

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Achmad, S. W. (2019). *Sejarah Raja-Raja Majapahit*. Yogyakarta: Araska.
- Anggraini, Lia. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Ciesla, R. (2019). *Game development with ren'py*. New York: Apress Media.
- Coates, K. & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Dwidienawati, D., & Ratnasari, E. (2021). *Kepemimpinan: Fundamental Teori*. Yayasan Kita Menulis.
- Finley, T. K. (2023). *Branching Story, Unlocked Dialogue: Designing and Writing Visual Novels* (1st ed.). Taylor & Francis Group.
- Kemendikbud. (2021). *Buku Tematik Tentang Majapahit Ragam Busana Masa Majapahit di Jawa Timur*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Provinsi Jawa Timur.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solution*. Boston, Amerika: Wadsworth, Cengage Learning.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games*. Taylor & Francis.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Mueller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of design thinking: Tips & tools for how to design thinking*. Independently Published.
- Muljana, S. (1979). *Nagarakretagama dan Tafsir Sejarahnya*. Jakarta: Bhratara.
- Muljana, S. (2005). *Menuju Puncak Kemegahan* (terbitan ulang 1965). Yogyakarta: LKIS.

- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Poulin, R. (2011.) *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. USA, Beverly: Rockport Publisher.
- Putra, R., W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design 2e*. CRC Press.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work*. Amerika: McGraw-Hill.
- Wardhana, A. (2022). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Media Sains Indonesia.
- Zeegen, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Jurnal

- Alvionita, H. (2014). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*, 3(2), 31-35.
- Bashova, K. & Pachovski, V. (2013). *Visual Novel*, 0(0), 1-10. doi: 10.13140/RG.2.1.5007.6405.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*, 3(2), 82-87.
- Meghamala. S. Tavaragi, & Mrs. Sushma. C. (2016). *Colors and Its Significance*, 3(2), 116-129. <https://doi.org/10.25215/0302.126>
- Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)*, 6(2), 107-112.

Sutarto, S. (2017). *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*, 1(2), 1.
<https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>

Website

Adryamarthanino, V., & Indriawati, T. (2023, Agustus 16). *Apa Fungsi Ekstrinsik Sejarah?* Kompas.com.

<https://www.kompas.com/stori/read/2023/08/16/190000079/apa-fungsi-ekstrinsik-sejarah-?page=all>. Diakses pada 29 Mei 2024.

Alfian, M. (2024, Maret 14). *Mengungkap Kekuatan storytelling: Menyampaikan Pesan Melalui Cerita*. KOMPAS.com.

<https://buku.kompas.com/read/4893/mengungkap-kekuatan-storytelling-menyampaikan-pesan-melalui-cerita>. Diakses pada 4 Februari 2024.

Heatubun, A. (2022, Maret 24). *Perlukah Peserta Didik Mempelajari Jiwa Kepemimpinan, Bagaimana Dampaknya Jika Tidak Memiliki Jiwa Kepemimpinan?*. Kompasiana.com.

<https://www.kompasiana.com/agusta15815/623bd4c1bb44862b1531a782/perlukah-peserta-didik-mempelajari-jiwa-kepemimpinan-bagaimana-dampaknya-jika-tidak-memiliki-jiwa-kepemimpinan>. Diakses pada 29 Mei 2024.

Maharani, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*.

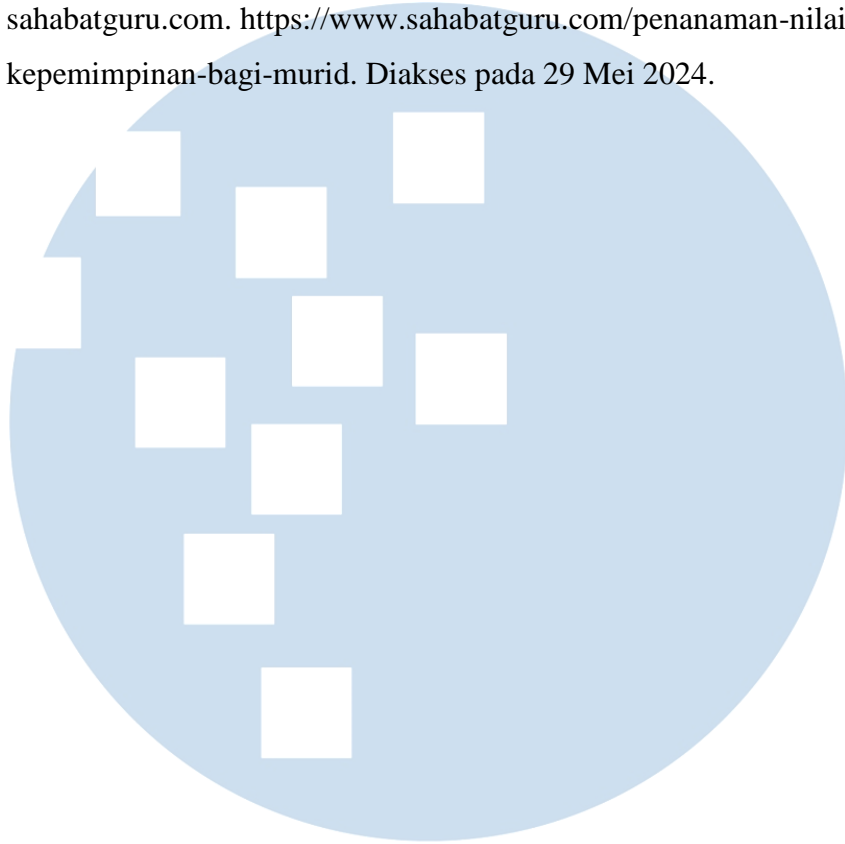
https://www.researchgate.net/publication/341252264_Media_Pembelajaran_Interaktif.

Mamta, A. (2015, April 19). *Pentingnya Pendidikan moral Bagi Remaja*. Kompasiana.com.

<https://www.kompasiana.com/azdanismamta/555466096523bd98144aef70/pentingya-pendidikan-moral-bagi-remaja>. Diakses pada 3 Juni 2024.

Rofalina, F. (2022, Februari 16). *Infografik: Pelajaran paling Disukai Dan Dibenci Siswa Indonesia*. Zenius. <https://www.zenius.net/blog/pelajaran-disukai-dibenci-siswa>. Diakses pada 4 Februari 2024.

Wijaya, D. P. K. (2024, Januari 25). *Penanaman nilai kepemimpinan bagi murid*. sahabatguru.com. <https://www.sahabatguru.com/penanaman-nilai-kepemimpinan-bagi-murid>. Diakses pada 29 Mei 2024.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA