

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Jurnal

Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Dwintari, Julita Widya (2018). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikultural dalam Pembinaan Keberagaman Masyarakat Indonesia, 69 – 81

Evan, S., Rahmansyah, A., Rahadianto, I.D., Perancangan *Game Design Document* untuk *Game* “Garuda’s Disciple, 10 (2), 1959 – 1975.

Hafidz, A. A., Deanda, T. R., & Budiman, A. (2023). RANCANGAN GAME DESIGN VISUAL NOVEL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT KARTU POS KEPADA REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6). 9540 - 9557

Ibda, Fatimah (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. 5(1) 27 – 38
doi: <http://dx.doi.org/10.22373/ji.v3i1.197>

Izzaty, R. E. (2008). Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 1-11.

Marni, Yulia. S, Neviyami. Murni, Irda (2023). Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak usia Sekolah Dasar. 09(2) 2123 – 2136 doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.870>

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET’S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Parsons, T. (1964). *Evolutionary Universals in Society. American Sociological Review*, 29(3) 339-357. <https://doi.org/10.2307/2091479>

Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91

Rahadianto, I.D., Deanda, T.R., Mario. (2022). Analisis *merril's first principles of instruction* pada *game* edukasi covid fighter dengan pendekatan formal element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22 (1), 2022. 28-41
doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v22i1.45691>

Sumarto (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”, 1(2) 144 – 159
doi: <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>

Supriono (2020). Pengembangan Konservasi Wisata Budaya Melalui Wisata Even. 14 (1) 69 – 74. doi: <https://doi.org/10.21776/ub.profit.2020.014.01.8>

Syakhrani, A., Kamil, M. (2022) Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud – Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal. 5(1) 782 – 791

Wardhani, Afni Nurfatwa (2022). Makna Keberagaman dalam Tradisi Ngarumat Pusaka Studi Deskriptif pada Situs Bumi Alit Kabuyutan Desa lebakwangi-batukarut Kecamatan Arjasari Bandung (Master’s Thesis). diambil dari database Digital Library UIN Sunan Gunung Djati

Daftar Buku

Adams, Ernest. (2009). *Fundamentals of Game Design*. New Riders

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:

Cavallaro, Daniil(2009). *Anime and The Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London

Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications

Effendy, Onong Uchjana. (2013). Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Fullerton, Tracey (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Amerika: Elsevier

John W. Creswell. (2014). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.

Kalmpourtzis, George (2019). *Educational Game Design Fundamentals: A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences*. A.K Peters. CRC Press

Kernan, Lisa. (2004). *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. University of Texas Press

Mitchell, Briar Lee. (2012). *Game Design Essentials*. Sybex, John Wiley & Sons, Inc.

Novak, Jeanne. (2012) *Game Development Essentials an Introduction*. Delma, Cengage Learning

Poulus, S. Rusdin. (2018). Metodologi Penelitian Sosial: Suatu Pendekatan Teori dan Praktis. Bandung: Alfabeta

Rogers, Scott (2014) *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. John Wiley and Sons, Ltd.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta

Thompson, J. Barnaby. B. Cusworth. N. (2007). *Game Design Course: Principles, Practice, and Techniques – The Ultimate Guide for The Aspiring Game Designer*. John Wiley & Sons

Daftar Website

Disbudpar Bandung (2016, 26 Agustus) Legenda dan Sejarah Lebakwangi. Diakses 20 Maret 2024, dari <http://lebakwangi.desa.id/artikel/2016/8/26/legenda-dan-sejarah-lebakwangi>

Virtuallabschool. *Cognitive Development School-Age*. Diakses 20 Maret 2024, dari <https://www.virtuallabschool.org/school-age/cognitive-development/lesson-2>

Manafe, Adiel (2022, 7 Juli) Data Terkini Jumlah Pemain *Game* di Indonesia dan Sebaran Platformnya. Diakses pada 20 Maret 2024,1dari <https://www.netralnews.com/data-terkini-jumlah-pemain-game-di-indonesia-dan-sebaran-platformnya/M3lNeWZKbUR2RGZuVKNvK01TMjFVQT09>

Bunting, Geoffrey (2023, 16 August) Why Are Visual Novels Suddenly So Popular?. Diakses 29 Juli 2024, dari <https://www.eurogamer.net/why-are-visual-novels-suddenly-so-popular>

Anderson, Noah (2023, 15 November) The Popularity of Video Games: Entertainment and Interactive Storytelling. Diakses 13 Juni 2024, dari https://medium.com/@noah.anderson_84365/the-popularity-of-video-games-entertainment-and-interactive-storytelling-0c1671365797#:~:text=One%20of%20the%20key%20reasons,story%20rather%20than%20passive%20observers.