

DAFTAR PUSTAKA

Adrian Kresna. 2012. *Punakawan : Simbol Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Narasi.

Anwar Hafid, dkk. 2005. *Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal*. Jakarta: KEMENDIKBUD.

Amirul Sholihah. 2008. *Makna Filosofis Punakawan Dalam Wayang Jawa (Lakon Wahyu Makutharama)*. Jogjakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Jogjakarta.

Burhan Nurgiyantoro. 2011. *Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun I, Nomor I, Oktober 2011.

Ir. Sri Mulyono. 1989. *Wayang : asal-usul, filsafat dan masa depannya*. Jakarta: CV Haji Masagung.

J.S Yasasusastra. 2011. *Mengenal Tokoh Pewayangan : Biografi, Bentuk dan Perwatakannya*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.

Jakob Sumardjo. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.

Kanti Walujo. 2000. *Dunia Wayang : Nilai estetis, sakralitas dan ajaran hidup*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Prof. Dr. R.M. Soedarsono. 1999. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI & kuBuku.

Rizem Aizid. 2012. *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: Diva Press.

Sarlito W. Sarwono. 2016. *Psikologi Remaja : edisi revisi*. Depok: Rajagrafindo.

Sri Teddy Rusdy. 2015. *Semiotika & Filsafat Wayang : Analisis Kritis Pergelaran Wayang*. Jakarta: Yayasan Kertagama.

Costikyan, Greg. 2002. *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. New York: Tampere University Press.

Despain, Wendy. 2009. *Writing for Video Game Genres : From FPS to RPG*. Massachusetts: A K Peters.

Fullerton, Tracy. 2008. *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games*. Massachusetts: Elsevier.

Ibister, Katherine. 2006. *Better Game Characters by Design : A Psychological Approach*. California: Elsevier.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play ; Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press Cambridge.

Scolastici, C & Nolte, D. 2013. *Game mobile Design Essentials*. Birmingham: Packt Publishing.