

# ROLE PLAYING GAME (RPG) “LEGENDA ULAR KEPALA TUJUH” DENGAN EDITOR RPG MAKER VX

Funny Farady C<sup>1</sup>, Ernawati<sup>2</sup>, Ari Akbarsyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Infomatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu.  
Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A INDONESIA  
(tel: 0736-341022; fax: 0736-341022)

<sup>1</sup>ffcoastera@gmail.com,  
<sup>2</sup>wier\_na@yahoo.com,  
<sup>3</sup>ariakbarsyah@gmail.com

**Abstrak:** Cerita rakyat dari Provinsi Bengkulu masih sangat kurang dikenal oleh masyarakatnya. Masyarakat Provinsi Bengkulu lebih mengenal cerita rakyat dari provinsi lain. Hal ini dikarenakan cerita rakyat dari provinsi lain sudah diangkat ke dalam layar kaca dan film animasi. Selain itu media untuk menceritakan cerita rakyat dari Provinsi Bengkulu yang kurang menarik menjadi penyebab kurang dikenalnya cerita rakyat Bengkulu di masyarakatnya. Penelitian ini bertujuan membuat sebuah Role Playing Game (RPG) yang mampu bercerita tentang salah satu cerita rakyat dari Provinsi Bengkulu, yaitu “Legenda Ular Kepala Tujuh” dari Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Dengan penggunaan RPG Maker VX sebagai media perancangan game, akan mempermudah pengimplementasian komponen pembuatan game. Metode pengembangan game yang digunakan adalah metode V-Model dan storyboards sebagai pemodelan sistem. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah Role Playing Game (RPG) yang menceritakan “Legenda Ular Kepala Tujuh” yang digunakan dalam sistem operasi Windows XP. Tampilan visual dan audio yang menggambarkan budaya Provinsi Bengkulu merupakan pembeda game ini dari game lainnya. Selain itu penggunaan Action Battle System (ABS) dalam game, membuat game ini menjadi lebih menarik.

**Kata kunci:** Cerita Rakyat, Provinsi Bengkulu, Legenda Ular Kepala Tujuh, *Role Playing Game* (RPG), RPG Maker VX, *Action Battle System* (ABS).

**Abstract:** Bengkulu folktales are still unfamiliar to its own citizen. Bengkulu citizen are more familiar to the folktales of other provinces. This is because the folktales from other provinces were already adapted to the movie version and animation films. Besides, the unattractive media used to tell the folktales had become another reason of the infamously of Bengkulu folktales to its society. This research was aimed to make a Role Playing Game (RPG) which is able to tell a story about one of Bengkulu folktales from Rejang Lebong Regency of Bengkulu Province entitled “The Legend of Seven-Headed Snake”. The use of RPG Maker VX as the game designing media will ease the component implementation of game making process. The method of game developing used in this research was V-Model and storyboards modeling. The

final result of this research was a type of Role Playing Game (RPG) that tells about “The Legend of Seven-Headed Snake” which used in Windows XP operation system. Visual appearance and the audio which shows Bengkulu Province’s culture become a special characteristic of this game which distinguishes it from other games. Moreover, the use of Action Battle System (ABS) in the game makes this game become more interesting.

**Keywords:** Folktale, Bengkulu Province, Role Playing Game (RPG), RPG Maker VX, Action Battle System (ABS).

## I. PENDAHULUAN

*Game* adalah sebuah *software* yang memberikan hiburan dan tantangan kepada penggunanya. Dikarenakan mampu

memberikan hiburan dan memberikan tantangan, membuat *game* menjadi salah satu jenis *software* yang paling diminati dan berkembang dengan cepat, baik secara kualitas ataupun kuantitas. Hal ini mengakibatkan jumlah *game* di dunia akan selalu berkembang sesuai dengan minat para penikmat *game*. Mulai dari *PC game*, *game console*, hingga *game online* berkembang dengan baik dan menjadi permainan sehari-hari di kehidupan masyarakat.

