



### **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

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Adventure Game Design*. London: New Riders.
- Ahearn, L. (2017). *3D game environment: Create professional 3d game worlds*. Florida: CRC Press.
- Ahearn, L. (2009). *3D game textures: Create professional game art using photoshop* (2nd ed.). USA: Focal Press.
- Baderi, F. (2015). Pancasila tetap kokoh di era modern.  
Diakses dari :  
<http://www.neraca.co.id/article/58806/pancasila-tetap-kokoh-di-era-modern>
- Birn, J. (2014). *[Digital] lighting & rendering* (3rd ed.). (page 107-137). USA: New Riders.
- Burgun, K. (2013). *Game design theory: A new philosophy for understanding games*. Florida: CRC Press.
- Chopine, A. (2011). *3D art essentials: The fundamentals of 3d modeling and animation* (page. 21-24, 184-187). USA: Focal Press.
- Dapale (2013). Developer's journal: Using lights and sounds to create tension.  
<https://blog.roblox.com/2013/11/developers-journal-using-lights-and-sounds-to-create-tension/>
- Dey, A. (2014). What are the common types of game assets?. Diakses dari :  
<https://www.openxcell.com/common-types-game-assets>.
- Galuzin, A. (2011a). *How to create a map in 11 days*. Florida: World of Level Design.

- Galuzin, A. (2011b). *Ultimate level design guide*. Florida: World of Level Design.
- Hidayat, F. (2017). *Pancasila: Perpektif pensiri RI &problematikanya*. Bekasi: STBA Pertiwi Bekasi.
- Hodri, R. (2016). Environment design: Making things look cool. Diakses dari : <https://80.lv/articles/environment-design-style-over-function/>.
- Keo, M. (2017). *Graphical style in video games*. Finland: HAMK.
- Koran jakarta. (2017). Perlu cara baru kenalkan pancasila. Diakses dari : <http://www.koran-jakarta.com/perlu-cara-baru-kenalkan-pancasila/>
- Patterson, J., Saville, J. (2012). *Design elements and principles*. Great Britain: Cambridge University.
- Rahmawati, A. D. (2018). Keren! video games bisa jadi alat belajar untuk anak. Diakses dari : <https://nextren.grid.id/read/01890916/keren-video-games-bisa-jadi-alat-belajar-untuk-anak?page=all>
- Unicef. (2012). *The state of the world's children 2012*. USA: UNICEF.
- Wardy, R. (2019). Setara institute: Deidelogisasi ditandai pudarnya nilai pancasila. Diakses dari : <https://www.beritasatu.com/hankam/570001/setara-institute-deidelogisasi-ditandai-pudarnya-nilai-pancasila>.