

# Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG “The Realm of Unknown” Menggunakan MV RPG Maker

Susi Widayati<sup>1</sup>, Yudi Irawan Chandra<sup>2</sup>, Diyah Ruri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STMIK Jakarta STI&K

Jalan BRI No.17 Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Indonesia 12140

<sup>1</sup>widayatisusi@gmail.com, <sup>2</sup>yirawanc@gmail.com, <sup>3</sup>diyah.ruri@gmail.com

*Intisari*— Game memiliki berbagai genre, mulai dari First Person Shooter (FPS), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Role Playing Game (RPG) dan masih banyak lagi. Tulisan ini bertujuan untuk membuat sebuah game bergenre RPG yang diharapkan dapat menghibur para pemain khususnya remaja dan segala usia pada umumnya dari rasa bosan yang dirasakan dan meningkatnya minat bermain game bergenre RPG. Game ini telah diuji melalui dua tahap, yaitu pengujian fungsional dan pengujian perangkat. Pada pengujian Fungsional, hasilnya sebagian besar tombol dapat digunakan dengan baik, sedangkan pada Pengujian Perangkat pada lima Perangkat, di mana tiga berjalan dengan sangat baik, satu berjalan stabil, dan satu memiliki masalah tetapi masih dapat menyelesaikan permainan. Metode Agile merupakan salah satu jenis metode dalam pengembangan perangkat lunak. Biasanya sering disebut dengan SDLC (Software Development Life Cycle). Startup dan perusahaan besar sering menggunakan metode ini dalam pengembangan perangkat lunak. Model Extreme Programming (setelah ini disingkat XP) digunakan karena memiliki keunggulan dalam menyederhanakan berbagai tahapan dalam proses pengembangan menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP tidak hanya berfokus pada pengkodean tetapi mencakup semua bidang pengembangan perangkat lunak, dan XP mengambil pendekatan 'ekstrim' untuk pengembangan berulang.

*Kata kunci*— Agile Process, RPG Game, RPG Maker MV.

*Abstract*— Games have various genres, ranging from First Person Shooter (FPS), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Role Playing Game (RPG) and many more. This paper aims to create an RPG genre game that is expected to entertain players, especially teenagers and all ages in general, from the perceived boredom and increased interest in playing RPG genre games. This game has been tested through two stages, namely functional testing and device testing. In Functional testing, the results are that most of the buttons can be used properly, while in Device Testing on five Devices, where three-run very well, one runs stable, and one has problems but can still finish the game. The agile method is one type of method in software development. Usually often referred to as SDLC (Software Development Life Cycle). Startups and large companies often use this method in software development. The Extreme Programming model (after this abbreviated as XP) is used because it has the advantage of simplifying the various stages in the development process to become more adaptive and flexible. XP is not only focused on coding but covers all areas of software development, and XP takes an 'extreme' approach to iterative development.

*Keywords*— Agile Process, RPG Game, RPG Maker MV

## I. PENDAHULUAN

Sebuah game memiliki berbagai genre, mulai dari First Person Shooter (FPS), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Role Playing Game (RPG) dan masih banyak lagi. Dalam tulisan ini, saya akan fokus pada genre RPG. RPG adalah genre permainan di mana pemain mengendalikan karakternya dengan tindakan dan istilahnya, menjelajahi dunia fiksi dengan alur cerita yang telah ditentukan. Dalam game RPG, beberapa karakter tidak dapat dikendalikan tetapi memberikan misi dan tujuan yang diperlukan untuk menyelesaikan game, yaitu Non-Playable Characters (NPC). Misi yang diberikan juga bervariasi, sehingga diperlukan konsentrasi untuk menyelesaikannya dan membantu meningkatkan kemampuan pemain, seperti: Melatih strategi

melawan monster dan meningkatkan kinerja otak dalam memecahkan teka-teki.

