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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adam, E (2010). *Fundamental of game design.* United States: New Riders

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Bernhardt, W (2013). *Creating character: Bringing your story to life.* Oklahoma States: The Red Sneakers

Broomer, G.F (2000). *Elements and principles of design: student guide with activities.* United States: Crystal Production

Burgun, K (2013). *Game design theory.* United States*:* CRC Press

Sloan R.J.S (2015). *Virtual character design*. United States*:* CRC Press

Soetopo, A.H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Tridhonanto, A.I. (2011). *Optimalkan potensi anak dengan game.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Internet

Budiutomo, N (2016). Pakaian adat lampung, pesisir, pepadun, tulang bawang serta keterangannya.
Diunduh dari https://bukubiruku.com/pakaian-adat-lampung/

Gadsby, O (2011). *The function of anthropomorphism within video games.* Diunduh dari https://www.scribd.com/document/75843045/The-Psycology-Behind-Anthropomorphism-Within-Video-Games

Nurdiasih, F. (2018). UNESCO Ungkap Bahasa Daerah di Indonesia Punah Setiap 15 Hari Sekali. Diunduh dari

https://www.liputan6.com/news/read/3469714/unesco-ungkap-bahasa-daerah-di-indonesia-punah-setiap-15-hari-sekali

Janah, N. (2018). Penggunaan Bahasa Lampung Mulai Memudar. Diunduh dari http://www.lampost.co/berita-penggunaan-bahasa-lampung-mulai-memudar

Blaise, A. (2017). *Aaron Blaise Reveals The Seven Steps to Great Character Design*. Diunduh dari https://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-aaron-blaise/aaron-blaise-reveals-seven-steps-great-character-design-149504.html

Jurnal

Khamadi, K. (2015). Persepsi Visual Karakter Warrior pada Game Online Warcraft, Perfect World, dan Nusantara Online, diambil dari Universitas Dian Nuswantoro Fakultas Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)

Tubiyono. (2010). Matinya Bahasa Nusantara di Tangan Pemerintah: Sebuah Kajian Awal Tentang Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 40 Tahun 2007, diambil dari Dipenogoro University Institutional Repository.

Pranata, R. (2019). Sistem Pengenalan Karakter Tulisan Tangan Aksara Lampung Menggunakan Template Matching Dengan Metode Sum of Absolute Difference, diambil dari Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Lampung.

Koran

Koran Lampung Post. (2014). Bahasa daerah Lampung yang hampir punah. 4 Maret. Halaman 15. Lampung.