

## Daftar pustaka

- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics*.
- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia, 431*, 431–440.
- Ashari, F. (2018). *TA: Perancangan Guide Book Tari Reog Cemandi dengan Teknik Ilustrasi Vektor sebagai Upaya Memperkenalkan Salah Satu Budaya Sidoarjo*.
- Carter, R., Maxa, S., Sanders, M., Meggs, P. B., & Day, B. (n.d.). *Typographic design form and communication*.
- Carvalho, D. M. L. de, & Gomes, F. de J. L. (2016). Simple Game Design Document Focused on Gameplay Features. *Proceedings of SBGames 2016*, 722–725. <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157232.pdf>
- Fuad, M., Afif, A., Nuringwahyu, S., Krisdianto, D., & Bisnis, J. A. (2020). Pengaruh Konten Dan Promosi Giveaway Terhadap Meningkatnya Popularitas (Studi Kasus Mobile Legends Bang Bang Pada Akun Instagram @Devclovedmlbb). *Jiagabi*, 9(1), 24–27. <https://play.google.com/store/apps/topic?id=ca>
- Ghaisani, F. A. P., & Purbawati, D. (2020). Pengaruh Citra Merek ( Brand Image ) Dan Kualitas Website ( Website Quality ) Terhadap Keputusan Pembelian ( Purchase Decision ) Melalui Kepercayaan ( E-Trust ) Sebagai Variabel Intervening ( Studi Pada Konsumen E-Commerce Zalora . Co . Id Di Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 9(1), 230–241.
- Graham, L. (2011). *basics of DESIGN layout and typography for beginners second edition*. [www.cengage.com/highered](http://www.cengage.com/highered)
- Hendra, M., & Handayani, N. (2019). DESIGN IMPLEMENTASI KECERDASAAN BUATAN PADA Chatbot Line Dalam permainan TEBAK ANGKA. *Joutica*, 4(1), 183. doi:10.30736/jti.v4i1.282
- Huddleston, P., Behe, B., Minahan, S., & Fernandez, R. (2015). Seeking attention: an eye tracking study of in-store merchandise displays. *International Journal Of Retail & Distribution Management*, 43(6), 561-574. doi: 10.1108/ijrdm-06-2013-0120
- Indonesia, A. (2020, January 20). Pengertian Dan Fungsi user Interface (UI) Dalam Membangun DESAIN Yang optimal. Retrieved April 25, 2021, from

<https://digimind.id/pengertian-dan-fungsi-user-interface-ui-dalam-membangun-desain-yang-optimal/>

Jennifer Audiah, & Hananto, B. A. (2019). Redesain Visual Permainan Kartu ‘the Art of Batik.’ *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 09–21.  
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.392>

Kim, S., Chang, M., Deater-Deckard, K., Evans, M. A., Norton, A., & Samur, Y. (2017). Educational games and students’ game engagement in elementary school classrooms. *Journal of Computers in Education*, 4(4), 395–418.  
<https://doi.org/10.1007/s40692-017-0095-4>

Lewoleba, M. P., Reandsi, H. W., basilisa, G., & Vianey, M. (2020). *Instagram Sebagai Aplikasi Non-Toxic Dengan Informasi Positif Dan Interaktif*. 1–24.  
<https://doi.org/10.31234/osf.io/bpd2q>

McGonigal, J. (2012). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. London: Vintage.

Migotuwio, N. (2020). *Judul Desain Grafis Namuri Migotuwio Tahun Program Studi Desain Komunikasi Visual Institusi Teknologi Sumatera E-book I Edisi I Penerbit Alinea Media Dipantara*.  
[https://www.academia.edu/43101093/Desain\\_Grafis\\_Kemarin\\_Kini\\_dan\\_Nanti](https://www.academia.edu/43101093/Desain_Grafis_Kemarin_Kini_dan_Nanti)

Mora, S., Gianni, F., & Divitini, M. (2017). Tiles: A card-based ideation toolkit for the Internet of Things. *DIS 2017 - Proceedings of the 2017 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 587–598. <https://doi.org/10.1145/3064663.3064699>

