

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. Y., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. <https://www.e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/929>
- Arifin, Z., Listyorini, T., & Fiati, R. (2015). MEMBANGUN GAME PETUALANGAN SEJARAH PENINGGALAN SUNAN KUDUS BERBASIS ANDROID. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/304>
- Hadi, F. (2012, September 19). Kesadaran Masyarakat Terhadap Sejarah Budaya Rendah. Wartakotalive.Com. <https://wartakota.tribunnews.com/2012/09/19/kesadaran-masyarakat-terhadap-sejarah-budaya-rendah>
- Kaban, R., & Syahputra, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” In Journal of Information System Research (Vol. 2, Issue 4).
- Kenley Worang, S., Erandaru, E., Cahyadi, J., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Humaniora dan Industri Kreatif, F. (2022). PERANCANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE TENTANG SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12409>
- Nafisah, D. (2016). CITIZENSHIP: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/1078/942>
- Nopember, S., & Aji Nugroho, S. (2016). DESIGNING GRAPHIC USER INTERFACE OF A VISUAL NOVEL GAME ENTITLED TIKTA KAVYA BY ADAPTING THE VISUALIZATION OF ANCIENT VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM Surabaya 2016 Faculty of Civil engineering and Planning FINAL PROJECT-RD 141558 MAJAPAHIT’S ARTIFACT.
- Prayudyanto, M., Lukitasari, E. H., & Khoirul Anwar, A. (2024). ANALISIS VISUAL DESAIN VIDEO GAME SUPER MARIO BROS. TAHUN 1985. <https://jurnal.asdi.ac.id/index.php/canthing/issue/view/12>
- Purbiyanti, O. D., Daruyani, S., Irawaty, I., & Irawan, A. N. A. P. (2022). Game Edukasi Visual Novel Bermain Pantun dan Peribahasa Menggunakan Ren’py Berbasis Python. Journal of Computer System and Informatics (JoSYC), 4(1), 162–169. <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2582>
- Rokhmat, N., Jurusan Seni Rupa, M., & Bahasa dan Seni, F. (2013). WARAK NGENDOG: SIMBOL AKULTURASI BUDAYA PADA KARYA SENI RUPA. In Jurnal Komunitas (Vol. 5, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas>

Sugiharto. (2023, October 5). Bagaimana Penjelasan Hubungan Sejarah dan Kebudayaan Manusia. Fokussemarang.Com.

<https://www.fokussemarang.com/lifestyle/62610395464/bagaimana-penjelasan-hubungan-sejarah-dan-kebudayaan-manusia-simak-penjelasan-berikut>

Sujati, B. (2018). KONSEPSI PEMIKIRAN FILSAFAT SEJARAH DAN SEJARAH MENURUT IBNU KHALDUN. 6.

<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/tamaddun/article/view/3521>

Wicaksono, B. A. (2023). PERANCANGAN VISUAL STORYTELLING TENTANG TRADISI DUGDERAN DI SEMARANG. <http://digilib.isi.ac.id/14306/>

Wijayanti, S. (2022). SMARTPHONE MENJADI KEBUTUHAN PRIMER MAHASISWA DALAM AKTIVITAS PERKULIAHAN. In Jurnal Ekonomi dan Akuntansi (Vol. 2, Issue 2).

<https://www.journal.unusia.ac.id/index.php/MIZANIA/article/view/589>

