

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, G., & Aryanto, H. (2024). *Satria Piningit Untuk Memperkenalkan Raja-Raja Indonesia*. 6(1), 127–141.
- Aulia, Z., Matondang, M., Latifah, T., Sari, D. P., & Nasution, F. (2022). Peran Orangtua Dalam Perkembangan Psikososial Pada Masa Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11063–11068.
- Bicaku, E. (2023). *What Is Graphic Design? A 2024 Guide for Beginners*. Looka. <https://looka.com/blog/what-is-graphic-design/>
- Binus University. (n.d.). *7 Elemen Desain Komunikasi Visual*. Binus University. Retrieved March 19, 2025, from <https://binus.ac.id/malang/2023/08/7-elemen-desain-komunikasi-visual/>
- Brown, T. (2019). *Design Thinking*. *Harvard Business Review*, 1–10. <https://doi.org/10.1145/3347709.3347775>
- Budi, Y., Santosa, P., & Irawan, H. (2020). Pembelajaran Sejarah dan Kebebasan Berpikir *History Learning and Freedom of Thought*. *Chronologia*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.22236/jhe.v2i2.6102>
- Camingue, J., Carstensdottir, E., & Melcer, E. F. (2021). *What is a Visual novel? Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CHIPLAY). <https://doi.org/10.1145/3474712>
- Cavallaro, D. (2014). *Anime and The Visual novel: Narrative Structure, Design and Play at The Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland, Incorporated, Publishers. https://www.google.co.id/books/edition/Anime_and_the_Visual_Novel/GmlACkJzvRwC?hl=en&gbpv=0
- Chipman, A. (2021). *UX/UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*.
- Christianna, A. (2018). *The Representation of Javanese Women n Damar Kurung Painting - Gresik*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 295–301. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.376>
- Ciohen, L., Manion, L., & Marrison, K. (2007). *Research Methods in Education*.
- Darisman, A. (2012). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 3(2), 622. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3406>

- Erlangga, G., & Nelsusmena, N. (2022). Perempuan di Era Jawa Kuno: Tinjauan Historis Peran Perempuan pada Masa Kerajaan di Tanah Jawa. *Chronologia*, 4(1), 25–33. <https://doi.org/10.22236/jhe.v4i1.9236>
- Finley, T. K. (2023). *Branching Story, Unlocked Dialogue; Designing and Writing Visual novels* (Vol. 1).
- Firmansyah, H., Sari, L., & Rustiyarso. (2024). Analisis Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri. *Ainara Journal*, 5(4), 466–474.
- Foundation, I. D. (n.d.). *What are Grid Systems?* Interaction Design Foundation. Retrieved March 19, 2025, from [AfmBOop_3nlUm5c8wCED09387np0NE7Y22LtFZWYsuOSn3i1nXTce5Fq](https://www.interaction-design.org/foundation/what-are-grid-systems)
- Gaskin, J. (2022). *A Brief Guide to Unity — A Design Principle*. Venngage. <http://venngage.com/blog/design-principle-unity/>
- Gingerich, R. (2022). *2022 Guide to UX/UI Design In 45 Minutes for Beginners _ A -- Ruben Gingerich --*.
- Himawan, H., & F., M. Y. (2020). *Interface User Experience. In Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/http://eprints.upnyk.ac.id/26163/1/Buku_InterfaceUSERExp
- Jayanti, E., & Eriyanti, F. (2022). Analisis Peran Sumber Sejarah Bagi Kehidupan Sosial Masyarakat. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 299–302.
- Kholik, A., Soegiarto, A., Sari, W. P., & Negeri, U. (2024). Strategi Komunikasi Visual dalam *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Untuk Membangun Kepuasan Pengguna. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 335–344. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i4.1358>
- Lubis, Z. P. (2013). *Mandailing Dalam Lintasan Sejarah (2)*. Mandailing Online. <https://www.mandailingonline.com/mandailing-dalam-lintasan-sejarah-2/>
- Maylani, T. R. (2020). *Pengembangan Komik Digital Cerita Rakyat Ratu Shima Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Proyek Studi* [Universitas Negeri Semarang]. <https://lib.unnes.ac.id/40958/1/2411415041.pdf>