Di dalam kehidupan sehari-hari, *game* bukan hanya menjadi media untuk memberikan hiburan, tetapi juga menjadi media edukasi, media promosi, hingga media bersosialisasi. Sebagai sebuah media, *game* memiliki jenis yang berbeda. Perbedaan ini terjadi karena adanya perbedaan minat para penikmat *game*. Beberapa jenis *game* yang populer di masyarakat seperti *arcade*, *racing*, *RPG* dan masih banyak lagi. Salah satu jenis *game* yang populer di masyarakat adalah *game* berjenis *role playing* atau biasa disingkat *RPG*.

Pentingnya peran dalam sebuah alur cerita *game* *RPG* menjadi penentu menarik atau tidaknya sebuah *game* *RPG*. Cerita dalam *game* *RPG* mengandung sebuah kisah yang mampu dibaca oleh pengguna *game* dengan memerankan karakter yang ada di dalam *game* *RPG*. Dengan memerankan karakter yang ada di dalam cerita *game*, akan memberikan pelajaran moral kepada pengguna *game*. Pelajaran moral yang didapat oleh pengguna didapatkan dari berbagai jenis cerita. Biasanya cerita yang diangkat menjadi *game* *RPG* berbentuk cerita fiksi fantasi, legenda, atau dari sebuah *film*. Salah satu jenis cerita yang jarang diangkat menjadi *game* *RPG* adalah legenda. Legenda adalah jenis cerita rakyat yang banyak memberikan nilai pendidikan moral dan budaya.

Di tingkat nasional, hanya beberapa saja dari sekian banyak cerita rakyat Indonesia yang diketahui oleh masyarakatnya. Seperti “Malin Kundang” dari Sumatera Barat dan “Bawang Merah Bawang Putih” dari Riau. Kedua judul cerita rakyat tersebut bahkan sudah dibuat menjadi sebuah *film* animasi hingga diangkat ke layar kaca. Sebenarnya selain kedua cerita rakyat tersebut masih banyak cerita rakyat dari berbagai provinsi yang memiliki nilai sejarah dan budaya

yang menarik untuk dicermati, tapi masih kurang dikenal penduduk Indonesia.

Salah satu provinsi yang cerita-cerita rakyatnya masih kurang dikenal oleh penduduk Indonesia adalah cerita-cerita rakyat dari Provinsi Bengkulu. Cerita-cerita rakyat yang ada di Provinsi Bengkulu masih kurang dikenal oleh penduduknya, dikarenakan media cerita yang kurang menarik. Dikarenakan media cerita yang kurang menarik, untuk itu diperlukan media cerita yang memiliki daya tarik dan mampu bercerita dengan baik untuk mengenalkan cerita rakyat.

Media cerita yang menarik sekaligus menghibur untuk menceritakan cerita rakyat di Provinsi Bengkulu adalah dengan menjadikan cerita rakyat tersebut sebuah *game* berjenis *RPG*. Karena dengan memainkan *game* *RPG*, pengguna akan memerankan karakter di dalam cerita rakyat secara langsung dan membaca alur cerita rakyat di dalam *game*. Dengan demikian diperlukan sebuah *game* *RPG* yang bisa menjadi media untuk mengenalkan cerita rakyat yang masih kurang dikenal oleh masyarakat Provinsi Bengkulu.

Salah satu cerita rakyat di Provinsi Bengkulu yang masih kurang dikenal oleh penduduknya sendiri dan memiliki alur cerita yang sesuai untuk dijadikan *game* *RPG* adalah “Legenda Ular Kepala Tujuh” dari Rejang Lebong. “Legenda Ular Kepala Tujuh” bercerita tentang kisah kepahlawan putra bungsu Raja Bikau Bermano dari Kerajaan Kutei Rukam yang bernama Gajah Merik yang menyelamatkan saudara tertuanya yang juga merupakan putra mahkota yang bernama Gajah Meram dan istri Gajah Meram yang bernama Putri Jengai yang diculik oleh ular kepala tujuh di Danau Tes. Dalam perjalanannya Gajah Merik memperoleh keris dan selendang sakti yang membantunya menghadapi keenam penjaga Danau Tes dan ular kepala tujuh. Adanya elemen penemuan senjata dan musuh yang bertingkat membuat dalam “Legenda Ular Kepala Tujuh”, membuat cerita rakyat ini sesuai untuk dibuat menjadi *game* *RPG*.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis bermaksud membuat sebuah *game* *RPG* mengenai “Legenda Ular Kepala Tujuh” dari Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu

yang diolah dengan aplikasi RPG Maker VX yang mampu menceritakan sebuah cerita dengan baik dalam bentuk *game* RPG. *Game* RPG ini diharapkan nantinya dapat menghibur sekaligus menceritakan “Legenda Ular Kepala Tujuh” dengan baik dan memberikan nilai-nilai moral dan budaya.

