

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., 2010, *Fundamentals of Game Design*, New Riders, San Francisco.
- Febriansyah, D.H., 2014, *Interactive Storytelling Visual Novel Pariwisata Yogyakarta Untuk Turis Asing Dengan Metode Finite State Machine*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Funny, F.C., Ernawati, dan Ari A., 2013, *Role Playing Game (RPG) “Legenda Ular Kepala Tujuh” Dengan Editor RPG Maker VX*, Universitas Bengkulu, Bengkulu.
- Game Career Guide. 2008. *Iterative Design*. <http://www.gamecareerguide.com/features/577/iterative>, 15 Januari 2017, 22.10 WIB.
- Haryadi, T., 2016, *Metode Pengembangan Game Digital*, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. 2012. *Biografi Pangeran Diponegoro*. <http://diponegoro.pahlawan.perpusnas.go.id/biography>, 17 April 2017, 16.45 WIB.
- P.D. Indriaspratama P., 2016, *Game Visual Novel Dengan Beberapa Akhir Cerita Alternatif*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Prasetia, A., 2011, *Pembuatan Game RPG The Miracle Of The Stone “Peter In Avatica” Menggunakan RPG Maker VX*, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- RPG Maker XP. 2010. *Make Your Own Game!*. <http://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-xp>, 15 Januari 2017, 19.35 WIB.
- Schell, J., 2008, *The Art of Game Design: A book of lenses*, CRC Press, Boca Raton.

VG Resource. 2009. *Suikoden 2*. <https://www.sprisers-resource.com/playstation/suikodenii/>, 1 Mei 2017, 13.20 WIB.

Wulandari, A.D., 2012, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.