

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2014). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Ambarwati, M., & Kurnia Dwi, K. (2022). *SMK/MAK KELAS X Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (Vol. 1)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Amtriani, A. Q. (2023). *PERANCANGAN INFORMASI PEMELIHARAAN KELINCI HIAS MELALUI MEDIA BUKU ILUSTRASI*. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/8786/>
- Astrid, T., Zebua, T., & Sihite, H. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Pada Sistem Pencernaan Kelinci Menggunakan Metode Fuzzy Expert System. In *Journal of Information Sistem Research (JOSH)* (Vol. 1, Issue 3).
- Creswell, J. w., & Creswell, D. J. (2022). *Research Design Sixth Edition*.
- Desmiarti, J., Sutriyono, & Brata, B. (2020). Manajemen Pemeliharaan dan Pola Pemasaran Kelinci di Kecamatan Kabawetan Kabupaten Kepahiang.
- Dinas Pertanian. (2018, December 13). *ANIMAL WELFARE*. <https://distan.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/animal-welfare-73>
- Fadhilah, A., & Rinjani, D. (2024). Perancangan Game Pengenalan Mata Kuliah Multimedia Sebagai Media Promosi Program Studi Pendidikan Multimedia. In *Journal of Animation and Games Studies* (Vol. 10, Issue 1).
- Fatayatul, E., Mardiyantoro, N., Nulngafan,), Sukowiyono,), Hermawan,), Universitas,), Al-Qur'an, S., & Artikel, R. (2023). *SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT PADA KELINCI MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR BERBASIS WEBSITE*. 2(4), 181–187. <https://doi.org/10.55123>
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop; A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*.
- Fu, Y., Ismail, J. B., Shen, T., & Li, Y. (2025). Key Elements and Practical Logic of Integrating Traditional Visual Elements into Game Art Design: An Exploratory Study Based on Grounded Theory. *SAGE Open*, 15(4). <https://doi.org/10.1177/21582440251395586>
- Hakim, N. Y., Baihaki, G., & Mohammad Nasihin, Sp. (2024). *KONSEP DAN VISUAL ARTISTIK DALAM PENGEMBANGAN GIM*.

- Herdian, S. R., & El-Khaeri, K. M. (2025). Teori Desain Grafis.
- Imm, J. (2022, September 28). Types of Interactive Media. North Central College. <https://www.northcentralcollege.edu/news/2022/09/28/types-interactive-media>
- Kompas, T. H. (2023, August 3). Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia. *Kompas.id*. https://www.kompas.id/artikel/peluang-bisnis-hewan-peliharaan-di-indonesia?status=sukses_login&status_login=login&loc=hard_paywall
- Krisan Putri, F., Rouli Manalu, S., & Nur Suryanto Gono, J. (2024). *POLA KONSUMSI INFORMASI MELALUI MEDIA DI KALANGAN GENERASI Z (Studi terhadap SMAN 4, SMAN 9, SMA Mardisiswa, dan SMA Al-Azhar 14 di Kota Semarang)*. <https://share.google/YCPxUJZbfIBdD3hAE>
- Manshur, F. (2021). Kelinci: Pemeliharaan Secara Ilmiah, Tepat dan Terpadu (3rd ed.). https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ByAIEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pemeliharaan+kelinci+hias+indonesia&ots=pV4jc6MZ3H&sig=DK0fy7Vhnn4K2XJThZsM4aFenY4&redir_esc=y#v=onepage&q=pemeliharaan%20kelinci%20hias%20indonesia&f=false
- Marsa, F. (2025, September 8). Kucing Jadi Peliharaan Terpopuler di Kalangan Gen Z. *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/kucing-jadi-peliharaan-terpopuler-di-kalangan-gen-z-K4VPj?utm>
- Martyastiadi, Y. S. (2019). Estetika Interaksi dalam Game.
- Mayasari, N., Hiroyuki, A., Cipto Budinuryanto, D., Firmansyah, I., Rifqi Ismiraj, M., Industri Pertanian Universitas Padjadjaran, T., & Bangun Bakti Pertiwi, Y. (2023). PENERAPAN PRINSIP KESEJAHTERAAN HEWAN PADA PEMELIHARAAN TERNAK. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 12(3), 360–373. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v12i3>
- MSD Animal Health Republic of Ireland. (2021, March 24). Rabbit Haemorrhagic Disease. [https://www.msd-animal-health.ie/species/rabbits/rhd/#:~:text=Food%20\(e.g.%20hay\)%20or%20water,be%20blown%20on%20the%20wind.](https://www.msd-animal-health.ie/species/rabbits/rhd/#:~:text=Food%20(e.g.%20hay)%20or%20water,be%20blown%20on%20the%20wind.)
- Mufidah, N. E. F., Mardiyantoro, N. N., Nulngafan, N., Sukowiyono, N., & Hermawan, N. (2023). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT PADA KELINCI MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR BERBASIS WEBSITE. *STORAGE Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 181–187. <https://doi.org/10.55123/storage.v2i4.2866>

