

6. Daftar Pustaka

- [1] Edo S. Jaya, WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh?, 2018, <https://theconversation.com/who-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental-bagaimana-gamer-indonesia-bisa-semuh-99029>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2019.
- [2] RPG Maker MV Official, RPG Maker MV Help, <https://rmmv.neocities.org/>, diakses pada tanggal 10 Juli 2020
- [3] Nelly Indriani Widiastuti, Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, 2013, <http://komputa.if.unikom.ac.id/jurnal/membangun-game-edukasi>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2019.
- [4] Aris Wibowo, Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, 2017, <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu#close-modal>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2019.
- [5] M. Alvin Nur Choironi, Biografi Imam Syafi’i, Pendiri Mazhab Syafi’i, 2018, <https://islami.co/biografi-imam-syafii-pendiri-mazhab-syafii/>, diakses pada tanggal 17 November 2018.
- [6] Mochammad Alvin Tri Bachtiar, Game petualangan untuk meningkatkan minat belajar siswa tentang sejarah kemerdekaan Bangsa Indonesia, 2016, <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/teknologi/article/view/591>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2019.