

DAFTAR PUSTAKA

- Aeniy, N., & Ramli, M. (2021). *PERANCANGAN ILUSTRASI MENGENAI TRADISI MAPPALILI*. 8. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. In *Universitas Negeri Surabaya 2022* | (Vol. 695).
- Astuti, Y. sri, & Yuki, L. K. (2023). PENERAPAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LEMAHNYA MINAT MAHASISWA TERHADAP SASTRA DAN BUDAYA DI CIANJUR. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa Dan Budaya*, 7(1), 72–76. <https://doi.org/10.22225/kulturistik.7.1.4353>
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. The MIT Press.
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2020). *Graphic design school The principles and practice of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Eiseman, L. (2017). *COLOR HARMONY PANTONE EDITION EXPERT COLOR INFORMATION FOR PROFESSIONAL RESULTS*. Quarto Publishing Group.
- Eprillia Anzelina Pendidikan Biologi, D., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Sriwijaya Jl Srijaya Negara, U., Besar, B., Ilir Barat, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (2023). Potensi Kearifan Lokal Sumatera Selatan sebagai Basis Media Pembelajaran Kontekstual Biologi SMA. In *Journal of Nusantara Education* (Vol. 2, Issue 2). <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- Fatimah, S., Niode, S., Indra, B., & Azis, W. (2020). *PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TRADISI TUMBILOTOHE DI GORONTALO MELALUI NARRATIVE PHOTOSTORY BOOK*. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop; A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (5th ed.). CRC Press.
- Groh, A. (2020). *Theories of Culture*. Routledge.
- Hamdanah, H., & Surawan, M. A. (2022). *REMAJA DAN DINAMIKA* (S. Ag. , M. Pd. I. Dr. Hj. Muslimah, Ed.). K-Media.
- Hamidah, S., & Rizal, M. S. (2022). Edukasi Kesehatan Reproduksi dan Perkembangan Remaja di Panti Asuhan Yatim Muhammadiyah Kecamatan Gresik Kabupaten Gresik Jawa Timur. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(2), 237–248. <https://doi.org/10.30994/jceh.v5i2.384>

- Hidayat, T. W. (2021). Analisis Percakapan Komunikasi dalam Menentukan Keberhasilan Pesan. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 7(2), 166–176.
<https://doi.org/10.31289/simbollika.v7i2.5632>
- Husna, H. (2019). *JURNAL TUGAS AKHIR PERANCANGAN CONCEPT ART GAME BUDAYA ERAU “BELIMBUR” ADAT KUTAI KARTANEGARA BERBASIS ANDROID*.
- IDEO. (2015). *Field+Guide+to+Human-Centered+Design_IDEOorg_English* (1st ed.).
- Ismatuddiyannah, Jihad Al Aula Meganingrum, R., Anggita Putri, F., & Ketut Mahardika, I. (2023). *Ciri dan Tugas Perkembangan Pada Masa Remaja Awal dan Menengah Serta Pengaruhnya Terhadap Pendidikan*. 7(3).
- Juwantara, R. A. (2019). *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 9(1), 27–34.
- KOMINFO. (2021). *Status Literasi Digital di Indonesia* (L. Stevanny & Z. Vivi, Eds.).
- Kretzschmar, M., & Raffel, S. (2023). *THE HISTORY AND ALLURE OF INTERACTIVE VISUAL NOVELS* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Lichas, S. A., & Jaelani, I. (2023). IMPLEMENTASI METODE HUMAN CENTERED DESIGN (HCD) DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE APLIKASI E-MENU BERBASIS MOBILE DI UMKM BAWANA KOPI. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 3).
- Marschner, S., & Shirley, P. (2021). *Fundamentals of Computer Graphics* (5th ed.). CRC Press.
- Novemy Dhita SBK, A., Kencana Dewi, M., & Deny Marantika, R. (2020). Tinjauan Historis Bekarang: Warisan Budaya untuk Alam di Kecamatan Kikim Timur, Kabupaten Lahat. In *Journal of Indonesian History* (Vol. 9, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jih>
- Nurfazri, A., & Nuraida, I. (2024). Game Edukasi sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Mathematics Education on Research*, 40.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). *Pengaruh Media Interaktif dalam Pengembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>

- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers and Education*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Renie Tri Herdiani, Mk., Ns Isti Antari, Mp., Siska Oktari, Mm., Desni Yuniarni, P., & MPsi, Sp. (2023). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN REMAJA PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA* (Sp. K. dr. Edy Husnul Mujahid & S. Psi. , M. Psi. , Psikolog. Ema Zati Baroroh., Eds.). EUREKA MEDIA AKSARA.
- Riky, A., & Mustamu, R. H. (2014). PORTER FIVE FORCES MODEL PADA PT. RUCI GAS. *Universitas Kristen Petra*, 2(2).
- Schell, J. (2019). *Tenth Anniversary: The Art of Game Design A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Siahaan, M., Julia, & Oktaviani, K. (2021). *Immersive Learning Experience pada Pembelajaran Daring dengan Penggunaan Virtual Reality*.
- Syachroni, S. H., & Helida, A. (2022). Traditional Palembang Society Wisdom on Natural Resource Management for Food Security. *Journal of Global Sustainable Agriculture*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.32502/jgsa.v3i1.5307>
- Tri Rahma Dewi, A., Nurul Aini, A., Sania, I., Zhilal Azizah, ma, Nurpadilah, Y., & Studi Manajemen, P. (2024). *Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di Kalangan Remaja*.
- Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., Ilhami, A., & Diniya, D. (2020). Bedelau: Journal of Education and Learning Mixed Methods Research: Trends and Issues in Research Methodology. In *Bedelau: Journal of Education and Learning* (Vol. 1, Issue 1).
- Villanueva, N. (2021). Beginning 3D Game Assets Development Pipeline: Learn to Integrate from Maya to Unity. In *Beginning 3D Game Assets Development Pipeline: Learn to Integrate from Maya to Unity*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-7196-4>
- Yusnita, E., & Safitri, W. (2024). *International Seminar on Social, Humanities, and Malay Islamic Civilization Islamic Values in the Bekarang Iwak Tradition of the Malay Community of South Sumatra in Maintaining Environmental Balance*. 10. <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/ISSHMIC>