- Nahrul, I., & Aditya, J. (n.d.). PERANCANGAN GAME EDUKASI 2D UNTUK MENGENAL SEJARAH BANGUNAN DI SEKITAR JALAN BRAGA KEPADA GEN Z DI KOTA BANDUNG.
- Nasihin, A. (2025). Penerapan Kesejahteraan Hewan Dalam Pemeliharaan Kelinci: Review. *Sriwijaya Bioscientia*, 6(1), 20–32. <https://doi.org/10.24233/sribios.6.1.2025.469>
- Paujiah, M. (2024, September). Mengenal 5 domain Dalam penilaian kesejahteraan hewan. <https://animalwelfare.id/mengenal-5-domain-dalam-penilaian-kesejahteraan-hewan/>
- Pradipta Nugroho, M., Hartady, T., & Lesmana, R. (2022). *Hubungan Karakteristik Individu Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Penerapan Kesejahteraan Hewan pada Mahasiswa Universitas Padjadjaran*. <https://share.google/gcv6404OpCRi1h3dq>
- Putratama, R. P. (2020). PERANCANGAN_GAME_DESIGN_DOCUMENT_UNTUK_GAME_COCKATOO_DEFENDER2.
- Qin, J. (2024). Research on Digital Application of Hand-drawn Animation Art Language in All-media Era. *Journal of Humanities, Arts and Social Science*, 8(7), 1712–1716. <https://doi.org/10.26855/jhass.2024.07.030>
- Rangga Wijaya, A., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023a). 2023 Pembuatan Game The Legend Of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Issue 1).
- Rogers, Sharp, & Preece. (2023). *Interaction Design* 6th Ed.
- Rossa Official. (2020). *TIARA BOCORIN SINGLE BARUNYA KE ROSSA?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=M5i7O8LdQ-I>
- Samara, T. (2002). *Making and Breaking The Grid*.
- Schell, J. (2020). *Tenth Anniversary: The Art of Game Design A Book of Lenses*.
- Setyaningsih, R., Murtini, S., Wibawan, W. T., Setyaningsih, S., & Handharyani, E. (2024). ACTA VETERINARIA INDONESIA Kasus Rabbit Haemorrhagic Disease (RHD) pada Kelinci: Sejarah, Penyebaran, serta Dampak RHDV di Beberapa Negara Asal Kelinci Impor Indonesia. <http://www.journal.ipb.ac.id/index.php/actavetindones>

- Setyaningsih, R., Wibawan, I. W. T., Setyaningsih, S., Handharyani, E., Murtini, S., & Bihardin, A. (2022). Kejadian Pertama Rabbit Haemorrhagic Disease Berdasarkan Studi Seroprevalensi di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Veteriner*, 23(3), 409–414. <https://doi.org/10.19087/jveteriner.2022.23.3.409>
- STARPRO Indonesia. (2023). *LUCU BANGET.. ANNISA KAILA PUNYA KELINCI YANG SUKA MAKAN PISANG - STAR UPDATE* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=66Y9390MGS4>
- Syafitri, A., al Chusna, S., Zilhaya, U., & Biologi, D. (2024). JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara LITERATURE REVIEW: KANDUNGAN NUTRISI PAKAN KELINCI DI INDONESIA LITERATURE REVIEW: NUTRITIONAL CONTENT OF RABBIT FOOD IN INDONESIA. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- TGM Research. (2023, June 6). *TGM Pet Care Survey in Indonesia: 2023 Data on pet care behavior & Ownership*. <https://tgmresearch.com/pet-care-survey-results-in-indonesia.html>
- Universitas Syiah Kuala. (2021, November 4). BEM FKH USK Suarakan 5 Prinsip Kebebasan Hewan. <https://usk.ac.id/bem-fkh-usk-suarakan-5-prinsip-kebebasan-hewan/>
- Veronika, N. (2022, June 26). *Mengenal Jenis Kelinci Hias dan Kelinci Pedaging*. Best Seller Gramedia. <https://www.gramedia.com/best-seller/kelinci-hias-kelinci-pedaging/?srsltid=AfmBOoox-Kcgswe9wZVKYpb10H44sjF-QWK0BX-MsUdApOCqgiPWgEzA>
- Vicente, P. N. (2020). Interactive Media. In *The SAGE International Encyclopedia of Mass Media and Society*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483375519.n318>
- Wahyuwardani, S., Noor, S. M., & Bakrie, B. (2020). Animal Welfare Ethics in Research and Testing: Implementation and its Barrier. *Indonesian Bulletin of Animal and Veterinary Sciences*, 30(4), 211. <https://doi.org/10.14334/wartazoa.v30i4.2529>
- Widyananda Putra, R., & Anissa, J. (2023). KARTALA VISUAL STUDIES ANALISIS MDA FRAMEWORK PADA GAME POKEMON GO.
- Zeegen, L. (2005). *The Fundamentals of Illustration*.