

DAFTAR PUSTAKA

- Kartodirdjo, Sartono. (1992), *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kuntowijoyo. (1999), *Pengantar Ilmu Sejarah*, Bentang Pustaka, Yogyakarta.
- Munir. (2012), "*Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*", Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Santoso, Hadi Sumar. (2016), "Analisis Ilustrasi pada Desain T-Shirt Produksi Industri Kreatif DI Yogyakarta (PT. Aseli Dagadu Djokdja dan DagingTumbuh Shop)", Fakultas Bahasa dan Seni, UNY.
- Sitairesmi, Rahayu. Aan Abdurachman, Ristadi Widodo Kinartojo, Ummi Latifah Widodo. (2002), *Saya Pilih Mengungsi: Pengorbanan Rakyat Bandung untuk Kedaulatan*, Penerbit Bunaya, Bandung.
- Smile, John R.W. (1964), *Bandung in The Early Revolution, 1945-1946* atau *Bandung Awal Revolusi*, terjemahan Muhammad Yesa Aravena (2011), Ka Bandung, Jakarta.
- Tselentis, Jason. (2012), *The Graphic Designer's Electronic-Media Manual: How to Apply Visual Design Principles to Engage Users on Desktop, Tablet, and Mobile Websites*, Rockport Publisher, Massachusetts.

Daftar Sumber Internet

- Adli, Imam. Harun Mukhtar, Januar Al Amien. (2018), "*Perancangan dan Pembuatan Visual Novel Sejarah KH. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*", *Rabit*, Jurnal Teknologi dan Informasi Univrab, Pekanbaru.
- Arifin, Yuliyani. Michael Yosep Ricky, Violetta Yesmaya. (2015), "*Digital Multimedia*", [Ebook], PT. Widia Inovasi Nusantara, Jakarta.
- Bashova, Katerina & Pachovski, Veno. (2013). "*Visual Novel*", (n.p.), https://www.researchgate.net/publication/306083425_Visual_novel, 24 Juli 2019.
- Baskoro, Robbi. Arief Widhiyasa, Heri Suradi, Anita Wulansari. (2015). "*Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional 2015-2019*", [Ebook], PT. Republik Solusi, (n.p.).
- Cavallaro, Dani. (2010), "*Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design, and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*", [Ebook], McFarland & Company, Inc., Publisher, London.
- Dienaputra, Rieza. (2011), "*Sunda: Sejarah Budaya dan Politik*", [Ebook], Sastra Unpad Press, Jatinangor.
- Lebowitz, Josiah. Chris Klug. (2011), "*Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*", [Ebook], Elsevier, Oxford.
- Readhouse, Tumpi. (2017), [tumpi.id, "14 Tipe Shot dalam Pengambilan Gambar"](https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/), <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>, 7 Agustus 2019.
- Sadewa, Arief Triatmadja Permana. (2016), "*Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren'Py*". *J-INTECH, Journal of Information and Technology*, STIKI, Malang.
- Ulita, Novena. Agus Budi Setyawan. (2016), "*Strategi Ilustrasi Sebagai Bahasa Visual pada Kemasan Bedak Lawas: Tinjauan Semiotika*", Universitas Mercu Buana, Jakarta, <https://www.researchgate.net/publication/327163373>, 7 Agustus 2019.