

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, B., & Santri, T. (2025). Kajian arsitektur tradisional Sunda pada desain Teras Seni Budaya Sunda Cibiru Bandung. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 9(01), 19-34. Diakses pada 18 April 2025, dari <https://www.ejournal.itn.ac.id/index.php/pawon/article/view/6221>
- Anwar, H. , & Nugraha, H. A. (2013). *Rumah Etnik Sunda*. Griya Kreasi. Diakses pada 19 April 2025, dari https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=qBq9BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP2&dq=konsep+bangunan+sunda&ots=8iGPFmh_XM&sig=dJuW5h8G0-Qd5hSrl7CJSMFltOU
- Badri, M. (2022). Pribumi digital moderat: Profil kecakapan komunikasi digital generasi z. *Jurnal Riset Komunikasi*, 5(2), 291-303. Diakses pada 23 April 2025, dari <https://www.jurnalrisetkomunikasi.org/index.php/jrk/article/view/653>
- Bahri, F. R. A., & Huda, S. N. (2022). Tinjauan Literatur: Game Edukasi Sejarah Berbagai Peristiwa yang Ada di Indonesia. *AUTOMATA*, 3(1). Diakses pada 11 Januari 2026, dari <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21891>
- Dewi, F. L. (2016). Upaya pelestarian bangunan cagar budaya perpustakaan Bank Indonesia Surabaya. *Jurnal Antrounair*, 5(3). Diakses pada 22 Maret 2025, dari <https://journal.unair.ac.id/AUN@upaya-pelestarian-bangunan-cagar-budaya-perpustakaan-bank-indonesia-surabaya-article-10786-media-134-category-8.html>
- Eppich, R., & Chabbi, A. (2007). *Recording, Documentation and Information Management for the Conservation of Heritage Places: Illustrated Examples*. Los Angeles, CA: Getty Conservation Institute. Diakses pada 28 Agustus 2025, dari https://www.getty.edu/conservation/publications_resources/pdf_publications/recordim_vol2.html
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop; A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (5th ed.). CRC Press. Diakses pada 27 Agustus 2025, dari <https://libgen.li/ads.php?md5=93f7165f14e8d047a059770b18f57d84>

- Gonchar, O. (2020). Educational aspect of non-educational games: on a case study of Assassin's creed 2 and Assassin's creed: Origins'. Diakses pada 11 September 2025, dari <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/336856/Educational%20aspect%20of%20non%20educational%20games.pdf?sequence=2>
- Günay, M. (2024). The impact of typography in graphic design. Diakses pada 4 September 2025, dari <https://acikerisim.gelisim.edu.tr/items/da4273c8-41b7-46a9-a74d-c75307079f2e>
- Hasbi, R. M., & Nimpuno, W. B. (2019). Pengaruh arsitektur modern pada desain Masjid Istiqlal. *Vitruvian Jurnal Arsitektur Bangunan Dan Lingkungan*, 8(2), 89. Diakses pada 22 Maret 2025, dari <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i2.005>
- Hat, M. I. N., & Januarsa, A. (2024). Perancangan Game Edukasi 2d Untuk Mengenal Sejarah Bangunan Di Sekitar Jalan Braga Kepada Gen Z Di Kota Bandung. *Fad*, 3(01). Diakses pada 4 September 2025, dari <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2860/2290>
- Idris, W. I. S., Supian, N., Abd Wahid, N. F., Nawi, W. W., Sim, M. Y. S., Affrin, J. F., & Nimehchisalem, V. (2025). An exploration of perceptions and experiences of language adventure game using augmented reality. *Journal of ICT in Education*, 12(1), 31-49. Diakses pada 12 Januari 2026, dari <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/download/10446/5641>
- Ilham, A. N., & Sofyan, A. (2012). Tipologi bangunan rumah tinggal adat sunda di Kampung Naga Jawa Barat. *Jurnal Tesa Arsitektur*, 10(1), 1-8. Diakses pada 19 April 2025, dari <https://core.ac.uk/download/pdf/291609732.pdf>
- Kaasinen, I. (2023). Texturing process in hand painted low poly game art. Diakses pada 2 September 2025, dari <https://www.theseus.fi/handle/10024/804299>
- Keleşoğlu, M. M., & Özer, D. G. (2021). A study on digital low poly modeling methods as an abstraction tool in design processes. *Civil Engineering and Architecture*, 9(7), 2570-2586. Diakses pada 1 September 2025, dari https://www.researchgate.net/profile/Derya-Gulec-Ozer-2/publication/357117766_A_Study_on_Digital_Low_Poly_Modeling_Methods_as_an_Abstraction_Tool_in_Design_Processes/links/61bc5f6d4b318a6970e987aa/A-Study-on-Digital-Low-Poly-Modeling-Methods-as-an-Abstraction-Tool-in-Design-Processes.pdf

