

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Helaluddin, “Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi,” *Estet. J. Bhs. Indones.*, vol. 1, no. 2, p. 101, 2018, doi: 10.29240/estetik.v1i2.582.
- [2] D. S. Hermiyanty, Wandira Ayu Bertin, “Literasi Budaya dan Kewargaan,” *Gerak. Literasi Nas.*, vol. 8, no. 9, pp. 1–58, 2017, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [3] I. A. Prasetya and N. Safriadi, “Penerapan Visual Novel Dari Cerita Rakyat Asal Usul Kota Pontianak,” vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2015.
- [4] Az Zahra University, “Universitas Azzahra,” no. 144, 2021.
- [5] TVTropes, “Visual Novel,” *Tvtropes.Org*, no. August, 2016, doi: 10.13140/RG.2.1.5007.6405.
- [6] A. R. Hikam, *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter*. 2013.
- [7] M. R. Kusuma, H. Djamil, I. Bastian, and A. Rosadi, “Pembuatan Visual Novel dengan Tujuan Edukasi Berbasis Android,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.* 2017, no. July 2016, pp. 8–14, 2016.
- [8] A. Nugroho, “Pembuatan dan analisis game visual novel ‘quest of angel’ naskah publikasi,” 2014.
- [9] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, vol. 58, no. 12. 2020.
- [10] H. Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*, no. April. 2017.
- [11] T. Rachmijati, M. Mutijah, and R. Hadi, “Pola Pembelajaran Multimedia (Studi Proses Pembelajaran di STAIN Purwokerto),” *J. Penelit. Agama*, vol. 15, no. 1, pp. 133–151, 2014, doi: 10.24090/jpa.v15i1.2014.pp133-151.
- [12] R. M. Arif, “Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sains,” *STILISTIKA J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 2, no. 1, pp. 226–239, 2017, doi: 10.33654/sti.v2i1.385.

- [13] D. Dalmeri, “PENDIDIKAN UNTUK PENGEMBANGAN KARAKTER (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating for Character),” *Al-Ulum J. Stud. Islam*, vol. 14, no. 1, pp. 269–288, 2014.
- [14] N. D. Khoa, “Creating A Game Using Visual Novel Maker,” 2019.
- [15] A. R. Fakhriansyah, “Analisis Patch Keamanan Android Terhadap Serangan Juice Jacking,” *J. Repos.*, vol. 2, no. 11, p. 1554, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i11.1078.
- [16] C. Wardhana, “ANALISIS PENGGUNAAN E-LEARNING EDMODO DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL TUGAS AKHIR SKRIPSI Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yo,” *Univ. Negeri Yogyakarta*, 2015.

