

## Developing a Classic Turn-Based RPG: The Making of 'Waduh! Aku Pergi Ke Isekai' with RPG Maker MV

Sujacka Retno<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Universitas Malikussaleh, Indonesia

\*Corresponding Author Email: [sujacka@unimal.ac.id](mailto:sujacka@unimal.ac.id)

### ABSTRAK

**Received: 28 September 2024**  
**Revised: 29 September 2024**  
**Accepted: 30 September 2024**  
**Available online: 1 October 2024**

#### **Kata Kunci:**

RPG, RPG Maker MV, Turn-Based Battle, Pengembangan Game, Game Indie

Game "Waduh! Aku Pergi ke Isekai" adalah sebuah permainan bergenre Role Playing Game (RPG) klasik yang dikembangkan menggunakan RPG Maker MV. Game ini mengisahkan seorang pemuda bernama Makecar yang secara tiba-tiba terpancung ke dunia lain oleh seorang Dewi untuk mengalahkan Dewa Iblis yang mengancam kehancuran dunia tersebut. Permainan ini menggabungkan elemen-elemen khas RPG, seperti sistem pertarungan berbasis giliran (Standard Turn-Based), eksplorasi dunia terbuka, serta misi utama dan sampingan yang menawarkan pengalaman bermain yang bervariasi. RPG Maker MV dipilih karena kemudahannya dalam digunakan, bahkan bagi pengembang pemula, dengan menggunakan antarmuka grafis dan scripting JavaScript yang disederhanakan. Pengujian terhadap game ini menunjukkan bahwa "Waduh! Aku Pergi ke Isekai" dapat memberikan pengalaman bermain yang mendalam dan menantang, serta menyoroti potensi RPG Maker MV sebagai platform yang efektif untuk pengembangan game independen. Game ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengembang game lain dalam menciptakan game serupa yang kreatif dan orisinal.

### ABSTRACT

#### **Keywords:**

RPG, RPG Maker MV, Turn-Based Battle, Game Development, Indie Game

*The game "Waduh! Aku Pergi ke Isekai" is a classic Role Playing Game (RPG) developed using RPG Maker MV. It tells the story of a young man named Makecar who is suddenly summoned to another world by a Goddess to defeat a Demon God threatening the world's destruction. The game combines classic RPG elements such as a Standard Turn-Based battle system, open-world exploration, and a variety of main and side quests, offering players diverse gameplay experiences. RPG Maker MV was chosen for its ease of use, even for beginner developers, utilizing a graphical user interface and simplified JavaScript scripting. Testing of the game shows that "Waduh! Aku Pergi ke Isekai" provides a deep and challenging gameplay experience, while also highlighting the potential of RPG Maker MV as an effective platform for independent game development. This game aims to inspire other game developers to create similar creative and original games.*

## 1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi yang pesat telah mempengaruhi berbagai sektor, termasuk industri game. Saat ini, game berkembang dengan sangat cepat, didorong oleh permintaan yang terus meningkat akan hiburan interaktif. Perkembangan ini juga diiringi oleh inovasi dalam pembuatan game serta penggunaan alat bantu, atau yang dikenal dengan game engine, yang memungkinkan para pengembang untuk menciptakan permainan yang semakin kompleks dan menarik. Game engine modern telah berkembang pesat dan memungkinkan bahkan pengembang pemula untuk membuat game yang berkualitas dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur-fitur canggih.

Salah satu genre yang terus bertahan dan tetap populer di kalangan pemain adalah Role Playing Game (RPG). Genre ini dikenal karena elemen narasi yang kuat dan karakterisasi mendalam, yang membuat pemain terhubung dengan alur cerita serta karakter dalam game. RPG juga terkenal dengan petualangan yang menarik, durasi permainan yang panjang, dan sistem pertarungan yang menantang, menjadikannya genre yang disukai oleh berbagai kalangan pemain. RPG tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga pengalaman mendalam yang melibatkan emosi dan strategi pemain dalam menyelesaikan setiap tantangan.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan sebuah game RPG berjudul "Waduh! Aku Pergi ke Isekai" menggunakan RPG Maker MV. Game ini mengisahkan seorang pemuda bernama Makecar yang secara tiba-tiba terpancung ke dunia lain oleh seorang Dewi. Sang Dewi meminta bantuan Makecar untuk mengalahkan Dewa Iblis yang mengancam kehancuran dunia tersebut. Melalui petualangan epik ini, pemain akan mengikuti perjalanan Makecar dalam menjelajahi dunia baru, mengumpulkan kekuatan,

bertarung dengan berbagai musuh, dan pada akhirnya berhadapan dengan Dewa Iblis untuk menyelamatkan dunia. Plot yang kaya akan cerita dan karakter yang kuat menjadi daya tarik utama dalam permainan ini.

