

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula. *Bandung: Nuansa Cendekia*.
- Ardiyani, I. D., Setiawati, Y., & Hsieh, Y.-T. (2021). Education for Parents of Children with Gadget Addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221. <https://doi.org/10.20473/jbe.v9i32021.221-230>
- Barnett, J., & Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167–179. <https://doi.org/10.1037/a0019442>
- Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital. *Journal of Visual Art and Design*, 11(1), 35–44. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.1.3>
- Fauzi, R. (2021). *Ternyata Segini Uang yang Dihabiskan Gamers Indonesia untuk Top Up*. <https://games.grid.id/read/152823814/ternyata-segini-uang-yang-dihabiskan-gamers-indonesia-untuk-top-up?page=all>
- Hardini, S., & Rahman, Y. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Kesehatan untuk Wanita Karir. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(01), 42–50. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i01.1610>
- Kami, I. M. (2019). Pelajaran buat Ortu! Cerita Ibu Kaget Tagihan Game Online Anak Rp 11 Juta. *Detik.com*. <https://news.detik.com/berita/d-4502511/pelajaran-buat-ortu-cerita-ibu-kaget-tagihan-game-online-anak-rp-11-juta>
- Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. In *Elsevier* (Nomor 1).
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=hn5cDwAAQBAJ>
- Muljono, P., & Djaali, H. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Y. B. Sudarmanto (ed.)). Grasindo.
- Prawira, S. D. (1989). *Warna sebagai salah satu unsur seni & desain*. Dirjen Dikti.

- Rustan, S. (2009). *Layout dan Penerapannya*. PT.Elex Media.
- Rustan, S. (2011). Font dan Tipografi. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- Sanyoto, S. E., & Widada, R. (2009). *Nirmana: dasar-dasar seni dan desain*. Jalasutra.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (1 ed.). Graha Ilmu.
- Shibuya, A., Teramoto, M., Shoun, A., & Akiyama, K. (2019). Long-Term Effects of In-Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan. *Simulation and Gaming*, 50(1), 76–92.
<https://doi.org/10.1177/1046878118819677>
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani (ed.)). PT Kanisius.
- Sulaiman, R. (2019). *Tertinggi di Asia, 31 Persen Remaja di Jakarta Kecanduan Internet*. <https://www.suara.com/health/2019/11/20/060500/tertinggi-di-asia-31-persen-remaja-di-jakarta-kecanduan-internet>
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai Identitas Merek pada Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1–16.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1294>
- Tarsito, S. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
- Toto, S. (2016). *How Japanese Mobile Game Makers Go After Whales: 5 Popular Gacha Mechanics*. <http://www.serkantoto.com/2016/03/14/gacha-monetization-japan/>
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Pengguna dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.24821/jags.v3i1.1582>
- Yunita Wijaya, P. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>