

DAFTAR PUSTAKA

- Anoman Studio. (2017). *Orbiz*. Diambil dari <https://store.steampowered.com/app/572480/Orbiz/>
- Ardisasmita, Adam. (2015). *Mahabharat Warriors, ketika kisah wayang muncul dalam bentuk game*. Diambil dari <https://dailysocial.id/post/mahabarat-wars>
- Dihni, Vika Azkiya. (2022). *Jumlah gamers Indonesia terbanyak ketiga di dunia*. Diambil dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Husna, Zahra Afifah. (2021). *Peran ilustrator pada divisi taxmin dalam pengerjaan proyek internal di KPP Pratama Pondok Aren*. Diambil dari <https://kc.umn.ac.id/16728/>
- Oktaviany, Gabby. (2021). *Peran 2D artist dalam pengerjaan animasi trailer game UNIQX di Anoman Studio*. Diambil dari <https://kc.umn.ac.id/20571/>
- Ryanto, Tamara Novannie. (2021). *Peran 2D artist dalam pembuatan seri edukasi “Math Adventure” di Anoman Studio*. Diambil dari <https://kc.umn.ac.id/16718/>

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA