

## DAFTAR PUSTAKA

As'ar Aabdur Rahman, 2017, Buku Matematika kelas VII Semester I, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Jakarta.

[https://drive.google.com/file/d/1ZY000xGJ0aFp2Yz8\\_8tAWDj0P5wLHQi8/view](https://drive.google.com/file/d/1ZY000xGJ0aFp2Yz8_8tAWDj0P5wLHQi8/view)

Estidianti Brigitta Rena dan Rahmatsyam Lakoro, 2014. *Perancangan Karakter Game Visual Novel "Tikta Kavya" dengan Konsep Visual Bishonen*. Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).

[https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Perancangan+Karakter+Game+Visual+Novel+%22Tikta+Kavya%22+dengan+Konsep+Visual+Bishonen&btnG=](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Perancangan+Karakter+Game+Visual+Novel+%22Tikta+Kavya%22+dengan+Konsep+Visual+Bishonen&btnG=)

Haryanto Hanny, Acun Kardianawati, Umi Rosyidah, 2017. *Model Appreciative Learning Untuk Perancangan Reward pada Game Pendidikan*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/4999>

Haryanto Hanny, Umi Rosyidah, Acun Kardianawati, 2018. *Model Elemen Game Imersif Berbasis Appreciative Learning dan Kecerdasan Buatan pada Game Pembelajaran*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5970>

Indra B Wempi, Rahdian Kurniawan, S.Kom., Zainudin Zuhri, ST.,M.I.T, 2016.  
*Membangun Aplikasi Visual Novel Menggunakan Ren'py.* Jurusan  
Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam  
Indonesia.

[https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Membangun+Aplikasi+Visual+Novel+Menggunakan+Ren%27py&btnG=](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Membangun+Aplikasi+Visual+Novel+Menggunakan+Ren%27py&btnG=)

Nugit Ltd Pte (2021) The Data Storytelling Compay. Singapore, No.:201328161D

<https://www.nugit.co>

Sari Santi, Aris Rahmansyah, Herry Dounald Rahajaan, 2015. *Perancangan visual storytelling untuk visual novel manarah.* Prodi S1 Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

[https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Perancangan+visual+storytelling+untuk+visual+novel+manarah&btnG=](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Perancangan+visual+storytelling+untuk+visual+novel+manarah&btnG=)