

## DAFTAR PUSTAKA

- Altoofa, M. Y., Fatimah, T., Kusumaningsih, D., & Pramusinto, W. (2023). Implementasi Finite State Machine Pada Game “Malin Kundang: Simple Platform Game” Dengan Unity Game Engine. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI ...*, 2(April), 373–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/insert.v2i2.40691>
- Alvin, A., & Pangaribuan, H. (2023). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Tentang Mitologi Indonesia Berbasis Android. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 9(1). <https://doi.org/10.33884/comasiejournal.v9i1.7496>
- Anuari, J., Purwanto, A., & Mustaqiem. (2020). Pengembangan Teknologi Game Indonesia 3D RPG “The Adventure of Riwut” dengan Unity Engine Berbasis Mobile. *Journal of Computer System and Informatics*, 2(1), 44–47.
- Ashari, N., Darwis, D., & Kisworo, K. (2023). Game Edukasi Pengenalan Dampak Buruk Merokok Bagi Kesehatan Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i1.2455>
- Astrida, D. N., Ramadhan, F. E., & Widodo, T. (2020). Pelatihan Programming Junior Pembuatan Game Menggunakan Scratch untuk Sekolah Dasar ( SD ) Sebagai Upaya Kesiapan Menghadapi Industri Kreatif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 3(2), 111–120.
- Caesar, R. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113–134.
- Chusyairi, A., Wibowo, J. S. L., & Winata, A. K. (2020). Game Gandrung Strories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC. *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Informatika*, 1(1), 67–75.
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I.

- (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2). <https://doi.org/10.36706/jsi.v12i2.12315>
- Engineering, F. O. F., Of, F., Arts, F., Sciences, F. O. F., Economics, F. O. F., & Arts, F. O. F. (2022). *The Art of Storytelling : its when paired with localisation*. <https://hdl.handle.net/10216/142892>
- Fadhila Cahya Ningrum, Dandi Suherman, Sita Aryanti, Handika Angga Prasetya, dan A. S. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Pemenang Tender Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 2(4), 130. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v2i4.3708>
- Fauzan, S. A., Pradana, S. R., Hikal, M., Ashfiya, M. B., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2022). Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(2), 113–126. <https://doi.org/10.54082/jiki.26>
- Febriani, S. W., Sandie, S., & Darma, Y. (2023). Game Edukasi Matematika Berbantuan Rpg Maker Mv Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 172. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.9936>
- Firdaus, F. U. (2015). *Character Educational Content in the Origin of the Name of the Bandung City*. 199–205.
- Funny Farady C, Ernawati, A. A. (2013). Role Playing Game (RPG)“Legenda Ular Kepala Tujuh” Dengan Editor RPG Maker VX. *Rekursif: Jurnal ....* <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/rekursif.v1i3.231>
- Gunawan, J., Karnadi, H., & Renaningtyas, L. (2016). Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Situ Bagendit Dari Jawa Barat Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi*

*Visual Adiwarna*, 1(8), 1–12.

<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4451>

Harum, D. M. (2019). Motif dan Cerita Legenda Urbandalam Masyarakat Lampung  
Motif and Urban Legend Story in Lampung Society. *Kelasa*, 14(2), 183–192.

Hermawan, D., & Dadela, R. (2022). PEMANFAATAN CERITA RAKYAT  
BERBASIS KEARIFAN LOKAL LEGENDA SUNGAI CITARUM DALAM  
PEMBELAJARAN BERCERITA SISWA SEKOLAH DASAR SEBAGAI  
UPAYA MENGOPTIMALKAN GERAKAN NASIONAL REVOLUSI  
MENTAL. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*,  
5(4), 703–712. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11679>

Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan  
Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar  
Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195.  
<https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a663>

Indonesia, U. P. (2023). *Studi Mengenai Nilai Seni Dan Kebudayaan Dalam Cerita  
Nyi Rengganis Dan Taman Banjarsari*. 1(1), 9–15.

