



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. Fundamentals of Game Design, Second Edition. Berkeley: Pearson Education, Inc.
- Bergman, Robert E. Dan Thomas V. Moore. 1991. Managing Interactive Video and Multimedia Projects. United States of America: Educational Technology Publication, Inc.
- Berlyn, Michael and Marc Blank. Tanpa Tahun. "Fiction and the Future of the Novel". Dalam http://www.atariarchives.org/deli/interactive_fiction.php (diakses pada tanggal 7 Oktober 2012 pukul 21.57 WIB)
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital-Dasar teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: ANDI.
- Campman, Nigel and Jenny Campman. 2009. Digital Multimedia Third Edition. England: John Wiley & Sons, Ltd.
- Cavallaro, Dani. 2010. Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Desisgn and Play at the Crossroads of Animation and Computer Graphics. United States of America: McFarland & Company, Inc.
- Christiano, Giuseppe. 2005. Analyzing Storyboard. Sweden: Iradidio Books.
- . 2008. The Storyboard Design Course. UK: Thames & Hudson.
- Glebas, Francis. 2009. Directing the Story Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation. Oxford: Elsevier Inc.

Launch Point. 2004. Writing and Planning Your Novel. Blainslie: Launch Point Workbooks.

Mulyani, Yani. 2012. "Komunikasi Mudah dengan Teknologi". Dalam <http://lifestyle.kompasiana.com/catatan/2012/08/28/komunikasi-mudah-dengan-teknologi/> (diakses pada tanggal 20 Oktober 2012 pukul 19. 10 WIB)

Putra, R. Masri Sareb. 2008. 101 Hari Menulis & Menerbitkan Novel. Jakarta: PT. Sangkan Paran Media.

Saulter, Joseph. 2007. Introduction To Video Game Design and Development. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.

Sweetser, Penny. 2008. Emergence in Games. Boston : Course Technology.

Tomaszewski, Zach. 2005. "Foundations of Interactive Narrative". Dalam <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html#interaction> (diakses pada tanggal 16November 2012 pukul 00.35 WIB)

-----, 2004. Theories of Interactive Narrative. Dalam <http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/cis702/project.html> (diakses pada tanggal 18 November 2012 pukul 23.40 WIB)