- Liem, C. L. C., Sompie, S. R., & Sugiarto, B. A. (2023). Game adventure 3d pengenalan bangunan bersejarah minahasa selatan: 3d adventure game introduction to South Minahasa historical buildings. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 12(2), 75-84. Diakses pada 2 September 2025, dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/47311>
- Martin, P., & Susanti, E. (2023). Analisis desain permainan Generate the Game of Energy Choices. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 149-155. Diakses pada 13 Januari 2026, dari <https://judikatif-upiypk.org/ojs/index.php/judikatif/article/view/157>
- Nuryanto, N. (2019). Nilai-nilai arsitektur tradisional Sunda sebagai perekat arsitektur nusantara. Diakses pada 14 September 2025, dari https://www.researchgate.net/profile/Nuryanto-Nuryanto/publication/376137881_Arsitektur_Tradisional_Indonesia_Galuh_Sunda_Rejang/links/656aa86ab86a1d521b26356b/Arsitektur-Tradisional-Indonesia-Galuh-Sunda-Rejang.pdf
- Nuryanto, N. (2021). Fungsi, bentuk, dan makna atap imah panggung Sunda (Studi perbandingan atap rumah di Kasepuhan Ciptagelar, Naga, dan Pulo). *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 4(1), 92-104. Diakses pada 19 April 2025, dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz/article/view/27718>
- Nurwati, R. N., & Listari, Z. P. (2021). Pengaruh status sosial ekonomi keluarga terhadap pemenuhan kebutuhan pendidikan anak. *Share: Social Work Journal*, 11(1), 74-80 Diakses pada 24 April 2025, dari <https://jurnal.unpad.ac.id/share/article/view/33642>
- Prajasatya, A (2025) *Perancangan Website Donor Plasma bagi Penderita Imunodefisiensi Primer*. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara. Diakses pada 25 April 2025, dari <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/35783/>
- Pramesthi, J. B., & Susanti, E. (2024). Inovasi permainan digital dalam meningkatkan kepekaan remaja terhadap isu lingkungan. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 655-666. Diakses pada 31 Agustus 2025, dari <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/1833>
- Rouse, R. (2004). Game design theory & practice second edition. *Verkojulkaisuna: https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf*. Diakses pada 28 Agustus 2025, dari <https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachusetts Institute of Technology Diakses pada 26 Agustus 2025, dari <https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Schell, J. (2019). Tenth Anniversary: The Art of Game Design A Book of Lenses (3rd ed.). CRC Press. Diakses pada 26 Agustus 2025, dari <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>
- Seo, G. (2023). Study on the Use of UI to Enhance Immersion in Story-based Games. *디지털콘텐츠학회논문지*, 24(3), 443-452. Diakses pada 2 September 2025, dari https://www.researchgate.net/profile/Kyusri-Zamri/publication/354527166_The_Effect_Of_10_User_Interface_UI_Elements_On_Game_Design_Process/links/6290455ec660ab61f8487a85/The-Effect-Of-10-User-Interface-UI-Elements-On-Game-Design-Process.pdf
- Sirumapea, A., Maesaroh, S., & Saputro, K. E. (2020). Perancangan game petualangan mengenal candi-candi di Magelang. *Academic Journal of Computer Science Research*, 2(1). Diakses pada 4 September 2025, dari <https://journal.global.ac.id/index.php/AJCSR/article/view/261>
- Suharjanto, G. (2014). Konsep arsitektur tradisional Sunda masa lalu dan masa kini. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(1), 505-521. Diakses pada 19 April 2025, dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/view/2644>
- Soegaard, M. (2018). The basics of user experience design. Interaction Design Foundation. Diakses pada 24 April 2025, <https://bpb-eu-w2.wpmucdn.com/sites.aub.edu.lb/dist/c/13/files/2019/06/the-basics-of-ux-design.pdf>
- Wijoyo, H. , Indrawan, I., Handoko, A. leo, Santamoko, R., & Cahyono, Y. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Banyumas: Pena Persada. Diakses pada 23 April 2025, dari https://www.researchgate.net/publication/343416519_GENERASI_Z_REVOLUSI_INDUSTRI_40