

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Herawati and E. Indarini, “Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Discovery Learning dengan Construct 2 dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika,” vol. 2, no. 4, pp. 396–403, 2018.
- [2] J. Pile, *2D Graphics Programming for Games*. 2013.
- [3] M. F. Young, S. T. Slota, R. Travis, and B. Choi, “Game Narrative, Interactive Fiction, and Storytelling,” *Video Games Creat.*, no. April 2018, pp. 199–222, 2016, doi: 10.1016/b978-0-12-801462-2.00010-2.
- [4] J. da Silva, “Title:Tourism Management,” *Tutorials Point*, pp. 11–73, 2016.
- [5] A. Susanty, S. Nugroho, and A. Adyan, “Optimasi Pengembangan Kawasan Wisata Di Semarang Dengan Menggunakan Metodeanalytical Hierarchy Process, Analisis Swot, Dan Multi-Attribute Utility Theory,” *J@Ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 10, no. 2, pp. 77–84, 2015, doi: 10.12777/jati.10.2.77-84.
- [6] D. Yuliati, “Mengungkap Sejarah Kota Lama Semarang dan Pengembangannya Sebagai Asset Pariwisata Budaya,” *Anuva*, vol. 3, no. 2, pp. 157–171, 2019.
- [7] B. R. Estidianti and R. Lakoro, “Perancangan Karakter Game Visual Novel ‘Tikta Kavya’ dengan Konsep Visual Bishonen,” *J. Sains Dan Seni Pomits*, vol. 3, no. 2, pp. 49–54, 2014.

- [8] J. Biologi, F. Matematika, D. A. N. Ilmu, P. Alam, and U. N. Semarang, *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter*. 2013.
- [9] L. Tommy, "Rancang Bangun Game Visual Novel ' Cerita Si Budi ' Dengan Ren ' Py," *TI-Atma STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, 2014.
- [10] D. Pratama, W. Gunarti, and T. Akbar, "Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 32, no. 3, pp. 292–298, 2017, doi: 10.31091/mudra.v32i3.177.
- [11] F. Harmiriyanti and S. Sidhartani, "DESAIN KARAKTER TOKOH KI BAGUS RANGIN PADA VISUAL," vol. 01, no. 01, pp. 38–43, 2018.
- [12] S. E. E. Profile, "Perancangan Game Visual Novel Menggunakan Ren ' py," no. December 2016, 2017.
- [13] S. Y. Riska and W. A. Rahayu, "Perancangan Game IDO untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Construct 2," *J. Desain Komun. Vis. Asia*, vol. 2, no. 1, p. 12, 2018, doi: 10.32815/jeskovsia.v2i1.315. [1] F. Harmiriyanti and S. Sidhartani, "DESAIN KARAKTER TOKOH KI BAGUS RANGIN PADA VISUAL," vol. 01, no. 01, pp. 38–43, 2018.
- [14] D. Putriani, N. H. Waryanto, and K. Hernawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas 8," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 16, no. 3, pp. 1–10, 2017.

[15] N. Monjlat *et al.*, “دراسة بيئية وبكتيرية لمياه نهري دجلة وديالى جنوبي بغداد”

Director, vol. 15, no. 2, pp. 2017–2019, 2018, doi:

10.22201/fq.18708404e.2004.3.66178.

