

DAFTAR PUSTAKA

- Aleksić, V., & Simeunović, V. (2024). *The Pixel Art as Computer Graphics Artistic Expression in Digital Games*. September, 234–238. <https://doi.org/10.46793/tie24.234a>
- Andalas, G. (2024). *Inovasi Teknologi: Solusi Modern untuk Pelestarian Budaya Lokal di Tengah Globalisasi*. <https://www.gentaandalas.com/2024/05/27/inovasi-teknologi-solusi-modern-untuk-pelestarian-budaya-lokal-di-tengah-globalisasi/>
- Andriyan, T. T. N. (2024). *Digital Culture: Menjadi Masyarakat Digital Berbudaya Indonesia*. <https://kumparan.com/tommy-taqiyyuddin-nufa-andriyan/digital-culture-menjadi-masyarakat-digital-berbudaya-indonesia-22Fh1Q5ho8b>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Baihaqi, B. (2024). *Promosikan Budaya dan Seni Indonesia Melalui Media Sosial*. <https://www.neraca.co.id/article/196909/promosikan-budaya-dan-seni-indonesia-melalui-media-sosial>
- Batakkeren. (2024). *Mengenal 6 Kelompok Etnis Batak , Ini Penjelasan Serta Perbedaan Adatnya ! Adat dan Budaya Batak Toba*. <https://batakkeren.com/budaya/mengenal-6-kelompok-etnis-batak-ini-penjelasan-serta-perbedaan-adatnya>
- Berg, H. A. (2010). *The Computer Games Industry*. *Norwegian University of Science and Technology*. <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-657-5.ch007>
- Bonatz, D., John, M., & Neidel, J. D. (2009). *From Distant Tales: Archaeology and Ethnohistory in the Highlands of Sumatra*. Cambridge Scholars Publishing.
- CBC. (2018). *Marshall McLuhan 's Theory of Communication*. <https://www.cbc.ca/archives/marshall-mcluhan-s-theory-of-the-global-village-1.4701467>
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2018). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*, 1–6. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Damanik, T. N. (2015). PERANCANGAN LEVEL GAME

ADVENTUREHORAS GALE DENGAN MENGANGKAT NILAI-NILAI
BUDAYA BATAK TOBA. *Universitas Telkom*.
[https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/102446/perancangan-level-
game-adventurehoras-gale-dengan-mengangkat-nilai-nilai-budaya-batak-
toba.html](https://repositori.telkomuniversity.ac.id/pustaka/102446/perancangan-level-game-adventurehoras-gale-dengan-mengangkat-nilai-nilai-budaya-batak-toba.html)

Dangga, M. D. (2023). *Berkurangnya Minat Generasi Muda terhadap Budaya Indonesia*. [https://kumparan.com/daidangga17/berkurangnya-minat-generasi-
muda-terhadap-budaya-indonesia-1znAwU38uKh/full](https://kumparan.com/daidangga17/berkurangnya-minat-generasi-muda-terhadap-budaya-indonesia-1znAwU38uKh/full)

Daniswari, D. (2021). *Asal-usul dan Subsuku Suku Batak*.
[https://lipsus.kompas.com/kaleidoskop/kaleidoskop/read/2021/12/28/232050
778/asal-usul-dan-subsuku-suku-batak](https://lipsus.kompas.com/kaleidoskop/kaleidoskop/read/2021/12/28/232050778/asal-usul-dan-subsuku-suku-batak)

Fadillah, A. N. (2023). *Generasi Muda Alami Krisis Budaya*.
[https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6939184/generasi-muda-alami-krisis-
budaya](https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6939184/generasi-muda-alami-krisis-budaya)

Fontana, A., & Frey, J. H. (2005). The Interview: From Structured Questions to Negotiated Text. *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 645–672.

Fowler, H. (2019). *THE HUMAN-UX / UI RELATION*. Texas A&M University.

