

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Kepustakaan :

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of game design 2nd edition*. Berkeley: New Riders Publishing
- Ambrose, Gavin dan Harris, Paul. 2005. *Basic Design 02 : Layout*. Switzerland. AVA Publishing SA. ISBN 2940373345, 9782940373345.
- Ambrose, Gavin dan Haris, Paul. 2007. *The Layout Book*. Switzerland. AVA Publishing SA. ISBN 2940373531, 9782940373536.
- Arnheim, Rudolf. 2004. *Art and Visual Perception : a psychology of the creative eye - Revised edition*. London. University of California Press, Ltd.
- Burgun, Keith. 2013. *Game Design Theory : A New Philosophy for Understanding Games*. United States of America. CRC Press.
- De Byl, Penny. 2014. *Holistic Mobile Game Development with Unity*. CRC Press. ISBN 1135038953, 9781135038953.
- Dr. David Cheok, Adrian 2010. *Art and Technology of Entertainment Computing and Cimmunication*. NewYork. Springer.
- Drs. Santana K., MS.i, Septiawan. 2007. *Menulis Ilmiah : Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta.Yayasan Obor Indonesia.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan : Ideologi, Epistemologi dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.
- Furniss, Maureen.1998. *Art in Motion Animation Aesthetics*. Sydney, Australia. John Libbey & Company Pty. Ltd., ISBN 1864620382, 1864620390.

- Himawan Yudhanto, Sigied. 2012. *Kajian Korelasi Antara Minat Konsumen Terhadap Desain Kulit Buku Islam* Penerbit Al-Qowam. Solo. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
- H.Parker, DeWitt. 2004. *The Principles Of Aesthetic*. New York. Kessinger Publishing. ISBN 1419178822, 9781419178825.
- Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla, 2013, *Dasar – Dasar Desain*, Jakarta, Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). ISBN (13) 978-979-661-213-0, (10) 979-661-213-5
- Jonathan Sarwono, & Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Indonesia. Penerbit Andi.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Berkarier di Dunia Grafis*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Lee Mitchell, Briar. 2012. *Game Design Essentials*. Published simultaneously in Canada. John Wiley & Sons.
- Lukacs, Chuck. 2010. *Fantasy Genesis : A Creativity Game for Fantasy Artists*. Manufactured in China. Krause Publications.
- Masri, Andry. 2010. *Strategy Visual*. Yogyakarta. Jalasutra ISBN 6028252395, 9786028252393.
- (NFGMAN) Wright, Lawrence. 2006. *Character Design for Mobile Devices*. Gulf Professional Publishing. ISBN 0240808088, 9780240808086
- Nugroho M.Si, Dr. Ir. Eko, 2008, *Pengenalan Teori Warna*, Yogyakarta, CV. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI)
- Sachari, Agus. 1986. *Seni, Desain & Teknologi vol.1 : antologi kritik, opini dan filosofi*. Badung. Penerbit Pustaka.

- Sachari, Agus. 1987. *Seni, Desain, Teknologi vol.1 : konflik dan harmoni*. Bandung. Penerbit Nova.
- Sachari, Agus. 2007. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Setyawan, Alfian. 2009. *Kajian Bentuk Dan Makna Simbolik Elemen Visual Logo Yahoo Messenger Vista*. Solo. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sony Kartika, Dharsono. 2007. *Kritik Seni*. Bandung. REKAYASA SAINS. ISBN 979-3784-20-2
- Sony Kartika, Dharsono dan Ganda Prawira, Nanang. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung. Rekayasa Sains.
- Steane, Jamie. 2014. *The Principles and Processes of Interactive Design*. UK. A&C Black. ISBN 2940496110, 9782940496112.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Penerbit ANDI.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta. Sebelas Maret University Press. ISBN 979-498-167-2.
- Tri Purnomo, Endi. 2013. *Studi Unsur Estetis Pada Sampul Komik Baratayuda*. Solo. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.
- The Liang Gie. 1976. *Filsafat Seni*. Pusat Belajar Ilmu Berguna Yogyakarta.
- Toekio M, Soegeng. 2001. *Rona Seni Rentang Abad 20*. Surakarta. STSI-Press.

V Kerlow, Isaac. 2004. *The Art of 3D: Computer Animation and Effect*. New Jersey. John Wiley & Sons. ISBN 0471430366, 9780471430360

Widagdo. 2011. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung. Penerbit ITB.

Widyawati, Setya. 2003. *Buku Ajar Filsafat Seni*. Surakarta. P2AI dan STSI PRESS. ISBN 9793553006.

### **Sumber Website Akademis dan Jurnal :**

Budiati, Haeni S. Si, M.Kom dan Cahyo H.W, Yafet. 2013. *JURNAL APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI GAME ULAR TANGGA.PDF*. *share-pdf.com*. Fakultas Sains dan Komputer – Universitas Kristen Immanuel. diakses pada tanggal 5 Mei 2014 pukul 11:19 wib.