Jauhari, H. (2016). The Folklore of Sanghiyang Prabu Borosngora as Phenomena of  
Panjalu History in Ciamis Regency, West Java, Indonesia. *Tawarikh*, 8(1), 13–  
20. <https://doi.org/https://doi.org/10.2121/tawarikh.v8i1.715>

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>

Karawang Barat, K., Karawang Nisa Aprianingsih, K., Meliasanti, F., Muhtarom, I.,  
Singaperbangsa Karawang Abstract, U., Nilai Cerita Rakyat Raden Aria  
Wirasaba Di Desa Adiarsa, A., & Karawang Jurnal Ilmiah, K. (2023). Analisis  
Nilai Cerita Rakyat Raden Aria Wirasaba di Desa Adiarsa. *Jurnal Ilmiah  
Wahana Pendidikan*, 2023(6), 373–390.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7783683>

- Karim, A. A. (2023). Transformasi cerita rakyat ronggeng rawagede ke dalam siniar misteri di balik ronggeng Karawang. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan di Era Society 5.*, 9(1), 29–36.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.22746>
- Karim, A. A., Mujtaba, S., Hartati, D., & Artikel, S. (2023). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya Mbah Bongkok pahlawan mitologis masyarakat Tegalwaru: Analisis skema aktan dan fungsional cerita rakyat Karawang (Mbah Bongkok mythological hero of Tegalwaru people: Analysis of actan and function.* 9(1), 40–55.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22219/kembara.v9i1.22746>
- Kembaren, M. M., Nasution, A. A., & Lubis, M. H. (2020). Cerita Rakyat Melayu Sumatra Utara Berupa Mitos Masyarakat The Myths Dan Lagenda Dalam Membentuk Kearifan Lokal Masyarakat. *Rumpun Jurnal PerSuratan Melayu*, 8(1), 1–12.
- Khan, M. E. (2011). Different approaches to white box testing technique for finding errors. *International Journal of Software Engineering and its Applications*, 5(3), 1–14. <https://doi.org/10.5121/ijsea.2011.2404>
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Kpt, E., Rodiyah, K., & Huda, W. S. (2023). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ALAT MUSIK TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE ITERATIVE Abstrak.* 14(2), 24–37.
- Kresna, A. (2013). Pembentukan Karakter Generasi Muda Berwawasan Nilai-Nilai Pancasila melalui Video Game Bertema RPG. *Arete*, 2(2), 141–159.
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2019).

- Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5.  
<http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- Maharani, S., Hatta, H. R., & Selvyani, F. A. (2016). Game Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 56.  
<https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.52>
- Malingkas, F. D. Y., Karouw, S. D. S., & Lumenta, A. S. M. (2021). Design and Build an Integrated Work College Role Playing Game Application Rancang Bangun Aplikasi Role Playing Game Kuliah Kerja Terpadu. 2021, 01.
- Mh, R., Sokibi, P., & Martha, D. (2018). “the Adventure of Sachi” Menggunakan Engine Rpg Maker Mv. *Digit*, 8(2), 185–196.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51920/jd.v8i2.145>
- Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27–34.  
<https://doi.org/10.31294/coscience.v1i1.158>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.  
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- PERMANA, R. (2015). Kajian Struktur Cerita Rakyat Di Kabupaten Cianjur. *Lokabasa*, 6(2), 174–184. <https://doi.org/10.17509/jlb.v6i2.3170>
- Pohan, A. B., Alfarobi, I., & Hadi, S. W. (2022). Pengembangan Idle Game “Havok

- Runner” Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Game Development. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(3), 1573.  
<https://doi.org/10.30865/mib.v6i3.3994>
- Prasetyo, D., Kusumo, N., Nita, S., Madiun, U. P., Adventure, G., & Mada, T. G. (2019). Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 67–70. <http://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/view/116>
- Qaffas, A. A. (2020). An operational study of video games’ genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(15), 175–194.  
<https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I15.16691>
- Rahma, M. N. (2023). *Transaksi Bisnis Game Axie Infinity Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam*. 4(1), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.59188/journalsostech.v1i7.130>
- Rahmawati, I. S., Sutrisna, D., & Nisya, R. K. (2023). Nilai-nilai Kearifan Lokal dan Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Lutung Kasarung. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1147–1157. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4397>
- Ramadaniati, S., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2021). Rancang Bangun Mobile Game Adventure Of Studies Sebagai Media Pembelajaran. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 6(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.31284/j.integer.2021.v6i1.1200>
- Ramadhania, A. D., Karim, A. A., Wardani, A. I., Ismawati, I., & Zackyan, B. C. (2022). Revitalisasi Sasakala Kaliwedi ke dalam Komik sebagai Upaya Konservasi Cerita Rakyat Karawang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3638–3651. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2655>
- Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv. *Nuansa Informatika*, 15(2), 21–29. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4220>
- Ratna, R., & Intan, T. (2021). Skema Aktan Dan Skema Fungsional Dalam Cerita

