



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 Game Design*. USA: New Riders.
- Ahearn, L. (2017). *3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds*. Boca Ranton: CRC Press.
- Blackburn, S. (2013). *Jakarta: Sejarah 400 Tahun*. Depok: Penerbit Bambu.
- Chopine, Ami. (2011). *3D Art Essentials: The Fundamental of 3D Modeling and Animation*. USA: Focal Press.
- Elias, H. (2019). *First Person Shooter: The Subjective Cyberspace*. Portugal: LabCom.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington: Morgan Kaufmann
- Kain, E. (2018, April 25). The Best-Selling Video Games and Hardware Of March (2018). Diunduh dari <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/04/25/the-best-selling-video-games-and-hardware-of-march-2018/>
- Maulana, R. (2017, Februari 27). Tingkat Perkembangan Pasar Game Mobile Indonesia Tiga Kali Lipat Amerika Serikat. *Tech in Asia*. Diunduh dari <https://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>
- McClure, W.R. & Bartuska, T.J (2007). *The Build Environment*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- McDonald, E. (2017, April 20). The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%. *Newszoo*. Diunduh dari <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*. New York, NY: The Penguin Press
- Meigs, T. (2003) *Ultimate Game Design: Building Game Worlds*. California: McGraw-Hill/Osborne.
- Miller, G. T., & Spoolman, S. E. (2010). *Environmental Science* (13th. ed). Belmont, CA: Brooks/Cole, Cengage Learning.
- Newzoo. (2017, Juni 1). The Indonesian Gamer 2017. Diunduh dari <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Orozco, D. M. (2010). *3D-Object Modeling for Computer Games*. Universitat uulm. Deutschland.
- Prasaja, D. (2016, Mei 1). Sedih, Banyak Bangunan Bersejarah di Surabaya Telantar. Diunduh dari <https://www.liputan6.com/regional/read/2496655/sedih-banyak-bangunan-bersejarah-di-surabaya-telantar>.
- Raharja, Kerta. (2017, November 11). Bangunan Bersejarah di Surabaya Satu per Satu Hilang. Diunduh dari <https://republika.co.id/berita/selarung/suluh/17/11/10/oz76cz282-bangunan-bersejarah-di-surabaya-satu-per-satu-hilang-part2>
- Ricklefs, M.C. (2008). *Sejarah Indonesia Modern 1200–2008*. Jakarta: Serambi.
- Rofalina, F. (2015, Mei 7). Infografik: Pelajaran Paling Disukai dan Dibenci Siswa Indonesia. Diunduh dari <https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-disukai-dibenci-siswa>
- Sentosa, Iwan (2014). *Tionghoa Dalam Sejarah Kemiliteran Indonesia: Sejak Nusantara Sampai Indonesia*. Jakarta: Penerbit Kompas Gramedia.

Sumalyo, Y. (1995). *Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Theorina, Vilomena (2007). *Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya* [skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Sanata Dharma.

Wainwright, A.M. (2014) *Teaching Historical Theory through Video Games*. 47(4): 580-612.

Warto. (2017). *Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda*[resume]. Surabaya: Universitas Sebelas Maret.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA