

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, N. (2024). Hari Gim Nasional, Pemerintah Dorong Industri Gim Lokal Kuasai Pasar Nasional dan Global. <https://www.topbusiness.id/95207/>
- Geh, L. (2022). Eternal Dream Studio asal Lampung Raih "Best Narrative" di Indonesia *Game Awards*. <https://kumparan.com/lampunggeh/>
- Kusumanto, D. (2022). Ayo Main Virgo and the Sparklings: This is the Rhythm of My Life. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/178977/>
- Pratama, K. R., & Yusuf, O. (2021). Developer Indonesia Rilis *Game* Android Bertema Kesehatan Mental. <https://tekno.kompas.com/read/2021/10/13/>
- Sutriyanto, E. (2024). AGI: Pendapatan Industri *Game* Indonesia Rp23,8 Triliun Sampai Rp31,7 Triliun di 2024. <https://www.tribunnews.com/bisnis/>