Crawford, Chris. 1997. *The Art of Computer Game Design.pdf*. (Prof. Sue Peabody.ed). *rohan.sdsu.edu*. Washington State University Vancouver. America. diakses pada 9 Mei 2014 pukul 7:20 wib.

Furini, Marco. 2007. *MOBILE GAMES: WHAT TO EXPECT IN THE NEAR FUTURE*. *Cdm.unimo.it*. Italy. *Computer Science Department* - University of Piemonte Orientale. diakses pada tanggal 5 Mei 2014 pukul 11:07 wib.

Hagijanto, Andrian Dektisa. 2004. *Retro Sebagai Wacana Dalam Desain Komunikasi Visual*. Universitas Kristen Petra. *Nirmana Vol.6, No 1*. <http://puslit.petra.ac.id/journals/design/>. Diakses pada tanggal 3 Juni 2015 pukul 16:57 wib

Information solution group. 2012. *PopCap Games Mobile Gaming Research.pdf*, *infosolutiongroup.com*. diakses pada tanggal 5 Mei 2014 pukul 11:15 wib.

Irawan, Prasetya. 2006. *Penelitian Kualitatif & Kuantitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Departemen Ilmu Administrasi FISIP-UI. [http://www.ut.ac.id/html/suplemen/mapu5103/sub1\\_2.htm](http://www.ut.ac.id/html/suplemen/mapu5103/sub1_2.htm). diakses pada tanggal 3 Mei 2014 pukul 10:02 wib.

Ivarsson, Elin. *Video Games as Art.pdf*. [www.bbc.co.uk/new/magazine-21661690](http://www.bbc.co.uk/new/magazine-21661690). diakses pada 9 Mei 2014 pukul 7:11 wib.

Professor F. Clark, John. *History of Mobile Applications MAS 490 : Theory and Practice of Mobile Applications.pdf*. [www.uky.edu](http://www.uky.edu). diakses pada tanggal 5 Mei 2014 pukul 11:10 wib.

Pujiyanto. Estetika Desain Grafis Komunikasi.

[http://www.crayonpedia.org/mw/ESTETIKA\\_DESAIN\\_GRAFIS\\_KOMUNIKASI\\_-\\_Pujiyanto](http://www.crayonpedia.org/mw/ESTETIKA_DESAIN_GRAFIS_KOMUNIKASI_-_Pujiyanto). Diakses pada tanggal 16 Mei 2014 pukul 21:32 wib.

Solarski, Chris. 2014. *The Aesthetics of Game Art and Game Design.pdf*. [www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com). diakses pada tanggal 10 Mei 2014 pukul 9:11 wib.

The Cultural Magazine of PROHELVETIA. 2010. *Passages Computer Games: The Art of the Future.pdf*, Swiss Arts Council. [www.prohelvetia.ch](http://www.prohelvetia.ch). No. 54, Issue 3. diakses pada tanggal 9 Mei 2014 pukul 7:16 wib.

The Mini Page Book of States, 2012, *Creating New Worlds The Art of Video Games magazine.pdf*, [nieworld.com](http://nieworld.com), Leawood, America. diakses pada 9 Mei 2014 pukul 7:15 wib.

T.Keban, Yeremias. 1998. *Metode Penelitian Administrasi Negara*. Modul Kuliah. <http://www.ut.ac.id/html/suplemen/mapu5103/referensi.htm>. diakses pada tanggal 3 Mei 2014 pukul 10:30 wib.

Tovan. 2010. Mengenal Pixel Art. [www.ilmuwebsite.com/mengenal-pixel-art](http://www.ilmuwebsite.com/mengenal-pixel-art). diakses pada tanggal 7 Mei 2015 pukul 18:30 wib

Vicky. 2012. Pengertian dan sejarah singkat GUI. <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-dan-sejarah-singkat-gui/>. diakses pada tanggal 30 Mei 2015 pukul 20:22 wib

