

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. (2013). *Fundamentals Of Game Design, Third Edition*. United States: New Riders.
- Al-Farisi, M. R. (2018). *Perancangan Aplikasi Game Latihan Matematika Dasar Sebagai Alat Bantu Belajar Anak Usia Kelas 3 Sekolah Dasar*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- Arbi, U. Y. (2015). Gastropoda Parasit Pada Ekhinodermata. *Oseana*, XL(4) 41-52.
- Cordina, L. T. (2020). *Ha! Minat Baca Indonesia Terendah Kedua di Dunia, Kok Bisa?* Diambil kembali dari GenPI.co: <https://www.genpi.co/berita/33356/ha-minat-baca-indonesia-terendah-kedua-di-dunia-kok-bisa> (16 September 2020, 22.51 WIB)
- Endah, Y. (2018). *Begini Sejarah dibalik Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Diambil kembali dari Brilio.net: <https://www.brilio.net/creator/begini-sejarah-di-balik-permainan-anak-tradisional-indonesia-abd924.html> (8 Oktober 2020, 23:12 WIB)
- Faisal, M. (2020). *Intoleransi Mengancam, Generasi Muda Bertindak*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/02/06/064000565/intoleransi-mengancam-generasi-muda-bertindak?page=all> (7 Mei 2021, 05.58 WIB)
- Farras, B. A. (2013). *Masa Depan Para Gamers*. Surya University.
- Hidayat, D. & Desa, M. A. B. M. (2019). *Representasi Nilai-nilai Pandangan Hidup Orang Sunda Dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. *Demadia*, 81-97.
- Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). *Pengukuran Tingkat Pengenalan Pengguna Games Terhadap Muatan Budaya Indonesia Pada Mobile Game Berbasis Android (Studi Kasus: Dakon, Karapan Sapi dan Temple Rush Prambanan)*. *Rekayasa Sistem & Industri*, 4(1): 31-36.

- ideas. (2019). *Desain Grafis: Tata Letak (LAYOUT) dan Komposisi*. Diambil kembali dari ideas!: <https://ideasmain.blogspot.com/2019/12/grafis-tata-letaklayout-dan-komposisi.html> (29 Maret 2021, 19.55 WIB)
- Irham, M. (2020). *Covid-19: 'Happy Hypoxia' dan hal-hal yang perlu diketahui tentang ciri-ciri, ancaman dan langkah antisipasi*. Diambil kembali dari BBC News: <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-54097405> (11 Juli 2021, 05.36 WIB)
- Isbaniah, F. d. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (Covid-19)*. Jakarta Selatan: Kementerian Kesehatan RI.
- Jamil, E. R. (2019). *Audisi eSports Pertama di Indonesia Hadir di Bandung*. Diambil kembali dari ayobandung.com: <https://ayobandung.com/read/2019/09/30/65315/audisi-esports-pertama-di-indonesia-hadir-di-bandung> (17 September 2020, 08.20 WIB)
- Jati, I. S. (2019). *Tugas Sejarah Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Universitas Trisakti. Diambil kembali dari https://www.academia.edu/41218884/TUGAS_SEJARAH_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL_oleh_Ilham_SJ20191208_95141_1dsnfrd
- Julianto, A. (2020). *Mengenal Berbagai Perspektif Kamera Video Game*. Diambil kembali dari Gamebrott: <https://gamebrott.com/mengenal-berbagai-perspektif-kamera-video-game> (7 Mei 2021, 06.00 WIB)
- Kevin, A. A. (2017). *Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Metode Waterfall*. Jawa Timur: Fakultas Teknik, Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Larassaty, L. (2020). *Droplet, Aerosol, Airbone yang Jadi Penularan Virus Corona, Apa Perbedaannya?* Diambil kembali dari GRIDHEALTH.ID: <https://health.grid.id/read/352241093/droplet-aerosol-airborne-yang-jadi-penularan-virus-corona-apa-perbedaannya?page=all> (16 September 2020, 19.03 WIB)

- Liu, F., Wang, W., Yu, H., Wang, Y., Wu, W., Qin, X., & Zhao, Y. (2020). *Surgery in Practice and Science Prevention and Control Strategies of General Surgeons Under COVID-19 pandemic*. *Surgery in Practice and Science*, 1(April), 100008.
- Multahada, M. R., Swasty, W., & Aditia, P. (2016). *Simulation Game of Aviation Passenger Safety: A Smartphone Application*. In 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (hal. 1-6). Bandung: IEEE.
- Murtono, T., & W., S. D. (2018). *The Existence of Crowdsourcing Graphic Designers in Indonesia*. Proceedings of the 4th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2017 (4th BCM 2017) (hal. 187-193). Atlantis Press.
- Nareza, M. (2020). *Ini Panduan Menjalani New Normal Saat Pandemi Corona*. Diambil kembali dari alodokter: <https://www.alodokter.com/ini-panduan-menjalani-new-normal-saat-pandemi-corona> (26 September 2020, 15.43 WIB)
- Nurazizah. (2019). *Apa Saja Komponen-komponen Multimedia?* Diambil kembali dari NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/komponen-komponen-multimedia/> (17 Oktober 2020, 08.23 WIB)
- Nurrahim, R. A. (2014). *Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Alternatif Belajar Cepat Membaca A-Qur'an Melalui Pendekatan Metode Iqro' Untuk Anak Usia 3-7 Tahun*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- Nursyabani, F. (2020). *Ini Asal Muasal Nama Virus Corona*. Diambil kembali dari AyoBandung.com: <https://ayobandung.com/read/2020/03/25/83696/ini-asal-muasal-nama-virus-corona> (16 September 2020, 08.40 WIB)
- Nurwaesari, N. (2020). *Pandemi Covid-19 dan Harapan Pemuda Terhadap Pemerintah Indonesia*. Diambil kembali dari Warga Muda:

