

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adams, Ernest. 2009. *Fundamental of Game Design*. Pearson Education.
- Arsanti, Lily L. Puspita A., dan Fasty A. 2018. *Kandungan Zat Gizi Makanan Khas Yogyakarta*. UGM Press.
- Bestbook. 2010. *1001 Teh-Dari Asal Usul, Tradisi, Khasiat Hingga Racikan Teh*. Penerbit Andi.
- B. Sarwono. 2001. *Khasian dan Manfaat Jeruk Nipis*. Agromedia.
- Harmayani, Eni. Umar S., Murdijati G. 2019. *Makanan Tradisional Indonesia Seri 1 : Kelompok Makanan Fermentasi dan Makanan yang Populer di Masyarakat*. UGM Press.
- Kusnadi. 2018. *Dasar Desain Grafis*. Edu Publisher.
- Mattesi, Michael D. 2008. *Force Character Design From Life Drawing*. Elsevier Inc.
- Mahfud, Sabara Z. 2018. *Industri Kimia Indonesia*. CV Budi Utama.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran*.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*.
- Novak, Jeanie. 2012. *Game Development Essentials*.
- Redaksi Helth Secret. 2012. *Khasiat Bombastis Kopi*. PT Elex Media Komputndo.
- Rukmana, Rahmat. 1994. *Kencur*. Yogyakarta: Kanisius.
- Robert, Stave. 2007. *Character Animation 2D Skills for better 3D Second*. Elsevier Ltd.
- Roger, Scoct. 2010. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, John Wiley & Sons. Ltd.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Elsevier Inc.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningrum, Sri., dan Anis Siti, H.2018.*Wedang Uwuh*.Klaten: Nugraha Media.

Van, Joost D. 2007. *The Game Asset Pipeline*.

Yunita. 2012. *Wedang Minuman Segar Berkhasiat*. Jakarta Selatan: PT Agromedia Pustaka.

Trifery, Gregory. 2010. *Casual Game Design*. Boca Raton: Taylor & Francis Group.

### **Jurnal**

Ar Razi, A., Rizky, I. M., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan metode design thinking pada model perancangan ui/ux aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer*. 03(02), 75–93.

Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). *Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children ' s Hospital Literature Review Environmental Graphic Design ( EGD )*. 11(1), 35–44.  
<https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.1.3>

Mangalandum, Sekar. *Angkringan Jogja Ruang Kota dan Gaya Hidup yang Terus Berubah. Seminar Nasional, Life Style and Architecture (Scan#2:2011)*.

Ramadhan, Wildan., dan Denny Indrayana S. *Perancangan Aset Visual Mobile Game Bertema Jajanan Pasar Surabaya. Jurnal Sains dan Seni ITS*, Vol. 4. No.2.

Yusantiar, R., & Widiatmoko, D. S. (2018). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK PROMOSI*. November 2017, 207–220.

### **Internet**

*Candy Crush*, 2019, App Annie, dilihat 29 September 2019, 12:26 WIB,  
<https://www.appannie.com/en/apps/ios/top/>

*Candy Crush*, 2019, Sensor Tower, dilihat 29 September 2019, 13:30 WIB,  
<https://sensortower.com/ios/rankings/top/iphone/indonesia/games/casual?date=2019-09-19>

*Tafsir Spiritual Angkringan*, 2019, Radar Mojokerto, dilihat 29 September 2019, 15:43 WIB,  
<https://radarmojokerto.jawapos.com/read/2019/05/05/135523/tafsir-spiritual-angkringan>