Dalam pembuatan sebuah game banyak software yang dapat digunakan untuk membuatnya, seperti Unreal Engine, Unity, Flash player, Adobe Animate, dan RPG Maker. Aplikasi menggunakan software RPG Maker MV versi 1.6.2. RPG Maker adalah mesin game yang dikhususkan untuk membuat game bergenre RPG, dan mudah dipelajari tanpa keterampilan coding. Engine ini dapat digunakan oleh siapa saja dan sangat direkomendasikan bagi yang ingin belajar membuat game. Penulisan ini menjelaskan tentang cara membuat sebuah game bergenre RPG, “The Realm of Unknown”, yang menyajikan game tersebut dalam bentuk visual dengan alur cerita yang telah ditentukan. Game "The Realm of Unknown" memiliki rating Teen (T) untuk Teens, dimana pemain bisa menggunakan 4 Karakter dalam 1 Party. Batas Maksimum

Level Karakter adalah 99, dan game ini dibuat menggunakan software RPG Maker MV. Tulisan ini bertujuan untuk membuat sebuah game bergenre RPG yang diharapkan dapat menghibur para pemain khususnya remaja dan segala usia, dari rasa bosan yang dirasakan dan meningkatnya minat bermain game bergenre RPG.

Penelitian yang dilakukan oleh Yudi Irawan Chandra, dkk (2019) menggunakan model yang sama dalam membangun aplikasi chat bot dengan menggunakan aplikasi Line sehingga pengguna dapat memperoleh informasi secara otomatis melalui smartphone. [3]. Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh Adi Supriyatna (2018) menggunakan model extreme programming untuk membuat aplikasi berbasis web dengan menggunakan metode Extreme Programming (XP) yang berguna bagi masyarakat untuk mempermudah proses pendaftaran dan pelaksanaan ujian seleksi menjadi pelatihan kerja. peserta. Selain itu, diharapkan dapat meminimalisir kendala selama ini. Hasil penelitian berupa aplikasi diseminasi informasi dan ujian seleksi peserta diklat berbasis web yang dapat memberikan informasi kepada calon peserta terkait balai latihan kerja dan mendaftar untuk melakukan ujian seleksi. [4]

## II. LATAR BELAKANG

Metode Agile juga dapat diartikan sebagai sekelompok metodologi pengembangan perangkat lunak berdasarkan prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang membutuhkan adaptasi cepat pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apa pun. Agile Software Development juga melihat pentingnya komunikasi antara anggota tim, orang teknis, pebisnis, pengembang, dan manajer. Fitur lain adalah bahwa klien menjadi bagian dari tim pengembangan perangkat lunak seperti terlihat pada gambar 1.

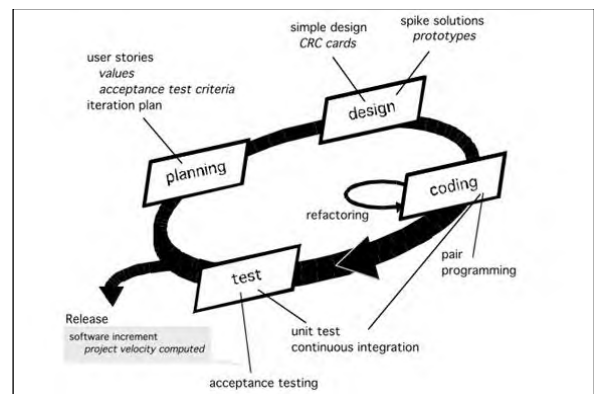


Gambar 1. Bagan Metode Agile

Extreme Programming merupakan salah satu model yang ada dalam pendekatan proses agile. Proses Agile dikenal dengan model interaktif dan inkrementalnya. Perangkat lunak ini dikembangkan dengan desain minimalis, pengujian bertahap, dan tidak ada dokumentasi yang berlebihan dalam pendekatan proses tangkas. Model Extreme Programming

adalah metode ringan yang menekankan komunikasi intens dalam model kerja yang interaktif dan inkremental. Dalam pengembangan sistem yang menggunakan Extreme Programming terdapat empat tahapan, yaitu: (seperti terlihat pada gambar 2)

