

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. K., (2021). *Fakta Novel Ringan dan Novel Visual: Segmentasi Sastra Modern*. <https://kumparan.com/fadlan-khatami-ahmad/fakta-novel-ringandan-novel-visual-segmentasi-sastra-modern-1wpkB9Ecesh/full>
- Akbar, F. H., Ramdhan, Z. R & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Karakter Animasi 3d Ciung Wanara untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Jawa Barat. *Art & Design : Vol. 8, No. 6*.
file:///C:/Users/TUF/Downloads/21.04.4270_jurnal_eproc.pdf
- Akbar, T., Gunarti, W. W. W., Pratama, D. (2017). Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design. *MUDRA Journal of Art and Culture* 292-298. Volume 32 Nomor 3.
<https://media.neliti.com/media/publications/195201-EN-understanding-visual-novel-as-artwork-of.pdf>
- Ananda, F. P., Suhardi, I., & Ryolita, W. P. (2022). Analisis Fakta Cerita dan Tema Novel Ciung Wanara (1968) Karya Ajip Rosidi. *Hal 90-100*.
<https://conference.fib.unsoed.ac.id/ojs/index.php/kokadoma/article/view/116>
- Ardiansyah. (2022). *Kesehatan Reproduksi Remaja : Permasalahan dan Upaya Pencegahan*. https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/29/kesehatan-reproduksi-remaja
- Adiansyah, Rusnita, Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitati.
<https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/57/30>
- Asyahda, K. & Wibowo, A. P. W. (2023). Perancangan Game Android Novel Visual “Malin Kundang” Menggunakan Renpy Visual Novel Engine. *Jurnal Darma Agung*, Vol. 31, No. 1.
<https://ejurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnaluda/article/view/3031/2750>
- Buntaran, L. C. K. (2020). Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik Gono Gini mengenai Protokol Kesehatan.
<http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupa/article/download/2973/pdf>
- Cahyadi, N. (2022). *Cerita Ciung Wanara*.
<https://disdik.purwakartakab.go.id/berita/detail/cerita-ciung-wanara>

- Cavallaro, Dani (2010), *Anime and the Visual Novel. Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, McFarland & Company, Inc., North Carolina.
- Detik Jabar (2024). *Ciung Wanara, Carita Pantun Awal Mula Terpisahnya Jawa-Sunda*. <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-7324166/ciung-wanara-carita-pantun-awal-mula-terpisahnya-jawa-sunda>
- Detikedu. (2023). *7 Nama Generasi Berdasarkan Umur, Kamu yang Mana?*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6737366/7-nama-generasi-berdasarkan-umur-kamu-yang-mana>
- Dianta, A. F., Nurindiyani, A. K., & Darmawan, Z. M. E., (2020). Analisis Pengalaman Pengguna Game Visual Novel Asal Usul Kota Surabaya Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Saintekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen*. Vol. 13 No. 1 67-78. file:///C:/Users/TUF/Downloads/JurnalSAINTEKOM.pdf
- Elisabeth, N. & Hermita, R. (2021). Perancangan Game Novel Visual Cerita Rakyat Nusantara 'Asal Mula Danau Toba' Menggunakan Renpy Visual Novel Engine Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore 'The Origin of Lake Toba' using Renpy Visual Novel Engine. *Jurnal Sisfotenika* Vol. 11. <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/ST/article/view/1054/712>
- Finley, T. K. (2023). *Branching Story, Unlocked Dialogue: Designing and Writing Visual Novels (1st ed.)*. Taylor & Francis Group
- Firmansyah, A., Anoegrajekti, N., Rahmat, A. (2022). Carita Pantun: Eksistensi di Masyarakat Sunda. https://www.researchgate.net/publication/369901253_Carita_Pantun_Eksistensi_di_Masyarakat_Sunda
- Greenbook.id. *Pilihan Font Terbaik Untuk Buku*. <https://greenbook.id/pilihan-font-terbaik-untuk-buku/>
- Hidayat, W. A., Sulistyowati, E. D., & Rokhmansyah, A. (2019). Struktur dan Fungsi Cerita Rakyat Benayuk Versi Desa Sepala Dalung Kabupaten Tana Tidung: Kajian Strukturalisme Naratologi. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(4), 442–452. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/2383>
- Indonesia baik.id. (2023). *Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak Usia Berapa?* <https://indonesiabaik.id/infografis/pengguna-internet-indonesia-paling-banyak-usia-berapa>

- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kominfo. (2021). *Status Literasi Digital di Indonesia 2021*. (2021). https://cdn1.katadata.co.id/media/microsites/litdik/Status_Literasi_Digital_diIndonesia%20_2021_190122.pdf
- Kurniawan, A. R & Rohendi, A. (2021). Outdoor Recreation: Perencanaan Dan Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Wisata Pendidikan Ciungwanara. *Jurnal Keolahragaan*. 7(1):1-11. https://www.researchgate.net/publication/354067764_Outdoor_Recreation_Perencanaan_Dan_Pemberdayaan_Masyarakat_Dalam_Pengembangan_Wisata_Pendidikan_Ciungwanara
- Kurniasari, E., Safitri, A. R., Mardiana. (2019). *Perancangan User Persona Dan Customer Journey Map Sebagai Representasi Pengguna Sistem Repository Perpustakaan Universitas Lampung*. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>
- Mawarni, S. F. (2021). Konsep, Teori Dan Prosedur Design Thingking. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. https://www.academia.edu/45171645/KONSEP_TEORI_DAN_PROSEDUR_DESIGN_THINGKING
- Masnuna & Zakiyah, N. L. (2020). Buku Ilustrasi Pola Asuh yang Tepat untuk Menumbuhkan Emosi Positif Anak. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain. *Volume 23 Nomor 3*. <https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/4498>
- Merdiyatna, Y. Y. (2019). Struktur, Konteks, dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. <file:///C:/Users/TUF/Downloads/1283-3129-1-SM.pdf>
- Mubarok, F. (2024). *Video Game: Peluang atau Tantangan bagi Gen Z?*. <https://www.kompasiana.com/faqihmubarok2219/65b234be12d50f20d20c0a92/video-game-peluang-atau-tantangan-bagi-gen-z>
- Mukhlis, Salsabila, A. L., et. Al. (2022). Identifikasi Generasi Milenial Golongan Z Di Desa Tuntungan II Kecamatan Pancur Batu. *Jurnal Pendis*. vol. 1 no. 1. https://www.researchgate.net/publication/383570251_IDENTIFIKASI_GENERASI_MILENIAL_GOLONGAN_Z_DI_DESA_TUNTUNGAN_II_KECAMATAN_PANCUR_BATU

- Gordon, K. (2022). *Using Grids in Interface Designs*.
<https://www.nngroup.com/articles/using-grids-in-interface-designs/>
- Nugraha & Mochamad. (2006). *Perancangan Komik Jaka Linglung*. Diploma thesis, Universitas Komputer Indonesia.
<https://repository.unikom.ac.id/7792/>
- P2k.stekom. (2023). *Daftar Kabupaten dan kota di Jawa Barat*.
https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Daftar_kabupaten_dan_kota_di_Jawa_Barat
- Priharsari, D. & Dwiputra, K. N. (2022). *Perancangan Desain Website Adens Gaming dengan menggunakan Metode Design Thinking*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Vol. 6, No. 9, September 2022, hlm. 4196-4203. <http://j-ptiik.ub.ac.id/>
- Salmaa. (2022). *17 Pilihan Font Terbaik Untuk Buku*.
https://penerbitdeependublish.com/pilihan-font-untuk-buku/#4_EB_Garamond
- Santoso, R. A., Sunaryono, D., Ariesianti, I. (2013). Rancang bangun aplikasi buku “dongeng” – kumpulan cerita rakyat interaktif berbasis ios. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(2), 407.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=CBiCsT4AAAAJ&citation_for_view=CBiCsT4AAAAJ:qjMakFHDy7sC
- Soedarso, N. (2015). *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Visual Communication Design, School of Design, BINUS University.
<https://media.neliti.com/media/publications/167299-ID-komik-karya-sastra-bergambar.pdf>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Tubikblog. *UI Design: Basic Types of Buttons in User Interfaces*.
<https://blog.tubikstudio.com/ui-design-basic-types-of-buttons-in-user-interfaces/>
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design* (2nd ed.). Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc.
https://www.academia.edu/23674548/_Bryan_Tillman_Creative_Character_Design_BookZZ_org_

- Trisnasasti, A. (2021). Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat Nusantara. *Journal of Language Learning and Research*. 3(2). 99-106.
file:///C:/Users/TUF/Downloads/99-106+Ajeng+Trisnasasti,+Nilai+-+Nilai+Kearifan+Lokal+dalam+Cerita+Rakyat+Nusantara.pdf
- Widodo, et al. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*.
https://repository.binawan.ac.id/3303/1/Buku%20Ajar%20Metode%20Penelitian%20Full_compressed%20Highlighted.pdf
- Wurdeman, A. (2022). *The Hero Archetype - Everything You Need To Know*.
<https://www.dabblewriter.com/articles/the-hero-archetype>

