

Daftar Pustaka

- [1] Dickson. Tanpa Tahun. *5 Pulau Terbesar di Indonesia*, [online], (<http://ilmupengetahuanumum.com/5-pulau-terbesar-di-indonesia/> diakses pada 19 Oktober 2016).
- [2] Nurul Akhmad. 2010. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Jakarta Barat: CV. Pamukarsih.
- [3] Feroza, Rizki. 2016. *Budaya tradisional sebagai potensi wisata dan ekonomi kreatif*, [online], (<https://www.slideshare.net/Rizkifrz24/budaya-tradisional-sebagai-potensi-wisata-dan-eknm-kreatif> diakses pada 19 Oktober 2016).
- [4] Perundang-undangan, S. I. (2014). Undang-undang No 10 Tahun 2009, [pdf], (<http://www.peraturan.go.id/inc/view/11e44c4e818a66c0acbf313231343339.html> diakses 19 oktober 2016)
- [5] Pemerintah Kabupaten Toraja. 2016. *Guide Book Lovely December in Tana Toraja 2016*. Toraja: Pemerintah Kabupaten Toraja.
- [6] Watson. 2012. *Game adalah*, [online], (<https://waston.wordpress.com/2012/03/04/game-adalah/> diakses pada 11 Juli 2017).
- [7] Unikom. Tanpa Tahun. *Bab 2 Landasan Teori*, [pdf], (http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/622/jbptunikompp-gdl-fajarzikri-31059-10-unikom_f-i.pdf diakses pada 13 Juli 2017).
- [8] Anonim. 2014. *Pengertian Game Menurut Para Ahli*, [online], (<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/> diakses pada 11 Juli 2017).
- [9] Wulandini, Inten. 2013. *Pengertian Dan Sejarah Perkembangan Game*, [online], (<http://intenwulan.blogspot.co.id/2013/03/pengertian-dan-sejarah-game.html>. diakses pada 11 Juli 2017).
- [10] Yusman, Aditya. 2014. *Blender Game Engine*, [online], (<http://adityayusman.blogspot.co.id/2014/06/blender-game-engine-definisi-game.html> diakses 11 Juli 2017).
- [11] Habibie, Muhammad. 2012. *Unity3D: Cross-Platform Game Engine*, [online], (<http://blog-habibie.blogspot.co.id/2012/04/unity3d-cross-platform-game-engine.html> diakses pada 11 Juli 2017).
- [12] Anonim. 2016. *4 Elemen Dasar Penyusun Sebuah Permainan*, [online], (<http://segara.id/4-elemen-dasar-penyusun-sebuah-permainan/> diakses pada 11 Juli 2017).
- [13] Hidayati, Hetti. 2015. *1._Pengantar_PAA.pptx*, [ppt], (https://docs.google.com/gview?url=http://cdndata.telkomuniversity.ac.id/pjj/15161/DIG2D2/HTT/COURSE_MATERIAL/z14435815663ae20f87c7e84dc919ef14ff4f657e3e.pptx diakses pada 11 Juli 2017).
- [14] Marangga, Rachman. 2012. *Pengantar Interaksi Manusia dan Komputer*, [online], (<https://rachmanmarangga.wordpress.com/2012/09/27/pengantar-interaksi-manusia-dan-komputer/> diakses pada 11 Juli 2017).

- [15] Hidayati, Hetti. 2015. *Memahami Prinsip Desain Antarmuka*, [ppt], (https://docs.google.com/gview?url=http://cdndata.telkomuniversity.ac.id/pjj/15161/DIG2D2/HTT/COURSE_MATERIAL/z1443671549c75e61501f1cc705be22a2eeeba38d9a.pptx diakses pada 11 Juli 2017).
- [16] Anonim. Tanpa Tahun. *Kesenian Tradisional Tana Toraja*, [online], (http://www.jotravelguide.com/toraja/kesenian_daerah_toraja.php diakses 11 Juli 2017).