

DAFTAR PUSTAKA

- AGI. (t.t.). *Vision, Mission & Team*. Asosiasi Game Indonesia. Diambil 16 Oktober 2024, dari <https://www.agi.or.id/vision-mission-team>
- Ardisasmita, A. (2023). Sejarah IGDX, Dari Kampus Hingga Event Berskala Global. *Ardisaz*. <https://ardisaz.com/2023/07/31/sejarah-igdx-dari-kampus-hingga-event-berskala-global/>
- Fauzia, M. N. (2024). Potensi Industri Game Development di Indonesia. *HSMI ITS*. <https://arek.its.ac.id/hmsi/2024/07/08/potensi-industri-game-development-di-indonesia/>
- IGDX. (t.t.). IGDX | *Home*. IGDX. Diambil 16 Oktober 2024, dari <https://www.igdx.id>
- Kamaliah, A. (2024). Game Horor Indonesia Mendunia, Bukti Hantu Kita Seram-Seram. *Detikinet*. <https://inet.detik.com/games-news/d-7479808/game-horor-indonesia-mendunia-bukti-hantu-kita-seram-seram>
- Kominfo. (t.t.). *Visi & Misi Kominfo*. Kementerian Komunikasi dan Informatika. Diambil 6 Oktober 2024, dari <https://www.kominfo.go.id/profil/visi-misi>
- Pratama, K.R., & Pertiwi, W.K. (2022). Kominfo Klaim Industri Game di Indonesia Semakin Moncer. *Kompas Tekno*. <https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/kominfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer>