



### **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

Adams, E. (2014). *Fundamentals of action and arcade game design*. London, EN: Pearson Education.

Adams, E. (2014). *Fundamentals of adventure game design*. London, EN: Pearson Education.

Bernhaupt, R. (2010). *Evaluating user experiences in games*. Toulouse, FR: Springer.

Hidayat, F. (2017). *Pancasila: Perspektif pendiri RI & problematikanya*. Bekasi, ID: STBA Pertiwi Bekasi.

Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited*. San Fransisco, CA: Peachpit.

Marsh, J. (2016). *UX for beginners: A crash course in 100 short lessons*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

Newberg, A. (2012). *The spiritual brain: Science and religious experience*. Chantilly, VA: The Great Courses.

Poulin, R. (2011). *The language of graphic design: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Rogers, S. (2014). *Level up! The guide to great video game design, 2<sup>nd</sup> edition*. West Sussex, UK: Wiley.

Schell, J. (2008). *The art of game design*. Burlington, MA: Morgan Kaufman.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV

### **Jurnal**

Greitemeyer, T., Osswald, S., & Brauer, M. (2010). Playing prosocial video games increases empathy and decreases schadenfreude. *Emotion, 10*(6), 796-802. doi:10.1037/a0020194

### **Internet**

Aditya, I. (2017, Agustus 11). Pembelajaran Pancasila Perlu Metode Modern. Diakses pada 10 Oktober 2019, dari krjogja: [https://krjogja.com/web/news/read/40799/Pembelajaran\\_Pancasila\\_Perlu\\_Metode\\_Modern](https://krjogja.com/web/news/read/40799/Pembelajaran_Pancasila_Perlu_Metode_Modern)

Babich, N. (2017). Getting Typography Right in Digital Design. Diakses pada 10 Januari 2020, dari springboard: <https://medium.springboard.com/the-guide-to-getting-typography-right-in-digital-design-bb61214ff3ad>

Brown, E. (2017). Gestalt Theory. Diakses pada 8 Januari 2020, dari logogeek: <https://logogeek.uk/logo-design/gestalt-theory/>

Ellis, M. (2019). RGB vs CMYK: What's the difference. Diakses pada 8 Januari 2020, dari 99designs: <https://99designs.com/blog/tips/correct-file-formats-rgb-and-cmyk/>

Fatubun, B. (2015, Juni 17). Memudarnya Nilai-Nilai Pancasila. Diakses pada 10 Oktober 2019, dari sindonews: <https://nasional.sindonews.com/read/1013479/161/memudarnya-nilai-nilai-pancasila-1434503162>

Kennedy, E. (2017, Januari 18). Color in UI Design: A (Practical) Framework. Diakses pada 8 November 2019, dari medium: <https://medium.com/@erikdkennedy/color-in-ui-design-a-practical-framework-e18cadc97f9e>

Latief. (2018, Februari 3). Memahami Pancasila di "Zaman Now". Diakses pada 25 Februari 2019, dari Kompas: <https://edukasi.kompas.com/read/2018/02/05/19450091/memahami-pancasila-di-zaman-now>

Liberty, S. (2017, Desember 15). What Are Role-Playing Games Even? How are they that?. Diakses pada 2 September 2019, dari Medium: [https://medium.com/@SA\\_Liberty/what-are-role-playing-games-even-how-are-they-that-50071c5552e2](https://medium.com/@SA_Liberty/what-are-role-playing-games-even-how-are-they-that-50071c5552e2)

- Marco. (2016). What is a Game Made of: Definition of a Game. Diakses pada 15 Maret 2019, dari Gamedevelopertips: <http://gamedevelopertips.com/what-is-a-game-made-of-definition-of-a-game/>
- Patenaude, M. (2014, November 10). Playing action video games can boost learning. Diakses pada 8 November 2019, dari rochester: <https://www.rochester.edu/newscenter/playing-action-video-games-can-boost-learning-78452/>
- Plattner, H. (2010). An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE. Didapat dari Stanford: <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>
- Prawira, A. (2019, September 26). Penerapan Pancasila Butuh Banyak Panutan, Bukan Slogan Semata. Diakses pada 10 Oktober 2019, dari sindonews: <https://nasional.sindonews.com/read/1443376/15/penerapan-pancasila-butuh-banyak-panutan-bukan-slogan-semata-1569492672>
- Rahadi, F. (2018, September 28). ‘Pancasila Mampu Rekatkan Bangsa dan Tolak Paham Radikal’. Diakses pada 7 Maret 2019, dari Republika: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/18/09/28/pfrqdh291-pancasila-mampu-rekatkan-bangsa-dan-tolak-paham-radikal>

- Reza. (2018, Juni 1). Yudi Latief Sebut Pemahaman Pancasila Mulai Luntur, Ini Masalahnya. Diakses pada 25 Februari 2019, dari Kompas: <https://nasional.kompas.com/read/2018/06/01/10113651/yudi-latief-sebut-pemahaman-pancasila-mulai-luntur-ini-masalahnya>
- Rosario, C. (2018). Game UX: empathizing with your players. Diakses pada 15 mei 2019, dari UXdesign: <https://uxdesign.cc/empathizing-with-your-players-99f01c0a00e8>
- Senn, E. (2017). Adventure games benefits. Diakses pada 10 Desember 2019, dari desertcolossus: <https://www.desertcolossus.com/adventures/>
- Soe, B. (2018, Oktober 31). Pemantapan Pancasila Hadapi Tantangan Berat di Era Digitalisasi Diakses pada Diakses pada 25 Februari 2019, dari Tribun: <http://www.tribunnews.com/nasional/2018/10/31/pemantapan-pancasila-hadapi-tantangan-berat-di-era-digitalisasi>
- Schuller, D. (2017). What is an Action RPG?. Diakses pada 2 September 2019, dari howtomakeanrpg: <http://howtomakeanrpg.com/a/what-is-an-action-rpg.html>
- Stonehouse, A. (2014). User interface design in video games. Diakses pada 15 Mei 2019 dari gamasutra: [https://www.gamasutra.com/blogs/AnthonyStonehouse/20140227/211823/User\\_interface\\_design\\_in\\_video\\_games.php](https://www.gamasutra.com/blogs/AnthonyStonehouse/20140227/211823/User_interface_design_in_video_games.php)

Umbach, H. (2018). What is User Interface Design?. Diakses pada 15 mei 2019, dari freshtilledsoil: <https://www.freshtilledsoil.com/what-is-user-interface-design/>

Wardy, R. (2019, Agustus 16). Setara Institute: Deideologisasi Ditandai Pudarnya Nilai Pancasila. Diakses pada 12 Oktober 2019 dari beritasatu: <https://www.beritasatu.com/hankam/570001/setara-institute-deideologisasi-ditandai-pudarnya-nilai-pancasila>

Whitbourne, S. K. (2011, September 27). How Videogames can Promote Empathy. Diakses pada 7 Maret 2019, dari Psychologytoday: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/fulfillment-any-age/201109/how-videogames-can-promote-empathy>