

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2007). *Fundamentals of Game Design (1st Edition)*. United States.
- Aditya, A. N. (2015). *Membaca Ulang Cerita Rakyat*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.republika.co.id/berita/num8kd1/membaca-ulang-cerita-rakyat>
- Ahmad, Dzakwan. (2021). *Mengenal Lebih Jauh Game Visual Novel*. Diakses Oktober 2021. Pada <https://gamefinitiy.id/game/mengenal-lebih-jauh-game-visual-novel/>
- Alex, D. B. (2022). *The Importance of Visual Novels and Why They Shouldn't Be Overlooked*. Diakses pada Juni 2023, pada <https://www.gamerbraves.com/the-importance-of-visual-novels-and-why-they-shouldnt-be-overlooked/>
- Antonius, A. G. (2019). "Apa itu Karakter?". Diakses Oktober 2021, Pada <https://binus.ac.id/character-building/2019/07/apa-itu-karakter/>
- Damiri, M. (2008). *Generasi Muda Sekarang Kurang Minati Cerita Rakyat*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.antaranews.com/berita/90863/generasi-muda-sekarang-kurang-minati-cerita-rakyat>
- Danial dan Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: PT Temprint.
- Danasasmita, dkk. (1987). *Dalam Nilai Kearifan Lokal dalam Manuskrip Sunda Kuno untuk Mengembangkan Nilai Moral Kewarganegaraan*, oleh Edi Kusnadi (2021). Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Egri. (1960). *Tabel Struktur Dasar Karakter*, diperjelas oleh Lankoski, Heliö & Ekman (2003).
- Fahmi, A. B. (2022). *Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Diakses Oktober 2021, <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>

- Gronnings, Dimi. (2015). *The Results of Manga Gamer's Visual Novel Licensing Survey*.
- Diakses pada Oktober 2022, pada <https://nichegamer.com/the-results-of-manga-gamers-visual-novel-licensing-survey/>
- Sugiyono. (2005). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Hucteon. (2006, 7-8). *A Theory of Adaptation*. Canada.
- Komandoko, Gamal (2013). *Koleksi Terbaik 100 plus Dongeng Rakyat Nusantara*.
- Lebowitz, Josiah & Klug, Chris. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games*.
- Ramdhan, Zaini. (2021). "Mixed Cultural Representation of Stuart's Character in Minions as a Symbol of Strength and Protection" FISS. Vol. 1, No.2, July 2021. Hal 135. Bandung: Telkom University.
- Rostiyati, Ani. (2007). *Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79617641/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>
- Rosaliaata. (2021). Pengertian Desain, Coirul Amin. Diakses Oktober 2021, pada <https://serupa.id/pengertian-desain/>
- Rusyana. (1988:67). Dalam *The Effects of Traumas on Percy's Character in Rick Riordan's Percy Jackson and the Olympians: The Lightning Thief*, oleh Muhammad Zhulhul Ikram S (2022). Makassar. Universitas Hasanuddin.
- Rully, S., Mario., Diana, N. A., Dicky, H. (2022). "REVIEW DAN ANALISIS "MULTIMEDIA LEARNING BERBASIS CERITA RAKYAT SUNDA MELALUI MOBILE APPS." Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan Vol. 07 No. 02 (September 2022) Hal. 258. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/4404/1930>
- Samuel, A. P. (2021). *Kominfo: Orang Indonesia Lebih Banyak Main Game di Ponsel*. Diakses Oktober 2021, pada <https://www.suara.com/tekno/2022/07/10/101706/kominfo-orang-indonesia-lebih-banyak-main-game-di-ponsel?page=all>
- Saunders, WB. (1977). *Karakter Pembeda Sifat Manusia*.

- Santosa, dkk (2008:90). Dalam *Stereotipe Tokoh Karakter Perempuan pada Kumpulan Cerita Anak Berjudul Bengkel Buyung, Piala untuk Sisi, dan Hadiah untuk Mak Salmah Terbitan Mitra Bocah Islami*, oleh Dian, A & Mia, F. A. (2020).
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D / Sugiyono*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulistyarini, Dwi. (2006). *Nilai Moral dalam Cerita Rakyat sebagai Sarana Pendidikan Budi Pekerti*. Pada <http://ki-demang.com/kbj5/index.php/makalah-komisi-b/1147-13-nilai-moral-dalamcerita-rakyat-sebagai-sarana-pendidikan-budi-pekerti>
- Tiara, R. D. (2018). "Re-aktualisasi Kujang Ciung Sebagai Personifikasi Karakter Game Senjata Tradisional Pulau Jawa. JURNAL DEKAVE VOL.11, NO.2, 2018. Hal 44. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. United States.