1. Perencanaan  
Pada tahap pertama ini, cerita pengguna dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari klien. User story ini akan menjadi gambaran dasar dari sistem yang akan dikembangkan.
2. Desain  
Perancangan alur kerja sistem dan perancangan basis data dilakukan pada tahap perancangan berdasarkan user story yang telah dibuat sebelumnya.
3. Pengkodean  
Coding merupakan tahapan pembuatan sistem berdasarkan desain yang dibuat. Sistem ini dilakukan oleh dua orang yaitu programmer dan tester. Tahap ini dapat dilakukan berulang-ulang (refactoring) jika ada koreksi.
4. Pengujian  
Pengujian adalah tahap pengujian sistem; setiap modul yang dikembangkan terlebih dahulu akan menjalani pengujian. Jika masih tidak mengikuti permintaan, bagian yang diperbaiki akan diperbaiki. Jika sesuai dengan permintaan, maka sistem dapat diimplementasikan.



Gambar 2. Tahap Extreme Programming

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada gambar 3 menunjukkan skema bagan alir dalam tahapan penelitian tentang pembuatan aplikasi ini :



Gambar 3. Langkah-langkah Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan penulisan penelitian ini, menggunakan beberapa metode yang bersangkutan dengan topik penulisan, antara lain :

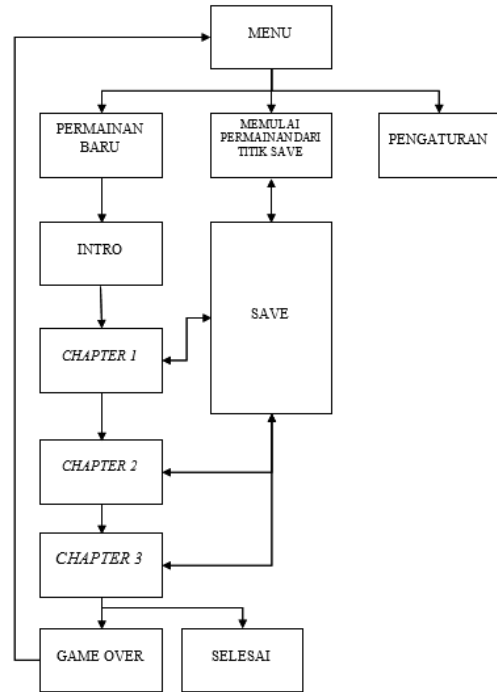
1. Wawancara  
Melakukan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah berupa pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai.
2. Observasi  
Melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di lapangan atau di tempat yang bersangkutan dengan topik penulisan tersebut.
3. Studi Pustaka  
Membaca buku-buku yang berkaitan dengan topik penulisan ataupun dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game “The Realm of Unknown” adalah game berbasis Desktop dan dibuat dengan engine RPG Maker MV. Game ini memiliki 3 chapter yang menceritakan perjalanan Karakter Utama pada saat tiba di Dunia yang ia tidak ketahui. Pemain akan diberikan misi berupa quest untuk bisa melanjutkan ke chapter berikutnya. Game ini memiliki beberapa rintangan seperti melawan Monster yang bervariasi, menyelesaikan misi – misi, membantu NPC dalam mencari sesuatu dan Puzzle yang harus diselesaikan untuk melanjutkan progress.

