

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E. 2010. *Fundamentals of Game Design*. 2nd ed. New Riders. Berkeley.
- Agung, Lingga. 2017. *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Kanisius. Yogyakarta.
- Azanella, L.A. 2019. CEK FAKTA: Jokowi Sebut Ada 714 Suku dan 1.001 Bahasa di Indonesia. <https://nasional.kompas.com/read/2019/03/30/21441421/cek-fakta-jokowi-sebut-ada-714-suku-dan-1001-bahasa-di-indonesia>. 6 November 2021 (19:52)
- Bell, Judith dan Stephen W. 2018. *Doing Your Research Project: A Guide for First-time Researchers*. 7<sup>th</sup> ed. Open International. London.
- Budiman, A. dan A. A. Anwar. 2020. Konstruksi Ikon, Indek, dan Simbol dalam Membangun Visualisasi Karakter Video Game Harvest Moon Back to Nature. *Jurnal Bahasa Rupa* 4(1):1-9.
- Creswell, John W. 2014. *Research Design: Qualitative, and Mixed Methods Approaches*. Fourth Edition. Sage Publication Inc. Thousand Oaks. Terjemahan A. Fawaid dan R.K. Pancasari. 2016. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Cetakan 1. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Indonesia. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Dixon, Roger L. 2000. Sejarah Suku Sunda. *Varietas: Jurnal Teologi dan Pelayanan* 1(2): 203-213.
- Djiwandono, Sri E.W. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Gramedia Widiasarana Indonesia. Malang.
- Giyartini, Rosarina. 2014. Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-orayan. *Dinamika Seni Tari, Rupa dan Desain* 24(4): 377:386.
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Design*. 3<sup>rd</sup> ed. Informatika. Bandung.
- Hidayat, Dicky dan Mohd Asyiek Bin Mat Desa. 2019. Representasi Nilai-Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung

- (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)* 4(1):81-97.
- Higgins, Courtney J. 2020. A Beginner's Guide to Cottagecore. <https://www.thegoodtrade.com/features/what-is-cottagecore>. 30 Juli 2022 (16:47)
- Hurley, Kalikolehua dan Osnat Shurer. 2021. *The Art of Raya and the Last Dragon*. Chronicle Book. San Francisco.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. 5<sup>th</sup> ed. Erlangga. Jakarta.
- I R, Farhan. 2020. Lebih Penting Mana? Performa atau Kualitas Grafik Game?. <https://idlegionooob.com/lebih-penting-mana-perfoma-atau-kualitas-grafik-game/>. 20 Desember 2021 (03:11).
- Iqbal, Dony. 2016. Orang Sunda Itu Sudah Diwarisi Cara Melestarikan Alam. <https://www.mongabay.co.id/2016/11/30/orang-sunda-itu-sudah-diwarisi-cara-melestarikan-alam/>. 20 Desember 2021 (03:12).
- Kennedy, S. R. (2013). *How To Become a Video Game Artist* (1st ed.). New York: Watson-Guption Publication.
- Kashi, Anita R. 2020. 'Cottagecore' and the rise of the modern rural fantasy. <https://www.bbc.com/culture/article/20201208-cottagecore-and-the-rise-of-the-modernrural-fantasy>. 30 Juli 2022 (17:09).
- Khan, Sharma. 2020. 10 Bahasa Daerah di Indonesia dengan Penutur Terbanyak, Ada Bahasamu?. <https://www.idntimes.com/life/education/irma-yanti-2/penutur-bahasa-daerah-terbanyak-c1c2/1>. 21 Oktober 2021 (18:50).
- Lubis, Nina H. 2000. *Tradisi dan Transformasi Sejarah Sunda*. Humaniora Utama Press. Bandung.
- Lukmono, Ade. 2021. Lahan Bermain Kian Sempit, Salah Satu Sebab Anak-anak Sulit Bermain Dolanan Tradisional. <https://www.ayosemarang.com/semarang-raya/pr-77810532/Lahan-Bermain-Kian-Sempit-Salah-Satu-Sebab-Anakanak-Sulit-Bermain-Dolanan-Tradisional>. 23 Agustus 2022 (18:31).

