

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari Buku

- Saefudin, Arif. 2018. *Usman Janatin dan Harun Tohir Kisah Perjuangan Dwikora*. Yogyakarta: Deepublish
- Wulandari, Widya. Furnamasari, Y F. dan Dewi D A. 2021. *Urgensi Rasa Nasionalisme pada Generasi Z di Tengah Era Globalisasi*. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 5(3), 7255-7260
- Hidayat, Dicky. 2015. *Indonesian Cultural Identity on Android Games*, *Bandung Creative Movement 2015*, 337-344
- Rogers, Scott. 2010. *Level Up The Guide to Great Video Game Design*, United Kingdom: John Wiley & Sons, Ltd
- Hayat, Dicky. 2015. *Analysis Code Semiotic of Roland Barthes on Game Plants vs Zombies*, Academia
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Hidayat, Dicky. 2017. *Nasionalisme Dalam T-Shirt*, Institut Manajemen Telkom
- Fahrudin, Ali. 2020. *Nasionalisme Soekarno dan Konsep Kebangsaan Mufassir Jawa*, Jakarta: Litbangdiklat Press
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*, Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Molica, Patti. 2018. *Special Subject Basic Color Theory*, United States of America: Walter Foster Publishing
- Pardew, Les. 2005. *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*, Boston: Thomson Course Technology PTR

White, Tony. 2006. *Animation from Pencil to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*, United States of America: Focal Press

Solarski, Chris. 2012. *Drawing Basics and Video Game Art*, United States: WatsonGuptill Publications

Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*, United States: Focal Press

Sumber dari Internet

Talahatu, Marchian. 2020. *Tiada Masa Depan Tanpa Hari Kemarin : Pentingnya Belajar Sejarah Untuk Memahami Masa Kini*. Diakses 10 Januari 2021 pada Kemedikbud: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbmaluku/tiada-masa-depan-tanpa-hari-kemarin-pentingnya-belajar-sejarah-untuk-memahami-masa-kini/>

Bernard, Thomas J. 2020. *William Sheldon*, Diakses 15 Januari 2021 pada Britannica: <https://www.britannica.com/biography/William-Sheldon>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. 2020. *Mesomorph*, Diakses 15 Januari 2021 pada Britannica: <https://www.britannica.com/science/mesomorph>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. 2020. *Mesomorph*, Diakses 15 Januari 2021 pada Britannica: <https://www.britannica.com/science/ectomorph>

Witkowski, Wallace. 2020. *Videogames are a bigger Industry than Movies and North American sports combined, thanks to the Pandemic*, Diakses 14 Januari 2021 pada MarketWatch : <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

Kurniawan, Alek. 2019. *Melirik Potensi Industri Gaming di Indoneisa*, Diakses 14 Januari 2021 pada Kompas.com: <https://edukasi.kompas.com/read/2019/08/12/07520061/melirik-potensi-industri-gaming-di-indonesia>

Dewantoro. 2020. *Wanita Ini Bakar Bendera Merah Putih karena Masalah Percintaan*, Diakses 19 Agustus 2022 pada Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2020/09/19/13222151/wanita-ini-bakar-bendera-merah-putih-karena-masalah-percintaan>

Rakhmah, Diyan Nur. 2021. *Gen Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?*, Diakses 19 Agustus 2022 pada Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: https://pskp.kemdikbud.go.id/front_2021/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita

Hidayat, Wicaksono Surya. 2013. *Mengemas Informasi dalam Game*, Diakses 10 Februari 2022 pada Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2013/04/30/14353642/Mengemas.Informasi.dalam.Game?page=all>

Adams Jr., Loren D. 2019. *Is semi-realism an art style?*, Diakses 20 Januari 2022 pada Quora.com: https://www.quora.com/Is-semi-realism-an-art-style/answer/Loren-D-Adams-Jr?ch=10&oid=202752256&share=5716c471&srid=VGdw&target_type=answer