

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, A. 2010. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: Concept Media.
- Aeni, W. A. 2009. *Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)*. Diakses pada 7 April 2021. dari Rumah Belajar. <https://medukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>
- Aeschilman, L. (2021). *What Is Anime?*. Diakses pada 27 Juni 2021. dari BellaOnline. <http://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp>
- Aida, N. R. 2020, Juli 1. *Mengenal Code Atma, Game Buatan Anak Negeri yang Hadirkan Sosok Kuntilanak, Jelangkung hingga Genderuwo*. Diakses pada 22 Maret 2021. dari Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2020/07/01/094133265/mengenal-code-atma-game-buatan-anak-negeri-yang-hadirkan-sosok-kuntilanak?page=all>
- Alam, A. 2021, Maret 8. *AKIBAT JENGLLOT CUCU JADI KORBAN !* (Video). Diakses pada 18 April 2021. Dari Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=kE09Nr6c8AM>
- Alam, A. 2021, Maret 12. *ASAL USUL JENGLLOT* (Video). Diakses pada 18 April 2021. Dari Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=2aT7Mm5biSs>
- Anggito, A. d. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak. <https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Aryanto, M. S. 2006. *Merancang Film Kartun*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Avisenna E. Ramadhana, d. 2013. *Kajian Daya Tarik Visual Pada Desain Karakter Pokemon. Wimba : Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 5 (2). 93-105. dari <https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10819>.
- Berger, A. A. 2002. *Video Games A Popular Culture Phenomenon*. New Jersey: Transaction Publishers. https://play.google.com/store/books/details?id=JJsuDwAAQBAJ&rdid=book-JJsuDwAAQBAJ&rdot=1&source=gbs_atb&pcampaignid=books_booksearch_atb.
- Demit, S. 2021, Januari 31. *KISAH SEBENARNYA DIBALIK KEMUNCULAN BANASPATI / CERITA SERAM* (Video). Diakses pada 18 April 2021. Dari Youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=_mXzKu6q6HM
- EHStory. 2019, Maret 1. *Asal Usul JENGLLOT* (Video). Diakses pada 18 April 2021. Dari Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=ypgHfFsL74k>
- Gumelar, M. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.

- Invasion, P. 2019, Januari 11. *Asal Usul Hantu Banaspati - Cerita Gambar - Cerita Bergambar* (Video). Diakses pada 18 April 2021. Dari Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=yO0OR4-qzc4>
- Khairunnisa, A. d. 2019. *A Book of Indonesian Ghosts*. Bandung: StoryTale Studios. https://books.google.co.id/books/about/A_Book_of_Indonesian_Ghosts.html?id=7df9DwAAQBAJ&redir_esc=y.
- Kurniawan, A. 2021, April 3. *Pengertian Observasi*. Diakses pada 11 Juni 2021. dari Gurupendidikan.co.id. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-observasi/>
- Kusrianto, A. 2019. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mattesi, M. D. 2008. *Force Character Design From Life Drawing*. Oxford: Focal Press. <https://id1lib.org/book/691980/b0e22d>.
- McCloud, S. 1994. *Understanding Comics The Invisible Art*. New York: Harper. <https://id1lib.org/book/732308/6aa936>.
- McCloud, S. 2008. *Making Comic : Storytelling Secret of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper. <https://id1lib.org/book/981487/3eeff2>.
- Montola, M. d. 2004. *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Finland: Ropecon ry. <https://id1lib.org/book/1095479/e28561>.
- None. 2018, Oktober 15. *Temannya Sering Jadi Film Horor, Beberapa Hantu Ini Malah Kurang Terkenal*. Diakses pada 22 Maret 2021. dari hai.grid.id. <https://hai.grid.id/read/07956893/temannya-sering-jadi-film-horor-beberapa-hantu-ini-malah-kurang-terkenal?page=all>
- Novantoro, A. 2016. TA : Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse". *Skripsi*. Universitas Dinamika Surabaya. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791/>.
- Pranoto, A. d. 2019. Analisis Visual Karakter "Jack The Ripper" Dalam Game Identity V. *Tuturupa*. Vol 2 (1). 42-54. dari <http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturupa/article/view/2990>.
- Prasetyo, W. 2020, Juli 27. *Jenglot itu Mumi atau Makhluk Gaib?*. Diakses pada 25 April 2021. dari Kumparan.com. <https://kumparan.com/kumparannews/jenglot-itu-mumi-atau-makhluk-gaib-1tsxCll3RXh/full>
- Pratama, K. R. 2020, Juni 29. *Agate Luncurkan "Code Atma", Game Mitologi Horor Warisan Nusantara*. Diakses pada 22 Maret 2021. dari Kompas.com. <https://tekno.kompas.com/read/2020/06/29/19030067/agate-luncurkan-code-atma-game-mitologi-horor-warisan-nusantara>