Geograf. (2023). *Pengertian Kebudayaan Menurut Koentjaraningrat: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli*. [https://geograf.id/jelaskan/pengertian-
kebudayaan-menurut-koentjaraningrat/#Pengertian_Kebudayaan](https://geograf.id/jelaskan/pengertian-kebudayaan-menurut-koentjaraningrat/#Pengertian_Kebudayaan)

González Sánchez, J. L., Padilla Zea, N., & Gutiérrez, F. L. (2009). From usability to playability: Introduction to player-centred video game development process. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 5619 LNCS, 65–74. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02806-9_9

Gulo, A. (2023). Revitalisasi Budaya Di Era Digital Dan Eksplorasi Dampak Media Sosial Terhadap Dinamika Sosial-Budaya Di Tengah Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(3), 172–184.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i3.2655>

Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99497290/nnesirr-
libre.pdf?1678118545=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99497290/nnesirr-libre.pdf?1678118545=&response-content-)

disposition=inline%3B+filename%3DIntroduction_to_UI_UX_Design_Key_Concept.pdf&Expires=1742225479&Signature=B9Cx2wPi6c6e3YQuL7ZJA7JEJgOapAG0CgWrOlvvxzKN1rtalyncn2

- Heikkinen, O. (2021). *Hi-Bit Pixel Graphics-The New Era of Pixel Art*. May.
- Hibrizi, Z. (2024). *Mengenal Suku Batak: Sejarah, Bahasa, Agama, Tradisi dan Budaya*. <https://www.pengetahuan.id/mengenal-suku-batak-sejarah-bahasa-agama-tradisi-dan-budaya/>
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Penerbit Erlangga.
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Jurnal penelitian dan pendidikan IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 1(18), 40–48.
- Irawan, D. (2018). *Pengaruh Budaya Barat di Indonesia*. [https://www.kompasiana.com/dodi70053/5bfbdd62aebe134460db473/pengaruh-budaya-barat-di-indonesia#:~:text=Apalagi](https://www.kompasiana.com/dodi70053/5bfbdd62aebe134460db473/pengaruh-budaya-barat-di-indonesia#:~:text=Apalagi%20dikalangan%20anak%20remaja%20sangat%20mudah%20sekali%20terpengaruhi%20oleh%20budaya) dikalangan anak remaja sangat mudah sekali terpengaruhi oleh budaya
- Istiar Wardhana, M. (2023). Emotion-driven Behavior of Game Characters. *KnE Social Sciences*, 2023, 292–298. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13944>
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori : Efektif Dan Efisien. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” *Journal of Information System Research (JOSH)*, 2(4), 235–246. <https://doi.org/10.47065/josh.v2i4.780>
- Kartika, O. :, Banjarnahor, S., Limbong, T., & Banjarnahor, K. S. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Game Huling-Huling Acca Atau Teka-Teki Suku Batak Berbasis Android*. 1(1), 3025–8715.
- Kumparan. (2021). *Teori Warna Brewster, Pengertian dan Kelompok Warnanya*. <https://kumparan.com/berita-unik/teori-warna-brewster-pengertian-dan-kelompok-warnanya-1w2yDS6kGYJ/full>
- Kumparan. (2022). *10 Alat Musik Suku Batak Berdasarkan Ciri Khasnya*. <https://kumparan.com/kabar-harian/10-alat-musik-suku-batak-berdasarkan-ciri-khasnya-1xy6fOIoyM9>

- Kumparan. (2023a). *5 Kesenian Suku Batak yang Masih Lestari hingga Sekarang*.
<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/5-kesenian-suku-batak-yang-masih-lestari-hingga-sekarang-20iQTgVuWiF>
- Kumparan. (2023b). *Kebudayaan dan Ciri Khas Suku Batak yang Unik*.
<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/kebudayaan-dan-ciri-khas-suku-batak-yang-unik-201bEZB2KUT/full>
- Kumparan. (2024). *Perubahan Sosial Budaya dalam Rangka Modernisasi Bangsa Indonesia*.
<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/perubahan-sosial-budaya-dalam-rangka-modernisasi-bangsa-indonesia-23oDx5qs9xD/2>
- Mau, B., & Gabriela, J. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110.
<https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep dan Teori Perangkat Lunak* (Nono Heryana (ed.)). PT. Neo Santara Indonesia.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (illustrate). SAGE, 2014.
- Muhamad, N. (2024). *Mayoritas Anak Muda Indonesia Gunakan Internet untuk Media Sosial*.
<https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/69fcdde6f50870/mayoritas-anak-muda-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-sosial>
- Ningsih, W. L., & Nailufar, N. N. (2021). *Suku Batak: Bahasa, Agama, Marga, dan Kebudayaan*.
<https://www.kompas.com/stori/read/2021/10/20/080000879/suku-batak--bahasa-agama-marga-dan-kebudayaan?page=1>
- Norman, D. (2013). The DESIGN of EVERYDAY THINGS REVISED & EXPANDED EDITION. In *Interactions*. Basic Books, A Member of the Perseus Books. <https://doi.org/10.1145/1340961.1340979>
- Pav. (2021). *Color Theory for Game Art Design - The Basics*.
<https://pavcreations.com/color-theory-for-game-art-design-the-basics/>
- Pedersen, P. B. (1970). *Batak Blood and Protestant Soul*. Eerdmans.
- Puglisi, B., & Ackerman, A. (2019). *The Emotion Thesaurus: A Writer's Guide to*

