

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu. 2018. Mengenal Pok Pok, Jenis Hantu Pengganggu Balita yang Meresahkan Pengungsi di Palu. Boombastis.com; Boombastis.  
<https://www.boombastis.com/penampakan-hantu-pok-pok/186596>
- Budindofo. 2016, November 24. Keunikan Kesenian Leak Di Bali. Infobudayaindonesia.com; Info Budaya Indonesia.  
<https://infobudayaindonesia.com/keunikan-kesenian-leak-di-bali/>
- Ebdi, S. 2010. *Nirmana: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Errich. N, Taufik. R, and Armedo. F. 2021. Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. Vol 5 (1).  
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/3379/2582>
- Haryanto, Alexander. 2020, September 16. Apa Itu Hantu Kuyang? Berikut Sejarah, Mitos dan Legendanya. Tirta.id; Tirta.id. <https://tirta.id/apa-itu-hantu-kuyang-berikut-sejarah-mitos-dan-legendanya-f4yF>
- Horor (Def. 1). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses pada 13 April 2021 <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/horor>
- Horror (Def. 1&2). Dalam The Merriam-Webster Dictionary. Diakses pada 10 April 2021. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/horror>
- Irnawaty, I. 2020. Model Pencahayaan Alami Ruang Kelas Berbasis Persepsi Visual Siswa Sekolah dan Menengah Di Area Tropis. Thesis. Universitas Hasanuddin.  
<http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/1462/>
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Leak (Def. 1). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses pada 10 April 2021. <https://kbbi.web.id/leak>

Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*.

Yogyakarta: Penerbit Andi.

Rio, C. 2015. *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Game Dari Masa Ke Masa*. Journal of Animation and Game Studies. Vol 1 (2).

<http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/1301/pdf>

Rizkysari, M and Tri, L. 2015. *Purwarupa Game Edukasi Pengenalan Warna Berbasis Android*. Systemic. Fakultas Teknik Universitas Maria Kudus. Vol 1 (2).

<https://core.ac.uk/download/pdf/235583784.pdf>

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

Selidik. 2018, April 2018. Berkepala Wanita berbadan Organ tubuh, (Kuyang).

Kumparan.com; Kumparan. <https://kumparan.com/selidik/berkepala-wanita-berbadan-organ-tubuh-kuyang/full>

Setta, R, Dian, A, and Mochammad, F. 2021. *Rancang Bangun Mobile game Adventure Of studies Sebagai Media Pembelajaran*. Journal of Information Technology. Vol 6(1).

<https://ejournal.itats.ac.id/integer/article/view/1200/1568>

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta

Sulistiowati. 2019, November 3. (Horror Story) Percaya atau Tidak Begini Asal-usul Legenda Urban Palasik. Beautynesia.id; Beautynesia.

<https://www.beautynesia.id/berita-travel/-horror-story--percaya-atau-tidak-begini-asal-usul-legenda-urban-palasik/b-118284>

Wahyu, P. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika. Vol 7(2).

<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/viewFile/247/22>

2