- Putra, R. W. 2021. Analisa Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horror Dreadout. *Aguna : Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 1 (2). 66-78. dari <https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/AGUNA/article/view/1182/600>.
- Putri, G. S. 2018, Oktober 15. *Wewe Gombel dan Hantu-hantu Tak Terkenal dari Jagat Lelembut Indonesia*. Diakses pada 19 April 2021. dari Kompas.com. <https://sains.kompas.com/read/2018/10/15/183000723/wewe-gombel-dan-hantu-hantu-tak-terkenal-dari-jagat-lelembut-indonesia?page=all>.
- Sam. 2014. *Enigma 2: Menguak Fakta-fakta Misterius Paling Fenomenal di Dunia*. Jakarta: Tangga Pustaka. https://play.google.com/store/books/details/Enigma_2_Menguak_Fakta_fakta_Misterius_Paling_Feno?id=I8fpAgAAQBAJ&hl=in&gl=US.
- Santoso, P. 2020, Juli 29. *30 Game Indie Indonesia yang Jadi Highlight di Game Prime 2020!* Diakses pada 16 Maret 2021. dari JagatPlay.com. <https://jagatplay.com/2020/07/news/30-game-indie-indonesia-yang-jadi-highlight-di-game-prime-2020/>
- Septyani, A. 2020, Desember 18. *Ini Dia 5 Fakta Menarik Game Code Atma yang Wajib Kamu Ketahui*. Diakses pada 22 Maret 2021. dari games.grid.id. <https://games.grid.id/read/152475651/ini-dia-5-fakta-menarik-game-code-atma-yang-wajib-kamu-ketahui?page=all>.
- Stanton, R. 1925. *An Introduction to Fiction*. New York: Holt, Rinehard and Winston. <https://archive.org/details/introductiontofi0000stan/page/n1/mode/2up>.
- Subari, H. R. 2020, Juni 29. [REVIEW] *Code Atma, RPG Gacha yang Mengusung Tema Kebudayaan Mistis Indonesia*. Diakses pada 22 Maret 2021. dari duniagames.co.id. <https://duniagames.co.id/discover/article/review-code-atma>
- Terselubung. 2017. *Hantu-hantu Indonesia yang Punah Karena Perkembangan Zaman*. dari Caping.co.id. Diakses pada 22 Maret 2021. <https://m.caping.co.id/news/detailmi/1397824>
- Tillman, B. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press. <https://id1lib.org/book/1233917/ad5358>.
- Zed, M. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Zidan, M. d. 2018. *Kisah Tanah Jawa*. Jakarta: GagasMedia. https://play.google.com/store/books/details/kisahtanahjawa_Kisah_Tanah_Jawa?id=rduCDwAAQBAJ.
- Zidan, M. d. 2019. *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Jakarta: GagasMedia. https://play.google.com/store/books/details?id=QIqpDwAAQBAJ&rdid=book-QIqpDwAAQBAJ&rdot=1&source=gbs_atb&pcampaignid=books_booksearch_atb.