

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 136.
- A.A. Navis. (1986). Alam Takambang Jadi Guru, Adat Kebudayaan Minangkabau. Jakarta. PT Mutiara Sumber Widya.
- Abdullah, T. (2003). Sebuah Diktum Keramat dalam Sejarah Intelektual Minangkabau”. In Makalah pada seminar “Reaktualisasi Adat Basandi Syara” Syara” Basandi Kitabullah dalam Pembangunan Sumatera Barat”, Bukittinggi (pp. 22-23).
- Agustina. 2005. “Bahasa Minangkabau: Khasanah BAM yang Terlupakan”, dalam Menuju Pembelajaran BAM yang Berkualitas. Padang: Sukabina Offset.
- Amir M.S. (1987). Tonggak Tuo Budaya Minang. T.K.P: C.V. Karya Indah.
- Badan Pusat Statistik Kota Padang. (2020). Jumlah Penduduk Kota Padang. Retrieved from BPS Kota Padang: <https://padangkota.bps.go.id/>.
- Bambang, I., & Tamara, P. (2013). Dasar-dasar desain. *Jakarta: Griya kreasi*.
- Buckingham, D. (2013). Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture. John Wiley & Sons.
- Chand, A. (2016). Breathing Life into a Character: Conceptual Tools for Understanding the Relationship between Illustrator and Character Design. *The International Journal of Arts Theory and History*, 11 1, 11.
- Clark, H. H. (1970). Word associations and linguistic theory. *New horizons in linguistics*, 1, 271-286.
- El-Shamy, S. (2001). Training games: Everything you need to know about using games to reinforce learning. Routledge.
- Haq, H. S. (2020). Pengantar Hukum Adat Indonesia. Penerbit Lakeisha.
- Hasan, H. (2007). Rumah adat minangkabau—falsafah, pembangunan, dan kegunaan. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.

- Hurlock, E. B. 2002. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. (Alih Bahasa : Istiwidiyanti dan Soedjarwo). Jakarta : Airlangga.
- Kennedy, S. R. (2013). How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world. Watson-Guptill.
- Kosasih, A. (2013). Upaya penerapan nilai-nilai adat dan syarak dalam penyelenggaraan pemerintahan nagari. *Humanus: Jurnal Ilmiah Ilmu-ilmu Humaniora*, 12(2), 107-119.
- Lionardi, A., Lawe, I. G. A. R., Rahma, F. A., Firdaus, Y. Z., & Tobing, S. L. (2022). VISUAL CONCEPT FOR 2D ANIMATION “MIRA DAN PERI PEMBATIK: BATIK SAWAT PENGANTIN”. In *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)* (Vol. 4, No. 1).
- Marni, S. (14 Maret 13). Pelestarian Bahasa Minangkabau Sebagai Pembentuk Pribadi Yang Santun. Retrieved from STKIP PGRI Sumbar: <https://indonesia.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/berita-dan-artikel/11-berita-dan-artikel/3-pelestarian-bahasa-minangkabau-sebagai-pembentuk-pribadi-yang-santun>.
- Montes, R., & Melero, F. J. (2004). A multimedia 3D game for museums. Beyond the artifact: digital interpretation of the past: proceedings of CAA2004, Prato, 13-17.
- Octavia, S. A. (2020). Motivasi belajar dalam perkembangan remaja. Deepublish.
- Partawijaya, L. A. (2017). PEGANTAR SEJARAH DAN KONSEP ESTETIKA. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Prawira, S. D. (1989). Warna sebagai salah satu Unsur Seni dan Desain. *Jakarta: Depdiknas*.
- Putra, E. (2012). Adat Dan Syara'. *Al-Qisthu: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Hukum*, 7, 1-12.
- Putra, Y. S., Muslim, M. A., & Naba, A. (2013). Game chicken roll dengan menggunakan metode forward chaining. *Jurnal EECCIS (Electrics, Electronics, Communications, Controls, Informatics, Systems)*, 7(1), 41-46.
- Ramdhan, Z., & Sudaryat, Y. (2015). Character Transformation Of Cepot. *Bandung Creative Movement (BCM)*, 2(1).

- Rouse III, R. (2004). *Game Design: Theory and Practice: Theory and Practice*. Jones & Bartlett Learning.
- Sayuti, M. Dt. Rajo Penghulu. 2005. *Tau Jo Nan Ampek*. Padang: Mega Sari.
- Setiabudi, F. B. (2013). *Perancangan Visual Artwork pada Game Simulasi Food Web* (Doctoral dissertation, Program Studi Desain Komunikasi Visual FTI-UKSW).
- Soegiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1-19.
- Syrén, D. (2016). *Creating Concept Sketches for Game Developers: Sketches that inform and inspire*.
- White, Tony. (2009). *How To Make Animated Films*. Oxford, UK: Elsevier Inc.