RPG Maker MV dipilih sebagai platform pengembangan karena kemudahan penggunaannya. Program ini memungkinkan pengembangan game RPG 2D dengan menggunakan antarmuka grafis (Graphical User Interface/GUI) yang intuitif, sehingga bahkan pengguna yang tidak memiliki latar belakang pemrograman dapat dengan mudah menciptakan game mereka sendiri. Dengan bahasa pemrograman JavaScript yang disederhanakan, RPG Maker MV memberikan fleksibilitas yang cukup besar dalam pembuatan mekanisme permainan dan modifikasi elemen-elemen visual serta gameplay.

Selain elemen cerita yang kuat dan karakter yang mendalam, game bergenre RPG juga menawarkan berbagai mekanisme yang melibatkan eksplorasi dunia terbuka dan sistem pengembangan karakter yang progresif. Pemain diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai area, menemukan rahasia, menyelesaikan misi sampingan, dan berinteraksi dengan non-playable characters (NPC). Elemen ini memberikan pengalaman yang lebih personal bagi setiap pemain, di mana keputusan yang mereka ambil akan mempengaruhi jalannya cerita dan perkembangan karakter yang dimainkan. Hal ini menjadi salah satu keunggulan genre RPG dibandingkan dengan genre game lainnya, karena setiap sesi permainan dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi pemain. Dengan mengadopsi sistem pertarungan berbasis giliran dan elemen eksplorasi khas RPG klasik, game *“Waduh! Aku Pergi ke Isekai”* menawarkan pengalaman bermain yang mendalam dan kaya akan variasi taktik serta strategi.

Tidak hanya itu, pengembangan game dengan menggunakan RPG Maker MV juga memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana platform ini dapat dioptimalkan untuk membuat game yang kompetitif di era modern. Penggunaan alat ini menggabungkan elemen tradisional RPG dengan fitur-fitur yang dapat dikustomisasi untuk menciptakan pengalaman bermain yang sesuai dengan selera dan preferensi pengembang. Dalam *“Waduh! Aku Pergi ke Isekai”*, penulis menerapkan berbagai fitur RPG klasik seperti sistem inventori, sistem pertarungan berbasis giliran, serta skenario cerita yang bercabang. Ini menambahkan lapisan kompleksitas pada permainan dan memberikan tantangan tersendiri bagi pengembang, sekaligus membuka peluang bagi mereka yang baru memasuki dunia pengembangan game untuk bereksperimen dengan ide-ide kreatif mereka. Platform ini juga menyediakan dukungan komunitas yang kuat, memungkinkan pengembang berbagi sumber daya, pengetahuan, dan inspirasi dalam menciptakan proyek yang sukses.

Tujuan dari pengembangan game *“Waduh! Aku Pergi ke Isekai”* adalah untuk menyediakan pengalaman hiburan yang menyenangkan bagi para penggemar RPG, sekaligus menjelajahi potensi RPG Maker MV sebagai alat pengembangan game yang mudah diakses namun memiliki kapabilitas yang kuat. Melalui game ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi pada perkembangan game independen dan menambah literatur tentang pengembangan game RPG menggunakan game engine yang tersedia secara luas.

