

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, N. (2025, July 2). *25 HP 1 jutaan terbaik 2025, spek kencang Harga Hemat!* pricebook.co.id.
https://www.pricebook.co.id/article/market_issue/11601/hp-harga-1-jutaan-terbaik
- Ariwibowo, T. (2021). Strategi Perang Semesta: Pertempuran Pangeran Diponegoro Menghadapi Belanda 1825-1830. *Syntax Literate Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(5). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i5.2742>
- Badan Pusat Statistik DKI Jakarta. (2023). Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2023. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>
- Badan Pusat Statistik DKI Jakarta. (2025). Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2025. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25Ke9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMyMwMDAw/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin--ribu-jiwa-.html?year=2025>
- Badan Pusat Statistik DKI Jakarta. (2020). Jumlah Penduduk Menurut Wilayah, Kelompok Umur, dan Jenis Kelamin, INDONESIA, Tahun 2020. <https://sensus.bps.go.id/topik/tabular/sp2020/3/1/0>
- Carey, P. (2014). *Takdir Riwayat Pangeran Diponegoro (1785-1855)*. Penerbit Buku Kompas.
- Cheever, N. (2018). *The art of game World Maps*. <https://80.lv/articles/the-art-of-game-world-maps>
- Cole, D. (2021). *Game Design & Development 2021*. Creative Common.
- Data, A. (2014). Teknik pengumpulan data. *Jurnal Pendidikan Mipa Susunan Redaksi*, 4.
- Dewi, V. (2020). Prince Diponegoro in the Javanese War from 1825-1830. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 147-158. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/sindang.v2i2.254>
- Fullerton, T. (2024). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. AK Peters/CrC Press.

- Hamidli, N. (2023). Introduction to UI/UX design: key concepts and principles. Preuzeto, 28, 2024
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna dan prinsip desain user interface (ui) dalam aplikasi seluler “bukaloka”. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 105-119.
- Indonesia, I. M. D. (n.d.). Indeks Masyarakat Digital Indonesia. IMDI. <https://imdi.sdmdigital.id/>
- Keytimu, J., Siswo Martono, & Evi Farsiah Utami. (2023). Perancangan Artbook Kisah Pangeran Diponegoro untuk Anak Usia 9-10 Tahun. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 156–162. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.139>
- Kim, D., Nam, J. K., & Keum, C. (2022). Adolescent Internet gaming addiction and personality characteristics by game genre. *Plos one*, 17(2), e0263645.
- Krause, R. (2023). *Using imagery in visual design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/imagery-in-visual-design/>
- Maulianti, H., & Prima, E. (2025, August 10). Mengenal Game Roblox dan Alasan Digemari Anak hingga Dewasa. *Tempo*. <https://www.tempo.co/digital/mengenal-game-roblox-dan-alasan-digemari-anak-hingga-dewasa-2057046>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Novak, J. (2022). *Game development essentials: an introduction*. NOVY PUBLISHING.
- Paksi, D. F., & Nur, D. (2021). Warna Dalam dunia visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Purnama, K. I., & Setiawan, B. (2024, July 4). Game Zenless Zone Zero: Simak Spesifikasi Permainannya. *Tempo*. <https://www.tempo.co/digital/game-zenless-zone-zero-simak-spesifikasi-permainannya-43366>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Ranchman, G. A., & putri Amelia, R. (2021). Penggunaan Handphone Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial. *Cebong Journal*, 1(1), 15-19.

- Sakinah. (2022). *Meningkatkan motivasi dan minat belajar sejarah melalui model pembelajaran problem based learning dengan media TTS*. mysch.id. <https://www.sman1prembun.sch.id/artikel/detail/428674/meningkatkan-motivasi-dan-minat-belajar-sejarah-melalui-model-pembelajaran-problem-based-learning-dengan-media-tts-/>
- Samara, T. (2023). *Making and breaking the grid: A graphic design layout workshop*. Rockport Publishers.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*. Elsevier.
- Suddin, S. (2024). Sejarah Indonesia. Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia, 25
- Tresa vianus, T., Sulistyarini, S., & Firmansyah, H. (2024). Analisis Minat Belajar Pada Materi Sejarah Indonesia Terhadap Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(7), 1040-1048.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design*. CRC Press.
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Idea Press.
- VALORANT. (2026, January 12). <https://playvalorant.com/id-id/>
- Wibowo, C., Sudiarso, A., & Prihantoro, K. (2023). Analisis Kepemimpinan Pangeran Diponegoro pada Perang Jawa Dalam Menegakkan Kedaulatan Kesultanan Yogyakarta (Ditinjau Dari Teori Seni Perang Sun-Tzu). *Jurnal Kewarganegaraan*. 7(1), 2723-2328.
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.