

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Leo Willyanto Santoso, Justinus Andjarwirawan, Wu Alvin Hardy, "Perancangan Game Engine untuk Game Visual Novel Berbasis Android Dengan Diagram Alur Cerita," p. 2, 2019.
- [2] Asidigisianti Surya Patria, Fadila Insani, "ILUSTRASI SEBAGAI ASET VISUAL," *Desgrafia*, vol. 1, p. 17, 2023.
- [3] Anggit Rizki Nur, Ristiawan, "Pelaksanaan Program Mitigasi Bencana pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Pesisir Pantai Kota Cilacap," pp. 6-7, 2019.
- [4] M. Musthofa Al Ansyorie, Imam Alfianto, Muhammad Aris Ichwanto, "OPTIMALISASI POTENSI DESA DONOMULYO MELALUI DESAIN LAYOUT PERKEBUNAN TEBU DAN MEDIA DIGITAL," *Jurnal Pengabdian Vokasi*, vol. 02, p. 92, 2021.
- [5] Adobe, "Photoshop Layer Masks Overview.," [Online]. Available: <https://www.adobe.com/products/photoshop/masking.html>.
- [6] Mugi Raharjo, Evita Fitri, Witriana Endah Pangesti, Jordy Lasmana Putra, "PELATIHAN APLIKASI DESIGN PHOTOSHOP TERHADAP MEDIA KREATIF REMAJA MASJID BAITUL HALIM," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusa Mandiri*, vol. 05, p. 2, 2023.
- [7] Eka Rahma Dewi, Nur Nahar, Surani, "PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL MENDESAIN BUSANA BERBASIS APLIKASI IBIS PAINT X PADA MATAKULIAH TEKNOLOGI DESAIN BUSANA DI STKIP PANGERAN ANTASARI," *Journal of Comprehensive Science*, vol. 1, p. 771, 2022.
- [8] Bagaskara Aji Rifai, "PENGUNAAN COLOR GRADING WARNA BLACK AND WHITE SEBAGAI PENDUKUNG PENDERITAAN TOKOH DALAM FILM SITI," pp. 9-10, 2023.
- [9] Lantera Nareswara, Mirnaya, "PERANCANGAN KOMIK PANDUANTRACING, REDRAW, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA," 2019.
- [10] ByteDance, ""Capcut - Video Editor"," Capcut, 2020. [Online]. Available: <https://www.capcut.com/id-id/>.
- [11] Al Zuhri, Agus Pratama, Fathayatul Husna, Mirza Adia Nova, Futry Syam, Maulida Khairani, Havia Balqis Harahap, Fathia Rizki Amelia, Wira Siti Anisah Berutu, Syafitri Najmunnisa, Syarifah Uswatun Miswar, "PHOTO EDITING COURSES: PEMANFAATAN PROFESSIONAL GRAPHIC DESIGN SOFTWARE DALAM MENTRANSFER EDITING SKILLS DENGAN MENGADOPSI TEKNIK TPS," vol. 3, p. 3, 2024.
- [12] Johan Wahyudi, "Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah," *Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah*, vol. 1, p. 202, 2014.
- [13] Geofany Galindra, Fahrobby Adnan, Januar Adi Putra, "Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE," *Informatics Journal*, vol. 8, p. 76, 2023.

- [14] Daneil, "Peranan 2D Artist dalam Produksi Animasi dan Game pada INDO KREASI STUDIOS," p. 1, 2020.
- [15] Edi Kurniawan, Nofriadi, Andri Nata "PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL," *Journal of Science and Social Research*, vol. 1, pp. 43-49, 2022.
- [16] Irawan Afrianto, Muhamad Rizky Ghoniyu, "APLIKASI GAME SIMULASI TANGGAP BENCANA GEMPA DAN BANJIR BERBASIS ANDROID PADA BADAN NASIONAL PENANGGULANGAN BENCANA JAWA BARAT," 2019.
- [17] Aulia Yuniar Sulisty, "GAME EDUKASI KESIAPSIAGAAN BENCANA ALAM BANJIR," pp. 25-27, 2019.
- [18] Endah Sudarmilah, Fahmawati Nur Makrifah, "Game Edukasi Mitigasi Bencana Gunung Meletus"Petualangan Guntur", " *Jurnal PROtek*, vol. 06, pp. 36-40, 2019.
- [19] Setiawan Restu Aji, Muhammad Darwis, Mochammad Alvian Kosim, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 04, 2022.
- [20] Ramadiani, Saputra, Rahmat Basuki, Kridalaksana, Awang Harsa, "HKI Game Jemparingin Berbasis Android," 2021.
- [21] Dini Ridha Dwiki Putri, Muhammad Reza Fahlevi, Fetty Ade Putri, "Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia", vol. 8, pp. 70-71, 2023.
- [22] "Pinterest," Pinterest, 2010. [Online]. Available: <https://id.pinterest.com/>. [Accessed 1 Juli 2023].
- [23] Ideogram.ai, "Ideogram," 22 08 2023. [Online]. Available: <https://ideogram.ai/>. [Accessed 20 Juli 2024].
- [24] Vinsensiana Aprilia Nanda, Jeharu, "Digital Creative Labour: Prosumsi Desainer Grafis Kontributor dalam Platform Microstock Freepik," vol. 9, p. 135, 2021.
- [25] "FontSpace," FontSpace, 2006. [Online]. Available: <https://www.fontspace.com/>. [Accessed 27 Juli 2024].
- [26] PNGWing, "PNG Wing," [Online]. Available: <https://www.pngwing.com/>. [Accessed 1 Juni 2024].
- [27] Frederic Font Corbera, Roberto Pérez Sánchez, "Online Audio Editor in Freesound," 2021.