

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, Y. (2020, Januari 24). *Kreativv.id*. Retrieved from <https://kreativv.com/game-teknologi/developer-game-indonesia/3/>
- Astuti, S. (2008). *Mantra Bahasa Dayak Desa : Studi Tentang Gaya Bahasa, Tujuan, Proses Ritual, dan Fungsi*. Yogyakarta.
- Bachtiar, I. (2020, Oktober 20). *Berwujud Menyeramkan, Begini Asal-Usul Kuntilanak*. Retrieved from Mi News: <https://www.minews.id/cuitan-mi/berwujud-menyeramkan-begini-asal-usul-kuntilanak>
- Barker, C. (2003). *Cultural Studies: Theory and Practice*. SAGE Publications Ltd.
- Barthes, R. (2006). *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia*. Jakarta Utara: PT. Temprint.
- Editors, H. (2019, Juni 10). *Video Game History*. Retrieved from HISTORY: <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>
- Endraswara, S. (2014). *Mistik Kejawaen : Sinkritisme, Simbolisme, dan Sufisme dalam Budaya Spiritual Jawa*. Yogyakarta: NARASI.
- Frazier, K. (2015, Nopember 1). *Urban Legends vs Foklore*. Retrieved from love to know: <https://paranormal.lovetoknow.com/urban-legends-folklore>
- Fullerton, T. (2008). *Game design workshop : a playcentric approach to creating innovative games*. United States: Elsevier, Morgan-Kaufmann.
- Hakim, E. (2019, November 29). *Jejak Praktik Pesugihan dalam Sebuah Rumah Mungil di Sidrap Sulsel*. Retrieved from Liputan6: <https://www.liputan6.com/regional/read/4121609/jejak-praktik-pesugihan-dalam-sebuah-rumah-mungil-di-sidrap-sulsel>
- Hanifah. (2020, September 15). *5 Santet Dayak Yang Terkenal Mematikan, Bisa Hancurkan Organ Tubuh Hingga Membunuh*. Retrieved from 99.co: <https://www.99.co/blog/indonesia/santet-suku-dayak-mematikan/>
- Indonesia Go. (2019, Agustus 15). *Kanjeng Ratu Kidul*. Retrieved from Portal Informasi Indonesia: <https://indonesia.go.id/ragam/budaya/kebudayaan/kanjeng-ratu-kidul>
- Inibaru.id. (2019, Oktober 16). *Meski Serupa, Nama Hantu Kuyang di Berbagai Wilayah Nggak Sama*. Retrieved from inibaru.id: <https://inibaru.id/hits/meski-serupa-nama-hantu-kuyang-di-berbagai-wilayah-nggak-sama>

- Ismail, A. d. (1996). *Fungsi Mantra Dalam Bahasa Masyarakat Banjar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Junas, U. (1981). *Mitos dan Komunikasi*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Karla, E. (2014). MITOS TEMBANG DURMA KUNTILANAK. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 183-196.
- Keda, O. (2019, Februari 28). *Siswa SMP di Sikka NTT Alami Kesurupan Massal*. Retrieved from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/regional/read/3905771/siswa-smp-di-sikka-ntt-alami-kesurupan-massal>
- Lestari, T. (2020, November 2). *Santet Paling Populer di Indonesia Berdasarkan Jenisnya*. Retrieved from Tagar.Id untuk Indonesia : <https://www.tagar.id/santet-paling-populer-di-indonesia-berdasarkan-jenisnya>
- Marsha, A. (2018, Oktober 31). *Mitos Kolor Ijo Adalah Gambaran Massifnya Pemerksaan di Negara Kita*. Retrieved from VICE: <https://www.vice.com/id/article/qv9yeb/mitos-kolor-ijo-adalah-gambaran-massifnya-pemerksaan-di-negara-kita>
- Masruri, A. (2010). *The Secret Of Santet*. Jakarta: Visimedia.
- Pujileksono, S. (2015). *Pengantar Antropologi : Memahami Realitas Sosial Budaya*. Malang: Intrans Publishing.
- Purwanti, S. (2016, Maret 15). *Gamelan, Alat Musik Tradisional Indonesia*. Retrieved from Merah Putih: <https://merahputih.com/post/read/gamelan-alat-musik-tradisional-asli-indonesia>
- Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom: John Wiley & Sons, Ltd.
- Sani, A. (2014). *Pesugihan Orang Banjar*. Banjarmasin.
- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tolbert, J. A. (2016). A Deadly Discipline : Folklore, Folklorist and The Occult in Fatal Frame. *The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World*, 125-141.
- Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Waran, M. (2019, Januari 30). *UpGrad Blog*. Retrieved from <https://www.upgrad.com/blog/6-components-of-video-game-design/>
- Wardaha, H. B., & Hariyanto, D. (2012). Identitas Budaya Nasional pada Game Nusantara Online (Sebuah Analisis Semiotika). *Kanal*, 1-14.

- Yanuar, Y., & Antara. (2019, Maret 27). *Tekno Tempo*. Retrieved from TEMPO.CO: <https://tekno.tempo.co/read/1189858/industri-gaming-di-indonesia-tumbuh-40-persen/full&view=ok>
- Yunika, N. C. (2019, September 10). *Kisah Pilu Asih, Diperkosa dan Jadi Tumbal Pesugihan Teman Dekat*. Retrieved from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/news/read/4059578/kisah-pilu-asih-diperkosa-dan-jadi-tumbal-pesugihan-teman-dekat>
- Yuwono, A. I., & W., J. A. (2016). Multikulturalisme Dalam Video Game Dragon Age : Inquisition. 151-187.
- Zidan, M., & Genta, B. D. (2018). *Kisah Tanah Jawa*. Jakarta: GagasMedia.
- Zidan, M., & Genta, B. D. (2019). *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Jakarta: GagasMedia.