



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

Anoman Studio. (2019). Anoman studio.

Sumber dari : <https://anomanstudio.com/>.

Amalia, E, I. (2020). Jumlah gamer di dunia capai 35 miliar orang.

Sumber dari : <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>.

Syarizka, D. (2019). Kinerja industri game tanah air tahun ini diyakini tetap positif.

Sumber dari:

<https://teknologi.bisnis.com/read/20190329/84/906019/kinerja-industri-game-tanah-air-tahun-ini-diyakini-tetap-positif>.