



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- 3DTotal.com. (2009). *Digital Painting Techniques: Masters Collection*. Burlington, MA: Elsevier Ltd.
- Ahearn, L. (2017). *3D game environments: Create professional 3D game worlds* (2nd ed.). Boca Raton, FL: Taylor & Francis Group.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in Games*. Cambridge: The MIT Press.
- England, E., & Finney, A. (2011). *Interactive Media— What's that? Who's involved?*. UK: Atchison Topeka and Santa Fe Limited.
- Galuzin, A. (2016). *Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs* (2nd ed.). Diambil dari <https://www.worldofleveldesign.com>.
- Kartodirdjo, S. (1993). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: Sejarah Pergerakan Nasional dari Kolonialisme sampai Nasionalisme*. Jakarta: Gramedia
- Kennedy, S. (2013). *How to become a video game artists: The insider's guide to landing a job in the gaming world*. United States: Watson-Guption.
- Klepac, J. (2016). *The Book of Visual Storytelling*. New York, NY: PR News.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 4th Edition*. USA: Cengage Learning.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic: The Invincible Art*. New York: Harper Collins Publisher,inc.
- McMillan, S. J. (2006). *Exploring models of interactivity from multiple research traditions: Users, documents and systems*. Dalam L.A Lievrow & S. Livingstone (Eds), *The handbook of new media* (h. 205-229). London: Sage.
- Patterson, R. (2013). *Rules & Elements of Composition Constructin the essential photograph*. Canada: Discovery Center. Diakses dari http://www.corel.com/akdlm/6763/downloads/PaintShopPro/X5/Ebooks/Corel_RulesElementsofComp.pdf. Diakses 29 Agustus pukul 6:56 AM

Sudjana, N., & Rifai, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Suardeyasari. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia

Tutorials Point. (2018). *Parallax Scrolling in Web Design*. Telangana: Tutorials Point (I) Pvt. Ltd. Diakses dari https://www.tutorialspoint.com/parallax_scrolling_in_web_design/parallax_scrolling_in_web_design_tutorial.pdf. Diakses 29 Agustus 2019 pukul 4:47 AM

Visualstorytell. (2017). *Top 10 Visual Storytelling Tactics to revamp your 2017 marketing strategy*. Miami, FL: Visual Storytelling Institute LLC

Widja, I Gede. (1989). *Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang : Satya Wacana

Jurnal

- Cheng, G. (2009). *Using Game Making Pedagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia*. Australasian Journal of Educational Technology, Vol. 25, No. 2.
<https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/1150/398>
- Harissa, I. C., Zacky, A., & Waluyanto, H. D. (2017). Perancangan Novel Grafis Mengadaptasi Budaya Lokal ke Budaya Pop dengan Mengolah dari Cerita Ramayana. Jurnal DKV Adiwarna, Vol. 1.
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5524>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. INTELEKTUALITA, Vol. 3, No. 1. <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/download/20197/20178>
- Keo, M. (2017). Graphical Style in Video Games. (Bachelor's thesis, Häme University of Applied Sciences). Diakses dari https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo_Mary.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nurliah. (2018). Konvergensi dan Kompetisi Media Massa dalam Memenangkan Pasar di Era Media Digital di Makassar. Jurnal Tabligh, Vol. 19, No. 1. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/tabligh/article/download/5951/5135>
- Pratama, A. F. (2018). Perancangan *Environment* 3D dalam animasi dengan Tema Permainan Tradisional di Kota Bandung. e-Proceeding of Art & Design, Vol. 5, No. 1.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/142605/perancangan-environment-3d-dalam-animasi-dengan-tema-permainan-tradisional-di-kota-bandung.html>
- Rinardi, H. (2017). Proklamasi 17 Agustus 1945: Revolusi Politik Bangsa Indonesia. Jurnal Sejarah Citra Lekha, Vol. 2, No. 1.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jscl/article/download/16170/pdf>
- Setiawan, Y. (2014). Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XIIPA 2 SMA N 1 Depok Tahun Ajaran 2011/2012 Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw. Jurnal Skripsi, Vol. II.
<https://eprints.uny.ac.id/23000/9/jurnal.pdf>

Zammito, V. L. (2005, January). The Expressions of Colours. *Digital Games Research Conference: Changing Views - Worlds in Play* (h. 5). Vancouver, BC: DBLP. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/221217313_The_Expressions_of_Colours

Artikel

- Detik. (2010). Otak Lebih Suka Gambar dan Warna. Diakses dari <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-1404800/otak-lebih-suka-gambar-dan-warna>. Diakses 1 Maret 2019
- Muhria, L. (2016). Definisi dan Fungsi Sekolah. Diakses dari <https://www.lyceum.id/definisi-dan-fungsi-sekolah>. Diakses 13 Mei 2019
- Murray, C. (2017). Graphic Novel. Diakses dari <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>. Diakses 10 Februari 2017 pukul 01:33 AM
- Permana, K. S. (2019). Ketika Pengguna Internet dan Smartphone Terus Meningkat, Android Dominasi Pasar Indonesia dan Dunia. Diakses dari <https://jabar.tribunnews.com/2019/01/24/ketika-pengguna-internet-dan-smartphone-terus-meningkat-android-dominasi-pasar-indonesia-dan-dunia>. Diakses 27 September 2019 pada 2:02 AM
- Sari, N. L. D. I. D. (2010). Warna. Diakses dari <http://repo.isi-dps.ac.id/255/1/Warna.pdf>. Diakses 1 Oktober 2019 pada 4:58 AM
- Untari, P. H. (2018). 2018, Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak di Usia 15-19 Tahun. Diakses dari <https://techno.okezone.com/read/2019/05/21/207/2058544/2018-pengguna-internet-indonesia-paling-banyak-di-usia-15-19-tahun>. Diakses 28 Agustus pukul 10:00 PM
- Websindo. (2019). Indonesia Digital 2019: Tinjauan Umum. Diakses dari <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-tinjauan-umum/>. Diakses 27 September 2019 pada 2:09 AM