

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, I. (2024, Juli 3). *Mengapa malam 1 Sura disebut angker & maknanya bagi orang Jawa*. Tirto. Diakses pada 28 Februari 2025, dari <https://tirto.id/mengapa-malam-1-Sura-disebut-angker-maknanya-bagi-orang-jawa>
- Amplitude. (2025, Agustus 4). *Product and analytics definitions, terms, & examples - glossary*. Diakses pada 25 November 2025, dari <https://amplitude.com/glossary/terms/user-persona>
- Anuri, H., & Kusuma, A. (2024). *Hubungan Kecanduan Media Sosial dengan Fungsi Kognitif pada Mahasiswa di Universitas Kusuma Husada Surakarta*. [Skripsi, Universitas Kusuma Husada]. Perpustakaan Universitas Kusuma Husada Surakarta. <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/7993/>
- Arieza, U. (2023, Juli 10). *Mengenal Mubeng Beteng, tradisi Keraton Yogyakarta menyambut tahun baru Islam*. Kompas. <https://travel.kompas.com/read/2023/07/10/105300827/mengenal-mubeng-beteng-tradisi-keraton-yogyakarta-menyambut-tahun-baru-islam->
- Azizah, N. S., Dhikananda, T. I., Sendiko, M. R., & Rosmiati, M. (2025). Game edukasi 2d rpg “Kulon Progo: “the lost artifact” untuk pelestarian budaya lokal. *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 4(2), 427–434. <https://doi.org/10.62357/jsit.v4i2>
- Bengtsson, R. L., & Couvering, V. E. (2023). Stretching immersion in virtual reality: How glitches reveal aspects of presence, interactivity and plausibility. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 29(2), 432–448. <https://doi.org/10.1177/13548565221129530>
- Branson, S. (2020). *Ux / ui design: Introduction guide to intuitive design and user-friendly experience*. Steven Branson.
- Brewer, S. (2025). *The pocket mentor for video game ux ui*. CRC Press.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. Laurence King Publishing.
- Condrongoro, M. S. (2010). *Memahami busana adat Kraton Yogyakarta: warisan penuh makna*. Yayasan Pustaka Nusantara

- CNN Indonesia. (2023, Juli 18). *5 mitos malam 1 Sura yang kerap dianggap mistis*. Diakses pada 25 Februari 2025, dari <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230712153817-569-972627/5-mitos-malam-1-Sura-yang-kerap-dianggap-mistik>
- Crew, K. (n.d.). *Pakaian keprajuritan Kasultanan Yogyakarta*. Diakses pada 28 Februari 2025, dari <https://www.kratonjogja.id/prajurit-kraton/4-pakaian-keprajuritan-kasultanan-yogyakarta/>
- Darmawan, R. (2021, Agustus 8). *Tradisi Mubeng Beteng mencari ketenangan hati dalam sunyi*. Kompas. <https://yogyakarta.kompas.com/read/2021/08/08/105049478/tradisi-mubeng-beteng-mencari-ketenangan-hati-dalam-sunyi>
- Davis, M., & Hunt, J. (2017). *Visual communication design: An introduction to design concepts in everyday experience*. Bloomsbury Publishing.
- Dinas Kebudayaan. (2025). *Abdi dalem Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat: Mahargya Tanggap Warsa Dal 1959 / 2025 M*. Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Dinas Kebudayaan Kota Yogyakarta. *Mubeng Beteng Karatan Ngayogyakarta Hadiningrat*. Diakses pada 4 Maret 2025, dari <https://kebudayaan.jogjakota.go.id/page/index/mubeng-beteng-karatan-ngayogyakarta-hadiningrat>
- Dzulfaroh, A., & Hardiantoro, A. (2024, Juli 5). *Membongkar mitos di balik larangan keluar rumah pada malam 1 Sura*. Kompas. <https://www.kompas.com/tren/read/2024/07/05/073000065/membongkar-mitos-di-balik-larangan-keluar-rumah-pada-malam-1-Sura>
- Endraswara, S. (2024). *Falsafah hidup Jawa: Menggali mutiara kebijakan dan intisari filsafat Kejawen*. Cakrawala Sketsa Mandiri.
- Ferro, L. S. (2016). *Gamification with Unity 5.x*. Packt Publishing.
- Fullerton, T. (2024). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games*. (5th ed.). CRC Press.
- Gibbons, S. (2024, Januari 12). *Journey mapping 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/>
- Hadi, D. (2017). *Direktori kekayaan dan keberagaman budaya provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. PDSP Kemdikbud RI.

