

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2015). *Design Thinking for Visual Communication*, (2). Bloomsbury Publishing.
- Hornbæk, K., & Oulasvirta, A. (2017). *CHI '17: Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery, 5040-5052. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025765>
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024). *Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital*. JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer, 2(2), 85–97. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.352>
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions (6th ed.)*. Cengage Learning.

Jurnal

- Hyvärinen, P. (2018). *From a Game Jam Game to a Full Release*. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018101115909>
- Mintorogo, J. M., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2014). *Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia 2-4 Tahun*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna, 1(4).

- Priyata, A., Waluyanto, H. D. ., & Zacky, A. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi bagi Usia 19-24 Tahun*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(2), 52-61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Restiana. (2017). *Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Yp Unila Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 1-142. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3002>
- Sharma, H. L., & Ranjan, P. (2013). *Computer Multimedia Instruction Versus Traditional Instruction: An Experimental Study*. *International Journal of Scientific Research*, 4(5), 740-742. https://www.researchgate.net/publication/322977262_Computer_multimedia_instruction_versus_traditional_instruction_an_experimental_study
- Saputri, D. Y., & Indriayu, R. M. (2018). *Mengintegrasikan Game sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Solusi atau Masalah?* Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, 101-105. https://arsippgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/16_Dwi_Yuniasih_Saputri_dkk_101-105.pdf
- Wahyu, S. (2022). *Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti*. *Skanika*, 5(1), 82-91. <https://doi.org/10.36080/skanika.v5i1.2904>
- Yovita, Y., Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review*. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1-8. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126>

Website

- Artincontext. (2022, September 13). *Form in Art - Exploring the Element of Form Through Examples*. Dipetik February 17, 2024, dari Artincontext.org. <https://artincontext.org/form-in-art/>
- Artincontext. (2022, September 13). *Space in Art - A Look at the Definition of Space in Art*. Dipetik February 17, 2024, dari Artincontext.org. <https://artincontext.org/space-in-art/>
- Artincontext. (2022, September 13). *Color in Art - Exploring One of the Most Important Elements of Art*. Dipetik February 17, 2024, dari Artincontext.org. <https://artincontext.org/colorin-art/>
- Artincontext. (2022, September 13). *Texture in Art - Exploring the Use of Texture in Painting and Art*. Dipetik February 17, 2024, dari Artincontext.org. <https://artincontext.org/texture-in-art/>
- Annur, C. M. (2021, November 24). *BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial*. Dipetik February 12, 2024, dari Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia | Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- Dangga, M. D. (2023, Februari 8). *Berkurangnya Minat Generasi terhadap Budaya Indonesia*. Dipetik Juni 7, 2024, dari Kumparan. <https://kumparan.com/daidangga17/berkurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-budaya-indonesia-1znAwU38uKh>
- Ekka, & Putra. (2024, Januari 10). *Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran*. Dipetik February 12, 2024, dari Guruinovatif.id: Platform Online Learning Bersertifikat untuk Guru. <https://guruinovatif.id/artikel/manfaat-menggunakan-media-pembelajaran-interaktif-dalam-pembelajaran>

- Haliza, S. (2023, April 30). *5 Cerita Rakyat Betawi yang Melegenda dan Penuh Pesan Moral*. Dipetik Maret 4, 2024, dari Museum Nusantara - Info Wisata Sejarah Indonesia. <https://museumnusantara.com/cerita-rakyat-betawi/>
- Hubnicki, K. (2023, Agustus 10). *A Guide to Designing Application Interaction Models*. Dipetik Maret 9, 2024, dari Mobile & Web App Development Company | USA, UK, Norway. <https://itcraftapps.com/blog/a-guide-to-designing-application-interaction-models/>
- Juego Studios. (2017, April 13). *What Is the Game Development Life Cycle?* Dipetik Maret 9, 2024, dari Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/business/what-is-the-game-development-life-cycle->
- Juegoadmin. (2023, Juli 25). *7 Essential Game Design Principles Every Designer Should Know*. Dipetik Juni 7, 2024, dari Juego Studio. <https://www.juegostudio.com/blog/game-design-principles-every-game-designer-should-know>
- KOMINFO, P. (2014, Februari 18). *98 Persen Anak dan Remaja Tahu internet*. Dipetik February 12, 2024, dari Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3836/98+Persen+Anak+dan+Remaja+Tahu+Internet/0/berita_satker
- Maa Illustration. (2023, September 15). *Technical Illustration in Video Games and Animation*. Dipetik Juli 13, 2024, dari Custom Illustration Specialist - Affordable Illustrator Agency London – Maa Illustrations. <https://www.maaiillustrations.com/blogs/magazine/technical-illustration-in-video-games-and-animation>
- Mileneo, M. F. (2023, Januari 19). *Cerita SI Jampang, Sang "Robin Hood" Lain Asal Betawi*. Dipetik Maret 25, 2024, dari Good News From Indonesia. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2023/01/19/cerita-si-jampang-sang-robin-hood-lain-asal-betawi>

- Nanda, S. (2023, November 9). *Metode Penelitian Kuantitatif: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis & Contohnya*. Dipetik Maret 9, 2024, dari Brain Academy. <https://www.brainacademy.id/blog/penelitian-kuantitatif>
- Nandy. (2022, Januari 31). *Apa Itu Marketing? Strategi, Fungsi dan Cara Menjadi Marketer*. Dipetik Maret 18, 2024, dari Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/apa-itu-marketing/>
- Root. (2023, Agustus 10). *A Guide to Designing Application Interaction Models*. Dipetik April 8, 2024, dari Mobile & Web App Development Company | USA, UK, Norway. <https://itcraftapps.com/blog/a-guide-to-designing-application-interaction-models/>
- University of Silicon Valley. (2019, Desember 1). *Designing Interactivity into Game Play*. Dipetik April 8, 2024, dari University of Silicon Valley. <https://usv.edu/blog/designing-interactivity-into-game-play>

