

## DAFTAR PUSTAKA

- Bates, B. 2004. *Game Design*. Boston: Thomson Course Technology PTR .
- Mattesi, M. 2008. *Force: Character Design from Life Drawing*. Oxford: Focal Press.
- Moore, M. E. 2011. *Basics of Game Design*. Boca Raton: A K Peters/CRC Press.
- Rouse, R. 2001. *Game Design: Theory and Practice*. Texas: Woodware Publishing.
- Ruyattman, M. 2013. Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal DKV Adiwarna 1(2)*, 12.
- Sherry, J. L. 2006. Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorships*, 213-224.
- SlashData. 2019. *The Global Developer Population 2019*. London: SlashData Ltd.
- WePC. 2020. *Video Game Industry Statistics In 2020*, WePC.com (Online), diakses 17 Desember 2020 <<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>>
- Wolf, M. J. 2007. *Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation*. Westport: Greenwood Press.

## **Istilah Asing**

Berikut merupakan beberapa istilah asing yang digunakan dalam laporan praktik kerja lapangan ini:

- a. *Video game* : gim yang menggunakan media elektronik.
- b. *Software developer* : pengembang perangkat lunak.
- c. *Indie* : mandiri atau tidak terikat oleh perusahaan besar.
- d. *Export* : menyimpan *file* dalam format lain.
- e. *Lineart* : gambar yang terdiri dari garis saja.