

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adams, Ernest (2010), *Fundamentals of Game Design 2<sup>nd</sup> Edition*, New Riders, Berkeley, California.
- Asfandiyar, Andi Yudha (2007), *Cara Pintar Mendongeng*, Mizan, Jakarta.
- Card, S.K., Mackinlay, J.D. and Shneiderman, B. (1999) *Readings in Information Visualization : Using Vision to Think*. Morgan Kauffman.
- Danadjaja, James (2007), *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*, Grafiti, Jakarta.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs., (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*, Yogyakarta.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo
- Ishak Abdulhak & Deni Darmawan (2013), *Teknologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mashuri dan Naila Nilofar (2008), *Peran Ibu Dalam Cerita Sarip Tambak Oso*, Balai Bahasa Surabaya, Sidoarjo.
- Mitchell, Briar Lee (2012), *Game Design Essentials*, John Wiley & Sons, Inc , Indianapolis, Indiana.
- Sachari, Agus (2007), *Budaya Visual Indonesia: Membaca Makna Perkembangan Gaya Visual Karya Desain Indonesia Abad ke-20*, Erlangga.
- Tridhonanto, Al. dan Beranda Agency, (2011), *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

### Jurnal atau Artikel

- Ardini, Pupung Puspa (2012), “Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Anak Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun”, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 1, No. 1, hal. 45.
- Aribowo, C. (2012). *Ludruk dan Reyog sebagai Sarana Penguatan Nilai Karakter Bangsa dan Perkembangan Ekonomi Tradisional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

- Badri, S., & Krismadinata, K. (2020). Design of Boost Converter Integrated with Graphical User Interface. *MOTIVECTION: Journal of Mechanical, Electrical and Industrial Engineering*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.46574/motivection.v2i1.40>
- Branston C. (2006), “From Game Studies to Bibliographic Gaming: Libraries Tap into the Video Game Culture”, *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology* 32(4): 24-29.
- Chusna, Puji Asmaul (2017), “Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak”, *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2.
- Denova, Ananti (2013), “Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun) Studi Kasus Sdn Kebraon I Surabaya” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol. 2 No.2.
- Fathurahman, H., dan Huseini, M., 2018 “Mapping of Regional Economic Potential Based on Creative Economy to Support Creation of Regional Competitiveness”, *KnE Social Sciences*, Vol. 3, No. 10, hal. 310.
- Gusal, La Ode (2015), “Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Sulawesi Tenggara”, *Jurnal Humanika* Vol. 3 No. 15.
- Jylhä, H., & Hamari, J. (2020). Development of measurement instrument for visual qualities of graphical user interface elements (VISQUAL): a test in the context of mobile game icons. In *User Modeling and User-Adapted Interaction* (Vol. 30, Issue 5). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s11257-020-09263-7>
- Kathleen ,A., Sutanto , R.P., K., Aristarchus Pranayama (2021), Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic, *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol 1, No 18 (2021), Universitas Kristen Petra.
- Lestari, C., & Sugianto, N. (2017). Deskripsi Kemudahan dan Kemenarikan Aplikasi Game bagi Anak Usia Sekolah Dasar(Studi Kasus Surabaya). *Juisi*, 03(01), 1–9.
- Lestari, Dewi. 2012. Definisi *Game*. *Arsip Teknik Informatika UMMI*.

- McCormick, B. H., DeFanti, T. A., & Brown, M. D. (1987). *Visualization In Scientific Computing: Report of The NSF Advisory Panel on Graphics, Image Processing and Workstations*.
- McCormick, B. H., DeFanti, T. A., & Brown, M. D. (1987). *Visualization in scientific computing in geology*. 81.
- Prasanti, Ditha (2016), “Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital”, *Jurnal Commed*, Vol. 1, No. 1, hal. 69-81.
- Prensky M. (2001) “*Digital Natives, Digital Immigrants*”. *On The Horizon*. MCB University Press Vol.9 (5). Part 1
- Rahmawati, (2015), “Cerita Rakyat Makassar Sebagai Media Pembentukan Karakter”, *Jantra*, Vol. 10, No. 2, hal. 153–162.
- Sit, Masganti (2015) *Psikologi perkembangan anak usia dini jilid I*. Perdana, Medan.
- Sudarmilah, E., Fadlilah, U., Supriyono, H., & Fatmawati, A. (2017). Video Game, Teknologi dan Anak: Survei Demografi. *The 5Th Urecol Proceeding, February, 767–772*.
- Zuhriyyah, M. (2018). Kelompok Ludruk Cak Durasim (Ludruk Organisatie) di Surabaya Tahun 1933-1945. *KAGANGA: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v1i2.414>

### **Skripsi atau Tesis**

- Uzer, Mehmet Can. 2016. *Conceptual Design Methods for Game Sound*. Aalto University.

### **Dokumen**

- Kasemin, Kasiyanto (1999), *Ludruk Sebagai Teater Sosial, Kajian Kritis Terhadap Kehidupan, Peran Dan Fungsi Ludruk Sebagai Media Komunikasi*, Airlangga University Press, Surabaya.

Kurniati, Desak Putu Yuli (2016), *Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal*,  
Lecture handout: Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Udayana,  
Denpasar.

Nurgiyantoro, Burhan (2010), *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*,  
Gajah Mada University Press, Jogjakarta.

### **Internet**

Felgo (2022), Felgo.com “*How to create mobile games for different screen sizes and resolutions*”, diakses pada 10 Juli 2022 pukul 11.00 WIB  
<https://felgo.com/doc/felgo-different-screen-sizes/>

Umardin, Yeni (2017), *Family Guide Indonesia* “Menjadi Orang Tua dari  
Generasi Alpha”, hal. 31 <https://familyguideindonesia.com/>