## II. LANDASAN TEORI

### A. *Game*

Menurut Betkhe [1] “*Game* adalah *software* yang memiliki nilai seni, suara dan permainan di dalamnya”. Sedangkan menurut Gold [2] “*Game* adalah kumpulan dari objek dan peraturan yang terdapat cerita untuk diceritakan, yang diselesaikan dengan karakter sebagai pengguna utamanya. Karakter harus menyelesaikan cerita sebagai tujuan utama *game*”. Jadi *game* adalah *software* yang memiliki nilai seni, cerita dan permainan di dalamnya, dengan karakter sebagai pengguna utamanya yang harus menyelesaikan cerita.

Menurut Gold [2] pengembangan *game* dimulai semenjak tahun 1950, dimana saat itu *game* bukan sebagai media hiburan, melainkan sebuah senjata penting dalam dunia militer. Hingga pada tahun 1956 seorang ilmuwan bernama Samuel Jackson, mengembangkan *game* menjadi media hiburan dalam bentuk *game* “*Checkers*”. *Game* semakin populer ketika pada tahun 1962 Steve Russell, seorang peneliti dari Hingham Institute di Cambridge mengembangkan *game* “*Spacewar*” yang sangat populer pada zamannya. *Game* pun semakin berkembang sesuai dengan minat penikmat *game*, dan melahirkan beragam jenis *game* yang menarik dan menghibur.

### B. *Role Playing Game (RPG)*

Secara luas pengertian *role playing game* adalah sebuah perangkat lunak yang memberikan hiburan, berupa tantangan sesuai dengan skenario yang telah dirancang dan membuat pengguna perangkat lunak seolah-olah memerankan seorang atau banyak tokoh. Menurut Bowman [3] “*Role Playing Game* adalah *game* yang memberikan kesempatan orang untuk aktif mengambil peran dalam permainan sesuai dengan ekspresi identitas, menjelajahi permainan mereka yang sebelumnya

telah disesuaikan dalam aturan dan kebutuhan peran mereka dalam *game* sehari-hari”.

Menurut Jackson [4] “*Role playing game* adalah *game* yang memberikan kebebasan memilih dan fleksibilitas karena seorang pengguna yang mengontrol permainan. Menurut Henrisken [5] “*Role playing game* adalah media di mana seseorang melalui peran dan dunia tempat ia berperan diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan konten yang ada di dunia itu”.

Menurut Stenros dan Hakkarainen [5] “*Role playing game* adalah apa yang tercipta dalam interaksi pengguna atau antar pengguna dan pengelola *game* dalam kerangka kerja yang jelas”.

### C. *Cerita Rakyat*

Secara umum definisi dari cerita rakyat adalah cerita yang diceritakan turun temurun di masyarakat yang mengkisahkan tentang peristiwa masa lampau yang kepastian secara ilmiah belum bisa diketahui. Menurut Sims [6] “Cerita rakyat adalah sesuatu yang dipelajari dan dikenal secara tidak formal tentang dunia, kita, komunitas, kepercayaan, budaya dan tradisi, yang bisa diekspresikan secara kreatif melalui kata-kata, musik, pakaian, tindakan, kebiasaan ataupun materi. Cerita rakyat juga bersifat interaktif, dinamis dan komunikatif dan ditunjukkan sebagai bagian informasi untuk orang lain”. Menurut Djamaris [7] “Cerita rakyat, yang juga disebut cerita tradisional, adalah suatu cerita yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya”.

