

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Fahrezi, F. A., & Supandi, F. P. (2023). Perancangan *Game Visual Novel Tuhan Dalam Kepala*. *Jurnal Rupa Matra: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis dan Multimedia*, 2(1), 100–109.
- Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H. (2024). Pengembangan *Game Visual Novel* sebagai media promosi dan pengenalan kampus menggunakan *Game Development Life Cycle*. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 17–27. <https://doi.org/10.51454/decode.v4i1.214>
- Marudin, A. J., Sa'ad, M. I., & Haristyawan, I. (2024). Pengembangan *Game Visual Novel* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan *Ren'Py Visual Novel Engine*. *Sebatik*, 28(2).
- Sari, B. M., & Suyadi. (2024). Permainan interaktif sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2049–2058.
- Wahid, A. A. R., & Haryono. (2024). Rancang bangun aplikasi *Game Visual Novel* untuk penguatan orientasi kampus Universitas Pradita menggunakan *Tyranobuilder*. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(1), 27–44.
- Zaky, F., Imanullah, M., Sunardi, D., & Muntahanah. (2025). Analisis tipe-tipe *user interface* dalam meningkatkan imersivitas video *Game* sesuai genre *videoGame*. *JTIS: Journal of Technopreneurship and Information Systems*, 8(1), 8–17.