- Rakyat Ciung Wanara Karya Bambang Aryana Sambas. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 120.  
<https://doi.org/10.26418/ekha.v4i2.46120>
- Rezaka Aditya, Y. (2021). *PENERAPAN METODE FINATE STATE MACHINE PADA GAME SEJARAH " Legenda Depati parbo " MENGGUNAKAN RPG MAKER MV*.
- Rianto. (2022). *PENGEMBANGAN APLIKASI GIM EDU KARIM: GIM EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA Edu Karim Game Application Development: Android-Based Educational Game in Indonesian Courses Rianto IAIN Syekh Nurjati. Jurnal Kajian Bahasa*, 11(1), 153–164. <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i2.4467>
- Rizky, M., Rhamadhan, A., & Haerudin, H. (2024). *Pengembangan Media Game Edukasi Cerita Rakyat Berjudul Wiro Sableng menggunakan RPG Maker MV*. 3(3), 754–765.
- Rusnandar, N. (2010). Sejarah Kota Bandung Dari "Bergdessa" (Desa Udik) Menjadi Bandung "Heurin Ku Tangtung" (Metropolitan). *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, 2(2), 273. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i2.219>
- Safitri, A. W., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan Game Edukasi dengan Konteks Kearifan Lokal Banten pada Materi Matriks. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 319. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1171>
- Safitri, N. D., & Adi, R. M. T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Role Play Cerita Rakyat Indonesia Timun Emas Berbasis Android. *Jurnal Stt Stikma Internasional*, 8(1), 15–22.
- Saga Lyrananda, K., & Irsa Syahputri, N. (2022). Pembuatan RPG Horror Survival Game Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia Menggunakan Unity Dan C#. *SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi*, 9(1), 304–

311.

- Sanwasih, M., Siddiq, H., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., & Attahiriyah, U. I. (2018). *Perancangan Aplikasi Simulasi Game Petualangan Jelajah*. 4(2), 12. <https://doi.org/2407-5043>
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.43>
- Saputri, F. H., & Pratiwi, D. (2018). Pembuatan Game RPG “Roro Jonggrang” Dengan RPG Maker MV. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 9.1-9.9.
- Sari, A. M., Kom, M., & Informasi, S. (2022). *OBJEK Program Studi*.
- Sri Ngudi Wahyuni, C. andiyoko. (2019). Pembuatan Game Berbasis Pembelajaran Menggunakan. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 1(1), 24–28.
- Sudrajat, M. A. (2022). Perancangan video game action RPG Fantasy Aious untuk perangkat komputer. *Journal of Digital Communication and Design (JDCODE)*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.818>
- Syipa, M. (2021). *Jurnal Sosial dan Teknologi ( SOSTECH ) Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah e-ISSN 2774-5155 Berbasis Android dengan Metode MDLC pada Majelis p-ISSN 2774-5147 Taklim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat Mohamad Syipa*. 1(7), 653–660.
- Thon, J.-N. (2020). Playing with Fear: The Aesthetics of Horror in Recent Indie Games. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 10(1), 197–231. <https://doi.org/10.7557/23.6179>
- Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). Rancang Bangun Game Bergenre Role Playing Game Cerita Rakyat Sangkuriang. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 231–236.

<https://doi.org/10.33364/algorithm/v.18-1.818>

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako). *Kinesik*, 8(3), 275–283.

<https://sobatgame.com/sejarah-game/>

Wibowo, A. B., & Nirmala, E. (2022). Perancangan Role Playing Game ( RPG ) Menggunakan RPG Maker MV. *Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(3), 406–413.

<https://www.pijarpemikiran.com/index.php/Scientia/article/view/298>