## 2. METHOD AND MODELS

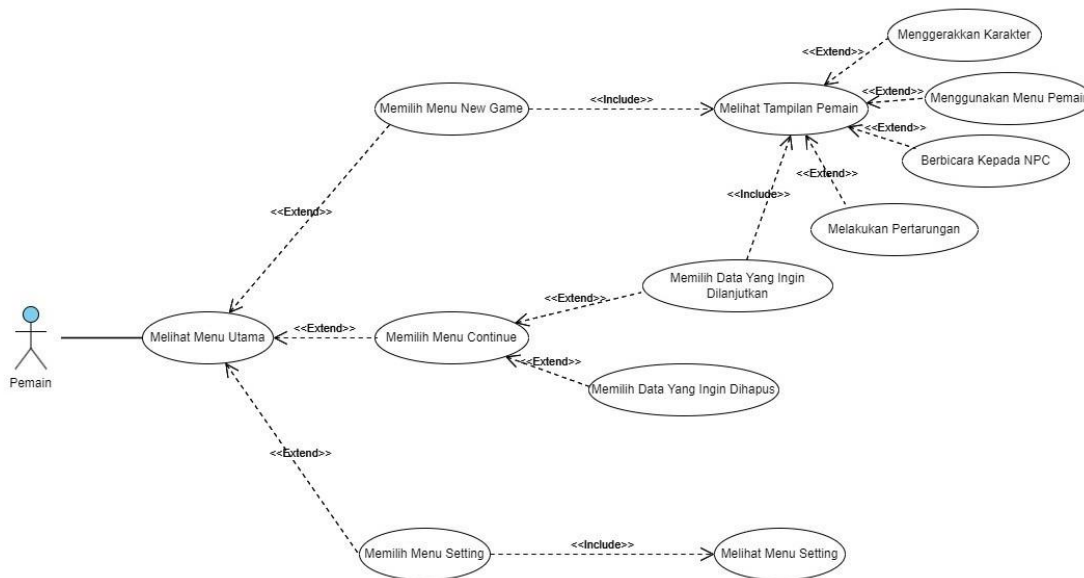
Game *“Waduh! Aku Pergi ke Isekai”* adalah sebuah permainan bergenre Role Playing Game (RPG) klasik yang menggunakan Standard Turn-Based (STB) battle system. Dalam sistem pertarungan ini, pemain dan musuh bergiliran untuk menyerang, bertahan, atau menggunakan item dan kemampuan khusus selama pertarungan berlangsung. Pemain tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan alur cerita utama, tetapi juga harus menghadapi berbagai tantangan khas game RPG klasik seperti melawan monster, memecahkan teka-teki, dan bertarung melawan boss akhir.

Tahapan pengembangan game ini meliputi beberapa fase yang sistematis, yang disusun untuk menciptakan pengalaman bermain yang memadukan unsur hiburan dan tantangan strategis. Adapun langkah-langkah metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Konsep dan Alur Cerita: Pada tahap ini, fokus diberikan pada perancangan naratif yang mendalam dan dunia yang kaya akan elemen fantasi. Pemain berperan sebagai karakter utama, Makecar, yang ditugaskan oleh seorang Dewi untuk menyelamatkan dunia dari ancaman Dewa Iblis. Plot cerita dikembangkan secara berlapis, termasuk dialog interaktif, pengenalan karakter pendukung, serta pembangunan lingkungan dunia fantasi yang beragam.
2. Desain Karakter dan Lingkungan: Penggunaan RPG Maker MV memungkinkan penulis untuk merancang karakter utama dan musuh, serta menciptakan berbagai latar belakang untuk setiap level permainan. Karakter dan objek dalam game didesain menggunakan aset grafis yang tersedia dalam RPG Maker MV, dengan modifikasi tambahan untuk menyesuaikan dengan alur cerita. Setiap karakter utama diberikan kemampuan unik yang dapat dikembangkan selama permainan berlangsung.
3. Pengembangan Sistem Pertarungan: Sistem pertarungan Standard Turn-Based (STB) diprogram menggunakan alat scripting yang disediakan oleh RPG Maker MV. Sistem ini dirancang agar pemain dapat memilih aksi-aksi seperti menyerang, bertahan, menggunakan item, atau kemampuan khusus selama pertarungan berlangsung. Keseimbangan antara kesulitan dan elemen strategis diatur agar pemain harus berpikir taktis dalam mengalahkan musuh-musuh yang lebih kuat, terutama dalam pertempuran melawan boss.
4. Implementasi Puzzle dan Tantangan: Selain sistem pertarungan, elemen puzzle dan tantangan disusun untuk menambah dimensi pada gameplay. Pemain harus memecahkan teka-teki tertentu untuk membuka area baru atau menemukan item penting yang dibutuhkan untuk melanjutkan cerita. Tantangan-tantangan ini dirancang untuk memberikan variasi dalam permainan dan menguji kemampuan pemain dalam berpikir kritis.
5. Pengujian dan Penyempurnaan: Setelah seluruh elemen permainan selesai dikembangkan, tahap pengujian dilakukan untuk memastikan tidak adanya bug yang mengganggu pengalaman bermain. Pengujian beta juga dilakukan dengan beberapa pemain untuk mengidentifikasi masalah keseimbangan dalam sistem pertarungan dan menyempurnakan interaksi karakter serta cerita. Perbaikan dilakukan berdasarkan umpan balik untuk meningkatkan kualitas permainan secara keseluruhan.