Sedangkan menurut Yuwono [7] “Cerita rakyat yang dalam bahasa umum disebut juga dongeng, adalah suatu jenis kesusastraan yang disampaikan dari mulut kemulut”. Legenda Ular Kepala Tujuh adalah cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Rejang Lebong. Menurut Prahana [8] dalam buku “Cerita Rakyat Bengkulu 2”, legenda ini berkisah mengenai Ular Kepala Tujuh penunggu Danau Tes. Legenda ini dimulai ketika Kerajaan Kutei Rukam panik atas hilangnya sang putra mahkota Pangeran Gajah Meram dan sang istri Putri Jengai yang diculik oleh Ular Kepala Tujuh penghuni Danau Tes.

Ditengah perdebatan di dalam istana, putra bungsu dari Raja Bikau Bermano, Pangeran Gajah Merik, menawarkan diri untuk menyelamatkan Kakaknya. Akhirnya dengan berat hati sang Raja memerintahkan Pangeran Gajah Merik untuk menyelamatkan saudaranya.

Dengan syarat, Gajah Merik harus bertapa dulu selama beberapa hari untuk mendapatkan kekuatan magis lebih. Dalam pertapaannya Pangeran Gajah Merik mendapatkan keris dan selendang sakti yang akan membantunya mengalahkan Ular Kepala Tujuh. Berangkatlah Pangeran Gajah Merik menuju Danau Tes. Sesampainya di Danau Tes, Pangeran Gajah Merik berhadapan dengan tujuh ular penjaga Danau Tes di setiap gerbang yang ia lewati. Hingga akhirnya ia berhadapan dengan Ular Kepala Tujuh. Ular Kepala Tujuh memberikan syarat kepada Pangeran Gajah Merik agar menghidupkan lagi ketujuh ular penjaga Danau Tes dan mengalahkan dirinya. Pangeran Gajah Merik pun setuju dan ia pun berhasil mengalahkan Ular Kepala Tujuh dan membebaskan Pangeran Gajah Meram dan Putri Jengai.

#### D. RPG Maker VX

RPG Maker VX adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh Enterbrain, Inc yang digunakan untuk membuat sebuah *role playing game* dengan baik.

#### E. Storyboards

Perancangan *role playing game* Legenda Ular Kepala Tujuh ini menggunakan pemodelan *storyboards* Adapun pengertian *storyboards* menurut Pardew [9] “*Storyboards* adalah sekumpulan sketsa yang menggambarkan urutan kejadian”. *Story board* memiliki tampilan yang mirip dengan buku cerita bergambar karena memiliki gambar dan teks yang menjelaskan tentang gambar tersebut. Dalam *game*, *storyboards* menggambarkan bagaimana sebuah *game* bekerja.

### III. METODOLOGI

#### A. Jenis Penelitian

Berdasarkan pemakaiannya jenis penelitian terbagi menjadi dua, yaitu penelitian murni dan penelitian terapan.

Menurut Kuntjojo [10] “Penelitian murni adalah penelitian yang dilakukan dengan maksud hasil penelitian tersebut dipakai untuk mengembangkan dan memverifikasi teori-teori ilmiah”. Sedangkan “Penelitian terapan adalah ragam penelitian yang hasilnya digunakan untuk menyelesaikan masalah Berdasarkan kedua definisi di atas, maka penelitian ini termasuk jenis penelitian terapan. Dengan menjadikan cerita rakyat “Legenda Ular Kepala Tujuh” sebagai latar cerita dalam sebuah *game* RPG, memasukkan data gambar dan suara yang dibutuhkan untuk pembuatan *game* RPG “Legenda Ular Kepala Tujuh”, kemudian mengolahnya dengan RPG Maker VX dibantu dengan *Audacity* dan *Adobe Photoshop 7.0*, maka penelitian ini bertujuan menghasilkan *game* RPG “Legenda Ular Kepala Tujuh” yang baik. Penelitian ini berusaha menceritakan “Legenda Ular Kepala Tujuh” dengan media *game* RPG yang lebih menarik dan interaktif.

#### B. Metode Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan oleh peneliti, antara lain:

1) *Studi Pustaka*: Peneliti mencari literatur dan bukti pustaka yang akan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Adapun informasi yang didapatkan adalah mengenai kisah “Legenda Ular Kepala Tujuh” dari Kabupaten Rejang Lebong dan literatur teknik pembuatan *game* dengan *Action Battle System* di *RPG Maker VX*.

