

## DAFTAR PUSTAKA

- dan Eriq Jonemaro dan Issa Arwani, A. A. (2018). Evaluasi Gameplay Pada Game Dreadout Dan Outlast 2 Menggunakan Metode Heuristic For Evaluating Playability. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 4125–4133.
- Graja, S., Lopes, P., & Chanel, G. (2019). Impact of Visual and Sound Orchestration on Physiological Arousal and Tension in a Horror Game. *IEEE Transactions on Games*, 13(3), 287–299.
- Hidayanto, S. (2018). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 4(2), 485.
- Million, M., Pragantha, J., & Andana, D. (2018). Pembuatan Game Survival Horror “ Unlit World ” Pada Platfrom Windows. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 6(2), 158–162. file:///C:/Users/USER PC/Downloads/2647-6096-1-PB (1).pdf
- Mustofa, Ma'arif, V., Wijianto, R., & Pernando, F. (2019). PENERAPAN BYL's GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE DALAM PERANCANGAN VIDEO GAME ORACLE FOR ANGEL. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 4(2), 191–196.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2020). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39.
- Patel. (2019). AURAL ABJECTIONS AND DANCING DYSTOPIAS: SONIC SIGNIFIERS IN VIDEO GAME HORROR. *June*, 9–25.

- Ramadhan, I., Purwanto, A., & Nurahman. (2018). Pengembangan Teknologi Game Indonesia Untuk Permainan First Person Shooter (Fps) 3D Multiplayer “Code To Shoot” Menggunakan Unity Network (Unet) Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 5(2), 39–48.
- Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. *Faktor Exacta*, 11(2), 146.
- Sholehan, R., & Prehanto, D. R. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Game First Person “Am I Detective” Berbasis Dekstop Menggunakan Unity 3D*. 1–10.
- Thon, J.-N. (2018). Playing with Fear: The Aesthetics of Horror in Recent Indie Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 10(1), 197–231.
- Widiandari, A. (2018). Perkembangan dan Globalisasi Video Game Jepang. *Kiryoku*, 3(2), 71.
- Wöhrman, S. (2018). *The Impact of Sound on Player Experience The Impact of Sound on Player Experience*.