

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Lubis, R. S. Rahmawati, and S. M. Setiana, "Perancangan Game Edukasi Go Berbasis Flash," *Janaru Saja J. Progr. Stud. Sastra Jepang*, vol. 6, no. 2, pp. 42–50, 2018, doi: 10.34010/js.v6i2.581.
- [2] E. Heriyanto, E. Kumalasarurnawati, and D. Andayati, "Skripsi Implementasi Kecerdasan Buatan Pada Game Menggunakan Metode Pathfinding Dengan Game Engine Unity3D," *J. Scr.*, vol. 5, no. 2, pp. 56–62, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/script/article/view/641>
- [3] D. Setiyawan and E. Winarno, "Game Petualangan Si Toole Untuk Mempromosikan Wisata Kabupaten Grobogan Menggunakan Metode Collision Detection," *Pros. SINTAK*, no. 2012, pp. 318–324, 2018.
- [4] M. O. . Sihite, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi 'Snake and Ladder' Pada Mata Pelajaran Animasi Di Smk N 12 Surabaya," *J. IT-EDU*, vol. 04, no. 52, pp. 126–131, 2020.
- [5] N. Putu, C. Semila, N. A. Santosa, D. G. Purwita, P. Studi, and D. Komunikasi, "Perancangan Game Petualangan Sebagai Media Promosi," vol. 2, no. 2, pp. 112–121, 2021.
- [6] S. M. Muiyasaroh and E. Sudarmilah, "Game Edukasi Mitigasi Bencana Kebakaran Berbasis Android," *PROtek J. Ilm. Tek. Elektro*, vol. 6, no. 1, 2019, doi: 10.33387/protk.v6i1.1029.
- [7] Santoso, "Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Ecodunamika J. Pendidik. Ekon.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2021.
- [8] N. M. Azmi *et al.*, "PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI eSPORT BAGI PEMAIN GAME DI KOTA JAKARTA DESIGNING eSPORT TECHNOLOGY BASED MEDIA INFORMATION FOR GAME," vol. 7, no. 2, pp. 2023–2033, 2020.

- [9] S. Miluningtias and N. Shofiyah, "Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring," *J. IPA Terpadu*, vol. 4, no. 2, pp. 74–84, 2021, doi: 10.35580/ipaterpadu.v4i2.19065.
- [10] D. K. Sandi and P. Mauliana, "Aplikasi Game Busana Anak-Anak Berbasis Mobile Sebagai Media Promosi Di DKS Production," *J. Adhirajasa*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [11] D. S. Puspitarini and R. Nuraeni, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House)," *J. Common*, vol. 3, no. 1, pp. 71–80, 2019, doi: 10.34010/COMMON.V3I1.1950.
- [12] G. Garaika and W. Feriyan, "Promosi Dan Pengaruhnya Terhadap Terhadap Animo Calon Mahasiswa Baru Dalam Memilih Perguruan Tinggi Swasta," *J. Aktual*, vol. 16, no. 1, p. 21, 2019, doi: 10.47232/aktual.v16i1.3.
- [13] P. Bencana, D. I. Dki, and K. Kunci, "Jurnal Manajemen Bencana (JMB) ANALYSIS OF LAYANAN JAKARTA SIAGA 112 SUPPORTING DISASTER," vol. 6, no. 1, pp. 1–14, 2020, doi: 10.33172/jmb.v6i2.614.
- [14] I. Rahmawati and I. P. Leksono, "Edcomtech," pp. 11–23, 2020.
- [15] S. Serliana, L. Lina, and D. A. Haris, "Pembuatan Game 2D Action Adventure" Magic Maze Escape"," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 2, p. 200.
- [16] "Sejarah Adobe Illustrator - Sekolah Desain | Belajar Desain Grafis Gratis." <https://sekolahdesain.com/sejarah-adobe-illustrator/> (accessed Jul. 27, 2022).
- [17] F. Novitasari, Y. Djahir, and S. Fatimah, "PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA".
- [18] "CARA BIKIN GAME PLATFORMER ART LEWAT 'CONSTRUCT 2' | by dimas fajar | FIRODEV | Medium." <https://medium.com/firodev/cara-bikin-game-platformer-art-lewat-construct-2-c52e7d49e13f> (accessed Jul. 27, 2022).

- [19] M. Adiwijaya, K. I. S, and Y. Christyono, “Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Transient*, vol. 4, no. 1, pp. 128–133, 2015.
- [20] L. L. Dias, J. Einstein, and G. A. Manu, “Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan Aplikasi Construct 2 berbasis Android,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–34, 2021, doi: 10.37792/jukanti.v4i1.233.
- [21] Maryuliana, I. M. I. Subroto, and S. F. C. Haviana, “Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert,” *J. Transistor Elektro dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2016.
- [22] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘ AMUDRA ’ Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.