2) *Dokumentasi Data*: Peneliti mendokumentasikan data-data yang akan mendukung pelaksanaan penelitian ini, baik berupa gambar ataupun suara yang akan bermanfaat dalam pembuatan *role playing game* Legenda Ular Kepala Tujuh. Data-data yang didokumentasikan seperti bunyi alat musik tradisional Provinsi Bengkulu, lagu-lagu daerah Provinsi Bengkulu, gambar peta dan karakter dalam *game*.

#### C. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini, akan digunakan metode pengembangan sistem V-Model. Alasannya karena menurut Graham [11] “V-Model melakukan uji coba yang dimulai

secepat mungkin dalam lingkaran pengembangan sistem". Dalam pengembangan *game* kita harus secepat mungkin mendeteksi *error* agar ketika uji coba akhir tidak terjadi *crash* yang menghambat permainan.

Ada empat tahap dalam V-Model, keempat tahap yang dilakukan dalam penelitian ini, antara lain:

1) *Acceptance Testing-User Requirements (Preparation Acceptance Test)*: Melakukan survei dengan meneliti jenis *game* RPG apa yang sedang diminati oleh penikmat *game* dan data-data apa saja yang diperlukan untuk merancang *game* RPG "Legenda Ular Kepala Tujuh".

2) *System Testing-System Requirements (Preparation System Test)*: Memeriksa ulang apakah semua data dan media yang diperlukan untuk pengembangan *game* RPG "Legenda Ular Kepala Tujuh" ini sudah lengkap dan latar cerita dalam *game* sudah dibuat sesuai dengan cerita asli "Legenda Ular Kepala Tujuh".

3) *Integration Testing-Global Design (Preparation Integration Test)*: Menguji *game* RPG "Legenda Ular Kepala Tujuh", dengan memeriksa apakah *event* dalam *game* sudah berjalan dengan baik atau tidak.

4) *Component Testing-Detailed Design*: Menguji komponen gambar dan suara dalam *game* RPG "Legenda Ular Kepala Tujuh", dengan memeriksa kesesuaian dan kelengkapan data dalam *database*.

#### IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

##### A. Analisis Fungsional Sistem

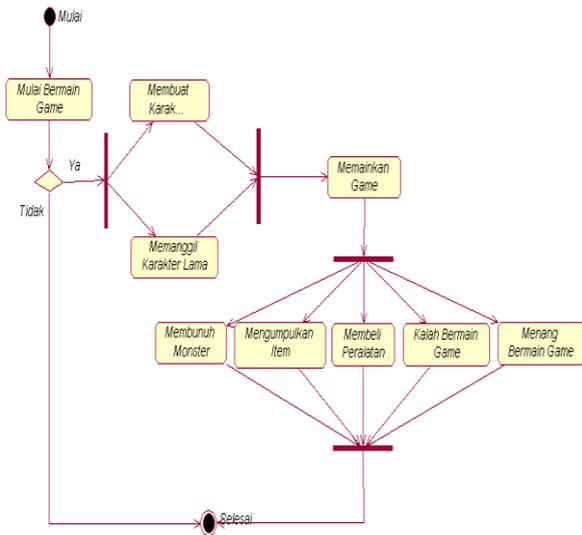
Adapun fasilitas yang ada di dalam *game* RPG "Legenda Ular Kepala Tujuh", antara lain:

1. Adanya 27 peta permainan yang terbagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama terdiri atas 7 peta yang merupakan bagian pengenalan *game*. Kelompok kedua terdiri atas 21 peta yang merupakan bagian permainan utama dalam *game* yang terbagi menjadi 6 arena permainan.

