

## DAFTAR PUSTAKA

- [FAU10] Fauzi, Ahmad. 2010. Tugas Akhir Serious Game Untuk Dasar-dasar Sinyal Video. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.
- [HAR01] Haryono, Timbul. *Pengenalan Bangunan Candi di Jawa*. Makalah Ilmiah Disajikan pada Diklat Pramuwisata Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, 12-16 Februari 2001
- [HID11] Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. *Membuat Mobile Game edukatif dengan Flash*. Bandung Informatika.
- [KOE02] Koentjoroningrat. 2002. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama
- [MAD08] Madcoms. 2008. Adobe Flash CS 3 Untuk Pemula. Jogjakarta : Andi.
- [PRA10] Prasetya, Dimaz. 2010. Definisi dan Simbol Flow Chart. Diakses dari "<http://www.scribd.com/doc/41006865/2-Definisi-Dan-Simbol-Flowchart>". Tanggal 20 november 2010.
- [SUY03] Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi
- [WAH06] Wahyono, Teguh. 2006. 36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [WAH04] Wahana Komputer. 2004. Pembuatan CD Interaktif Dengan Macromedia Flash MX Professional. Jakarta : Salemba Infotek.
- [WIK12] Wikipedia, Diakses dari: [http://id.wikipedia.org/wiki/Rara\\_Jonggrang](http://id.wikipedia.org/wiki/Rara_Jonggrang) pada tanggal 24 April 2012
- [WIY10] Wiyanto, Asul. 2010. *Membongkar Misteri Borobudur Prambanan*. Yogyakarta. Imperium.
- [YUD08] Yudoseputro, Wiyoso. 2008. *Jejak-jejak Tradisi Bahasa Rupa Indonesia Lama*. Jakarta. Yayasan Seni Visual Indonesia.