

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024). Literatur Review: Keterlibatan Orang Tua dalam Penggunaan Teknologi Digital untuk Pendidikan Anak. *Ludi Litterarri*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.62872/r06fdy96>
- Agate. (2023). *The Best of Both Worlds: Action-Adventure Genre*. <https://agate.id/the-best-of-both-worlds-action-adventure-genre/>
- Ahmad, D. (2021). *Mengenal Lebih Jauh Game Visual Novel*. <https://www.gamefinity.id/game/mengenal-lebih-jauh-game-visual-novel>
- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Aisyah, Kurniawan, A., & Kinasih, T. (2024). MENGEMBANGKAN DIGITAL STORY TELLING BERBASIS BUDAYA LOKAL. *SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN*, 127–134. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/971/>
- Ali, R. (2000). *Cerita Rakyat Betawi 1*.
- Allabarton, R. (2024). *A Complete Guide to Game UI Design*. <https://www.andacademy.com/resources/blog/ui-ux-design/game-ui-design/>
- Arifin, S. (2023). *Mengenal Apa Itu Layout: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya*. <https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya>
- Arsalan. (2024). *What are Gaming Assets?* <http://it-s.com/what-are-gaming-assets/>
- Bishop, R., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). Fundamentals of Character Design: How to Create, Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). 3dtotal Publishing.
- Chhabra, S. (2023). *What are Muted Colors: A Guide to Their Effective Use in Design*. <https://www.onething.design/post/muted-colors>
- Chipman, A. (2022). *UX/UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*. 1–188.
- Coursera. (2024). *What Is Character Design? And How to Get Started*. <https://www.coursera.org/articles/character-design>
- Fadli, R. (2023). *Tahapan Perkembangan Remaja Usia 10-18 Tahun yang Perlu Diketahui*. <https://www.halodoc.com/artikel/tahapan-perkembangan-remaja->

usia-10-18-tahun-yang-perlu-diketahui?srsId=AfmBOoqx_kp-
ISKAd6TUwrjHTXuupvBEoMO28MThvgB899gnPVL3FNj

- Fitinline. (2020). *Filosofi Baju Pangsi Serta Perbedaan Antara Baju Pangsi Betawi dan Sunda Yang Perlu Anda Ketahui*.
<https://fitinline.com/article/read/filosofi-baju-pangsi-serta-perbedaan-antara-baju-pangsi-betawi-dan-sunda-yang-perlu-anda-ketahui/>
- Gamepackstudio. (2023). *Game UX Design: Why UX Matters When Making A Video Game?* <https://gamepackstudio.com/game-ux-design-why-ux-matters-when-making-a-video-game/#:~:text=Player-centric design is at the heart of,only fun to play but also meets>
- Glatch, S. (2024). *The 5 Elements of Dramatic Structure: Understanding Freytag's Pyramid*. <https://writers.com/freytags-pyramid>
- Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best Practices for Graphic Designers: Grids and Page Layouts*.
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour: How to Use the Psychology of Colour to Transform Your Life. Penguin Books Limited.*, Part 3.
- Humairoh, N. I. (2022). *Mengenal 6 Keunikan Rumah Khas Betawi yang Menjadi Ciri Khasnya!*
https://www.kompasiana.com/gramediaofficial/6394178d0d6a9d7d8b547852/mengenal-6-keunikan-rumah-khas-betawi-yang-menjadi-ciri-khasnya?page=all#goog_rewarded
- Indonesia, C. (2023). *Apa Itu Merchandise? Ini Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Contohnya*. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230714094857-569-973343/apa-itu-merchandise-ini-pengertian-fungsi-jenis-dan-contohnya#:~:text=Merchandise adalah barang yang kerap,cuma atau bisa juga membayar.>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Junus, E., Kusuma, N., Arjuna, V. F., Tandil, W., Alif, M. N., & Primasari, C. H. (2021). *Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK. KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi, Vol. 1 No. 1 (2021): Juni 2021*.
- Kalinin, E. (2023). *What Are Assets in Game Design?* Retrostylegame.Com.
<https://retrostylegames.com/blog/what-are-assets-in-game-design/>
- Kalinin, E. (2024). *Good Fonts for Games*.
<https://retrostylegames.com/blog/good-fonts-for-games/>
- Kompas, T. R. (2024). *Ragam Budaya Rumah Betawi*.
https://www.kompas.id/baca/kompas_multimedia/ragam-budaya-rumah-betawi?status=sukses_login&status_login=login&loc=hard_paywall

- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions* (6th ed.).
- Maharsi, I. (2018). *Ilustrasi*.
- Male, A. (2007). *Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*.
- Marx, C. (2022). Writing for Animation, Comics, and Games. In *Sustainability (Switzerland)*. CRC Press.
- Miller, C. H. (2020). Digital Storytelling: Fourth Edition: a creators guide to the interactive entertainment. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Novayani, W. (2019). Game Genre untuk Permainan Pendidikan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 54–63. <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>
- Nurgiantoro, B. (2002). Theory of Fiction Analysis (Teori Pengkajian Fiksi). In *Gadjah Mada University Press*.
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=p4JqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Teori+Pengkajian+Fiksi&ots=OYAc7ewrkL&sig=b8Od_Fu3ocVXMibhoR1vFAO5NJ8&redir_esc=y#v=onepage&q=Teori Pengkajian Fiksi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=p4JqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Teori+Pengkajian+Fiksi&ots=OYAc7ewrkL&sig=b8Od_Fu3ocVXMibhoR1vFAO5NJ8&redir_esc=y#v=onepage&q=Teori%20Pengkajian%20Fiksi&f=false)
- Pav. (2021). *Color Theory for Game Art Design – The Basics*.
<https://pavcreations.com/color-theory-for-game-art-design-the-basics/#the-basics-of-Color-Theory>
- Pelle, I. (2021). *Apa Itu Genre Game Platformer?*
<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-genre-game-platformer/>
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Rachmat, G. (2016). *Kursi Betawi: Bentuk Dan Fungsi Dalam Seni Pertunjukan*. 26(4), 391. <https://www.neliti.com/id/publications/298355/kursi-betawi-bentuk-dan-fungsi-dalam-seni-pertunjukan>
- Rukayah. (2018). Eksistensi Cerita Rakyat Sebagai Media Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Vol,2., 2(2)*, 35.
- Sabban, M. M. (2024). *Edukasi Bahasa dan Sastra untuk Masyarakat : Memperkenalkan Cerita Rakyat Lokal*. 1(1), 9–13.
- Sihotang, C. M. (2025). *Sejarah Batik Parang*.
[https://sonobudoyo.jogjapro.go.id/id/tulisan/read/sejarah-batik-parang#:~:text=Batik Parang memiliki makna filosofis,keseimbangan dan harmoni dalam kehidupan.](https://sonobudoyo.jogjapro.go.id/id/tulisan/read/sejarah-batik-parang#:~:text=Batik%20Parang%20memiliki%20makna%20filosofis,keseimbangan%20dan%20harmoni%20dalam%20kehidupan.)

- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. interaction-design.org
- Tompkins, G. E., Bright, R. M., Pollard, M. J., & Winsor, P. J. T. (2011). Language Arts: Content and Teaching Strategies Fifth Canadian Edition. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Turyani, I., Sugiarto, E., & Naam, M. F. (2024). Nilai-Nilai Seni, Budaya, Dan Pendidikan Karakter Pada Cerita Rakyat Patih Sampun Asal Kabupaten Pemasang. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 139–148. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.192>
- VOI. (2024). *Mengenal Maen Pukulan: Bekal Bela Diri Orang Betawi Lawan Penjajah*. <https://voi.id/memori/436511/mengenal-maen-pukulan-bekal-bela-diri-orang-betawi-lawan-penjajah>
- Wardana, R. S. (2022). *Grid: Pengertian, Jenis, Manfaat dan Tips Menggunakannya*. <https://vocasia.id/blog/grid-adalah/>
- Welianto, A. (2021). *Rumah Kebaya, Rumah Tradisional Betawi*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/28/203500869/rumah-kebaya-rumah-tradisional-betawi?page=all>
- Wibowo, E. P. (2022). *Teori Warna dan Penerapannya di Dalam Video Game*. <https://metaco.gg/lainnya/teori-warna-dan-penerapannya-di-dalam-video-game>
- Zainudin, A. (2022). *Pengertian Hue, Value, Saturation (HSV) dan Hue, Value, Lightness (HSL)*. <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Hue-Value-Saturation-HSV-dan-Hue-Value-Lightness-HSL/e9be52bfc3ff8544b09c9e0063132975a80db44a>