

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. A. D. Y. F. F. Muthia Aprianti, “Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi Terhadap Identitas Nasional Indonesia,” *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 6(1), pp. 996-998, 2022.
- [2] C. W.P, “Budaya Indonesia Berbasis Web,” Eprints.utdi, Yogyakarta, 2014.
- [3] A. H. Nazal, “Game Business Competition Analysis For Shanghai Moonton Technology In The Moba Genre Mobile Game Industry,” JBPTUNIKOMPP, Bandung, 2018.
- [4] F. Arsiyanti, “Pemanfaatan Game Online Dalam Membangun Karakter,” 2023.
- [5] Statista, “Preferred video game genre in the U.S. as of March 2024,” 8 July 2024. [Online]. [Diakses 10 July 2024].
- [6] M. Idris, “Pengaruh Penggunaan Video Games Onimusha 3 Demon Siege Sebagai Media Promosi Terhadap Awareness Masyarakat Pada Kebudayaan Jepang,” Universitas Telkom, Bandung, 2017.
- [7] J. T. Probosiwi, “Keberagaman Budaya Bangsaku,” pp. 2-10, 20 Mei 2023.
- [8] H. M. Nahak, “Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi,” *Sosiologi Nusantara*, vol. Vol. 5 , p. 1, 2019.
- [9] F. T. Nugroho, “Macam-Macam Seni Bela Diri Asli Indonesia,” pp. 1-2, 15 Desember 2023.
- [10] R. Info, “Macam-Macam Seni Bela Diri yang Berasal dari Indonesia,” *Ragam Info*, 11 November 2023. [Online]. [Diakses 16 Juli 2024].
- [11] S. M. P. Angga Setyo Apriyono, “Kebudayaan Suku Asmat,” p. 12, 1 Juni 2020.
- [12] S. Praditya, “Pakaian Adat dan Senjata Tradisional: Memperkenalkan Warisan Budaya Indonesia yang Memikat,” *TambahPinter*, 24 April 2024. [Online]. [Diakses 20 January 2024].
- [13] R. Wenny, “Good News From Indonesia,” 23 Desember 2020. [Online]. [Diakses 1 Juni 2024].
- [14] I. Kaya, “Pakaian Adat Suku Asmat : Antara Alam dan Manusia Sejati,” 2022.
- [15] P. D. K. R. A. N. Muhamad Rifqi Firdaus, “PERANCANGAN GAME FIGHTING DENGAN METODE MONTE CARLO TREE SEARCH,” *e-Proceeding of Engineering* , vol. 8, no. 5, p. 6487, 2021.
- [16] W. Novayani, “Game Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah,” *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 5, no. 2, pp. 54-63, 2019.

- [17] S. Arifin, "GAME EDUKASI PENDAKIAN GUNUNG ARGOPURA," 2022.
- [18] J. C. R. M. Putra, "Kecerdasan Buatan Virtual Assistant Pada Permainan Menggunakan Metode Finite State Machine," *In Journal of Animation & Games Studies*, vol. 7, no. 2, 2021.
- [19] RevouPedia, "Unreal Engine," RevouPedia, 2024. [Online]. [Diakses 2 Juni 2024].
- [20] F. E. M. Dian Cahyadi, "Motion Graphic," 2024.