

BIBLIOGRAPHY

- [1] K. Asyahda, A. Purno, and W. Wibowo, "Perancangan Game Android Novel Visual 'Malin Kundang' Menggunakan RenPy Visual Novel Engine," vol. 31, no. 1, 2023.
- [2] P. W. Atmaja, "When Information, Narrative, and Interactivity Join Forces: Designing and Co-Designing Interactive Digital Narratives for Complex Issues." [Online]. Available: <https://indcor.eu>
- [3] R. B. Limbong, P. W. Atmaja, and E. P. Mandyartha, "Penerapan Pola Narasi Bercabang sebagai Media Penyampaian Sejarah dalam Game Edukasi Don Bosco," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 9, no. 4, 2025.
- [4] L. M. Diana, A. Y. R. Wulandari, and A. K. Nilasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 159–168, 2025, doi: 10.51454/decode.v5i1.1071.
- [5] I. B. Fajar, M. A. Izzudin, and S. Nooriansyah, "Pengembangan Game untuk Kasus Verbal Bullying di Kalangan Remaja Sekolah," *Attractive: Innovative Education Journal*. [Online]. Available: <https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>
- [6] "Jurnal Educative: Journal of Educational Studies." [Online]. Available: <https://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/educative>
- [7] F. Lepe-Salazar, F. Mejía-Romero, D. Benicio-Rodríguez, A. Hernández-Reyes, T. Nakajima, and S. Salgado-Torres, "Game-Based Promotion of Assertiveness to Mitigate the Effects of Bullying in High School Students: Development and Evaluation Study," *JMIR Serious Games*, vol. 12, 2024, doi: 10.2196/58452.
- [8] H. Nopriyanti, L. Khasanah, M. Sholeha, R. A. Saputra, and S. Meisya, "Dampak Perilaku Bullying terhadap Peserta Didik pada Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 1, no. 2, p. 10, 2023, doi: 10.47134/pgsd.v1i2.226.
- [9] W. Ririn, Y. Sulistyorini, M. W. Soliha, and A. P. Anugraini, "Pembelajaran Game Based Learning dan Penyuluhan Anti-Bullying," *JPM Pambudi*, vol. 9, pp. 18–23, 2025, doi: 10.33503/pambudi.v9i01.1685.
- [10] S. D. Prasetyo, A. Vega Vitianingsih, A. Choiron, D. Cahyono, and A. Wikaningrum, "Aplikasi Game Simulasi 3D Pencegahan Bullying Anak Remaja Berbasis Role Playing Menggunakan Metode FSM dan BT," *KLIK: Kajian*

- Ilmiah Informatika dan Komputer, vol. 4, no. 6, pp. 2803–2812, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i6.1901.
- [11] L. M. Diana, A. Y. R. Wulandari, and A. K. Nilasari, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Jenis Konektivitas Internet Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu," *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, vol. 11, no. 1, pp. 93–100, 2024, doi: 10.21107/edutic.v11i1.28152.
 - [12] S. Andini, O. Dewi, R. Roro, and M. C. Pinanta, "Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*. [Online]. Available: <https://e-journal.my.id/cjpe>
 - [13] N. Najah, S. Sumarwiyah, and M. S. Kuryanto, "Verbal Bullying Siswa Sekolah Dasar dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, pp. 1184–1191, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i3.3060.
 - [14] R. K. Wiryaningtyas, F. Adamura, and I. P. Astuti, "Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 3, pp. 3192–3204, 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i3.2815.
 - [15] L. Fazry and N. Cipta Apsari, "Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja," *Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat*, 2021.
 - [16] D. Satria Pamenang, D. Wahyu Widodo, and R. Aswi Ramadhani, "Penerapan Algoritma Finite State Machine dalam Sistem Kecerdasan Musuh pada Game Aksi Tiga Dimensi Berbasis Unity," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 9, no. 5, 2025.
 - [17] T. M. Tiwa, "Analisis Perilaku Sosial Remaja Korban Bullying pada Siswa SMP Negeri 2 Tondano Minahasa Sulawesi Utara," n.d.
 - [18] Y. Prismanata and D. Tinjung Sari, "Formulasi Media Pembelajaran untuk Peserta Didik Generasi Z dan Generasi Alfa pada Era Society 5.0," 2022. [Online]. Available: <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
 - [19] J. A. Sailana, "Prosiding Seminar & Lokakarya Nasional Bimbingan dan Konseling 2024 PD ABKIN JATIM," 2024.
 - [20] D. Maulana, A. Firmansyah, and S. Mawarni, "Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle pada Game Visual Novel 'Sebelum Kamu

- Membenciku," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 337–351, 2022, doi: 10.37012/jtik.v8i2.1283.
- [21] G. Khairunnisa and A. Voutama, "Penerapan UML dalam Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Inventaris Berbasis Web di BEM Fasilkom UNSIKA," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 3, 2024.
- [22] M. Fadli, M. Nejatullah Sidqi, M. Suryani, R. Dwi Sari, S. Nadilah Cahya Winda Saputri, and F. al Falah Putra, "Analisis Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sederhana Mengenal Bendera Negara Berbasis UML," vol. 1, no. 5, n.d.
- [23] M. L. Sagala, E. M. Adams Jonemaro, and W. S. Wardhono, "Pengembangan Game Platformer 2D Menggunakan Teknik Projection Mapping," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 11, 2017. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [24] M. F. Dwikurnia, M. Adrian, and S. Y. Puspitasari, "Optimasi Kinerja Aplikasi Mobile Berbasis Flutter Menggunakan Pola Arsitektur MVP (Model-View-Presenter) dan State Management GetX," n.d.
- [25] M. Aqil, M. A. Rachman, N. A. Hanifah, S. F. Fakhirah, M. H. Alfrida, N. S. Salsabila, A. Wicaksono, and G. P. Mindara, "Penerapan Black Box Testing untuk Evaluasi Fungsionalitas Website Maggoplast," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, 2025.
- [26] A. Samdono, A. P. Sari, and F. P. Aditiawan, "Pengujian Black Box pada Sistem Informasi Stok dan Penjualan Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Partitioning (Studi Kasus: CV. Algani Karya Mandiri)," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. 8, no. 1, 2024.
- [27] J. R. Keebler, W. J. Shelstad, D. C. Smith, B. S. Chaparro, and M. H. Phan, "Validation of the GUESS-18: A Short Version of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)," *Journal of Usability Studies*, vol. 16, no. 1, pp. 49–62, 2020.
- [28] R. R. Hake, "Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses," *American Journal of Physics*, vol. 66, no. 1, pp. 64–74, 1998.
- [29] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019.