

DAFTAR PUSTAKA

Blando, Jared. 2015. *How to Draw Fantasy Art and RPG Map*. Cincinnati, Ohio: Impact Publisher.

Creswell, John W. 2013. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset (memilih diantara lima pendekatan)*. Edisi ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Degen, Maximilian. 2014. *Ori and The Blind Forest* (Online) (<https://www.artstation.com/maximiliandegen>, diakses 12 Februari 2020)

Dihni, V.A. 2022. "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia". Databoks.katada.co.id. Diakses pada 24 Agustus 2023

Dwi , Rahadiano, Irfan. Radinska, Deanda, Tiara. & Mario. 2022. "Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element". DOI, April, 22 (1) : 28-41

Gibssons Wiliam. Dkk, 2019. *The Art of Gaming*. London, : Marketforce.

Farhan, M. 2022 Perancangan User Interface Video Game Untuk Upaya Pencegah Penyalahgunaan Narkoba Bagi Remaja. Skripsi. Universitas Telkom.Bandung

Fowler, Mike S. 2002. *Animation Background Layout*. Ontario: Fowler Cartooning Ink.

Foster, Walter. 2017. *Color a Practical Guide to Color and Its uses in Art*. USA: Quarto Publishing Group.

Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Hariyono, Paulus. 2010. Perancangan Pembangunan Kota dan Perubahan Pradigma. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Id.Wikipedia.org. *Sejarah Kota Bandung* (online). (https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Kota_Bandung, diakses pada 24 April 2020)

Julius, Jessica. 2016. *The art of Zootopia*. San Fransisco, California: Chronicle Books LLC.

Kopp, Simon. 2014. *Ori and The Blind Forest- Concept Art* (Online) (<https://www.artstation.com/acapulco>, diakses pada 12 Februari 2020.)

Neuman, W. Lawrence. 2014. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Seventh Edition. Harlow, Essex : Pearson Education Limited

Owen, Peter D.. "Painting". Encyclopedia Britannica , 25 November 2020, (<https://www.britannica.com/art/painting>. Diakses 6 Juli 2021)

Prasetyaningrum , Juliani. 2009. *Jurnal Psikologi Perkembangan anak*. Surakarta:Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Purwaningsih, Ernawati. 2014. *Beberapa Tradisional Dearah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Istimewa Yogyakarta

Shiratuddin, Norshuhada. Zaibon , Syamsul Bahrin.2010. *Mobile Video game-based learning with local content and appealing characters*. Malaysia: Univesiti Utara Malaysia.

Syifa Devi, Y. 2021. Perancangan Desain Karakter Game Untuk Mengenalkan Nilai Filosofis Dalam Senjata Tradisional Sumedang Larang. Skripsi. Universitas Telkom. Bandung