Nugroho, F., Yuniarno, E. M., & Hariadi, M. (2019). Penerapan materi ilmu pengetahuan alam pada serious game sosialisasi mitigasi bencana berbasis model teori aktivitas dan taksonomi bloom. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 106. <https://doi.org/10.26594/register.v5i2.1479>

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Nopiyani, N., & Wiana, W. (2020). DESAIN APLIKASI Seni pop ART Pada Busana ready to wear dengan TEKNIK digital printing. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(2), 112. doi:10.26858/tanra.v7i2.13950

- Olbrich, R., & D. Schultz, C. (2014). Multichannel advertising: does print advertising affect search engine advertising? *European Journal of Marketing*, 48(9/10), 1731-1756. doi:10.1108/ejm-10-2012-0569
- Pancaningrum, N. (n.d.). *SIMULATION METHOD DI TINGKAT*. 20.
- Pembelian, T., Pada, I., Mall, H. S., Istri, T., & Pradnyawati, D. (2015). *PENGARUH PROMOSI , ATMOSFER GERAJ , DAN MERCHANDISE DENPASAR Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana , Bali , Indonesia PENDAHULUAN Dewasa ini , perkembangan zaman telah membawa pengaruh pada pola perilaku belanja konsumen Indonesia . Pola perilak*. 25(4), 813–840.
- Pentingnya MENAIKAN Value Produk Dalam Ilmu Marketing. (1970, January 01). Retrieved April 25, 2021, from <https://www.marketingkita.com/2019/04/pentingnya-menaikan-value-produk-dalam-ilmu-marketing.html>
- Pramono, A. R., Seni, F., & Dan, R. (2018). *KAJIAN BENTUK DAN MAKNA LABEL MAKANAN. I*.
- Porter, M. (2019, May 22). 5 reasons why brand guidelines are important. Retrieved April 25, 2021, from <https://rubyporster.com/branding-logo-design/brand-guidelines/>
- Putri, R. S., & Safri, I. (2015). Pengaruh Promosi Penjualan Dalam Meningkatkan Penjualan Mobil Mitsubishi Pada PT. Pekan Perkasa Berlian Motor Pekanbaru. *Jurnal Valuta, ISSN : 2502-1419, 1(2)*, 298–321.
- Rosidah, A. (2016). *Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Visual 121. 2*, 122.
- Studio, E. (n.d.). Penting! Prinsip dan Elemen Dasar DESAIN yang Harus Diketahui Desainer: Berita: GAMELAB INDONESIA. Retrieved April 25, 2021, from <https://www.gamelab.id/news/152-penting-prinsip-dan-elemen-dasar-desain-yang-harus-diketahui-desainer>
- Thabroni, O. (2020, October 24). Media pembelajaran: Pengertian, CIRI, FUNGSI, Kriteria, dsb. Retrieved April 02, 2021, from <https://serupa.id/media-pembelajaran/>
- Vollans, E. (2015). Cross media promotion: entertainment industries and the trailer (Doctoral dissertation, University of East Anglia).
- Wafa, L. B. H. S., & Counselor, P. (2016). *Perancangan desain logo “lbh sandhi wafa & partners counselor& attorneys at law” I*. 1(1), 51–65.

Yasmin, A. (2014). Impact of Advertisements and Brand image on Purchase Decision. *International Journal of Research in Social Sciences*, 7(4), 6–7.

Yudhistya Ayu Kusumawati, Kusumawati, Y., Laboratory and Knowledge Center | BINUS Malang, & Name\*. (2019, October 28). Legibility dalam tipografi: Binus University MALANG: Pilihan Universitas TERBAIK di MALANG. Retrieved April 25, 2021, from <https://binus.ac.id/malang/2018/12/legibility-dalam-tipografi/>

Yudhistya Ayu Kusumawati, Kusumawati, Y., Laboratory and Knowledge Center | BINUS Malang, & Name\*. (2019, October 28). Readability dalam tipografi: Binus University MALANG: Pilihan Universitas TERBAIK di MALANG. Retrieved April 25, 2021, from <https://binus.ac.id/malang/2018/12/readability-dalam-tipografi/>

