

BAB VI

DAFTAR PUSTAKA

- Afryanto, S (2014). Seni Gamelan dan Pendidikan Nilai. Sunan Ambu Press
- Soewardikoen, D.W (2019). Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius.
- Murdiyanto, E (2020). Metode Penelitian Kualitatif. LP2M Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta.
- Kramarzewski, A & De Nucci, E. (2018). Practical Game Design. Packt Publishing
- Fullerton, Tracy (2014). Game Design Workshop : A Play-centric approach to creating innovative games. Boca Raton : CRC Press/Taylor & Francis
- Landa, Robin (2014). Graphic Design Solutions 5th Edition. JC Blessy LLC.
- Yanti, Sur., Zakhra, Aminatus,. Dkk (2021). Manajemen Bisnis. Eureka Media Aksara.
- Wiwesa, Ngurah Rangga (2021) "USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*: Vol. 3: Iss. 2, Article 2. Available at: <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Santoso, Miftah. (2024). Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*. Vol 6. 279. 10.47233/jteksis.v6i2.1223.
- Mulyati, M. I. . (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7464–7468. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9519>

Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*. Volume 8, (2).
<https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>

DWIPAYANA, Kadek; WIRAWAN, I Made Agus;

SINDU, I Gede Partha. Go-Byar Based on Virtual Reality for the Learning Media of Gamelan. **Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan**, [S.l.], v. 25, n. 2, p. 229-236, oct. 2019. ISSN 2477-2410. Available at: <<https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/26182/12616>>. Date accessed: 06 may 2024. doi:<https://doi.org/10.21831/jptk.v25i2.26182>.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yulianti, S (2016). KOSAKATA WARNA BAHASA SUNDA (PENDEKATAN METABAHASA SEMANTIK ALAMI)

Oktafiani, R. (2014). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAN MODERN ANAK USIA 4-6 TAHUN.

Muslih, M.A (2023). PERANCANGAN UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). PENGUKURAN TINGKAT PENGENALAN PENGGUNA GAMES TERHADAP MUATAN BUDAYA INDONESIA PADA MOBILE GAME BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: DAKON, KARAPAN SAPI DAN TEMPLE RUSH PRAMBANAN). *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)* · September 2017. DOI: 10.25124/jrsi.v4i01.252

Hidayat, Dicky. dan Ardyotha Dzaky Hidayat. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Sepeda Motor Retro Klasik. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.1 April 2019*.

I. Resmadi and R. Bastari, “Perancangan Media Informasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Design thinking Untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik”, *Visualita*, vol. 10, no. 2, p. 22, Apr. 2022.

Yudana, N., & Wahyono, S. (2019). The Development of Gamelan Learning Media for Android Operating System. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(2), 64-71.
<https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i2.29443>

Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?, *Journal: At- Ta’lim : Jurnal Pendidikan*, : 2019, ISSN: 2460-5360

Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah

Binus University (2023). Penerapan Psikologi Warna Pada Desain User Interface. Diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2023/01/23/penerapan-psikologi-warna-pada-desain-user-interface/> pada 9 Januari 2025

IDSeducation (2023). Peran Ilustrasi dalam Desain Grafis: Menciptakan Daya Tarik Visual. Diakses dari <https://idseducation.com/peran-ilustrasi-dalam-desain-grafis/> pada 9 Januari 2025

Kartika, E.W., & Supena, A. (2024). ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE DALAM NOVEL “PASUNG JIWA” KARYA OKKY MADASARI. *Pena Literasi*.

- Yulia, L., & Rachmania, S. (2023). Analisis Enkulturası Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 9–17. <https://doi.org/10.56393/lentera.v4i2.1554>
- rahmad, rahmad. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 154–160. <https://doi.org/10.26740/eds.v6n2.p154-160>
- Detiknews (2021). Cegah Anak Kecanduan Game, Permainan Tradisional Disisipkan di Sekolah Cianjur. Diakses dari <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5495520/cegah-anak-kecanduan-game-permainan-tradisional-disisipkan-di-sekolah-cianjur> pada 8 Januari 2025
- Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat (2022). Statistik Daerah Provinsi Jawa Barat 2022. Diakses dari <https://jabar.bps.go.id/publication/2022/09/26/cd2ea219e964383754090754/statistik-daerah-provinsi-jawa-barat-2022.html> pada 3 Maret 2024
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2023). Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> pada 29 November 2023
- QA Test Lab (2020). Video Game Testing Guide. Diakses dari <https://qatestlab.com/assets/Guide-Game.pdf> pada 1 Januari 2024
- Statista (2025). Indonesia Market Insight - Game. Diakses dari <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/indonesia?currency=usd> pada 9 Januari 2025
- Allcorect Game Content Studio (2022). Indonesian Gaming Market. Diakses dari <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/> pada 20 November 2023

Encyclopedia Britannica, Inc (2023). Encyclopedia Britannica. Diakses dari <https://www.britannica.com/> pada 29 November 2023

Yanuari, Y. (2017). Kurangnya Minat Generasi Muda terhadap Musik Tradisional. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/mangsanip/5869297f1fabdfb1fa08788/kurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-musik-tradisional> pada 20 Oktober 2023

Niko Partners: Pertumbuhan Industri Game Indonesia di 2023 Melambat. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/niko-partners-pertumbuhan-industri-game-indonesia-di-2023-melambat#:~:text=Pada%202022%2C%20total%20nilai%20industri,terkait%20game%2C%22%20ujar%20Darang>

Creativity, Culture, and Capital (2021). Exploring and Extending World Culture through Video Games. Diakses dari <https://www.creativityculturecapital.org/blog/2021/09/13/exploring-and-extending-world-cultures-through-video-games/> pada 20 Oktober 2023

Peran Kesenian Tradisional dalam Meningkatkan Identitas Budaya Masyarakat di Era Globalisasi. (2024). *Journal of Cilpa*, 1(1). <https://nawalaeducation.com/index.php/JOC/article/view/381>