- Character Expression* (2nd Editio). JADD Publishing.
- Purba, A. M., Sigiro, L. T., Santa, Y., Purba, L., Mutiara, B., Depari, A. B., Naufal, M., Purba, S., Turnip, J. A., Jae, V., Surbakti, L., & Purnamasari, I. (2024). *MULTIKULTURAL THE IMPLEMENTATION OF BATAK TOBA CULTURE IN A MULTICULTURAL SOCIETY*. 3944–3953.
- Puspaningrum, B. A. (2021). *Dampak Globalisasi di Bidang Sosial Budaya*.
<https://www.kompas.com/global/read/2021/10/17/054500970/dampak-globalisasi-di-bidang-sosial-budaya?page=all#:~:text=Berikut ini pengaruh globalisasi pada sosial budaya masyarakat yang terjadi>
- Putra, D. R. F. I. (2024). *Digital Culture: Menjadi Masyarakat Digital Berbudaya Indonesia*.
<https://kumparan.com/dimaz-raihan/digital-culture-menjadi-masyarakat-digital-berbudaya-indonesia-22LlGKvAW61>
- Putri, T. W., Lumbangaol, P. M., Syahfitri, D., & Arianto. (2024). PENGENALAN BUDAYA SUMATERA UTARA (ULOS BATAK TOBA) MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF SEBAGAI BAHAN AJAR BIPA. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 7, 274–290. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Rabin, S. (2005). *Introduction to game development*. Hingham, MA : Charles River Media.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur. *SemanTIK : Teknik Informasi*, 9(2), 139. <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Raessens, J., & Goldstein, J. (2005). *Handbook of Computer Game Studies*. MIT Press.
- Regiana, E., Dwiyoğa, A., & Prasetya, F. H. (2020). Preservation of Indonesian Culture through Traditional Games Application. *Sisforma*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.24167/sisforma.v7i1.1422>
- Rezaldi, M. Y., & Alhafizi, I. (2023). Game Asset Design As A Culture Conservation Effort Through New Media. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(3), 210–216. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i3.1393>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

- Rustan, S. (2017). *Layout, Dasar & Penerapan*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Sianturi, A. A. (2023). 7 Falsafah Hidup Orang Batak, Masih Relate di Zaman Sekarang? <https://www.detik.com/sumut/berita/d-6947816/7-falsafah-hidup-orang-batak-masih-relate-di-zaman-sekarang?page=1>
- Situmorang, J. (2023). *Asal-Usul, Silsilah dan Tradisi Budaya Batak Toba*. Penerbit Andi.
- Sulianta, F. (2025). *UX UI Design*. Feri Sulianta.
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Thabrani, G. (2022). *Perkembangan Masa Remaja: Fisik, Kognitif, Psikososial, dsb*. <https://serupa.id/perkembangan-masa-remaja/>
- Wenny, R. (2024). *Mengenal Suku Batak: Sejarah , Marga , Bahasa ,..* <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/07/17/mengenal-lebih-dekat-suku-batak-dari-sejarah-hingga-kebudayaannya>
- Widodo, S. (2023). *Pudarnya Pesona Budaya Lokal di Kalangan Remaja Milenial*. <https://jurnalpost.com/pudarnya-pesona-budaya-lokal-di-kalangan-remaja-milenial/49024/>
- Williams, J. (2012). *Type Matters!* Merrell.
- Wiradi, G. (2022). *Metode Penelitian Studi Literatur, Apa Itu?* <https://buku.kompas.com/read/2051/metode-penelitian-studi-literatur-apa-itu>
- Yildiz, S., & Yildiz, E. (2011). A study on pc - Video games in terms of the space awareness from childhood to youth. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 796–800. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.145>
- Zevalkink, J. (2021). Observation method. *Mentalizing in Child Therapy*, May 2022, 100–113. <https://doi.org/10.4324/9781003167242-6>