- Mustida, Lusiana. 2019. 10 Suku di Indonesia yang Jumlah Populasinya Paling Banyak. <https://travel.detik.com/domestic-destination/d-4708589/10-suku-di-indonesia-yang-jumlah-populasinya-paling-banyak>. 1 Januari 2022 (20:37).
- Novianti, P. R. dan Sendi F. Giwangsa. 2018. Analisis Permainan Oray-orayan terhadap Aspek Perkembangan Anak. *Jurnal Lensa Pendas* 3(2): 73-78.
- Pardew, Les. 2005. *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Thomson Course Technology PTR. Boston. United States of America.
- Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 *Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 5 Desember 2013. Berita Daerah Provinsi Jawa Barat Tahun 2013 Nomor 69 Seri 3. Bandung.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 79 Tahun 2014 *Muatan Lokal Kurikulum 2013*. 14 Agustus 2014. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1172. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2014 *Pakaian Seragam Sekolah Bagi Peserta Didik Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. 11 Juni 2014. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 768. Jakarta.
- Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design: How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. McFarland & Company, Inc. North Carolina. United State of America.
- Puspita, Ryan D. 2019. Etnopedagogik dalam Kaulinan Oray-Orayan. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 16-26.
- Putri, Ika Y. 2019. *Gengsi Berbahasa Dengan Unjuk Kosakata*. Pakar Raya. Bandung.
- Ratih. 2021. Oray Tapa Bandung Pesona Kawasan Asri Kaki Gunung. <https://travelspromo.com/htm-wisata/oray-tapa-bandung/>. 20 Desember 2021 (03:15).
- Ruang Aksara Pengetahuan. 2021. Gadget atau Permainan Tradisional?. <https://www.aksarapengetahuan.org/articles/gadget-atau-permainan-tradisional>. 6 November 2021 (19:27).

- Sabana, Setiawan. 2017. *Desain, Bandung, & Budaya Sunda*. Kiblat Buku Utama. Bandung.
- Schell, J. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann. United States of America.
- Scolastici, Claudio dan David N. 2013. *Mobile Game Design Essentials A useful and detailed resource for designing games for mobile devices*. Packt Publishing. Birmingham.
- Selvia, Amanda Putri. (2014). Sikap Pemertahanan Bahasa Sunda Dalam Konteks Pendidikan Anak Usia Dini (Kajian Sociolinguistik Di Desa Sarireja, Kecamatan Jalan Cagak, Kabupaten Subang). *Bahtera Sastra: Antologi Bahasa dan Sastra Indonesia* 2(2).
- Siswojo, A.E., A. Rahmansyah, dan Y. Sudaryat. 2015. Perancangan Game Simulasi “Sapi Kerap Sebagai Upaya Revitalisasi Budaya Kerapan Sapi”. *eProceedings of Art & Design* 2(2):702-711.
- Suradmilah, Endah dkk. 2017. Video Game, Teknologi dan Anak: Survei Demografi. *The 5<sup>th</sup> University Research Colloquium. Universitas Ahmad Dahlan*: 767-772.
- Sudaryat, Yayat, Abud Prawirasumantri, dan Karna Yudibrata. 2007. *Tatabasa Sunda Kiwari*. Yrama Widya. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan 22. Alfabeta, Bandung.
- Supriatna, Endang. 2011. Kajian Nilai Budaya Tentang Mitos dan Pelestarian Lingkungan Pada Masyarakat Banceuy Kabupaten Subang. *Patanjala* 3(2).
- Tarigan, H.G. 2021. *Pengajaran Kosakata*. Edisi Digital. Titian Ilmu. Bandung.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Elsevier. Oxford.
- Tim Edukasi dan Kreatif. 2020. *Kekayaan Bangsaku: Permainan Tradisional*. Kyta. Yogyakarta.
- White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*. Elsevier. Oxford.

- Wulandari, Catur Ratna. 2018. Kurikulum Bahasa Sunda di Sekolah Harus Diperbaiki. <https://www.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-01301353/kurikulum-bahasa-sunda-di-sekolah-harus-diperbaiki-430374>. 2 Oktober 2021 (9:44).
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Edisi Pertama Cetakan Pertama. Prenadamedia Group. Jakarta.