

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (E. Adams, Ed.). New Riders.
- Akbar, Budiman. 2015. *Semua bisa menulis skenario : panduan teknik menulis skenario untuk film dan sinetron*. Bandung: Erlangga.
- Flew, Terry. 2005. *New Media : An Introduction (3rd Edition)*. Melbourne: Oxford University Press.
- Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout: From Student to Professional*. N.p.: Fowler Cartooning Arts.
- Herlina, Vivi. 2019. *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. N.p.: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
<https://books.google.co.id/books?id=WT0yDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Lionardi, Angelia. 2022. *Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D "Kancil"* 11 (Oktober).
- McGuire, Morgan, and Odest C. Jenkins. 2008. *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. N.p.: CRC Press.
- McQuail, Denis, and Swen Windahl. 1993. *Communication Models for the Study of Mass Communications*. N.p.: Longman.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail* (6th ed.). Salemba Humanika.
- Metode dan aneka teknik analisis bahasa: pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. 1993. N.p.: Duta Wacana University Press.
- Mitchell, B. L. (2012). *Game Design Essentials*. Wiley.
- Mollica, Patti. 2018. *Special Subjects: Basic Color Theory: An Introduction to Color for Beginning Artists*. N.p.: Walter Foster Publishing.
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor, Indonesia: Ghalia Indonesia.
- Nasution, Latipah. 2017. "ADALAH: Buletin Hukum dan Keadilan." *Pemilu dan Kedaulatan Rakyat* 1.
<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/adalah/article/view/11323>.

- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. N.p.: Penerbit Andi.
https://books.google.co.id/books/about/Manajemen_Warna_dan_Desain.html?id=axKCCwAAQBAJ&redir_esc=y.
- Oxland, K. (2004). *Gameplay and Design*. Addison-Wesley.
- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. N.p.: Penerbit Andi.
https://books.google.co.id/books/about/Pengantar_Desain_Komunikasi_Visual_dalam.html?id=yQwVEAAAQBAJ&redir_esc=y.
- Rahadiano, Irfan D., Tiara R. Deanda, and Mario. 2022. "Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element." *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
<https://doi.org/10.17509/jpp.v22i1.45691>.
- Rahman, N.R., Mario, and T.R. Deanda. 2023. "Desain Karakter Game Visual Novel Melati Nyi Mas Belimbing."
- Sair, Abdus. 2016. "KAMPUS DAN DEGRADASI PENGETAHUAN POLITIK MAHASISWA." *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis* 1 (Maret): 9-20.
- Soaloon, John G., and Riky T. Afif. 2020. "e-Proceeding of Art & Design." *PERANCANGAN MOBILE GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TELADAN YESUS KRISTUS UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN* 7 (Agustus).
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. N.p.: Alfabeta.
- Sutton, T. (2020). *The Pocket Complete Color Harmony*. Rockport Publishers.
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). PERANCANGAN CONCEPT ART KARAKTER 2D MBOK JAMU SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI JAMU TRADISIONAL PADA REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films: Tony White's Complete Masterclass on the Traditional Principles of Animation*. N.p.: Focal Press/Elsevier.

Zed, Mestika. 2004. *Metode Penelitian Kepustakaan*. N.p.: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

<https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.