

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Abe, Shin. (2007). *How To Draw Chibi & Super Deformed Manga Style*. Bandung: TriExs Media.
- Adams, Ernest, dan Joris Dormans. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. California: New Riders.
- Bates, Bob. (2004). *Game Design: Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Brenda Brathwaite dan Ian Shereiber. (2009). *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Dloyana, Siti. (2010). *Taretan: Dalam Relasi Sosial Budaya Orang Madura*. Jakarta: Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Lina Anggraini dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Lisbijanto, Herry. (2013). *Kerapan Sapi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ma'arif, Samsul. (2015). *The History of Madura: Sejarah Panjang Madura dari Kerajaan, Kolonialisme sampai Kemerdekaan*. Yogyakarta: Araska.
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. (2012). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Novak, Jeannie. (2012). *Game Development Essentials: An Introduction*. New York: Delinar Cengage Learning.
- Saulter, Joseph. (2007). *Introduction to Video Game Design and Development*. New York: The McGraw Hill-Companies. Inc.
- Spradley, James P. (2006). *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Wiyata, A. Latief. (2013). *Mencari Madura*. Jakarta: Bidik-Phronesis Publishing

Sumber Jurnal:

Garnic, I., Adam Lobel, & Rutger C. M. E. Engels. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. Jurnal American Psychologist: Vol. 69, No 1, 66-78, <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>, 28 Maret 2015.

Sumber Internet:

<http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2011/03/dampak-teknologi-informasi-terhadap-perkembangan-perilaku-manusia/>, diakses 14 September 2014, pukul 21.27 WIB.

<http://www.newzoo.com/insights/infographic-mobile-games-market-to-double-in-size-until-2016-and-reach-23-9bn/>, diakses 26 September 2014, pukul 09.30 WIB.

<http://digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Undergraduate-25893-4.%20BAB%20I.pdf>, diakses 26 September 2014, pukul 13.52 WIB.

<http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-1077-BABI.pdf>, diakses 26 September 2014, pukul 14.04 WIB.

<http://www.jtvmaduranews.com/pertahankan-budaya-kerapan-sapi-madura-melalui-piala-presiden/>, diakses 27 September 2014, pukul 22.01 WIB.

<http://alkitab.sabda.org/resource.php?topic.=393&res=jpz>, diakses 28 September 2014, pukul 15.04 WIB.

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karapan-sapi.jpg>, diakses 21 Januari 2015, pukul 18.23 WIB.

<https://play.google.com>, diakses 10 Maret 2015, pukul 19.21 WIB.

<http://www.miqbal20.net/2013/07/Harvestmoon-btn.html>, diakses 16 Maret 2015, pukul 10.39 WIB.

<http://www.gamefaqs.com/ps/446412-harvest-moon-back-to-nature/images/screen-3>, diakses 16 Maret 2015, pukul 10.53 WIB.