

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe, 2020. *Wikimedia*. [Online] Available at: <https://commons.wikimedia.org> [Diakses 18 Desember 2021].
- Adryamarthanino, V., 2021. *Kompas*. [Online] Available at: <https://www.kompas.com> [Diakses 11 Desember 2021].
- Apriathama, R., 2021. *Rumah123*. [Online] Available at: <https://artikel.rumah123.com> [Diakses 4 Desember 2021].
- Aseprite.org, 2013. *Aseprite*. [Online] Available at: <https://www.aseprite.org> [Diakses 18 Desember 2021].
- Bowman, S. L., 2010. *The Functions of Role-Playing Games How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. 1st penyunt. Texas: Mcfarland Incorporated.
- Calabró, A., 2015. *Wikimedia*. [Online] Available at: <https://commons.wikimedia.org> [Diakses 17 Desember 2021].
- Clipstudio, 2020. *Wikimedia*. [Online] Available at: <https://commons.wikimedia.org> [Diakses 18 Desember 2021].
- Ekawati, P. L. & Falani, A. Z., 2015. PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal LINK*, Volume 22, p. 31.
- Franstiya, A., 2020. *Industri Game Alami Kenaikan di Tengah Pandemi COVID-19*. [Online] Available at: <https://www.urbanasia.com> [Diakses 1 January 2022].
- Google inc., 2018. *Wikimedia*. [Online] Available at: <https://commons.wikimedia.org> [Diakses 17 Desember 2021].
- Handriyantini, E., 2009. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia*, Volume I, p. 131.
- Henry, S., 2010. *Cerdas Dengan Game*. 1st penyunt. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Pamungkas, P., 2021. *Pinhome Blog*. [Online] Available at: <https://www.pinhome.id> [Diakses 13 Desember 2021].
- Pertiwi, W. K., 2020. *Kompas*. [Online] Available at: <https://tekno.kompas.com> [Diakses 10 Desember 2021].
- Prensky, M., 2012. From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning. Dalam: M. Chen, penyunt. *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. 1st penyunt. United Kingdom: SAGE Ltd., p. 90.

- Rahardian, M., Hadisuwito, A. & Maharani, S., 2016. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game “The Relationship”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, Volume 11, p. 16.
- Setiawan, A., 2016. *Arifsetiawan*. [Online] Available at: <https://arifsetiawan.com> [Diakses 19 Desember 2021].
- Sitzmann, T., 2011. *A META-ANALYTIC EXAMINATION OF THE INSTRUCTIONAL EFFECTIVENESS OF COMPUTER-BASED SIMULATION GAMES*. 1st penyunt. United State: researchgate.
- Surahman, A. & Pradana, R. R., 2020. PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *JATIKA*, Volume I, p. 234.
- Tobing, M., 2020. *Lampung idntimes*. [Online] Available at: <https://lampung.idntimes.com> [Diakses 11 Desember 2021].
- Tobing, M., 2022. *Lampung IDNtimes*. [Online] Available at: <https://lampung.idntimes.com> [Diakses 2 Februari 2022].
- Wondershare Team, 2015. *Wikimedia*. [Online] Available at: <https://commons.wikimedia.org> [Diakses 18 Desember 2021].
- Yanto, C., 2019. *Cindri Yanto*. [Online] Available at: <https://www.cindriyanto.com> [Diakses 16 Oktober 2021].