

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D.I., I. Santosa, dan A. Zpalanzani. 2013. “*Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokemon Series Generasi I-V*”. <http://journal.itb.ac.id/>. [25 Juni 2018].
- Bakti, S., N. A. Hasibuan., L. T. Sianturi, dan R. D. Sianturi. 2016. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran CorelDraw X3 Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL)”. <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id>. [20 Juni 2018].
- Efilianti, R.A. 2017. “Desain Karakter Dalam Animasi Pendek 2D ‘Mari Angkot’”. <http://repository.telkomuniversity.ac.id>. [25 Mei 2018].
- Estidianti, B.R, dan R. Lakoro 2014. “Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen”. Sains dan Seni POMITS. <http://www.ejurnal.its.ac.id>. [04 Juli 2018].
- Gustama, F.A. 2017. *Buku Babon Kerajaan-Kerajaan Nusantara*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Martono, K.T. 2015. “Pengembangan Game Dengan Menggunakan *Game Engine Game Maker*”. Jurnal Sistem Komputer. <http://download.portalgaruda.org>. [08 Juli 2018].
- Pratama, W. 2014. “*Game Adventure Misteri Kotak Pandora*”. <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id>. [25 Juni 2018].
- Setiawan, A. 2016. Artikel *Game Development Life Cycle*. <https://arifsetiawan.com>. [08 Juli 2018].
- Sumaryati, C. 2013. “Buku Dasar Desain II”. <https://bsd.pendidikan.id>. [19 Agustus 2019]