

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. M. Al. (2018). *Pengaruh Bullying Terhadap Perilaku Belajar Pai Siswa Kelas Xi Smk Bishri Syansuri Denanyar Jombang*. 12–31.
- Ando, M. T., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14143>
- Andriyat Krisdiawan, R., & Darsanto. (2019). Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *Teknokom*, 2(1), 31–40. <https://doi.org/10.31943/teknokom.v2i1.33>
- Angga, K., Prayudi, W., Ketut, I., Arthana, R., Made, I., & Wirawan, A. (2015). Pengembangan Game Labirin Matematika Tingkat SD. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Bagus, G., Wibawa, K. W., Gede, I., Sindu, P., & Andayani, S. L. (2025). *PENGEMBANGAN GAME SIMULASI BERMAIN SENI GAMELAN JEGOG BERBASIS IOS*. 14(1).
- Bagus, I., Surya Pradipta, Y., Gede, I., Darmawiguna, M., Made, I., & Sunarya, G. (2015). Pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Budiartawan, N. J., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness of Dirah).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 48–60. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/39196>
- Gede, I., Putra, A. Y., Subawa, B., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2025). Pengembangan Game I Lubdaka sebagai Sarana Pelestarian Satwa Bali dan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(3).
- IJsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2013). *The Game Experience Questionnaire*. (2013).
- Indra, D., Gede, I., Darmawiguna, M., Ketut, I., & Arthana, R. (2015). “Escape from Ancient Bali” Game Adventure Berbasis Edukasi dan Budaya. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4(5).
- Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Rončević Zubković, B. (2020). Evaluation of serious game for changing students’ behaviour in

- bullying situation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(3), 323–334. <https://doi.org/10.1111/jcal.12402>
- Lepe-Salazar, F., Mejía-Romero, F., Benicio-Rodríguez, D., Hernández-Reyes, A., Nakajima, T., & Salgado-Torres, S. (2024). Game-Based Promotion of Assertiveness to Mitigate the Effects of Bullying in High School Students: Development and Evaluation Study. *JMIR Serious Games*, 12, 1–16. <https://doi.org/10.2196/58452>
- Loro, J. P., Gede, I., Sindu, P., Nyoman, I., & Wiradika, I. (2024). *IMPLEMENTASI GAME PENDIDIKAN RUN THROUGH TIME TENTANG AKTIVITAS MANUSIA DI ZAMAN PRA-AKSARA*. 13(3).
- Maria, D., Amry, R., Rahayu, B., & Oktavianto, E. (2021). Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(3), 529–538.
- Munawir, Fitriyah, R. F., & Khairunnisa, S. A. (2024). Fenomena Bullying Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Studia Religia : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 8(1), 29–39. <https://doi.org/10.30651/sr.v8i1.22136>
- Novantoro, A. (2016). *TA : Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse."* 7–17.
- Prasetyo, S. D., Vega Vitianingsih, A., Choiron, A., Cahyono, D., & Wikaningrum, A. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Aplikasi Game Simulasi 3D Pencegahan Bullying Anak Remaja Berbasis Role Playing Menggunakan Metode FSM dan BT. *Media Online*, 4(6), 2803–2812. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1901>
- Pratama, P. G., Santyadiputra, G. S., & Antara Kesiman, M. W. (2021). Panji Sakti "The King of Buleleng" : Game 3D Cerita Rakyat Berbasis Desktop. *INSERT : Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2), 98–107. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31040>
- Ramadan, M. P. (2023). Education Game for Treatment of Bullying Behaviour in Early Childhood. *Scientia*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.51773/sssh.v2i2.232>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013a). Game development life cycle guidelines. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013*, (September 2013), 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761558>
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013b). Game development life cycle guidelines. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013*, (September 2013), 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761558>

- Reni Novrita Sari. (2014). *Hubungan Pemaafan Dengan Kecenderungan Perilaku Bullying Pada Siswa Korban Bullying Di Smk Multi Mekanik Masmur Pekanbaru*. (1995), 9–23.
- Rizky, M., Putra, P., Muh, E., Jonemaro, A., & Arwani, I. (2018). Penerapan Mechanics Dynamics Aesthetics Framework pada Game Pengenalan Wisata Kota Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(5), 2086–2091.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 1017–1023.
- Wardana, S. K., Sufa, F. F., & Hapsari, A. M. S. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi “Den Sarwo” Berbasis Mobile Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pada Materi Aksara Jawa Dikelas IV B SD Negeri Mojosongo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17432–17440.
- Warih Handoyo, A., Studi Bimbingan dan Konseling, P., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., Sultan Ageng Tirtayasa, U., & Serang, K. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 13–33.
- Wibisono, D. Y., Fredlina, K. Q., & Wijaya, I. N. Y. A. (2020). Model Game Visual Novel Bertema Edukasi Anti Bullying Berbasis Android. *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*, 16(2), 11. <https://doi.org/10.35889/progresif.v16i2.505>
- Wulandari, A. W. (2017). KARAKTERISTIK PELAKU DAN KORBAN BULLYING DI SMA NEGERI 11 SURABAYA CHARACTERISTICS OF THE BULLIES AND THE VICTIMS OF BULLYING AT SENIOR HIGH Abstrak. *Jurnal BK UNESA*, 7(1), 11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/18977>
- Wulandari, A. W., & Muis, T. (2017). Karakteristik pelaku dan korban bullying di SMA Negeri 11 Surabaya. *Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 1–11.
- Yuyarti. (2018). Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Kreatif*, 9(1), 52–57.