<https://wargamuda.com/youth-policy/pandemi-covid-19-dan-harapan-pemuda-terhadap-pemerintah-indonesia> (16 September 2020, 21.47 WIB)

- Permatasari, A. (2015). *Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi*. Yogyakarta: Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB.
- Pratama, f. D., & Swasty, W. (2018). *Logo dan Signage Sebagai Identitas Visual (Studi Kasus: Stadion Gelora Bandung Lautan Api)*. *Andharupa*, 4 (02): 119-129.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). *Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?* *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1): 39-50.
- Putra. (2020). *Pengertian Multimedia: Sejarah, Manfaat, Komponen, & Contoh*. Diambil kembali dari SALAMADIAN: <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/> (13 Oktober 2020, 20.51 WIB)
- Rachma, D. N. (2018). *Perancangan Aplikasi Sebagai Media Kampanye Sosial Untuk Pencegahan Anxiety Pada Anak-anak Usia 6-12 Tahun di Kota Jakarta*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/IX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 3(2): 219-237.
- Rizal, J. G. (2020). *Komunikasi Soal Covid-19 Dinilai Bermasalah, Masyarakat Gagal Paham*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2020/06/26/192700865/komunikasi-soal-covid-19-dinilai-bermasalah-masyarakat-gagal-paham?page=all> (16 September 2020, 22.19 WIB)
- Rizal, J. G. (2020). *Pria dan Remaja Cenderung Kurang Patuhi Protokol Kesehatan, Ini Penjelasan Psikolog*. Diambil kembali dari Kompas.com:

<https://www.kompas.com/tren/read/2020/06/26/143500965/pria-dan-remaja-cenderung-kurang-patuhi-protokol-kesehatan-ini-penjelasan?page=all> (6 januari 2021, 10:52 WIB)

Rohmawan, A. Z. (2019). *Perancangan Purwarupa Aplikasi Mobile Untuk Situs Trowulan*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom.

Santoso, P. (2015). *Review Ori and The Blind Forest: Platformer yang Tak Boleh Anda Lewatkan!* Diambil kembali dari Jagat Play:
<https://jagatplay.com/2015/03/pc-2/review-ori-and-the-blind-forest-platformer-yang-tak-boleh-anda-lewatkan/> (10 Oktober 2021, 20.32 WIB)

Sardono, T. P. (2013). *Branding Produk Kesehatan Raja Madu PT Bintang Sejagat*. Rupa-rupa, 2(01): 40-49.

Satriansyah, M. E. (2016). *Pengguna Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Energi Di Mtss Ulumul Q'uran Banda Aceh*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Fisika, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Setyawan, I. A. (2020). *Pengertian Contoh dan Aplikasi Pembuat Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Diambil kembali dari gurudigital.id:
<https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-software-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/> (22 Maret 2021, 05.39 WIB)

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Subrata, E. H. (2018). *Perbedaan Software dan Aplikasi Beserta Contohnya*. Diambil kembali dari DosenIT.com:
<https://dosenit.com/software/perbedaan-software-dan-aplikasi> (13 Oktober 2020, 13.33 WIB)

Suherman, & Yadi. (2018). *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Prosiding Semhavok, 1(1): 109-116.

- Sulistya, R. (2020). *Jumlah Gamers Online Indonesia Terbanyak di Asia Tenggara*. Diambil kembali dari republika.co.id:
<https://republika.co.id/berita/qkg7el463/jumlah-emgamers-onlineem-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara> (14 Maret 2021, 06.15 WIB)
- Suprobowati, O. D., & Kuniawati, I. (2018). *Virologi*. Jakarta Selatan: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan.
- Susilo, B. (2020). *Indonesia Peringkat ke 17 Dunia, Pengguna Game Online Terbanyak, PUBG Mobile Kian Menjamur*. Diambil kembali dari TribunKaltimTravel:
<https://tribunkaltimtravel.tribunnews.com/2020/07/07/indonesia-peringkat-ke-17-dunia-pengguna-game-online-terbanyak-pubg-mobile-kian-menjamur?page=2> (17 September 2020, 07.50 WIB)
- Swasty, W., & dkk. (2016). *Designing The Interactive Multimedia Learning for Elementary Students Grade 1st-3rd*. 2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT) (hal. 1-6). Bandung: IEEE.
- Tanzil, F. (2018). *Elemen-elemen Multimedia*. Diambil kembali dari Binus University School Of Science: <https://socs.binus.ac.id/2018/12/26/elemen-elemen-multimedia/> (17 Oktober 2020, 08.20 WIB)
- Tapiharu, J. G. (2017). *Perancangan Aplikasi Smarthphone Berbasis Android Untuk Career Development Center (CDC) Telkom University*. E-Proceeding of Arts & Design, 4(03): 767-771.
- Thabroni, G. (2020). *Gambar Ilustrasi-Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/> (17 Oktober 2020, 20:42 WIB)
- Tinaburko, I. T. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.
- Tosepu, Y. A. (2018,). *Aplikasi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif*. Diambil kembali dari Yusrin Ahmad Tosepu WiX:

<https://yusrintosepu.wixsite.com/yoer/single-post/2018/04/23/Aplikasi-Pembuat-Media-Pembelajaran-Interaktif> (13 Oktober 2020, 13.11 WIB)

Ulfa, M. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. JOM.FISIP, 1-13.

Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. KOMPUTA, 1(2):41-48.

Wulandari, A. D. (2019). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role PLayering Game (RPG) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Teknik Elektronika dan Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.