

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Nizami and Y. A. Fahrizal, "Model *Game* Sejarah Perang Banjar Menggunakan Unreal Engine 4," *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 9, no. 3, p. 83, 2021, doi: 10.35889/jutisi.v9i3.545.
- [2] O. I. B. Hariyanto, E. S. Muchsinati, R. Resnika, and ..., "Rancangan Website Sejarah Membangun Nasionalisme Mahasiswa Universitas Internasional Batam Sebagai Generasi Muda Di Era Globalisasi," *Natl. Conf. ...*, 2020, [Online]. Available: <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/1192>
- [3] W. P. Ryolita, "Hegemoni Kekuasaan Kamandaka dalam Menaklukkan Pasir Luhur," *J. BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA*, vol. 12, no. 3, pp. 43–50, 2022.
- [4] A. Mulachela, K. Rizki, and Y. A. Wahyudin, "Analisis Perkembangan Industri *Game* di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)," vol. 2, no. December, pp. 32–51, 2020.
- [5] M. Agus, P. Sujaya, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. Antara, "Pengembangan *Game* RPG 2D Legenda Desa Trunyan," vol. 2, no. 2, pp. 84–98, 2021.
- [6] R. B. Hadiprakoso, *Rekayasa Perangkat Lunak*. 2020.
- [7] S. Anardani, *Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan Pemodelan UML (Unified Modelling Language) Tools*. Madiun: UNIPMA Press, 2019.
- [8] K. Yunus, "Pengembangan Teknologi Multimedia Pembelajaran," *PENDAIS*, vol. 2, no. 2, pp. 137–148, 2020.
- [9] H. d. Rohana, "Penggunaan Multimedia Unruk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa," *J. Lentera Pedagog.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–5, 2022.
- [10] A. L. d. S. Muflihah, "Penerapan Pendekatan Saintek Dengan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI di SD Inpres Fakfak," *Southeast Asian J. Islam. Educ.*, vol. 02, no. 01, pp. 79–91, 2019.
- [11] W. Diharjo, D. A. Sani, and M. F. Arif, "*Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle *Game*," *INTEGER*, vol. 5, pp. 23–35, 2020.
- [12] W. Novayani, "*Game* Genre untuk Permainan Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kebutuhan Pedagogi dan Learning Content," *J. Komput. Terap.*, vol. 5, no. 2, pp. 54–63, 2019.
- [13] D. Aryanto, "Pembuatan Role Playing *Game* (RPG) Menggunakan Metode Visual Scripting Dan Enviroment Query System (EQS)," *J. Ilm. Coret IT*, vol. 10, no. 4, pp. 22–27, 2022.
- [14] S. Widayati, Y. I. Chandra, and D. Ruri, "Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan *Game* RPG ' The Realm of Unknown ' Menggunakan MV RPG Maker," *J. Esensi Infokom*, vol. 6, no. 1, pp. 51–58, 2022.
- [15] Albert, "Rancang bangun *game* rpg dengan unreal engine berbasis desktop skripsi," 2021.
- [16] M. A. Prasetyo, A. Tamara, S. Hindarto, and M. Zakiyah, "Tradisi Larangan Adat pada Cerita Rakyat Desa Golan dan Mirah: Tinjauan Antropolinguistik,"

- J. Ilm. Kebud. Sint.*, vol. 14, no. 1, pp. 138–147, 2020.
- [17] F. Sari, ““Pengembangan Komik ‘Dumadine Desa Kelet’ sebagai Media Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Kelas VII,” *Piwulang Jawi J. Javanese Learn. Teach.*, vol. 7, no. 1, pp. 36–40, 2019.
 - [18] F. N. Rakhmawati, “The Variants of Raden Kamandaka Story in Some Areas in Banyumas District,” *Atl. Press*, vol. 461, no. Icllae 2019, pp. 394–398, 2020.
 - [19] D. S. R. D. Y. d. A. T. Tri Widhi Ayusari, *Babad Pasir Luhur Raden Kamandaka, Banyumas*. Pemerintah Daerah Banyumas, 2022.
 - [20] A. Fauzan, N. S. H, and M. Irsyad, “Pengembangan *Game Action Sejarah Kerajaan Siak Sri Indrapura* Bergenre *Role Play Game*,” *J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, pp. 753–762, 2022.
 - [21] S. Wahyu, "Penerapan Metode *Game Development Life Cycle* Pada Pengembangan Aplikasi *Game Pembelajaran Budi Pekerti*," Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia., vol. 5, no.1,pp. 82-89, 2020.