

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design 2nd Edition*, 70-71
- Froding, B., dan Peterson M. (2013). *Why Computer Games can be Essential for Human Flourishing*.
- Surbakti, Krista. (2017, April). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Vol. 01 No. 01, 35.
- Sadiman, S. Arief. (2010). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
- Donald, Clark. (2006). *Caspian Learning Games and E-Learning*. :
[http://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/misc/Games%20and%20e-Learning%20\(Nov%2006\).pdf](http://www.cedma-europe.org/newsletter%20articles/misc/Games%20and%20e-Learning%20(Nov%2006).pdf), 9
- Ariantoro, Tri Rizqi. (2016, Desember). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Vol. 01 No. 01, 47.
- Nurrosyida, Saradhifa. (2018). *Peranan Mesin Rhythm Game "Pump It Up" Terhadap Penguasaan Ritme di Komunitas Pump It Up Galeria Mall*, 7
- Fadhila, Detri Hasna, Rita Milyartini, Iwan Gunawan. (2021). *Persepsi Musik Pemain Rhythm Game Bang Dream! Girls Band Party*. Vol. 2 No. 1, 2
- Widiandari, Arsi. (2019). *Perkembangan dan Globalisasi Video Game Jepang*. Vil. 3 No. 2, 47
- Shinichi, Yamoto. (2018, Juli 2). *Danjohi, Heikin Nenrei, Kakemochi Log Data kara Akirakasareru Game Application no Sugata*. Dikutip dari :
<https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20180702011/>. Diakses pada 30 Maret 2022
- Amalia, E.I, Luthfi A, dan Cahyandaru R. (2019, Januari 3). *2019, Esport Indonesia Bisa Makin Matang*. Dikutip dari :
<https://m.medcom.id/teknologi/game/9K5EaZaK-2019-esport-indonesia-bisa-makin-matang>. Diakses pada 2 April 2022.
- Anindyaputri, Irene (2021, May 7). *Berapa Lama Waktu Bermain Video Game yang*

- Pas untuk Anak?*. Dikutip dari : <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/waktu-bermain-video-game-anak/>.
Diakses pada 4 April 2022.
- Kemp, Simon. (2020, Januari 30). *Digital 2020: Global Digital Overview*. Dikutip dari : <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>.
Diakses pada 4 April 2022.
- Santoso, Pladidus. (2017, November 11). *Review Taiko no Tatsujin – Drum Session: Bergendang Senang!*. Dikutip dari :
<https://jagatplay.com/2017/11/playstation3/review-taiko-no-tatsujin-drum-session-bergendang-senang/2/>. Diakses pada 5 Juli 2022.
- Suntama, Permadi. (2021, September 13). *Pengertian Seni Musik menurut Para Ahli : Jamalus, Red, dan Sidnell*. Dikutip dari : <https://tirtoid.com/pengertian-seni-musik-menurut-para-ahli-jamalus-red-dan-sidnell-gjite>. Diakses pada 5 April 2022.
- Aurelia, Patricia. (2015, Agustus 11) *Manfaat Musik bagi Kecerdasan Anak*. Dikutip dari:
<https://www.scholae.co/web/read/847/manfaat.musik.bagi.kecerdasan.anak>.
Diakses pada 7 April 2022.
- _____. (2019, Mei 22). *Oto Game de Nou ga Kasseika !? Toudaisei mo Yatteriru Oto Game no Nou e no Eikyou*. Dikutip dari : <https://info-sea.com/otogame/>.
Diakses pada 10 May 2022.
- _____. (2009, November 5). *The 20 Best Video Game of the Decade (2000-2009)*. Dikutip dari : <https://www.pastemagazine.com/games/the-20-best-video-games-of-the-decade/>. Diakses pada 11 May 2022.
- _____. (2022, April 9). *Mengenal Lebih Jauh Tentang Game Berggenre Rhythym*. Dikutip dari : <https://gamefinity.id/news/mengenal-lebih-jauh-tentang-game-bergenre-rhythm/>. Diakses pada 11 May 2022.
- _____. (2020, Januari 31). *Oto Game Yougo*. Dikutip dari :
<https://seesaawiki.jp/nstl/d/%B2%BB%A5%B2%A1%BC%CD%D1%B8%E>
[C](https://seesaawiki.jp/nstl/d/%B2%BB%A5%B2%A1%BC%CD%D1%B8%EC). Diakses pada 17 May 2022.