- Adanya 6 karakter dalam *game*, dengan 1 karakter sebagai karakter pemain, 1 karakter sebagai penjual item dan 4 karakter sebagai NPC informasi dan misi.
- Adanya 15 macam monster yang terbagi menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama terdiri atas 1 monster yang merupakan boss utama yang muncul di akhir permainan. Kelompok kedua terdiri atas 6 monster yang merupakan sub-boss yang muncul di setiap akhir arena. Kelompok ketiga terdiri atas 8 monster yang merupakan monster di tiap arena.
- Adanya 5 macam senjata yang berupa keris untuk menyerang jarak dekat, yang terdiri atas keris biasa dan keris sakti. Panah untuk menyerang jarak jauh dan selendang untuk bertahan yang terdiri atas selendang biasa dan selendang sakti.
- Adanya 6 macam item yang bisa didapatkan pemain yang terbagi dalam 3 kelompok. Kelompok pertama terdiri atas 4 item yang berfungsi untuk menyembuhkan pemain. Kelompok kedua merupakan item pelengkapan senjata. Kelompok ketiga merupakan uang yang berfungsi sebagai media untuk membeli item di kelompok pertama dan kedua.
- Adanya tiga macam *skill* untuk pemain. Dengan adanya fasilitas ini, pemain akan dipermudah mengalahkan monster dalam *game*.
- Adanya *save point* di setiap akhir arena permainan yang berfungsi untuk membuat permainan menjadi lebih menarik, karena pemain tidak bisa menyimpan data permainan kapan saja.

##### B. Storyboards Game

Adapun alur permainan dalam *game*, dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Alur permainan dalam game



Gambar 3. Tampilan puzzle

## V. HASIL DAN PEMBAHASAN

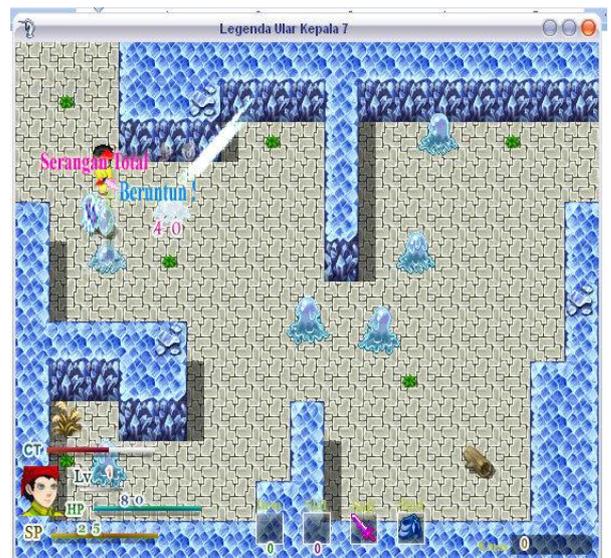
Setelah dilakukan perancangan, maka dilakukan pengimplementasian pada sistem. Adapun hasil dari pengimplementasian tersebut dapat dilihat dalam gambar gambar berikut:

Dalam gambar 3 dapat dilihat susunan batu yang apabila didorong akan bergerak. Kemudian adanya kegiatan menyerang dan bertahan dalam game menambah tingkat menariknya permainan. Adapun kegiatan menyerang dan bertahan dalam game dapat dilihat dalam gambar berikut:

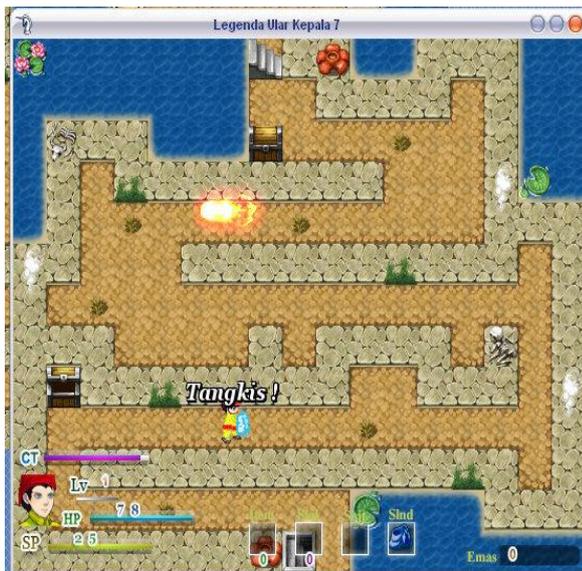


Gambar 2. Tampilan menu utama

Dapat dilihat dalam gambar 2 pemain dapat memilih untuk memulai permainan baru, melanjutkan data yang sudah tersimpan atau keluar dari game. Kemudian adanya puzzle menambah menariknya game ini. Adapun tampilan puzzle dalam game ini dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4. Tampilan kegiatan menyerang



