

## DAFTAR ACUAN

- 青木直子 (2005). 「自律学習」 日本語教育学会(編)『新版日本語教育事典』  
大修館書店。
- Bennett, N., L. Wood, dan S. Rogers. (2005). *Teaching Through Play* (Alih bahasa:  
Frans Kowa). Jakarta: PT Grasindo.
- Cavallari, B., Hedberg, J., & Harper, B. (1992). *Adventure games in education: A  
review*. Australian Journal of Educational Technology, 8(2), 172-184.
- Enticknap, L. (2005). *Moving Image Technology: From Zoetrope To Digital*,  
Wallflower Press.  
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000844.000007736.html>.
- Kurnia, Ahmad. (2018). *METODOLOGI RISET Dari Teori ke Aplikasi*. Bekasi:  
ReconiaScript Self-Publishing.
- Kurniawan, Agung Widhi dan Zarah Puspitaningtyas. (2016). *METODE  
PENELITIAN KUANTITATIF*. Yogyakarta: PANDIVA BUKU.
- Kurniawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. (2019). *JANGAN SUKA  
GAME: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN*.  
Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lasseter, J. (1995). *Toy Story*.
- Mulyasa. E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan  
Implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF,  
KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: CV. ALFABETA.

PRTIMES. (4 Juni 2019). 期待の新作、シネマティックアドベンチャーRPG

『七つの大罪 ~光と闇の交戦~』本日、正式サービス開始！App Store、Google Play 両ストアにて人気無料アプリランキング第1位を獲得！Diakses pada 2 Juni 2021, dari

Schick, Lawrence. (1991). *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. Buffalo, NY: Prometheus Books.

Sudjiono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