### 3.1. Struktur Navigasi

Struktur navigasi yang digunakan adalah struktur navigasi composite (campuran) seperti terlihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Struktur Navigasi Aplikasi

### 3.2. Analisa perangkat keras dan perangkat lunak

Perangkat keras dan perangkat lunak yang dipakai dalam proses pembuatan game “The Realm of Unknown” adalah sebagai berikut :

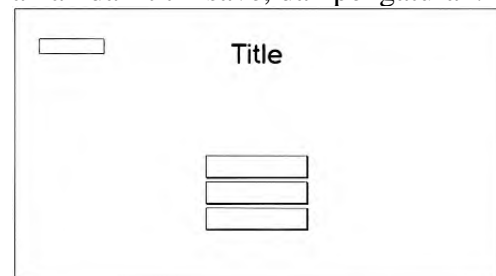
- a. Prosesor : Intel Core i7 8750H
- b. Memori : 16 GB
- c. Video Card : NVIDIA Geforce GTX 1050Ti
- d. OS : Windows 10
- e. Aplikasi MV RPG Maker

### 3.3. Storyboard

Berikut ini adalah Storyboard dari Game “The Realm of Unknown” yang terdiri dari scene dan penjelasannya seperti terlihat dibawah ini.

#### 1. Scene 1 : Menu Judul

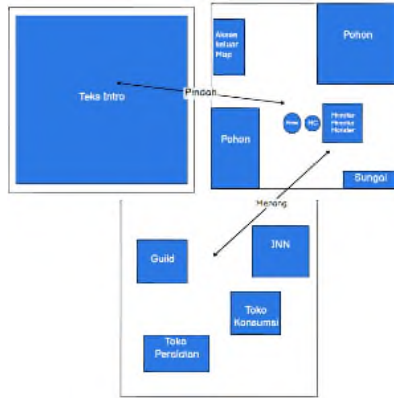
Scene ini berisikan tombol pilihan seperti tombol untuk memulai permainan baru, memulai permainan dari titik save, dan pengaturan.



Gambar 5. Desain Menu Judul

2. Scene 2 : Intro

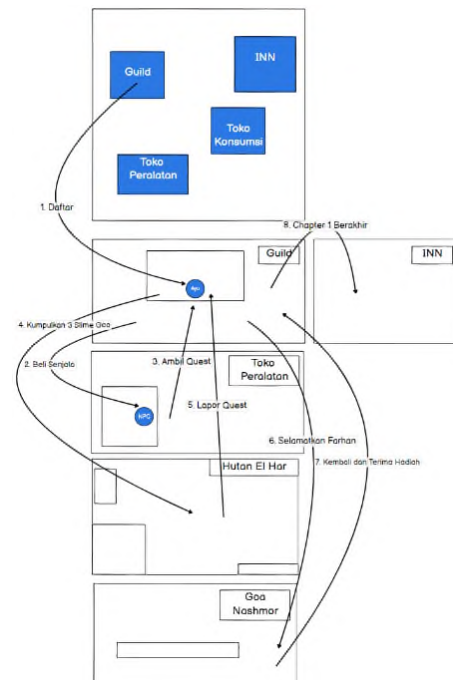
Scene ini berisi intro yang menjelaskan proses karakter utama saat dikirim ke Dunia Misterius. Ia dibangun oleh sosok Perempuan yang panik karena posisi karakter utama sedang dikepung oleh Monster. Saat proses melawan Monster tersebut, pemain diberikan petunjuk permainan seperti penggunaan “Attack” untuk menyerang dan “Guard” untuk menahan serangan musuh.



Gambar 6. Desain Intro

3. Scene 3 : Chapter 1

Setelah intro pada game selesai, makan permainan akan berlanjut ke *Chapter 1*. Dalam Scene ini, pemain akan dibawa oleh Perempuan yang membantu saat intro ke Desa terdekat, yaitu Desa Didgesshar. Kemudian perempuan tersebut memperkenalkan dirinya, yaitu Rena dan pemain dapat memberikan nama pada karakter utama. Kemudian pemain diberikan saran untuk mendaftarkan diri ke Guild untuk menjadi Petualang dan mendapatkan class. Pemain dapat melanjutkan ke *Chapter 2*. Selama *Chapter* berlangsung, pemain dapat menyimpan permainan kapanpun, sehingga pada saat pemain meninggalkan permainan atau kalah dalam melawan Musuh, pemain dapat melanjutkan permainan dari titik save yang telah disimpan.



