

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*. Berkeley-California: New Riders
- Arifrahara, G. (2020). *Visual Communication Morphology Study in Stall Banner of Street Vendors in Lamongan*. In *Proceedings of the International Conference on Business, Economic, Social Science, and Humanities – Humanities and Social Sciences Track (ICOBEST-HSS 2019)* (pp. 75–79).
- Astrimiati, Dina. (2014). *Motif Hukuman pada Legenda Gunung Pinang Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang, Banten*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Ciptandi, F. (2020). *Innovation of motif design for traditional batik craftsmen*. In *Understanding Digital*.
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iain-lain*. Jakarta: Grafiti Pers.
- Endarmoko, E. (2006). *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Endraswara, Suwardi. (2009). *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Hutomo, Suripan Sadi. (1991). *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. [Online] Tersedia di: https://books.google.co.id/books/about/Mutiara_yang_terlupakan.html?hl=id&id=NxQeAAAIAAJ&redir_esc=y diakses tanggal 23 Juni 2020
- Kaloka, Rizal Mustaqim (2018). *Hubungan Tingkat Adiksi Video Game Onlinedan Kuantitas Merokok dengan Tingkat Stres Mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*. [Online] Tersedia di: <https://core.ac.uk/reader/148619068> diakses tanggal 23 Juni 2020
- Multahada, M. R., Swasty, W., & Aditia, P. (2016). *Simulation game of aviation passenger safety: A smartphone application*. In *2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)* (pp. 1–6).
- Mulyadi, P. dan R. Effendy. (2007). *An Appropriation Pengantar kuratorial Dalam Apropriasi Spektrum Praktek Apropriasi Dalam Seni Rupa*

- Kontemporer di Indonesia.* [Online]. Tersedia: <http://www.galerisemarang.com/exdetails.php?ex=38> diakses tanggal 23 Juni 2020
- Rido, Ramadan dan Yani Widyani. (2013). "Game Development Life Cycle Guidelines". *ICACISIS 2013* Vol 1, No 13 ISBN: 978-979-1421-19-5
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design*. Burlington: Morgan Kaufman Publishers.
- Susanto, Mikke (2001). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: ISIS Yogyakarta
- R. Y. Arumsari and J. Utama, "KAJIAN PENDEKATAN VISUAL IKLAN PADA INSTAGRAM", *bahasarupa*, vol. 2, no. 1, pp. 52-58, Oct. 2018.
- Yayan, W. (2012). *Menelusuri Jejak Legenda Sang Bumi Pertiwi*. Jakarta: Grafiti Pers
- Yeru, A. (2017). Mendengarkan Warnamu (Sebuah Eksperimen Mengenai Hubungan Pirsawan Dengan Ruang Seni). *Journal Of Visual Art And Design*, 9(1), 1-13. doi:10.5614/j.vad.2017.9.1.1