

DAFTAR PUSTAKA

1. Liputan 6, 2007. Reog Diklaim Malaysia, Warga Ponorogo Kaget , (Online), (<http://news.liputan6.com/read/184898/reog-diklaim-malaysia-warga-ponorogo-kaget>. diakses 16 Juni 2016).
2. Sutopo, A. H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
3. Maryono, Agustus 2007, "Reog Kemasan Sebagai Aset Pariwisata", Harmonia. Volume VIII No.2
4. Dwi Hastuti, Lina, Juli 2012, "Pendidikan Karakter Pada Siswa SD Melalui Ekstrakurikuler Tari Reog Ponorogo", Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Nazaruddin, Safaat H, *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Informatika, 2011.
6. Azuma, Ronald T, *A survey of Augmented Reality, Presence* 6.4, 1997.
7. Roedvan, Rickman, *Unity Tutorial Game Engine*, Bandung : Informatika, 2014.
8. Chandra K., Ian (2009). *Desain Kreatif dengan CorelDRAW X4*. Jakarta: PT Gramedia.
9. Sylva, R., et al. *Introduction Blender 3D*. Brazil : Design 3D, 2010.
10. Rosa.A.S M.Salahudin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula, 2011
11. Binato, Iwan, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: ANDI, 2010.
12. AKP Primitive. 2015. *Pementasan Seni Tari Barongan - Dadak Merak Serta Kesenian Tari 3 Manusia Rimba, Ponorogo, Indonesia*. 49menit.