

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, D. (2013). *Analisis perbandingan pendanaan leasing dengan hutang jangka panjang dalam pengadaan aset tetap* (Tesis, Universitas Brawijaya). Universitas Brawijaya. <https://media.neliti.com/media/publications/76187-ID-analisis-perbandingan-pendanaan-leasing.pdf>
- Anggarini, A. (2021). *Desain layout* (1st ed.; N. Martina, & M. Fauzy, Eds.). PNI Press.
- Ardiningrum, P., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan evaluasi antarmuka pengguna responsif aplikasi Myits connect modul job marketplace menggunakan metodologi user-centered design. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2), A91–A98. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.62903>
- Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan praktik desain ui/ux: studi kasus implementasi dengan metode design thinking* (1st ed.; E. Risanto, Ed.). ANDI.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Donasi*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses pada 19 Maret 2025, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/donasi>
- Behuria, S. K. (2022). Microtransactions as a business model in video gaming industry: Its comparison with traditional model and effect on other industries. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSRN.4418003>
- Blizzard Entertainment. (2018, Mei 8). *Unlock pink mercy and help support breast cancer research*. Diakses pada 18 Maret 2025, dari <https://overwatch.blizzard.com/en-us/news/21758132/>
- Blizzard Entertainment. (2018, Juli 9). *Thank you! pink mercy raises more than 12.7 million (usd) for the breast cancer research foundation*. Diakses pada 18 Maret 2025, dari <https://overwatch.blizzard.com/en-us/news/21931801/>
- Blizzard Entertainment. (2024, Desember 5). *Pink mercy raises \$12.3 million for breast cancer research thanks to you!*. Diakses pada 18 Maret 2025, dari <https://overwatch.blizzard.com/en-us/news/24163898/pink-mercy-raises-12-3-million-for-breast-cancer-research-thanks-to-you/>
- Burrell, J. (2023). *Riot games social impact fund crosses \$50m raised*. Diakses pada 20 Februari 2025, dari <https://www.riotgames.com/en/news/50M-raised-riot-games-social-impact>
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. McGraw-Hill/Osborne Media.

- Fauzan, M. F. (2024). *Pengaruh self-control terhadap impulsive buying pada dewasa awal yang bermain game online* (Tesis, Universitas Airlangga). Universitas Airlangga. <https://repository.unair.ac.id/132998/>
- Fullerton, T. (2019). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games, Fourth Edition* (4th ed.). CRC Press.
- Graham, L. (1999). *The principles of interactive design*. Delmar Publishers.
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media*. Taylor & Francis.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif* (1st ed.; H. Abadi, Ed.). Pustaka Ilmu.
- Harsari, N., Wahidiyat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., Basiroen, V. J., Putri, R. A., Suminto, M. A., Setiyoko, N., Renzina, Y. D., Afandi, H. R., Setiasih, N. W., Setiawan, I. K., Dewanto, T. H., & Judijanto, L. (2024). *Dasar-dasar desain grafis: Teori dan panduan dasar bagi pemula* (1st ed.; Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Husnul, Y. S. (2022). *Pengembangan masyarakat berbasis kampung tematik pada kampung markisa kelurahan pasar baru kecamatan karawaci kota Tangerang* (Skripsi, Universitas Islam Negeri). Universitas Islam Negeri. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/62792>
- Itten, J. (1970). *The elements of color*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-faktor tampilan UI/UX yang mempengaruhi psikologis manusia. *Sainteks: Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), 28–33. <https://doi.org/10.37577/SAINTEKS.V5I1.5>
- Koskow, W. (2023). Prinsip ruang kosong pada tata letak isi buku cetak. *DeKaVe*, 16(1), 19–34. <https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/7924>
- Lindley, C. A. (2003). *Game taxonomies: A high level framework for game analysis and design*. Diakses pada 20 Februari 2025, dari <https://www.gamedeveloper.com/design/game-taxonomies-a-high-level-framework-for-game-analysis-and-design>
- Lubis, R. H. (2022). Penggunaan dompet digital dan wallet terhadap budaya konsumtif pada masyarakat di kota Tangerang serta pandangan syariah tentang etika konsumsi. *Al - Tasyree Jurnal Bisnis, Keuangan dan Ekonomi Syariah*, 2(1), 1–10.
- Lupton, E. (2004). *Thinking with type*. Lamster, M. (Ed.). Princeton Architectural Press.
- Maharsi, I. (n.d.). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

- Martono, K. T. (2015). Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1). https://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/80/0?utm_source=chatgpt.com
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara intensi kecanduan game online dengan pembelian impulsif perangkat game pada mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/AP.V3I1.40025>
- Mumtazuddin, Y., & Ahmad, H. A. (2023). Kajian visual kesederhanaan antarmuka pengguna pada aplikasi kebugaran berbasis mobile (Studi Kasus: Google Fit). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(6), H1–H6. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i6.110119>
- Nugroho, S. A., Rudjiono, D., & Rahmadhika, F. (2021). Perancangan identitas perusahaan dalam bentuk stationery desain di rumah kreasi grafika. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.51903/PIXEL.V14I1.456>
- Pahlevi, S. R., & Handriyotopo, H. (2024). Peran ilustrasi sebagai media bercerita dalam album musik band elfensjón. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 13–19. <https://doi.org/10.33153/CITRAWIRA.V5I1.4840>
- Pemerintah Kota Tangerang. (2020). *Peraturan walikota Tangerang Nomor 92 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kampung Tematik*.
- Permatasari, N. D., Lestari, F., Karenina, A., & P Nasution, A. (2022). Identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan kampung dari semi kumuh menjadi kampung kreatif (Studi kasus: Kampung Bekelir, Kelurahan Babakan, Kota Tangerang). *Region: Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif*, 17(2), 346. <https://doi.org/10.20961/region.v17i2.54876>
- Rachman, A., Anugrah, Y., Hafidz, M., Sugiman, Z. A. I., & Sahría, Y. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi integrasi teknologi finansial “fihub” menggunakan metode user-centered design. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1), 2830–7062. <https://doi.org/10.23960/JITET.V12I1.3884>
- Riot Games. (n.d.). *Social impact fund*. Diakses pada 21 February 2025, dari <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/social-impact/social-impact-fund?>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi penelitian* (1st ed.; T. Koryati, Ed.). Penerbit KBM Indonesia.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play - game design fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, N. L. D. I. D. (2013). Elemen visual kemasan sebagai strategi komunikasi produk. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 6(1). <https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1175>
- Sarwono, M. I. N., Martini, R., & Astuti, P. (2023). Pemberdayaan masyarakat melalui kampung tematik di kota Semarang (Studi kasus kampung batik). *Journal of Politic and Government Studies*, 12(1), 491-502. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jpgs/article/view/37416>
- Sawahata, L., & Eldridge, K. (2008). *Complete color harmony workbook*. rockport publishers.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Setiawan, A. F. (2023). *Desain grafis untuk sosial media* (1st ed.). CreativeThinking indiebooks.
- Warframe. (2024, November 1). *Warframe: Quest to conquer cancer 2024*. Diakses pada 18 Maret 2025, dari <https://www.warframe.com/news/quest-to-conquer-cancer-2024>
- Yudhanto, Y., & Susilo, S. A. (2024). *Panduan UI/UX aplikasi digital*. Rafika (Ed.). PT Elex Media Komputindo.