#### **Sumber internet :**

[dkv.fsrđ.itb.ac.id](http://dkv.fsrđ.itb.ac.id)

diakses pada 7-5-2014 ; 13:43 wib

- id.scribd.com diakses pada 8-5-2014 ; 11:30 wib
- library.binus.ac.id diakses pada 7-5-2014 ; 13:10 wib
- thesis.binus.ac.id diakses pada 7-5-2014 ; 13:22 wib
- www.academia.edu diakses pada 20-5-2014 : 14:00 wib
- www.ut.ac.id diakses pada 7-5-2014 ; 13:15 wib
- en.wikipedia.org/wiki/Clive\_Bell diakses pada 8-5-2015 ; 14:38 wib
- eprints.uny.ac.id/9817/3/BAB2%20-%2006205244067.pdf diakses pada 16-5-2015; 15:13 wib
- <http://amirantiarsits.blogspot.com/2010/05/mengalami-estetika-arsitektur.html> diakses pada 7-5-2015 ; 10:30 wib
- [http://apptube.podnova.com/Bounce\\_Classic\\_1094876](http://apptube.podnova.com/Bounce_Classic_1094876) diakses pada 4-11-2014 ; 23:10 wib
- <http://archive.kaskus.co.id/thread/1011331/0/all-about-pixel-art> diakses pada 29-5-2015 ; 21:59 wib
- [http://ar.itb.ac.id/wdp/wp-content/.../definisi\\_transformasi\\_wdpratiwi.pdf](http://ar.itb.ac.id/wdp/wp-content/.../definisi_transformasi_wdpratiwi.pdf) diakses pada 13-5-2015 ; 09:57 wib
- <http://aryacreativedesign.blogspot.com.au/2014/09/apa-itu-pengertian-pixel-art.html> diakses pada 8-6-2015 ; 22:44 wib
- <http://conversations.nokia.com/2013/01/16/10-things-you-didnt-know-about-mobile-gaming-2/> di akses pada 4-11-2014 ; 22:37 wib
- [http://dba.med.sc.edu/price/irf/Adobe\\_tg/models/images/rgb\\_model.gif](http://dba.med.sc.edu/price/irf/Adobe_tg/models/images/rgb_model.gif) diakses pada 10-7-2015 ; 14:30 wib
- <http://dgi-indonesia.com/retro-sebagai-wacana-dalam-desain-komunikasi-visual-2/> diakses pada 31-5-2015 ; 17:20 wib

<http://editorz.narod.ru/prepress/color.html> diakses pada 2-7-2015 ; 00:51 wib

<http://id.wikipedia.org/wiki/Estetika> diakses pada 8-5-2015 ; 20:47 wib

<http://lpba.ac.id/index.php/artikel-tutorial/42-layar-ponsel> diakses pada 12-10-2014 : 09:44 wib

<http://m.iso.web.id/news/detail/250/splashscreen-pada-android.html> diakses pada 31-5-2015 ; 16:51 wib

<http://m.matchmove.com/newsarticle/a-look-back-on-nokias-legacy> diakses pada 4-11-2014 ; 23:13 wib

<http://mobile-games.wikia.com/wiki/File:Someone-actually-finished-snake-the-most-addictive-phone-game-you-ll-ev-660.jpg> diakses pada 4-11-2014 ; 22:42 wib

<http://puslit.petra.ac.id/journals/design/> diakses pada 3-6-2015 ; 16:57 wib

<http://saiful-jais.blog.ugm.ac.id/2013/12/15/the-history-of-mobile-game/> diakses pada 4-11-2014 ; 22:47 wib

<http://tekno.kompas.com/read/2014/02/13/1830492/Kronologi.Flappy.Bird.dari.Kelahiran.hingga.Kematian> diakses pada 29-5-2015 ; 22:21 wib

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/66/Prisma's.png> diakses pada 13-5-2015 ; 11:36 wib

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/73/Simple\\_RGB\\_color\\_wheel.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/73/Simple_RGB_color_wheel.png) diakses pada 10-7-2015 ; 14:30 wib

<https://uxmag.com/articles/what-can-experience-designers-learn-from-pixel-art> diakses pada 29-5-2015 ; 21:50 wib

<http://visualheritageblog.blogspot.com/2012/06/elemen-dasar-dan-prinsip-penyusunan.html> diakses pada 7-5-2015 ; 09:33 wib

<http://visualheritageblog.blogspot.com/2010/12/morfologi-bentuk-bangunan-tradisi.html> diakses pada 7-5-2015 ; 08:24 wib

<https://www.flickr.com/photos/msabeln/6220548041/> diakses pada 10-7-2015 ; 14:30 wib

<http://www.idseducation.com/2013/10/01/ketika-oomleo-dan-seni-grafis-pixel-art-berbicara/> diakses pada 29-5-2015 ; 21:54 wib

<http://www.new-territories.com/i%20ve%20heard%20about/reticular%20structure%2014.jpg> diakses pada 13-5-2015 ; 11:48 wib

[http://www.ovigaming.com/games/item/bounce\\_boing\\_voyage.php](http://www.ovigaming.com/games/item/bounce_boing_voyage.php) diakses pada 4-11-2014 ; 23:05 wib

<http://www.windowsphone.com/en-kw/store/app/snake-xenzia/ab7b770a-b0c3-4373-b826-5ddac4e9d11d> diakses pada 4-11-2014 ; 22:54 wib