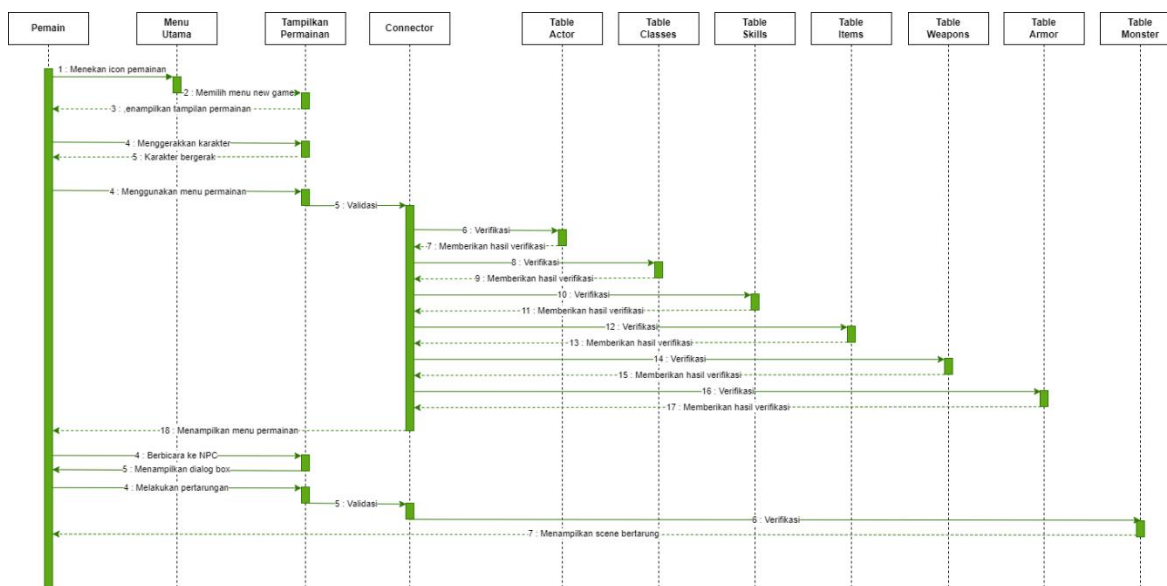
- Evaluasi dan Penilaian: Dalam tahap ini, evaluasi terhadap gameplay dan pengalaman pemain dilakukan melalui penilaian kualitatif dan kuantitatif. Aspek-aspek seperti narasi, sistem pertarungan, serta tingkat kesulitan puzzle dievaluasi untuk memastikan permainan memberikan pengalaman yang memuaskan dan menantang bagi para pemain. Selain itu, dampak dari penggunaan RPG Maker MV sebagai alat pengembangan game RPG juga dianalisis dalam konteks kemudahan penggunaannya bagi pengembang pemula.

Dengan metodologi yang terstruktur ini, game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai” diharapkan dapat memberikan pengalaman bermain yang mendalam dan menarik bagi penggemar genre RPG, sekaligus menunjukkan potensi RPG Maker MV dalam menghasilkan game berkualitas meski dikembangkan oleh individu atau tim kecil.



**Gambar 1.** Use Case Game Yang Dibangun

Diagram *use case* di atas menunjukkan interaksi pemain dengan berbagai menu dan fitur dalam game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Pemain memulai dengan melihat Menu Utama, di mana mereka dapat memilih antara tiga opsi: New Game, Continue, atau Setting. Jika pemain memilih New Game, mereka akan diarahkan ke Tampilan Pemain, di mana mereka dapat mengoperasikan karakter utama, menggunakan menu pemain, berbicara dengan NPC, atau melakukan pertarungan. Jika pemain memilih Continue, mereka dapat melanjutkan dari data yang telah disimpan sebelumnya atau memilih untuk menghapus data tertentu. Selain itu, pemain dapat mengakses Menu Setting untuk menyesuaikan pengaturan permainan sesuai preferensi mereka. Diagram ini menggambarkan alur utama interaksi pemain dengan berbagai fitur penting yang ada di dalam game, termasuk pengelolaan karakter dan penyimpanan data.