- Mevada, D. (2023). *Game Concept Art: A Comprehensive Analysis*. 300 Mind Studio. <https://300mind.studio/blog/game-concept-art/>
- Mladen Milosevic. (2025). *Mastering Unity Principle of Design: Comprehensive Breakdown*. Design Rush. <https://www.designrush.com/best-designs/logo/trends/unity-principle-of-design>
- Mubarok, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(2), 152. <https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>
- Mulyadi, M. (2019). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128–138.
- Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2024). Metode pembelajaran khusus untuk generasi *alpha*, generasi *z* dan generasi *beta*. 9(4), 45–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29210/02020344>
- Nyoman, N., Ramadani, N., Harsemadi, I. G., & Wirawan, I. G. N. (2022). *Visual novel* Kisah Ratu Tribhuwana Wijayatunggadewi Berbasis Multimedia. *Seminar Nasional CORISINDO, 2022: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat CORISINDO*, 681–686. <https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/view/146>
- Okezone, T. (2024). *Mengenal Ratu Shima, Ratu Cantik Penguasa Kerajaan Kalingga yang Potong Kaki Anaknya*. Okezone News. <https://nasional.okezone.com/read/2024/05/14/337/3008249/mengenal-ratu-shima-ratu-cantik-penguasa-kerajaan-kalingga-yang-potong-kaki-anaknya?page=all>
- Pratama, D., Gunarti, W., & Akbar, T. (2017). *Understanding Visual novel As Artwork of Visual Communication Design*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(3), 292–298. <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i3.177>
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). *The Visual Elements Strength in Visual novel Game Development as the Main Appeal*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media *Big Book* untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 190–197. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24723>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto (ed.)). Penerbit ANDI.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+komunikasi+visual+prinsip+desain&ots=za5VRli1rG&sig=mDwHmc01zGdtgRAMZ24OpGlR-jw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Qaffas, A. A. (2020). *An Operational Study of Video Games' Genres*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(15), 175–194. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I15.16691>
- Rahmawati, R., Mulyono, A., Fauziana, R., & Yusup, Q. S. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran yang Aksesibel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 159–169.
- Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75–89. <https://doi.org/10.37249/assalam.v6i1.384>
- Sampoerna Academy. (n.d.). Kerajaan Kalingga, Silsilah, Peninggalan dan Kisahnya. Sampoerna Academy. Retrieved March 19, 2025, from <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/news/kerajaan-kalingga>
- Saraswati, U. (2016). Kuasa Perempuan dalam Sejarah Indonesia Kuna. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(1), 105–113. <https://doi.org/10.17977/um020v10i12016p105>
- Siagian, & Uli, D. R. (2022). Peran Status Sosial Ekonomi (SES) terhadap *High Order Thinking Skills (HOTS)* dalam Bidang Literasi Membaca pada Pelajar Indonesia [Universitas Sumatera Utara]. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/69388>
- Skripsiyukid. (2018). Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. SkripsiYuk! <https://skripsimalang.com/artikel-skripsiyuk-com/kelebihan-dan-kekurangan-penggunaan-metode-penelitian-kuantitatif-dan-kualitatif/>
- Stevani, Y. (2016). Model Kepemimpinan Ratu Sima Kaitannya dengan Teori Kepemimpinan. Universitas Negeri Semarang.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap

- Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Susanto, H. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran). In *Yogyakarta : Aswaja Presindo*.
www.aswajapressindo.co.id
- Walker, M., Takayama, L., & Landay, J. A. (2002). *High-Fidelity or Low-Fidelity, Paper or Computer? Choosing Attributes when Testing Web Prototypes. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 46(5), 661–665.
<https://doi.org/10.1177/154193120204600513>
- Wiryawan, M. B. (2011). *User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>
- Wiyatmi, W., Sudiaty, S., & Artanti, Y. (2024). Pendidikan feminis dalam novel Putri Kalingga karya Wibawa Wibidharma. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(Sp.Iss), 1–10.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v7isp.iss.939>
- Yuwono, A. R., & Anggraeni, N. S. (2023). Persepsi Elemen Visual dan *Layout User Interface* Aplikasi Alfa Gift dan Klik Indomaret. *Gestalt*, 5(1), 55–72.
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i1.135>

