



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. (2010). *Fundamentals of Game Design*. CA: New Riders.
- Clayton, M., & Hashimoto, A. (2009). *Visual Design Fundamentals: A Digital Approach* (3rd ed.). Boston: Course Technology.
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (3rd ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Galuzin, A. (2011). *Ultimate Level Design Guide*. Diunduh dari <http://worldofleveldesign.com>.
- Galuzin, A. (2016). *Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments & Level Design*. Diunduh dari <http://worldofleveldesign.com>.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (4th ed.). MA: Wadsworth.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2012). *Design Basics* (8th ed.). MA: Wadsworth.
- Mitchell, B. L. (2012). *Game Design Essentials*. Indiana: John Wiley & Sons.
- Novak, J. (2012). *Game Development Essentials*. New York: Delmar.
- Oravankas, L. (2015). *Game Environment Creation: Efficient and Optimized Working Methods*. Diakses dari Kajaanin Ammattikorkeakoulu: University of Applied Science.
- Pile, J. (2013). *2D Graphics Programming for Games*. Boca Raton: CRC Press.
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design* (2nd ed.). Chichester: John Wiley & Sons.
- Storey, K., & Slaby, R. (2013). *Eyes on Bullying in Early Childhood*. Diunduh dari <http://eyesonbullying.org>.

Totten, C. W. (2014). *An Architectural Approach to Level Design*. Boca Raton: CRC Press.

Internet

Jan, M. (2017, November 3). *Game Developer's Guide to Graphical Projections (With Video Game Examples), Part 1: Introduction*. Diakses dari <https://medium.com/retronator-magazine/game-developers-guide-to-graphical-projections-with-video-game-examples-part-1-introduction-aa3d051c137d>.

Maradewa, R. (2019, Mei 4). *Korban perundungan terhadap anak didominasi siswa SD*. Diakses dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia: <https://www.kpai.go.id/berita/korban-perundungan-terhadap-anak-didominasi-siswa-sd>

Wawancara

Dio. (2019). Teknis Perancangan Environment. (Martini, A. Riskita, & N. Aldous, Pewawancara)

Gafar, E. (2019, Agustus 5). Kasus Intoleransi anak. (Martini, A. Riskita, & N. Aldous, Pewawancara)

Setiawan, A. (2019, Juli 22). Psikologi anak umur 9-12 tahun. (Martini, A. Riskita, & N. Aldous, Interviewers)

Video

Riot Games. (2018, Desember 14). *So You Wanna Make Games??/ Episode 4: Environment Art* [Video File]. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=37LVhP15zGw&t=185s>.

Dokumen Pemerintah

Pemerintahan Indonesia. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs). Dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Jakarta: Sekretariat Negara.