**Gambar 2.** Sequence Game Yang Dibangun

Diagram di atas merupakan diagram *sequence* yang menunjukkan alur interaksi dinamis antara pemain dan berbagai komponen dalam game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Diagram ini dimulai dengan pemain memilih menu utama, kemudian memilih New Game. Setelah itu, sistem menampilkan Tampilan Permainan dan pemain mulai mengoperasikan karakter dalam game, termasuk

menggunakan menu pemain dan bergerak di sekitar dunia permainan. Diagram ini juga menunjukkan berbagai komponen tabel dalam RPG Maker MV, seperti Table Actor, Table Classes, Table Skills, Table Weapons, Table Armor, dan Table Monsters, yang semuanya berperan dalam memverifikasi tindakan pemain serta memberikan hasil verifikasi yang berpengaruh pada tindakan selanjutnya, seperti saat pemain berbicara dengan NPC atau memasuki pertarungan. Tabel-tabel tersebut melakukan tugas seperti menyiapkan data karakter, mengelola persenjataan, dan menjalankan logika pertarungan. Pada akhirnya, diagram ini membantu memvisualisasikan bagaimana aliran interaksi pemain terjadi secara sinkron dengan sistem game, memperlihatkan pengelolaan data dan objek game yang terlibat dalam setiap tindakan pemain hingga ditampilkan hasilnya di layar.

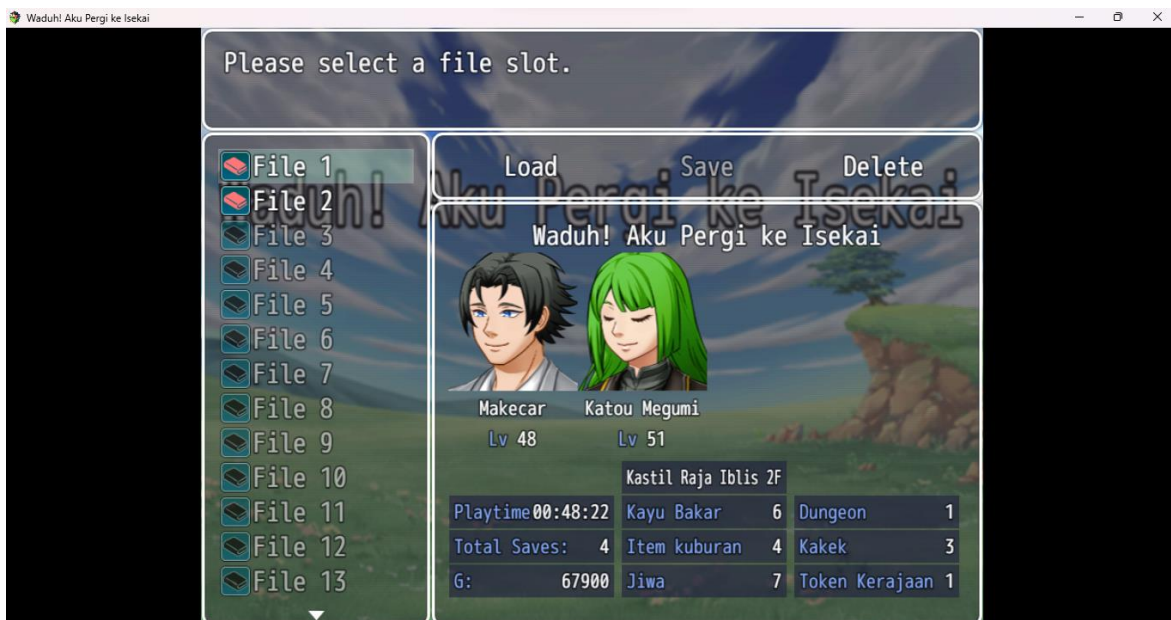
### 3. RESULT AND DISCUSSION

Implementasi sistem adalah tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika pembuatan game pada tahap perancangan sudah selesai. Berikut adalah tampilan dari game yang dibangun.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Gambar di atas menunjukkan menu utama dari game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Menu ini menampilkan latar belakang berupa pemandangan alam terbuka dengan langit biru yang cerah dan hamparan padang rumput hijau, memberikan kesan ketenangan dan petualangan yang akan dimulai. Terdapat tiga opsi utama yang dapat dipilih oleh pemain: Mulai Baru untuk memulai permainan dari awal, Lanjutkan untuk melanjutkan permainan dari titik simpan terakhir, dan Pengaturan untuk mengubah preferensi permainan. Desain menu ini sederhana namun efektif, memudahkan pemain untuk memilih opsi dan mulai memainkan game dengan antarmuka yang bersih dan mudah dinavigasi. Kombinasi elemen visual yang menarik dan opsi navigasi yang jelas menciptakan suasana yang menyambut bagi pemain sebelum mereka memasuki dunia petualangan yang ditawarkan oleh game.