Gambar 7. Desain Chapter 1

4. Scene 4 : Game Over

Pada scene ini, Ketika pemain dalam menjalankan *Chapter* mati karena kalah melawan musuh, maka akan terjadi Game Over dan dibawa ke menu untuk mengulang Pertarungan, Save terakhir dan Kembali ke Menu Judul.

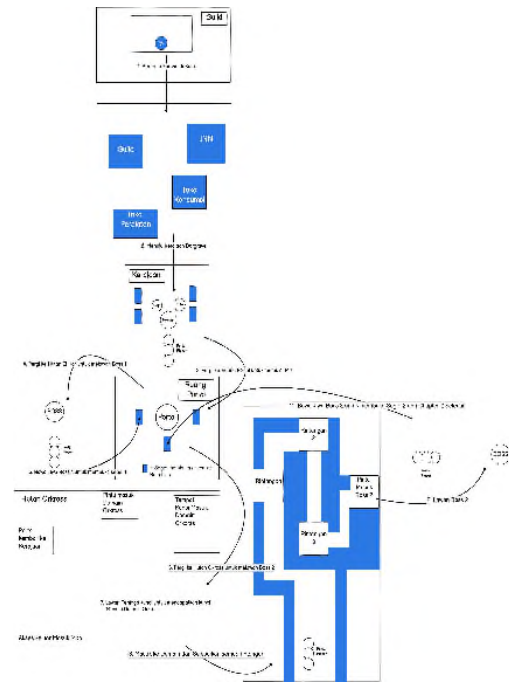


Gambar 8. Desain Game Over

5. Scene 5 : Chapter 2

Setelah beristirahat di Inn, Pemain dipanggil oleh Rena untuk segera ke Guild karena dipanggil oleh Ayu. Ternyata Setelah melawan Bandit, Pemain diundang oleh Kerajaan Dorgrave untuk berhadapan dengan Raja Dorgrave. Pemain menerima permintaan Kerajaan dan bergegas menuju Kota Dorgrave, tetapi dicegat oleh Farhan. Ia ditugaskan untuk menjaga Party pemain, tetapi melakukan ujian melawan Farhan untuk membuktikan bahwa Pemain layak untuk menemui Raja. Dengan membuktikan kelayakannya, Farhan bergabung dengan Party Pemain. Setelah sampai ke Kerajaan, Party pemain disambut oleh Penjaga Elite Kerajaan untuk dimintai Surat Undangan Raja dikarenakan keamanan yang ketat. Kemudian Surat Undangan dipastikan kebenarannya, Party Pemain dipersilahkan masuk dan langsung berhadapan dengan Raja. Raja menjelaskan bahwa Tiga kota hancur di tangan Raja Iblis dan tersisa Kota Dorgrave. Raja Iblis

