

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

- Arifin, Syamsul, and Adi Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Rerefensi*. Jakarta: Grasindo.
- Berky. (1995). *Game, Studying for Child*.
- Cangara, Hafied. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daroeso, Bambang. (1986). *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Semarang: CV Aneka Sari Ilmu.
- Engel, James F, et.al (2001). *Consumer Behavior, 9th edition*. Florida: Harcourt.
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Kasilo, Djito (2008). *Komunikasi Cinta; Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Jakarta: KPG
- Keraf, Gorys. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik (terj. S. Kinanti)*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Murdifin, H., & Mahmud, N. (2007). *Manajemen Produksi Modern Operasi Manufaktur dan Jasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohidi, Tjetjep. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sudjana, N. & A. Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyama, K., dan Andree, T. (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing Form World Most Innovative Advertising Agency*. New York: Mc Graw Hill.

Sri Anitah. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Pers.

**Sumber Internet:**

Ceritadesain.com. *Pengertian Pin atau Bros dan Perkembangannya*.

Ceritadesain.com. Tersedia di:

<https://www.ceritadesain.com/2015/06/pengertian-pin-atau-bros-dan-perkembangannya.html> (Diakses pada 28 Juli 2021)

Merdeka.com. *Stigma adalah Ciri Negatif yang Diakibatkan Pengaruh Lingkungan, Simak Penjelasannya*. Merdeka.com. Tersedia di:

<https://www.merdeka.com/jatim/stigma-adalah-ciri-negatif-yang-diakibatkan-pengaruh-lingkungannya-simak-penjelassann-klm.html> (Diakses pada 28 Juli 2021)

Rollingstone.co.id. *Majas Repetisi dan Contohnya*. Rollingstone.co.id. Tersedia di:

<https://rollingstone.co.id/majas-repetisi/> (Diakses pada 28 Juli 2021)

Seluncur.id. *Macam-macam Nilai Beserta Pengertian, Ciri-ciri, dan Contohnya*.

Seluncur.id. Tersedia di: <https://www.seluncur.id/macam-macam-nilai/> (Diakses pada 4 Juli 2021)

Seputarpengertian.co.id. *Storyboard adalah: Pengertian, Fungsi, Tujuan, Langkah Membuat & Manfaatnya*. Seputarpengertian.co.id. Tersedia di:

<https://www.seputarpengertian.co.id/2021/06/storyboard-adalah.html> (Diakses pada 4 Juli 2021)

Tribunnews.com. *Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia*.

Tribunnews.com. Tersedia di:

<https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia> (Diakses pada 4 Juli 2021)

Wikipedia.org. *Red Dead Redemption 2*. Wikipedia.org. Tersedia di:

[https://id.wikipedia.org/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2](https://id.wikipedia.org/wiki/Red_Dead_Redemption_2) (Diakses pada 4 Mei 2021)

**Sumber Jurnal Online:**

Albar, Deni, dan Wira Mahardika. "Visualisasi Tokoh Perempuan Dalam Game Multimedia Bertema Sejarah Kerajaan". *Majalah Ilmiah UNIKOM* 14.2 (2016): 185-193.

Apriani, Elza, Amrizal Amrizal, dan Amril Canrhas. "Gaya Bercerita Dalam Novel Rembulan Tenggelam di Wajahmu Karya Tere Liye." *Jurnal Ilmiah KORPUS* 4.2 (2020): 174-184.

Ida Bagoes Mantra. (2000). "Demografi Umum". *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.

Yunus, Mursid, Dkk. (2015). "Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Informatika Mulawarman*.