

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrachman, A., Suhardini, S., Herawaty, E., & Priady, B. (1995). *Pakaian adat tradisional daerah Provinsi DKI Jakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Diunduh dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan repositori
- Afif, F. R. (2016). *Perancangan komik adaptasi legenda Nyai Dasima* (Skripsi, Universitas Telkom). Diakses dari <https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/121914/perancangan-komik-adaptasi-legenda-nyai-dasima.html>
- Ardan, S. M. (1975). *Nyai Dasima: Kisah nyata dari zaman kolonial* (Cet. ke-1). Gunung Agung.
- Arjon, C. M., Paath, D. K., & Kartika, N. I. (2023). Perancangan Buku Pop Up Legenda Batu Menangis. *PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.30591/paravisual.v3i1.4959>
- Bishop, R. (2020). *Fundamentals of Character Design. In Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). 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/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Budiman, A., & Sutopo, H. (2017). Pengembangan Aplikasi Game Budaya Indonesia Tentang Cerita Rakyat Roro Jonggrang Berbasis Mobile Android. *KALBIS Scientia*, 4(1), 1–11.
- 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>
- Fata, N., Shalihah, N., & Abidah, N. (2022). Pengaruh Perkembangan Bahasa Anak Sekolah Dasar Terhadap Kognitif Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6, 1065. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1175>
- Finley, T. K. (2023). *Branching Story, Unlocked Dialogue; Designing and Writing Visual novels* (Vol. 1).
- Gingerich, R. (n.d.). *2022 Guide to UX/UI Design In 45 Minutes for Beginners : A Quick Reference Guide to Intuitive User Experience and User Interface Designs*.
- Guntoro, M., Kurniawan, Z., & Rosalina, M. (2022). Warisan Budaya dan Pengembangan Seni Kreatif. *Barakuda* 45, 4(2), 274–280.

- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour: How to Use the Psychology of Colour to Transform Your Life*. Penguin Books Limited., Part 3.
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04, 1–5.
- Kurnianingsih, W. (2011). *Perbandingan tokoh dalam novel Nyai Dasima karya S. M. Ardan dengan novel Tjerita Njai Dasima karya G. Francis* (Skripsi Sarjana, Universitas Kanjuruhan Malang). Universitas Kanjuruhan Malang.
https://digilib.unikama.ac.id/index.php?p=show_detail&id=37180
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions Edition 06*. 1431.
- Madyatmadja, E. D., Kusumawati, L., Jamil, S. P., Kusumawardhana, W., Informasi, S., & Nusantara, U. B. (2021). *Infotech: journal of technology information*. Raden Ario Damar, 7(1), 55–62.
- Mentari Nataya Nasution A. (2024). The Development Period of Generation Alpha: Viewed from the Perspective of Developmental Psychology Atika Mentari Nataya Nasution. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(1), 158–164. www.jurnalp3k.com/index.php/J-P3K/index
- Miller, C. H. (n.d.). *Digital Storytelling A Creator's Guide To Interactive Entertainment*.
- Nguyen, M. H. T. (2021). *Fundamentals of 2D Game Art*. 1–91.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/504796/Nguyen_Mai_Fundamentals_of_2D_Game_Art.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Omega, H. A. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>
- Ranga, A. Y., Saad, M. I., Informasi, S., Samarinda, K., Timur, K., & Reality, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN GAME AUGMENTED REALITY PENGENALAN HURUF HIRAGANA BAHASA JEPANG BERBASIS UNITY ENGINE DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY GAME RECOGNITION OF JAPANESE HIRAGANA LETTERS BASED ON UNITY ENGINE USING MARKER BASED*. T. 1–8.
- Rangga, A., & Putra, P. (2013). Mempercantik Tampilan Game 2D Menjadi 3D De Kronik Van Diponegoro Menggunakan Teknik Mode 7. *Jurnal Teknik Elektro Unnes*, 5(2), 102–106.
- Report, G. Z. (2025). *INDONESIA MILLENIAL AND GEN Z REPORT 2025*. 1–169.
<https://doi.org/10.18356/d60ac2d9-en>

- Rostamailis, Hayatunnufus, & Merita Yanita. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 1 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional. Diunduh dari https://ftp.unpad.ac.id/bse/Kurikulum_2006/10_SMK/kelas10_smk_tata_kecantikan_rambut_rostamailis.pdf
- Rusmiatiningsih, R., & Rizkyantha, O. (2022). Analisis Karakteristik Literasi Generasi Alpha Dan Implikasinya Terhadap Layanan Perpustakaan. *Tik Ilmeu : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 6, 295. <https://doi.org/10.29240/tik.v6i2.5134>
- Sari, N. (2021). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ONLINE PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SDN KAKATUA MAKASSAR*. 6.
- Smith, T. (2025). Anatomy Of Game Design. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). 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/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). *Metode Penelitian Kualitatif*, 1–274. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Sulistiati. (2016). Cerita Rakyat Nusantara Analisis Struktur Cerita dan Fungsi Motif Penjelmaan. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). 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/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sumiati. (2020). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2507(February), 1–9.
- Tenggara, U. S. (2023). *PENGUNAAN CERITA RAKYAT SEBAGAI MEDIA*. 4(2), 322–334.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces THIRD EDITION Patterns for Effective Interaction Design*. <http://oreilly.com>
- Tracy, F. (n.d.). *Game Design Workshop A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. In *Most*.
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

- Wayan Sumitri, N. (2023). Eksistensi Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat di Manggarai Timur Eksistensi Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat di Manggarai Timur The Existence of Folktales and Their Functions in Community Life in East Manggarai. *Jurnal Sastra Dan Kearifan Lokal*, 3(1), 2023. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arif/index>
- Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game the Legend of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. *Jurnal Media Infotama*, 19(1), 69–78. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i1.3807>
- Wiqoyatul, N. (2018). *Konstruksi sosial pangsi jawara Betawi*. Skripsi/FKIP Universitas Islam Negeri Jakarta.
- Wright, T., Blakely, D. P., & Boot, W. R. (2012). The effects of action video game play on vision and attention. *Video Game Play and Consciousness*, March 2012, 65–82.
- Yahya, E. N. (2024). *Perancangan game visual novel sebagai media pengenalan gangguan kecemasan pada Gen Z*. Jurnal Barik, 6(3), 160–175. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v6i3.65754>
- Yetti, E. (2020). Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara: Upaya Melestarikan Budaya Bangsa. *Mabasan*, 5(2), 13–24. <https://doi.org/10.26499/mab.v5i2.20>
- Yulia Utami, R. (2016). *Perancangan informasi cerita rakyat Nyai Dasima dari suku Betawi melalui buku* (Skripsi, Universitas Komputer Indonesia). Universitas Komputer Indonesia. Diakses dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/707/jbptunikompp-gdl-riskyyulia-35348-9-unikom_r-1.pdf