

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design Third Edition*. <http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321929679/samplepages/0321929675.pdf>
- Ayyub Mustofa. (2019, November). *Rasa Takut Adalah Candu, dan Game Horor Adalah Buktinya*. Hybrid.co.id; Dailysocial. <https://hybrid.co.id/post/opini-rasa-takut-adalah-candu-dan-game-horor-adalah-buktinya>
- Sanyoto, S. E. (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Academia.edu. [https://www.academia.edu/3788974/Dasar Dasar Tata Rupa dan Desain](https://www.academia.edu/3788974/Dasar_Dasar_Tata_Rupa_dan_Desain)
- Hardani, dkk. (2020), *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. https://perpustakaan.gunungsitolikota.go.id/uploaded_files/temporary/DigitalCollection/YjU0ZDA0M2M0ZjE5ZWZk3NWI0MGJhYmI2YWYyNmMlYTFINWE5Yg=.pdf
- Helmy Herlambang. (2020, June 17). *Bagaimana Film Horor Membangun Rasa Takut Penontonnya?* KINCIR.com; KINCIR.com. <https://www.kincir.com/movie/cinema/bagaimana-film-horor-bangun-rasa-takut-VXB8EKRSuJE>
- Katie Salen & Eric Zimmerman. (2003). This is not a game: play in cultural environments. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10000.pdf>
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.web.id/genre>
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.web.id/horor>
- Kusumawardani, P. S. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>
- Laksana, D. A. W. *Dimensi Warna*. Universitas Dian Nuswantoro. <https://core.ac.uk/download/pdf/35379941.pdf>
- Marta, N. (2020, September 5). *Warna mempunyai kemampuan dalam mengungkapkan atau mengkomunikasikan makna suatu pesan dalam bentuk non verbal . Dan Warna bisa menjadi simbol yang menunjukkan ciri khas sesuatu*. utakatikotak.com. <https://www.utakatikotak.com/12-Arti-Warna-Beserta-Pengertian-Teori-dan-Teori-Psikologinya/kongkow/detail/17989#>
- Merriam-Webster Dictionary*. (2021). Merriam-Webster.com. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/horror>
- Miller, H. (2001). *Experience of Color*. [https://www.academia.edu/4545246/Miller Experience of Color](https://www.academia.edu/4545246/Miller_Experience_of_Color)
- M. Yoesoef. (2003). *Film Horor: Sebuah Definisi yang Berubah*. Wacana: Jurnal Ilmu Pengetahuan Budaya, 5(2), 103–113. <http://wacana.ui.ac.id/index.php/wjhi/article/view/322/304>
- Nasrudin, J (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (buku ajar praktis cara membuat penelitian)*. Bandung: Panca Terra Firma. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi Penelitian Pendidikan/j-igDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan/j-igDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Noerfajrian, G. (2019). *Tinjauan Visual Aspek Sinematografi Film Pengabdian Setan 2017 Melalui Konten Analisa*. Universitas Komputer Indonesia. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2089/>

Rahmawati, D. (2020, January 3). *10 Arti Warna Menurut Psikologi Warna dan Pengaruhnya*. SehatQ; SehatQ. <https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna>

Rustan, Suriyanto. (2019). *WARNA*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.

Wiku Baskoro. (2016, November 14). *Daftar Genre Video Game Beserta Penjelasannya*. Dailysocial.id; Dailysocial. <https://dailysocial.id/post/jenis-genre-game>

Wright, A. (2010). *Color Psychology (the "Color Affects" system)*. <http://www.micco.se/wp-content/uploads/2010/05/Micco-Groenholm-on-Color-Affects-System.pdf>

