

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *FUNDAMENTALS OF GAME DESIGN, SECOND EDITION*. Berkeley: Pearson Education, Inc.
- Aprillya, S. R. (2022, 02 09). *Apa Itu Batu Andesit? Mengenal Batu Andesit, Kandungan hingga Kegunaan*. Retrieved from detik.com:
<https://news.detik.com/berita/d-5934904/apa-itu-batu-andesit-mengenal-batu-andesit-kandungan-hingga-kegunaan>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Lumajang. (2017). *Statistik Daerah Kabupaten Lumajang*. Lumajang: Badan Pusat Statistik Kabupaten Lumajang.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Lumajang. (2021). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2021*. Retrieved from bps:
<https://lumajangkab.bps.go.id/indicator/12/120/1/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-di-kabupaten-lumajang.html>
- BNPB. (2019). *BUKU SAKU TANGGAP TANGKAS TANGGUH MENGHADAPI BENCANA*. Jakarta Timur: Pusat Data Informasi dan Humas BNPB.
- Deanda, T. R. (2018). Re-aktualisasi Kujang Ciung Sebagai Personifikasi Karakter Game Senjata Tradisional Pulau Jawa . *JURNAL DEKAVE VOL.11, NO.2, 2018*, 45-46.
- Diananda, A. (2018). PSIKOLOGI REMAJA DAN PERMASALAHANNYA. *ISTIGHNA, Vol. 1, No 1, Januari 2018 P-ISSN 1979-2824* , 118.
- Ernawati, R., & Paramita, S. (2020). KAJIAN SEMIOTIKA PADA TRADISI MUTONI DAN RELEVANSINYA DENGAN DASA PUNNA KIRIYA VATTHU. *Jurnal Pariwisata dan Budaya Volume 1 Nomor 1 Juli 2020*, 24-25.
- Hakim, L. N. (2020). Urgensi Revisi Undang-Undang tentang Kesejahteraan Lanjut Usia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial | Volume 11, No. 1 Juni 2020*, 47-48.

- Irawan, B. A., & Budiman, A. (2018). PERANCANGAN *CONCEPT ART ENVIRONMENT* SITUS ISTANA RATU BOKO. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.1 Maret 2018* , 167.
- Kennedy, S. R. (2013). *HOW TO BECOME A VIDEO GAME ARTIST*. United States: Watson-Guption Publications Inc.,U.S.
- Kliuch, D. (2022, 10 12). *The Difference Between Concept art & Production Design*. Retrieved from whimsygames: <https://whimsygames.co/blog/the-difference-between-concept-art-production-design/>
- Kristie, S., Darmayanti, T. E., & Kirana, S. M. (2019). MAKNA MOTIF BATIK PARANG SEBAGAI IDE DALAM PERANCANGAN INTERIOR. *Aksen Volume 3 Nomor 2 April 2019*, 59.
- Marzuqi, A., Alif Fianto², A. Y., & Hidayat³, W. (2015). PENCIPTAAN MOTIF BATIK SEBAGAI IKON KABUPATEN LUMAJANG. *Marzuqi, Fianto,Hidayat Vol.4, No.1, Art Nouveau, 2015*.
- Mustika, M. S., & Ramdhan, Z. (2019). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D BERJUDUL “PANGERAN MUNDINGLAYA” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR . *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.3 Desember 2019 | Page 3680, 3682*.
- Pratikto, W. A. (2004). *Pedoman Mitigasi Bencana Alam di Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil*. Jakarta Pusat: DIREKTORAT JENDERAL PESISIR DAN PULAU-PULAU KECIL DEPARTEMEN KELAUTAN DAN PERIKANAN .
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan . (2014). *BATIK PENGAYAAN BARAN AJAR MUATAN LOKAL* . Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan .
- PVMBG. (2020). *Gunung Api Indonesia dan Karakteristik Bahayanya*. Bandung: Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral.

- PVMBG. (2021, September 20). *TIPE GUNUNG API DI INDONESIA (A, B, DAN C)*. Retrieved from MAGMA Indonesia:
<https://magma.esdm.go.id/v1/edukasi/tipe-gunung-api-di-indonesia-a-b-dan-c>
- Rawana, Wijayani, S., & Masrur, M. A. (2022). Indeks Nilai Penting dan Keanekaragaman Komunitas Vegetasi Penyusun Hutan di Alas Burno SUBKPH Lumajang. *Jurnal Wana Tropika*. Vol. 12, No. 02, November 2022, 81.
- Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom : John Wiley and Sons, Ltd.
- Setiyo, J., Wijayanti, R. D., & Bahtiar, R. S. (2021). Exploration Community Empowerment of Lumajang Typical. *International Journal of Entrepreneurship and Business Development Volume 04 Number 03 May 2021*, 354-355.
- Skolnick, E. (2014). *Video Game Storytelling*. United States: Watson-Guptill Publications.
- Sukmah, F. (2022, Juni 5). *Alas Burno Senduro Lumajang, Tempat Asyik Menghabiskan Malam Di Tengah Hutan Pinus*. Retrieved from nativeindonesia: <https://www.nativeindonesia.com/alas-burno-senduro-lumajang/>
- Suryaningsih, S. A., Canggih, C., Nurafini, F., Khoirul Anwar, M., & Munir, M. B. (2023). Pelatihan Pengelolaan Keuangan Berbasis Syariah pada PKK Kabupaten Lumajang. *Inspirasi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Volume 3 Nomor 1, February 2023*, 15.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Edition*. Boca Raton: Taylor & Francis Group, LLC.
- Tsukamoto, H. (2012). *Super Manga Matrix*. New York: HarperCollins.
- Umam, M. F., Alhidayah, Y., & Fauziyah, R. (2019). ANALISIS MATERIAL ENDAPAN VULKAN GUNUNG SEMERU KABUPATEN

LUMAJANG. *Vol 2 No 1 (2019): MAJALAH PEMBELAJARAN GEOGRAFI*, 96.

Undang-Undang No. 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana. Jakarta

Kaufmann, M. (2009). *Game Feel : A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*. Burlington, USA: 30 Corporate Drive.

Kemdikbud. (2014). *BATIK PENGAYAAN BARAN AJAR MUATAN LOKAL*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan.

Setiyo, J., Wijayanti, R. D., & Bahtiar, R. S. (2021). Exploration Community Empowerment of Lumajang Typical. *International Journal of Entrepreneurship and Business Development Volume 04 Number 03 May 2021*, 354-355.

Rifda, A. (2022). *gamedia.com*. Diambil kembali dari Gramedia:
<https://www.gamedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>

Universitas STEKOM. (2019, 08 11). *Ensiklopedia Dunia*. Diambil kembali dari p2k.stekom.ac.id: <https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Beskap>