Gambar 4. Tampilan Menu Continue Game

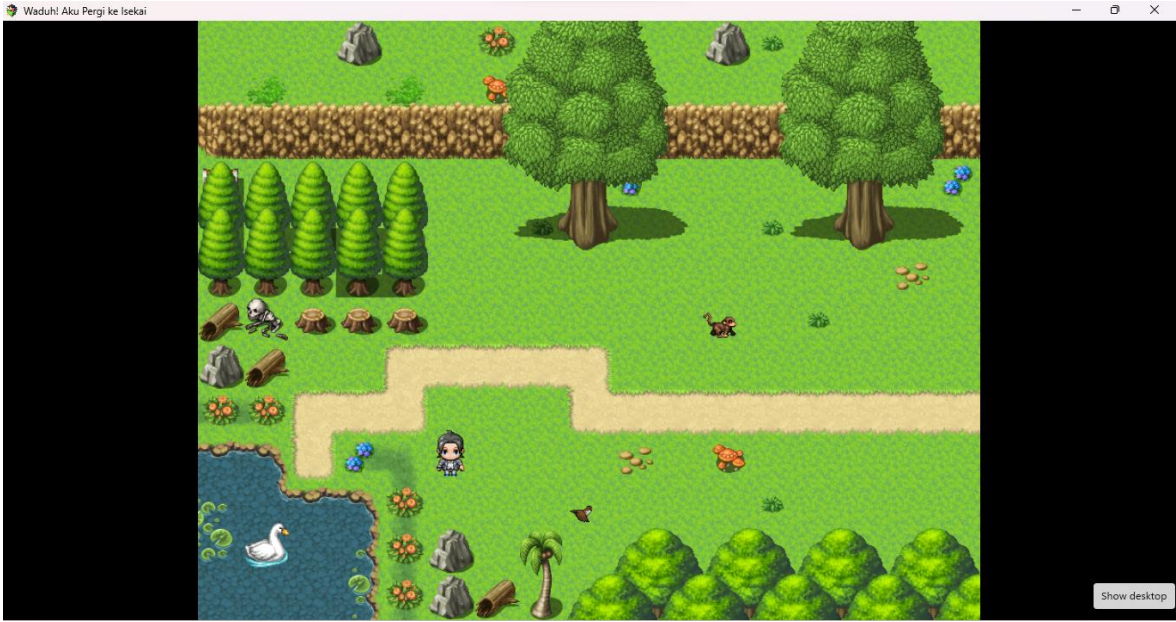


Gambar di atas menunjukkan menu Continue dari game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Menu ini memungkinkan pemain untuk memilih slot penyimpanan file yang berisi data permainan yang telah disimpan sebelumnya. Di bagian kiri, terdapat daftar file slot mulai dari File 1 hingga File 13. Pemain dapat memilih untuk Load, Save, atau Delete file permainan mereka. Setiap file slot menampilkan detail karakter utama, Makecar dan Katou Megumi, beserta level mereka saat ini. Informasi lainnya yang ditampilkan termasuk waktu bermain, jumlah penyimpanan total, lokasi terakhir (dalam hal ini Kastil Raja Iblis 2F), serta item penting yang dikumpulkan seperti Kayu Bakar, Token Kerajaan, dan item khusus lainnya. Menu ini memberi pemain kontrol penuh atas data permainan mereka, memungkinkan mereka untuk melanjutkan petualangan dari titik simpan terakhir dengan semua informasi yang diperlukan tersaji secara jelas.



Gambar 5. Tampilan Menu Pengaturan

Gambar di atas menunjukkan menu Pengaturan dari game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Di dalam menu ini, pemain dapat mengubah berbagai preferensi permainan sesuai keinginan mereka. Pilihan yang tersedia meliputi pengaturan Always Dash untuk mengaktifkan atau menonaktifkan mode berlari otomatis, Command Remember untuk menyimpan perintah terakhir yang digunakan selama pertarungan, serta Synch Monitor FPS untuk sinkronisasi laju frame dengan monitor. Selain itu, terdapat pengaturan untuk Keyboard Config yang memungkinkan pemain menyesuaikan konfigurasi tombol keyboard yang digunakan dalam permainan. Pemain juga dapat mengatur volume suara untuk berbagai elemen audio dalam game, termasuk BGM Volume (Background Music), BGS Volume (Background Sounds), ME Volume (Music Effects), dan SE Volume (Sound Effects), semuanya dengan skala pengaturan dari 0% hingga 100%. Menu pengaturan ini memberi pemain kontrol penuh atas pengalaman audio dan kenyamanan bermain, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan aspek-aspek teknis dan suara agar sesuai dengan preferensi pribadi.