- Harahap, I. (2023). Tugas perkembangan remaja tahap awal dan akhir. *Thiflun: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 62–67.
<https://doi.org/10.31604/jpd.v1i2.14527>
- Hodent, C. (2017). *The gamer's brain: How neuroscience and ux can impact video game design*. (1st ed.). CRC Press.
- Jocelyn, K. (2025, Mei 7). *Kemelekatan film horor Indonesia dengan cerita rakyat nusantara*. Ultimaz. <https://ultimagz.com/hiburan/kemelekatan-film-horor-dan-cerita-rakyat/>
- Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat. (2024, Juli 9). *Antusias ribuan masyarakat ikuti gelaran Mubeng Beteng, peringatan 1 Sura je 1958*. Diakses pada 3 Mei 2025, dari <https://www.kratonjogja.id/peristiwa/1327-antusias-ribuan-masyarakat-ikuti-gelaran-mubeng-beteng-peringatan-1-sura-je-1958/#:~:text=Prosesi%20Mubeng%20Beteng%20dimulai%20tepat,sejauh%20kurang%20lebih%205%20kilometer>.
- Kasim, Y. U. (2024, Juli 6). *7 Mitos di malam 1 Sura yang banyak diyakini dan penjelasannya dalam Islam*. Detik. <https://www.detik.com/sulsel/berita/d-7426211/7-mitos-di-malam-1-Sura-yang-banyak-diyakini-dan-penjasannya-dalam-islam>
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.
- Lewis, R. G. (2020). *Color psychology: Profit from the psychology of color: discover the meaning and effects of color*. Psychoprofits.
- Mardiana, W. A., & Kasih, P. (2021). Pengenalan budaya daerah di Pulau Jawa dengan game edukasi “petualangan si sape”. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 5(1), 65–70.
<https://doi.org/10.29407/inotek.v5i1.907>
- Mariyama, M. Lestari, P. L., & Sari, P. S. (2023). Pengaruh intensitas dan jenis pemakaian dalam penggunaan gadget terhadap tingkat emosional pada anak usia sekolah. *Indonesian Journal of Nursing and Health Sciences*, 4(2), 113–120. <https://doi.org/10.37287/ijnhs.v4i2.1564>
- Meadows, M. S. (2003). *Pause & effect: The art of interactive narrative*. New Riders Publishing.
- Maulida, R., Puspitasari, T., & Haryono, W. (2025). Sosialisasi penggunaan google family link sebagai digital parenting control di PKBM Tinta Ilmu Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.35315/intimas.v5i1.10067>

- Negoro, S. S. (2017). *Upacara tradisional Jawa*. Pustaka Pelajar.
- Ningsih, L., & Pangestuti, L (2024, Maret 10). *Mubeng Beteng, tradisi malam 1 Sura Keraton Yogyakarta*. Kompas.
<https://www.kompas.com/stori/read/2024/03/10/120000279/mubeng-beteng-tradisi-malam-1-Sura-keraton-yogyakarta?page=all>
- Putra, K. A. (2021). *Nilai-Nilai Moral dalam Tradisi Mubeng Beteng Malam Satu Sura di Keraton Yogyakarta*. [Skripsi, Universitas Gadjah Mada]. Perpustakaan Universitas Gadjah Mada.
<https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/200058>
- Putra, M. H. R., Maulindar, J., & Pradana, I. A. (2022). Rancang bangun game edukasi pengenalan budaya Jawa sebagai media pembelajaran menggunakan construct 2. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Bisnis*, 520–532. <https://doi.org/10.47701/senatib.v2i1>
- Rohimah, I. S., Hufad, A., & Wilodati, W. (2019). Analisa penyebab hilangnya tradisi Rarangkén (studi fenomenologi pada masyarakat Kampung Cikantrieun desa Wangunjaya). *Indonesian Journal of Sociology Education and Development*, 1(1), 17–26.
<https://doi.org/10.52483/ijsed.v1i1.2>
- Rohman, A. (2024, Juli 5). *Mengapa tidak boleh keluar rumah saat malam 1 Sura? simak penjelasannya*. Detik. <https://www.detik.com/jatim/budaya/d-7424116/mengapa-tidak-boleh-keluar-rumah-saat-malam-1-Sura-simak-penjasannya#:~:text=Hal%20ini%20dipercayai%20karena%20pada,makhluk%20halus%20untuk%20%22berkeliling%22>
- SaifulMujani. (2020, Januari 16). *67 persen anak muda Indonesia menonton film nasional dan hanya 55 persen menonton film asing*. Diakses pada 20 April 2025, dari <https://saifulmujani.com/67-persen-anak-muda-indonesia-menonton-film-nasional-dan-hanya-55-persen-menonton-film-asing/>
- Sawyer, S. M., Azzopardi, P. S., Wickremarathne, D., & Patton, G. C. (2018). The age of adolescence. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(3), 223–228.
[https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(18\)30022-1](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(18)30022-1)
- Setyaningrum, P. (2022, Januari 30). *Tradisi Masangin dan mitos melewati pohon beringin kembar di alun-alun kidul Yogyakarta*. Kompas.
<https://yogyakarta.kompas.com/read/2022/01/30/155515778/tradisi-masangin-dan-mitos-melewati-pohon-beringin-kembar-di-alun-alun?page=all>
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (5th ed.). Wiley.

- Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: A storytelling framework for game design* (1st ed.). CRC Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1201/b21636>
- Sukarwo, W. (2023). Industri budaya dan banalitas spiritual pada hantu. *Prosiding KIBAR: Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 323–329. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6327>
- Sutton, T. (2024). *The complete color harmony: Expert color information for professional color results*. Rockport Publishers.
- Tillman, B. (2019). *Creative character design* (2nd ed.). CRC Press.
- Wijaya, H. A., & Wicaksono, S. (2023, Desember 21). *Riset LSF: selera penonton indonesia condong genre horor*. Validnews.
<https://validnews.id/kultura/riset-lsf-selera-penonton-indonesia-condong-genre-horor>
- Zulfikar, A. I. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Tradisi Lomba Dayung Menggunakan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Hukum Archimedes*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo]. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. <https://eprints.walisongo.ac.id/18701/1/>