memperintahkan Tiga Prajurit Elitenya untuk menguasai Tiga daerah disekitar Dorgrave untuk melakukan penyerangan segala arah. Setelah mendengar Cerita tersebut, Pemain menerima *Quest* Raja untuk mengalahkan Semua Prajurit Elite, namun yang terdeteksi baru Satu, yaitu di Hutan El Har. Party Pemain bergegas menuju kesana dan menemukan Prajurit Elite Pertama, Minotaur Credense. Dengan mengalahkan Credense, Pemain mendapatkan Jiwa Credense yang nantinya digunakan untuk membuka segel Pertama ke Hutan Orkross. Dengan membuka Segel Pertama, *Quest* dapat diselesaikan dengan pemain mendapatkan 2500 Gold dan 2500 EXP. Mengetahui bahwa Prajurit Elite Kedua berada di Orkross, Pemain melakukan Ekspedisi kesana dan menemukan sebuah Domain yang membutuhkan Kunci. Kunci tersebut dijaga oleh Tiga Guardian. Party Pemain tidak bisa melawan mereka karena ketiga Guardian terus menerus menambah HP mereka, sampai akhirnya Karakter Keempat muncul. Karakter tersebut bernama Echo dan ia bertugas untuk membantu Manusia. Setelah berhasil membantu Pemain, Echo bergabung dengan Party Pemain. Dengan didapatkannya Kunci Domain, Pemain membuka Pintu dan memasuki Domain yang disambut oleh suara Prajurit Elite Kedua. Di dalam Domain terdapat Tiga Rintangan yang harus dilewati sampai akhirnya bertemu dengan Prajurit Elite Kedua. Setelah melewati semua Rintangan, Pemain bertemu dengan Prajurit Elite Kedua, Az'Garoth. Sama seperti Credense, Az'Garoth menjatuhkan Jiwanya setelah dikalahkan oleh Party Pemain. Dengan kekalahan Az'Garoth, Pintu rahasia terbuka untuk mengirimkan Pemain keluar Domain dan segera pergi ke Kerajaan untuk menghancurkan Segel Kedua. Namun, Serangan Az'Garoth cukup fatal membuat Pemain Pingsan di depan Raja dan Party. Dengan membuka Segel kedua, *Quest* dapat diselesaikan dengan pemain mendapatkan 4000 Gold dan 4000 EXP. Pemain dapat melanjutkan ke *Chapter 3*.



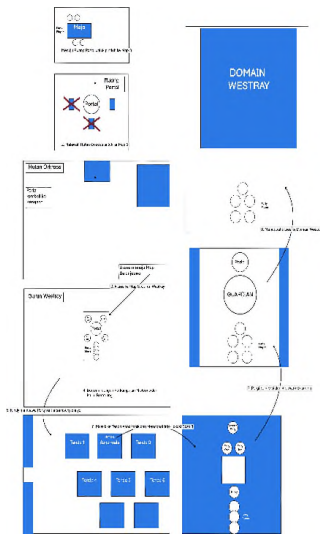
Gambar 9. Desain Chapter 2

6. Scene 6 : *Chapter 3*

Setelah terbangun Kembali, pemain disapa oleh Farhan dan dijelaskan bahwa dalam 3 hari baru ada info tentang area ketiga. Pemain mendatangi semua anggota untuk meminta mereka berkumpul di Meja rapat membicarakan tentang apa yang didapat saat Perjalanan ke Domain Iblis Elite kedua. Setelah berdiskusi, Magus memberikan info tentang Area ketiga bahwa ada Perkumpulan misterius yang terdeteksi sekilas di Kristal. Mendengar hal itu, Party pemain bergegas menuju ke Area ketiga yang dinamakan Gurun Westray. Gurun Westray dikelilingi oleh banyak monster yang memiliki serangan yang bisa memberikan efek jera seperti Poison, Paralyze, dan Blind. Disana pemain menemukan Portal menuju kerajaan, namun dicegat oleh Perkumpulan misterius dan Pertarungan dimulai. Setelah berhasil mengalahkannya, Farhan menjelaskan bahwa Party Pemain ditugaskan untuk melawan Iblis Elite ketiga yang terdeteksi ada di Lokasi ini. Mendengar penjelasan tersebut akhirnya Ketua perkumpulan tersebut mempercayainya dan memberikan Namanya yaitu Nindy. Lalu Nindy membawa Party Pemain ke Tempat persembunyiannya yang ternyata melindungi sisa makhluk abnormal yang selamat. Kemudian Ketua Abnormal, Fairy Leader memberikan lokasi tempat Iblis Elite Ketiga berada. Nindy berkeinginan untuk bergabung ke Party Pemain untuk melawan Iblis Elite ketiga. Mendengar hal itu, Pemain menerima Nindy dan segera ke lokasi yang diberikan Fairy Leader. Untuk masuk ke Domain Iblis Elite ketiga, harus melewati 2 fase, yaitu melawan Guardian dan melewati rintangannya. Di lokasi tersebut adalah lokasi dimana Guardian menjaga Portal menuju Domain Westray. Setelah mengalahkan Guardian, Portal Muncul dan



membawa Party ke Domain Westray. Masuk ke Domain terdapat 3 rintangan yang harus dilewati. Saat menyelesaikan semua rintangan, Party Disambut oleh Iblis Elite ketiga dan Harus mengalahkan Boss tersebut. Apabila pemain kalah melawan Iblis Elite ketiga, maka akan terjadi Game over.