Gambar 5. Tampilan kegiatan bertahan

## VI. KESIMPULAN

Setelah melakukan proses analisis dan perancangan sistem, didapatkan hasil berupa definisi kebutuhan, proses pengembangan dan model sistem. Definisi kebutuhan sistem berupa data primer dan sekunder mengenai cerita rakyat “Legenda Ular Kepala Tujuh”. Kemudian dikembangkan menggunakan RPG Maker VX menjadi sebuah *Role Playing Game* (RPG) dengan pemodelan *storyboards*. Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan hasil validasi dari variabel kemampuan bercerita, *Role Playing Game* (RPG) “Legenda Ular Kepala Tujuh” dikategorikan “Baik” dengan angka penilaian 3,79 sebagai sebuah media cerita.
2. Berdasarkan hasil validasi dari variabel kemampuan menghibur, *Role Playing Game* (RPG) “Legenda Ular Kepala Tujuh” dikategorikan “Baik” dengan angka penilaian 3,73 sebagai sebuah media yang menghibur.

## VII. SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### A. Bagi pengguna (user)

1. *Role Playing Game* (RPG) “Legenda Ular Kepala Tujuh” ini dapat berjalan dengan baik dalam sistem operasi *Windows XP*.

2. Performansi *Role Playing Game* (RPG) “Legenda Ular Kepala Tujuh” ini sangat tergantung pada spesifikasi komputer. Semakin tinggi spesifikasi komputer pengguna, maka akan semakin baik performa dari *game* ini.
3. Adanya tingkat kesulitan yang bertingkat dalam *game*, maka dianjurkan kepada pengguna untuk sering menyimpan proses permainan dalam *game*.

### B. Bagi pengembang sistem (developer)

1. *Game* yang dihasilkan hanya bisa digunakan pada sistem operasi *Windows XP*, diharapkan nantinya *game* yang dihasilkan dapat digunakan pada sistem operasi lainnya atau *mobile*.
2. Tampilan *game* yang 2D masih terlihat biasa, diharapkan nantinya pengembangan *game* ini dapat dalam tampilan 3D untuk menambah kualitas visual dari *game*.
3. Alur permainan *game* yang masih satu arah dan kurang kompleks masih sedikit membosankan, diharapkan nantinya pengembangan *game* ini dapat dibuat skenario yang lebih kompleks.

## REFERENSI

- [1] Erik Betkhe, *Game Development And Production*. Texas: Wordware Publishing Inc, 2003.
- [2] Julian Gold, *Object Oriented Game Development*. Great Britain: Biddles Ltd, Guildford And King's Lynn, 2004.
- [3] Sarah Lynne Bowman, *The Functions Of Role Playing Game : How Participants Create Community, Solve Problems And Explore Identity*. North Carolina: McFarland & Company Inc, 2010.
- [4] Steve Jackson, *Fighting Fantasy: And Introductory Role Playing Game*. Great Britain: Cox & Wyman Ltd, 1984.
- [5] M. Hithens and A. Drachen, *The Many Face Of Role Playing Games.: International Journal Of Role Playing-Issue 1*, 2009.
- [6] Martha C Sims, *Living Folklore: An Introduction To The Study Of People And Their Traditions*. Utah: Utah State University Press, 2005.
- [7] Ilman Nasiri, *Nilai-Nilai Budaya dan Moral Cerita-Cerita Rakyat Indramayu*. Indramayu: Jurusan Magister Pendidikan Bahasa Indonesia UPI, 2012.
- [8] Naim Emel Prahana, *Cerita Rakyat Dari Bengkulu 2*. Jakarta: Grasindo, 1998.
- [9] Les Pardew, *Beginning Illustration And Storyboarding For Games*. United State: Thomshon Course Technology PTR, 2005.
- [10] Kuntjojo, *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2009.
- [11] et al D Graham, *Foundations Of Software Testing*. Canada: Thomson Course Technology PTR, 2006.