Gambar 6. Tampilan In Game

Gambar di atas menunjukkan tampilan in-game dari game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Pemain berada dalam dunia permainan yang penuh dengan elemen-elemen klasik RPG, seperti hutan yang lebat, jalan setapak, serta berbagai objek alam seperti bebatuan, pepohonan, dan bunga. Di sudut kiri bawah, terdapat sebuah kolom dengan seekor angsa putih yang menambah elemen estetis ke lingkungan permainan. Karakter pemain terlihat berada di tengah-tengah peta, dengan akses untuk menjelajahi dunia terbuka yang berisi berbagai objek interaktif, monster, dan kemungkinan area tersembunyi yang harus ditemukan. Lingkungan ini menampilkan gaya visual 2D piksel yang khas dari RPG klasik, memberikan nuansa nostalgia dan sekaligus memfasilitasi elemen eksplorasi yang mendalam. Pemain dapat bergerak bebas di sepanjang jalan setapak dan melalui hutan untuk melanjutkan petualangan mereka, bertemu dengan NPC, memecahkan teka-teki, atau menghadapi musuh dalam pertarungan berbasis giliran. Tampilan ini mencerminkan atmosfer petualangan yang kuat dan pengalaman bermain yang imersif, yang diharapkan dari game bergenre RPG.



Gambar 7. Tampilan Menu Quest

Gambar di atas menunjukkan menu Quest dari game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Menu ini menampilkan daftar misi yang harus diselesaikan oleh pemain, yang terbagi menjadi dua kategori: Main Quests dan Side Quests. Di sisi kiri, pemain dapat melihat daftar quest yang tersedia serta yang sudah selesai, di mana quest yang sedang dipilih adalah Kumpul Kayu Bakar, sebuah side quest yang berlangsung di lokasi Hutan. Deskripsi misi menyatakan bahwa Puan membutuhkan kayu bakar untuk digunakan di malam hari, dan pemain diminta untuk menyelesaikan dua objektif: pertama, mengumpulkan 5 kayu bakar (meskipun pemain telah mendapatkan 6), dan kedua, memberikan kayu tersebut kepada Puan. Imbalan yang ditawarkan untuk menyelesaikan quest ini adalah 200 Gold dan 300 EXP, yang akan meningkatkan kemampuan karakter pemain dan memperkaya pengalaman bermain. Tampilan quest ini memberikan kejelasan kepada pemain mengenai apa yang harus dilakukan, di mana misi berlangsung, serta apa yang akan diperoleh setelah menyelesaikan misi.



Gambar 8. Tampilan Battle Gameplay

Gambar di atas menampilkan gameplay pertarungan dari game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai”. Sistem pertarungan menggunakan mekanisme Standard Turn-Based (STB), di mana pemain dan musuh bergiliran melakukan aksi. Pada layar, pemain dapat memilih antara opsi Fight untuk menyerang atau menggunakan kemampuan lain, dan Kabur untuk mencoba melarikan diri dari pertarungan. Dua karakter utama, Makecar dan Katou Megumi, ditampilkan dengan statistik mereka, termasuk HP (Health Points), MP (Magic Points), dan TP (Technical Points). Di sisi lain, musuh yang dihadapi adalah monster besar dengan desain yang mengesankan, memperlihatkan tantangan besar bagi pemain. Setiap karakter memiliki HP dan MP yang berbeda, menunjukkan bahwa Katou Megumi adalah karakter dengan kemampuan sihir yang lebih kuat, sementara Makecar memiliki kemampuan fisik yang cukup seimbang. Latar belakang pertarungan menunjukkan area lapangan terbuka yang hijau, melengkapi suasana pertarungan dalam dunia fantasi. Sistem pertarungan ini memberikan pemain kendali penuh untuk merencanakan taktik yang tepat dalam mengalahkan musuh, baik melalui serangan fisik, sihir, atau menggunakan item tertentu. Visual yang menawan dan mekanisme turn-based klasik memberikan kesan nostalgia bagi pemain yang familiar dengan RPG klasik.