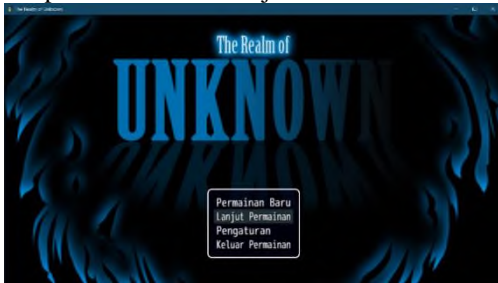
Gambar 10. Desain Chapter 3

### 3.4. Implementasi Aplikasi

Berikut ini adalah hasil implementasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

#### 1) Tampilan Menu Judul

Ketika pengguna membuka Aplikasi maka akan menampilkan Screen menu judul.



Gambar 11. Tampilan Menu Judul

#### 2) Tampilan Intro

Jika pengguna memilih tombol “Permainan baru” maka akan masuk ke Game seperti gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Intro

#### 3) Tampilan Chapter 1, 2 dan 3

Setelah melewati bagian Intro, maka akan masuk pada Tampilan Game Chapter seperti gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Chapter 1, 2 dan 3

#### 4) Tampilan Simpan Permainan

Jika pengguna ingin menyimpan permainan maka akan muncul tampilan seperti gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Simpan Permainan

#### 5) Tampilan Battle Scene

Jika pengguna bertemu atau melawan monster, maka akan muncul tampilan Battle Scene seperti gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Battle Scene

6) Implementasi Tampilan Selesai

Jika pengguna berhasil melawan Monster terakhir, maka akan masuk pada tampilan Selesai seperti gambar 16.



Gambar 16. Implementasi Tampilan Selesai

3.5. Uji Coba Game

Pada tahap ini dilakukan uji coba pada beberapa perangkat untuk memastikan apakah Game dapat dimainkan pada Spesifikasi yang tinggi dan rendah. Pengujian ini memiliki tujuan untuk mencari spesifikasi yang cocok untuk memainkan Game The Realm of Unknown, seperti terlihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Tabel Pengujian Perangkat

No	Jenis Perangkat	Spesifikasi		Hasil Uji Coba
1	Laptop MSI GL63 8RD	OS	Windows 10 64 bit	Performa di dalam permainan sangat baik dan Respon game juga tidak ada masalah, tidak ada tulisan yang hilang dan Tombol berfungsi dengan baik
		RAM	16 GB	
		Prosesor	Intel® Core™ i7-8750H	
		Graphic Card	NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti	
2	Laptop Asus TUF Gaming fx504gd	OS	Windows 10 64 bit	Tidak ada masalah dalam Tampilan, Performa dan respon di dalam permainan sangat baik, tidak ada tulisan yang hilang dan tombol berfungsi dengan baik
		RAM	16 GB	
		Prosesor	Intel core i5-8300H	
		Graphic Card	NVIDIA GEFORCE GTX1050 4Gb	
3	PC	OS	Windows 10 64 bit	Tidak ada masalah dalam Tampilan, Performa dan respon di dalam permainan sangat baik, tidak ada tulisan yang hilang dan tombol berfungsi dengan baik
		RAM	8 GB	
		Prosesor	Intel Core i3-9100	
		Graphic Card	Radeon RX 570 Series d	
4	Laptop	OS	Windows 10 64 bit	Tampilan pada layar sesuai dengan

