

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyu, F. F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Andrian, Dwi & Irmawati, N. F. (2022). Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Nama Kendaraan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Kelompok Bermain. *Jurnal Tera*. Vol.2, 79-88.
- Anggra. (2008). Memahami Teknik Dasar Pembuatan *Game* Berbasis Flash. Yogyakarta : Gava Media.
- Anggraini, L. S. & Nathalia, Kirana (2018). Desain Komunikasi Visual. Bandung: Nuansa.
- Arsyad, Anzhar (2011). Media Pembelajaran. Jakarta. Raja Grafindo.
- Azizi, F.N. (2021). “Perancangan Aplikasi *Game Puzzle* Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Berbasis Android,” Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 4(1).
- Cantuni, R. (2020). *Designing Digital Products for kids: Deliver user experiences that delight kids, parents, and teachers*. Apress.
- CDC. (2021). *Injuries Among Children and Teens*. Available at : <https://bit.ly/CDCInjuriesAmongChildrenandTeens> (Diakses: 13 Maret 2023)
- Dewi, R. S. (2019). Peran Designer Grafis dalam Pembuatan Konten Instagram. Diperoleh 13 Maret 2023, dari <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop/>

- Fajri, B. R., Gusman, T. & Budayawan, K. (2022). *Panduan Merancang Permainan Digital Game Design*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Fullerton, T. (2013). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. USA: CRC Press.
- Guide to home safety for kids* (2022). *SafeHome.org*. Available at: <https://www.safehome.org/home-safety/child-safety-guide/#fire> (Diakses: 13 Maret 2023).
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Herlina, S. (2019). *Game Edukasi Pengenalan Profesi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Berbasis Android*, Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan, 7(3), p. 234. Available at: <https://jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/index.php/jip/article/view/157> (Diakses: 14 Maret 2023).
- Herlina, Vivi. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Hurd, D. & Jenuings, E. (2009). *Standardized Educational Games Rating : Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Kurniawan, Y.I., Paramesvari, D.P. & Purnomo, W.H. (2021). “*Game Edukasi Pengenalan Hewan berdasarkan Habitatnya Untuk siswa sekolah dasar,*” *Jurnal Penelitian Inovatif*, 1(1), pp. 57–66.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset

- Levina, Fransiska. (2018). Perancangan Game 2D RPG *Happy Amateur* Berbasis *Android* dengan Menggunakan Algoritma A\*. Jambi: Jurnal STIKOM Dinamika Bangsa.
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. AP Professional. Boston.
- Mubin, F. & Budiyanto, N. E. (2020). “Game Edukasi ‘Foodin’ sebagai media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis Android,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), p. 37.
- Mulyanto, A., Apriyadi, A., & Prasetyawan, P. (2018). Rancang Bangun *Game* Edukasi “*Matching Aksara Lampung*” Berbasis *Smartphone Android*. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 3(1), 36–44.
- National Action Plan for Child Injury Prevention* (2012). An Agenda To Prevent Injuries And Promote The Safety Of Children And Adolescents In The United States. Available at : <https://stacks.cdc.gov/view/cdc/12060> (Diakses: 13 Maret 2023).
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O. dan Anwar, S. (2021). “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang”, *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), pp. 338-345. doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press. Universitas Muhammadiyah Sidiarjo. Belajar dan Pembelajaran. Remaja Rosida karya offiset Bandung.
- Panovski, Gregor. (2008). *Product Quality Software. Master’s Thesis*. Eindhoven University of Technology.

- Pradana, Afista Galih. (2019). Rancang Bangun *Game* Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis *Android*. Madiun: Jurnal Teknik Informatika PGRI Madiun.
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering : a Practitioner's Approach Seventh Edition*. New York : McGraw-Hill.
- Rifqatusa'adah, F. L. (2017). Evaluasi *Usability* Berdasarkan ISO/IEC 9126 dan Nielsen Model Menggunakan Metode *Usability Testing* (Studi Kasus: Aplikasi *Mobile* Reblood). *Undergraduate thesis*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Roedavan, Rickman. (2018). Construct 2 Tutorial Game Engine. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sukanto, R. A. & Shalahuddin, M. (2015). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Penerbit Modula
- Ruslan, Rosady. (2006). Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi. Depok: Raja Grafindo Persada
- Safety Rules for Children who stay home alone* (2006). FamilyEducation. Available at: <https://www.familyeducation.com/kids/safety/home/safety-rules-children-who-stay-home-alone?page=2> (Diakses: 11 April 2023).
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). *Application of Cardiovascular Endurance Training Model With The Ball Football Game at SSB Bintang Utara Pratama. The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.

- Schell, Jesse. (2020). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Boca Raton: CRC Press.
- Siallagan, Sariadin (2009). *Pemrograman Java*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sudaryono, Guritno, S., & Rahardja, U. (2011). *Theory and Application of IT RESEARCH: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, V., Erfianto, B., Rakhmatsyah, A., & Yulianto, F. (2022). Pembelajaran Interaktif Melalui *Game* Edukatif Selama Masa Pandemi di TK AL Ghifari Bandung. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(1), 91-96. doi:<http://dx.doi.org/10.28989/kacanegara.v5i1.979>
- Takita, I.A. & Staley, L. (2021). *Learn Clip Studio Paint: A Beginner's Guide To Creating Compelling Comics And Manga Art*. Birmingham, United Kingdom: Packt Publishing Limited.
- Ulfah, A. (2019). 'Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah Dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas II', *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2). doi:10.23917/ppd.v1i2.9067.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). *Game* Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242–251.

Zhang, L., Li, C., Simo-Serra, E., Ji, Y., Wong, T., & Liu, C. (2021). ‘*User-Guided Line Art Flat Filling With Split Filling Mechanism*’, 2021 IEEE/CVF *Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (CVPR), doi:10.1109/cvpr46437.2021.00976.