

DAFTAR PUSTAKA

1. Irfan yogi, Suhaimi and Huri, B. (2024) “RESPON GENERASI MUDA SUKU JAWA TERHADAP PEMAKNAN PESAN SENI PERTUNJUKAN WAYANG KULIT DI DESA KALI CINTA”, *Journal Media Public Relations*, 4(2), pp. 31–34. doi: 10.37090/jmp.v4i2.1719.
2. Supriyanto, B. (2015). Pendidikan Budaya: Konsep dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 1-10.
3. Soedarsono, S. (2016). Wayang Kulit: Sejarah dan Perkembangannya. *Jurnal Seni dan Budaya*, 3(1), 15-25.
4. Prabowo, A. (2019). Fungsi dan Makna Wayang Kulit dalam Masyarakat Jawa. *Jurnal Budaya dan Masyarakat*, 6(1), 50-60
5. Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 1-10.
6. Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders.
7. Nugroho, Atmoko, and Basworo A. Pramono. "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang." *Jurnal Transformatika Universitas Semarang*, vol. 14, no. 2, 30 Jan. 2017, pp. 86-91, doi:10.26623/transformatika.v14i2.442.
8. Filus, Teo. 2017. “Pengenalan Bahasa Pemrograman C#”, (Online) Tersedia : <http://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>.