Toshiba Portege r830	RAM	Ram 8gb	rancangan, Performa cukup namun sedikit lama saat masuk ke Game, tidak ada masalah pada Respon dan Tulisan.
	Prosesor	Intel Core i5-2520M 2.50Ghz	
	Graphic Card	Intel HD 3000	
5	Laptop Acer Aspire 4732Z	OS	Windows 7 64 bit
	RAM	1 GB	Tampilan pada layer sesuai dengan rancangan, namun pada performa kurang baik dari Gerakan karakter dan proses masuk ke game. Pada menu Quest beberapa tulisan menghilang, namun tulisan dan respon tombol berfungsi dengan baik.
	Prosesor	Intel Pentium® Dual-Core CPU T4300	
	Graphic Card	Mobile Intel® Series Express Chipset Family	

V. KESIMPULAN

Pembuatan Game The Realm of Unknown dengan RPG Maker MV ini telah berhasil dibuat dan diuji dari setiap fungsi tombol maupun mengatasi kejenuhan dengan Cerita diberikan. Berdasarkan hasil pengujian permainan, dapat disimpulkan bahwa 29 dari 30 Tombol dapat berjalan dengan baik dan satu tombol tidak berfungsi karena fitur tersebut tidak digunakan. Untuk menjalankan Game ini diperlukan spesifikasi berupa Intel HD 3000, 4 – 8 GB RAM, dan Intel Core i5-2520M 2.50Ghz untuk bisa bermain dengan lancar.

Adapun hal-hal perlu dikembangkan lebih lanjut adalah penambahan fitur – fitur pada game ini menjadi lebih baik lagi. Namun dalam pengembangan game ini masih memiliki beberapa kekurangan, diantaranya tidak adanya suara pada karakter dan tersedianya mode multiplayer atau online. Diharapkan pada penelitian yang lebih lanjut dapat menambah fitur – fitur yang masih kurang di dalam aplikasi game ini agar lebih menarik ke depannya..

REFERENSI

- [1] Ferdiana, R., Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global Extreme Programming., Yogyakarta: Penerbit Andi, 2012
- [2] Pressman, R. S. Software Engineering a Practitioner's Approach., New York: McGraw-Hill, 2010.
- [3] Chandra, Yudi Irawan. "Rancang bangun aplikasi chat bot Line menggunakan pendekatan agile process dengan model extreme programming berbasis web (studi kasus di STMIK Jakarta STI&k)." Prosiding SeNTIK 3.1 (2019).
- [4] Supriyatna, A. Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. Jurnal Teknik Informatika, 11(1), 1-18. (2018)
- [5] Chandra, Yudi Irawan. "Perancangan Aplikasi Resep Makanan Tradisional Indonesia Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Android." Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASITIKOM). 2016.
- [6] Fazri Aziz, Mecca Bayu A, DayuBagus P. 2011. Cara Asyik Membuat Game RPG. Gardu Studio. Yogyakarta.
- [7] Jasson, Role Playing Game (RPG) Maker, Penerbit Andi, Yogyakarta. 2009
- [8] Hamsyah, RPG Maker Developing Series: Membuat Game dengan RPG Maker VX. Andi Publisher, Jakarta. 2015
- [9] Grace, Lindsay., Game Type and Game Genre, The Illinois Institue of Art, Chicago. 2005

- [10] Novantoro, Aldian.. Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse". Repositori Universitas Dinamika.Surabaya, 2016
- [11] Windy Rahmadia Pradanita dan Meini Sondang Sumbawati. Pengembangan Game Edukasi Bertipe Role Playing Game (RPG) pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK NEGERI 1 JOMBANG. IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education. Jawa Timur, 2017
- [12] Clark, Donald, 2006. Games and e-learning : [www.caspianlearning.co.uk/whtpcaspian-gamers\\_1.1.pdf](http://www.caspianlearning.co.uk/whtpcaspian-gamers_1.1.pdf). Diakses tanggal 15 Juni 2021