

DAFTAR PUSTAKA:

- Agustinus Nilwan, 2008. *Pemrograman Animasi dan Game professional*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Defiysal R. 2019. *Representasi Tokoh Hero Gatotkaca di Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Semiotika Pada Gatotkaca di Game Mobile Legends: Bang Bang)*. Bandung. Universitas Telkom.
- Dewi I. A. 2016. *Tinjauan Desain Terhadap Transformasi Visual Karakter Pikachu Dalam Game Pokemon Series Sebagai Budaya Populer*. Bandung. Universitas Kristen Maranatha.
- Elly. Z. N. A. S, Eko. A. B. O. 2021. *Analisis Semiotika Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Nussa dan Rara Pada Film Animasi Nussa Season Dua*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Jeremy K. W. 2021. *Tinjauan Desain Karakter Nio pada Videogame Lokapala*. Semarang. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Matthew Alfendy Sujana. 2021. *Tinjauan Desain Karakter Pada Game Code Atma: Indonesian Horror Idle RPG*. Semarang. Universitas Katolik Soegijapranata.
- Melissa R. 2017. *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital*. Surabaya. Universitas Kristen Petra.
- Miles, dan Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta, Universitas Indonesia press,

Riswandi, 2009. *Ilmu Komunikasi*. Graha Ilmu. Jakarta.

Victor A. A, Yudhistya A. K. 2019. *Kajian Desain Karakter Pada Buku “Heritage of East Java” Sebagai Daya Tarik Visual*. Jakarta. Universitas Bina Nusantara.

Y. A. Piliang, 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Jalasutra. Yogyakarta.

Website:

Brian Lischer. 2013. *The Power of Brand Color Psychology*
<https://www.ignytebrands.com/>. Diakses pada tanggal 29 Juli 2022.

Detik. 2021. *Pengertian Desain, Fungsi, dan Tujuannya*
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5534213/pengertian-desain-fungsi-dan-tujuannya>. Diakses pada tanggal 25 Mei 2022.

IDN Times. (2019). *10 Tahap Perkembangan Sejarah Video Game dari Era Awal hingga Sekarang*
<https://www.idntimes.com/tech/games/abraham-herdyanto/10-tahap-perkembangan-sejarah-video-game-dari-era-awal-hingga-sekarang-1/10>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2022.

Informatika Unida Gontor. 2019. *Sejarah Singkat Perkembangan Game*
<https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2022.

Kompas. 2022. *Gatotkaca Satria dari Pringgadani, Cerita Rakyat dari Jawa Tengah*
<https://regional.kompas.com/read/2022/02/24/205415578/gatotkaca-satria-dari-pringgadani-cerita-rakyat-dari-jawa-tengah?page=all>. Diakses pada

tanggal 7 Juni 2022.

Kumpulan Pengertian. 2015. *Pengertian Game Menurut Para Ahli*
<https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html>. Diakses pada tanggal 15 April 2022

Pelayanan Publik. 2020. *Pengertian Game Online, Sejarah, Hingga Jenisnya*
<https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>. Diakses pada tanggal 28 Maret 2022.

Seluncur. 2019. *Sejarah Game dan Perkembangannya*
<https://www.seluncur.id/sejarah-game/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2022.

Smartfren.com. 2021. *Mengenal 6 Role Dalam Permainan Mobile Legends*
<https://www.smartfren.com/en/connect-with-us/whats-new/artikel/mengenal-6-role-dalam-permainan-mobile-legends/21833/#:~:text=Role%20atau%20peran%20para%20hero,dimiliki%20oleh%20hero%20masing%2Dmasing>. Diakses pada tanggal 3 Juli 2022.

Sonora. 2021. *5 Fakta Tokoh di Drama Udara: Gatotkaca yang Harus Kamu Tahu*
<https://www.sonora.id/read/422895060/5-fakta-tokoh-di-drama-udara-gatotkaca-yang-harus-kamu-tahu?page=all>. Diakses pada tanggal 7 Juni 2022.

Yogya iNews. 2021. *Kisah Asal-usul Nyi Roro Kidul, Diusir dari Istana hingga Jadi Penguasa Pantai Selatan*
<https://yogya.inews.id/berita/cerita-rakyat-yogyakarta-asal-usul-nyi-roro-kidul>. Diakses pada tanggal 7 Juni 2022.

20 Detik.com. 2022. *Arti Simbol Bintang Emas di Kostum Gatokaca*

<https://20.detik.com/e-flash/20220223-220223143/arti-simbol-bintang-emas-di-kostum-gatokaca>. Diakses pada tanggal 28 Juli 2022.