#### 4. CONCLUSION

Pengembangan game “Waduh! Aku Pergi ke Isekai” menggunakan RPG Maker MV menunjukkan bahwa dengan alat yang mudah diakses dan intuitif, pengembang pemula sekalipun dapat menciptakan game yang menarik dan memiliki kedalaman cerita serta gameplay. Melalui implementasi elemen-elemen klasik RPG seperti sistem pertarungan berbasis giliran, eksplorasi dunia yang luas, dan pencarian misi, game ini berhasil menghadirkan pengalaman yang memadukan hiburan dan tantangan strategis. Alur cerita yang kuat, karakter yang mendalam, serta tantangan-tantangan yang bervariasi, termasuk puzzle dan pertarungan boss, menawarkan pengalaman bermain yang memikat bagi para penggemar RPG.

Game ini juga menunjukkan potensi RPG Maker MV sebagai platform yang fleksibel dan kuat untuk pengembangan game independen. Dengan memanfaatkan GUI yang ramah pengguna dan dukungan scripting sederhana, pengembangan game ini mampu menyeimbangkan antara kompleksitas mekanisme permainan dan kesederhanaan alat pengembangan. “Waduh! Aku Pergi ke Isekai” tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menginspirasi pengembang lain untuk mengeksplorasi pembuatan game mereka sendiri, memperkaya dunia game indie dengan lebih banyak judul yang kreatif dan orisinal.

#### REFERENCES

- [1] Nilwan, Agustinus. Pemrograman Animasi dan Game Profesional, Elex Media Komputindo.
- [2] Nurokhiimah, S. 2015. Rancang bangun Game Monkey Run Berbasis Android. Yogyakarta: STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- [3] Pratama, W. (2014). GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. 13.Adams, Ernest., 2010. Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game. New Riders, Berkeley, CA.
- [4] Hanif al Fatta. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi.
- [5] Adelia, A, and D Setiawan. 2022. “Pelatihan Pembuatan Game Untuk Siswa Sma Santa Maria 1 Cirebon Menggunakan Aplikasi Scratch.” Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada ... 5: 129–35.
- [6] Anggraini, Anggi Ratna, and J. Oliver. 2019. “Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling.” Journal of Chemical Information and Modeling 53 (9): 1689–99.Klappenbach, M. (2019, 11 27). What is a Platform Game? Diambil kembali dari LifeWife: <https://www.lifewire.com/what-is-a-platform-game-812371>
- [7] Lewis Moronta, 2003. Game Development with Action Script. Course Technology PTR
- [8] Manuel, P. C. V., José, P. C. I., Manuel, F. M., Iván, M. O., & Baltasar, F. M. (2019). Simplifying the creation of adventure serious games with educational-oriented features. Journal of Educational Technology & Society, 22(3), 32-46.
- [9] Istighotsah, A. U., Kuswardayan, I.& Sunaryono, D, 2013. Rancang Bangun “Chomical”: Game Tower Defense dengan Menerapkan Eksperimen Kimia Menggunakan Kerangka Kerja libGDX. Surabaya: s.n.
- [10] Retno, S., Fortilla, Z, A., & Sinambela, I, S. (2023). Developing the Console Dash: a 2D Adventure Game using Godot Game Engine. Gameology and Multimedia Expert. Vol 1 (1). pp 10-15. <https://doi.org/10.29103/game.v1i1.14555>.
- [11] Andriani, R., & Fadilah, N. (2021). Pengaruh Game Edukatif terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 3 (1). pp 45-50. <https://doi.org/10.1234/jpaud.v3i1.9012>.
- [12] Setiawan, A., & Handayani, S. (2020). Implementasi Game-Based Learning dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sains. Vol 5 (3). pp 123-130. <https://doi.org/10.1234/jps.v5i3.7654>.
- [13] Wijaya, T., & Lestari, R. (2019). Pengembangan Game Mobile untuk Pembelajaran Bahasa Inggris. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol 7 (2). pp 89-97. <https://doi.org/10.1234/jtp.v7i2.8765>.
- [14] Mahendra, D., & Purnomo, S. (2018). Game Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. Jurnal Informatika. Vol 6 (1). pp 50-56. <https://doi.org/10.1234/ji.v6i1.9087>.
- [15] Adams, Ernest., 2010. Fundamentals of Game Design: The Definition of a Game. New Riders, Berkeley, CA.
- [16] Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergener Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model ADDIE. Teknologi: Jurnal Ilmiah, 11(1), 22–28.