

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Buku Elektronik:

Silsilahi, U 2015, *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*, PT. Refika Aditama, Bandung

Sumber Jurnal dan Jurnal Elektronik:

Ahmad, A, Prasetyo, M, Liando, S 2022, *Analisis Visual Karakter Hero Dengan Skin Legend Pada "Mobile Legends: Bang Bang"*, Surabaya: <https://doi.org/10.24912/jmishumsen>

Ajilaksana, B, Josi, A, Andrianto, S 2023, *Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android*, Bangka Belitung: <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.165>

Albar, D 2023, *Visualisasi Muslim dalam Video game sebagai Citra Islam dalam dunia Game. Studi Kasus: Call of Duty, Assassins Creed & Battlefield*, Bandung

Endang, Husen and Wasta 2019, *Komparasi Visual Properti Kesenian Kuda Lumping Kampung Sidosasi Desa Cipanas Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya Dengan Kampung Kebon Waru Desa Gunung Batu Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi*, Tasikmalaya

Fandra, M dan Wasi Darmojo, K 2022, *Monumen Nasional Sebagai Ide Penciptaan Dhapur Tombak*, Surakarta

Febriani, X dan Lani, M (2022), *Analisis Visual Desain Karakter Xiao Dalam Game Genshin Impact*, Surabaya: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Guizar, V dan Panindias A 2019, *Media Promosi Edukasi Sejarah Melalui Perancangan Karakter Visual Singo Ulung Bondowoso*, Surakarta <https://main.aov.garena.co.id/hero>

Latifah, U dan Kristiana, N 2021, *Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam Game Mobile Legends Bang Bang*, Surabaya

- Mahasiswa, Putri Manik dan Dwi Rahadiano 2023, *Perancangan Karakter Game Sebagai Upaya Memotivasi Pola Hidup Mahasiswa Telkom University Fakultas Industri Kreatif*, Bandung
- Muhdaliha dan Arlena 2017, *MALAY, CHINA AND INDIA ETHNICITIES REPRESENTATION (Case Study: Etnography and Manga Matrix Analysis, on Upin Ipin Animation Character)*, Jakarta
- Muhdaliha, Sn and Putra 2019, *ANALISIS GAME ARENA OF VALOR DALAM KAJIAN PERSEPSI VISUAL DAN MANGA MATRIX*, Jakarta
- Normina Purba, S 2021, *Media Visual 3 Dimensi (3D) dan Pembelajaran Menulis dalam Menunjang Profesionalisme Guru*, Medan
- Novitasari, L, Wardiyah, A, Kusumaningsih D. et al. 2022, *Penyuluhan Kesehatan Tentang Bahaya Game Online*, Bandar Lampung:
<https://e-jurnal.ipohrr.com/index.php/phc>
- Setiyo, A dan Khairani K 2018, *Membangun Third Person Game 3D Dengan Unity Berlatar Budaya Lokal*, Banjarmasin:
<http://eltikom.poliban.ac.id>

Sumber Website:

- 2021 Arena of Valor, Arena of Valor, *Real-Time 5vs5 on Mobile*, dilihat pada 1 Februari 2024, <https://www.arenaofvalor.com/>
- 2021 Restorasi Ekosistem Riau, Warta-Lapangan, *5 Perbedaan Utama Kera dan Monyet*, diakses pada 19 Juli 2019, <https://www.rekoforest.org/>
- Fadhilah Nur, H, 2021 National Geographic Indonesia, Sejarah, *Penampakan Baju Zerah Asal 2.700 Tahun di Makam Ksatria Tiongkok*, diakses pada 19 Juli 2024, <https://nationalgeographic.grid.id/>
- t.t Mobile Legends:Bang Bang, Minotaur, *The Legendary Minotaur*, dilihat pada 24 Mei 2024, <https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Minotaur>
- t.t Wikipedia, Wikipedia the free encyclopedia, *Arena of Valor*, dilihat pada 1 Februari 2024, https://id.wikipedia.org/wiki/Arena_of_Valor
- t.t Wikipedia, Wikipedia the free encyclopedia, *Minotaur*, dilihat pada 28 Mei 2024, <https://en.wikipedia.org/>

t.t Wikipedia, Wikipedia the free encyclopedia, *Mobile Legends:Bang Bang*,
dilihat pada 1 Februari 2024,

https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang

t.t Smithsonian's National Zoo, Animal, *Giant Panda*, dilihat pada 19 Juli 2024,

<https://nationalzoo.si.edu/animals/giant-panda>

t.t Brand Savage Photography, Photography, *The Psychology of Headshots: How Facial Expressions Impact Perceptions*, diakses pada 19 Juli 2024

<https://www.brandsavagephotography.com>