

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Natha, I. P. G. S., Darma Putra, I. K. G., Dewi, N. W. E. R., & Suwija Putra, I. M. (2025). *Design And Build Serious Games The Legend Of Calonarang As A Media For Learning Balinese Culture And Language*. JITTER: Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer, 5(3), 2288. <https://doi.org/10.24843/jtrti.2024.v05.i03.p09>
- Adiputra, I. K. N., Sastrawangsa, G., & Setiawan, G. H. (2022). *Game Tower Defense Sebagai Media Pengenalan Mitologi Bali Berbasis Android*. Jurnal Eksplorasi Informatika, 12(1), 1–13.
- Agus, M., Sujaya, P., Gede, I., Darmawiguna, M., Windu, M., & Kesiman, A. (2021). Pengembangan *Game* RPG 2D Legenda Desa Trunyan. INSERT: *Information System and Emerging Technology Journal*, 2(2).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alfasyam, B. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Pengetahuan Bahasa Pemograman Dasar Dan Lanjut Berbasis Android Menggunakan Metode *Game Development Life Cycle*
- Alhafiidh, A., & Oktadini, N. R. (2023). Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi *Game* Clash Of Clans Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). *Information System For Educators And Professionals: Journal Of Information System*, 8(2), 219–230.
- Amalia Rizki, A., Zarina, A., & Yuliani, N. (2022). Pengembangan Media *Game* Edukasi *Adventure Cooking* Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501–1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Ardana, I. K. (2021). Sekala Niskala: Realitas Kehidupan Dalam Dimensi Rwa Bhineda. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(1).
- Ardiansyah, A., Yuliatin, Y., & Zubair, M. (2021). Peran Karang Taruna Dalam Penumbuhkembangan Moral Generasi Muda (Studi Di Desa Maria Kecamatan Wawo Kabupaten Bima). *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 8(1). <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v8i1.247>
- Arniati, I. A. K. (2020). Degradasi Moral Di Era Milenial.
- Astri Azani, S., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>

- Badan Pusat Statistik (BPS). (2024). Banyaknya Tindak Pidana Menonjol Menurut Jenisnya Di Provinsi Bali (Kasus), 2024. <https://bali.bps.go.id/id/statistics-table/2/mzk0izi=/banyaknya-tindak-pidana-menonjol-menurut-jenisnya-di-provinsi-bali.html>
- Bond, M., & Beale, R. (2009). *What Makes A Good Game? Using Reviews To Inform Design*.
- Budiartawan, N. J., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop "Calon Arang (The Darkness Of Dirah)". *KARMAPATI*, 11(1), 48–60.
- Chandra, D., Wibawa, A., Zahro', H. Z., & Auliasari, K. (2025). Game Edukasi 2d Berbasis Android "Journey Of Tolerance." In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 9, Issue 6).
- Clark, R. E. (2006). *Evaluating The Learning And Motivation Effects Of Serious Games*. *Rosier School Of Education Center For Creative Technologies*, 25.
- Darmawan, I. P. A. (2020). Animisme Dalam Pemujaan Barong Bulu Gagak Di Bali. *Genta Hredaya*, 4(1), 92–100. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/genta/article/view/521>
- Data.goodstats.id. (2023). 209,3 Juta Orang Di Indonesia Menggunakan Smartphone Pada Tahun 2023.
- Della Jessica, & Candrasari, M. C. W. (2025). Representasi Rwa Bhineda Dalam Animasi 2d Jagadhita Sebagai Refleksi *Self-Acceptance* Generasi Z. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.21009/qualia.51.04>
- Dhea, B., Billa, S., Mudana, W., Wayan, I., & Yasa, P. (2024). Peran Grha Di Sma Negeri Bali Mandara Sebagai Agen Sosialisasi Dalam Pembentukan Karakter Siswa Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sosiologi Di SMA. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha Jurusan Sejarah, Sosiologi Dan Perpustakaan* (Vol. 6).
- Dewanti, P. P. W. A., & Kameswari, I. G. A. A. W. (2020). Konsep Rwa Bhineda Pada Kain Poleng Busana Pemangku Pengluran saat Upacara Pengerebongan Di Pura Agung Petilan, Kesiman. *Jurnal Da Moda*, 1(1), 16–20. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/damoda/article/view/52>
- Ekaputra, P. W., Sindu, I. G. P., & Suyasa, P. W. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Agama Hindu Mengenai Sad Ripu Studi Kasus Kelas Vi (Enam) Sd Negeri 1 Kalibukbuk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 259.

- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Febriyanto, F., Sari, R. P., & Rahmayuda, S. (2024). Implementasi Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) Pada Perancangan *Game* Edukasi Pra Kemerdekaan Kalimantan Barat. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 5(3), 608–623. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v5i3.5139>
- Ginting, S., & Irfansyah, I. (2022). Analisis Elemen Dramatis *Game* Petualangan Sebagai Media Penyadartahuan Terhadap Satwa. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(2), 160–172. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v15i2.2807>
- Hellyana, C. M., Fadlilah, N. I., Wijianto, R., & Ade Putra, K. A. (2023). *Game* Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Informatics And Computer Engineering Journal*, 3 (1), 88–96.
- Heningtyas, Y., Ayumi, V. N., Wulansari, O. D. E., & Andrian, R. (2024). *Game* Edukasi Awal Berdirinya Kerajaan Majapahit Dengan Metode *Game Development Life Cycle*. *Jurnal Komputasi*, 12(2), 143–153. <https://komputasi.fmipa.unila.ac.id/index.php/komputasi/article/view/273>
- Heri Surya Ramadhani, F. . (2023). Analisa Website Akademik Institut Bisnis Dan Teknologi Mneggunakan Metode UEQ (*User Experience Questionnaire*). *Jurnal Satya Informatika*, 8(01), 95–103. <https://doi.org/10.59134/jsk.v8i01.243>
- Hudi, I., Purwanto, H., Miftahurrahmi, A., Marsyanda, F., Rahma, G., Aini, A. N., & Rahmawati, A. (2024). Krisis Moral Dan Etika Pada Generasi Muda Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 233–241. <https://journal.pipuswina.com/index.php/jippsi/about>
- 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).
- Isnawan, F. (2021). Konten Prank Sebagai Krisis Moral Remaja Di Era Milenial Dalam Pandangan Psikologi Hukum Dan Hukum Islam. *Jurnal Surya Kencana Satu*, 12(1), 59–74.
- K.S.A. Saputra, A. Chrisniyanti, & I.N.D.A. Mahendra. (2024). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Cerita “Ramayana” Sebagai Sarana Pendidikan Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 1–13. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3316
- Khadafi, M., Rafli, M., & Alghozi, M. F. (2023). Analisis Visual Pada *Game Mario Bros*. *Seminar Nasional Desain Dan Media*, 2023.

- Masyang Amursita, Kadek (2022). Pengembangan Game Parasurama “*The Enforcer Of Dharma*”: Game 3d Mitologi Hindu Berbasis Desktop. *Undergraduate thesis*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mudita, I. W. (2020). Dampak Degradasi Moral Terhadap Perilaku Remaja Hindu Di Kecamatan Balinggi Kabupaten Parigi Moutong. *Widya Genitri*, 9(2), 20–29. <https://jurnal.dharmasentana.ac.id/widyagenitri/article/view/240>
- Ni Luh Aryani, S. A. M. A. (2020). Tata Susila Dalam Ajaran Agama Hindu (I. W. A. Wirawan (Ed.)).
- Ni Made Muliani. (2022). Peranan Pendidikan Agama Hindu Menghadapi Degradasi Moral Peserta Didik Pada Pra Dan Masa Pandemi Covid-19. *Guna Widya: Jurnal Pendidikan Hindu*, 9(1), 31–44. <https://doi.org/10.25078/gw.v9i1.12>
- Nurfazri, A., & Nuraida, I. (2024). *Game* Edukasi Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. In *Gunung Djati Conference Series* (Pp. 52–60). <http://conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/2140>
- Nusa Bali. (2025). Misteri Mayat Di Hutan Lindung Pancasari Terungkap Korban Disekap-Dianiaya 3 Perempuan, Motif Masalah Utang. <https://www.nusabali.com/berita/186588/misteri-mayat-di-hutan-lindung-pancasari-terungkap>
- Oktaviani, Y. C., Wahyuningsih, Y., & Kristianto, R. P. (2025). *Application Of The Game Development Life Cycle (GDLC) Model In Design And Development Of Educational Games For Dyslexic Children*. *Social Science And Humanities Journal*, 9(01), 6477–6487. <https://doi.org/10.18535/sshj.v9i01.1442>
- Palguna, Y. N., Wiranatha, A. A. K. A. C., & Buana, P. W. (2020). Aplikasi *Game RPG Little Krishna Adventure*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(2), 274–284. <https://www.neliti.com/publications/351393>
- Pande, I. M. S. A., Diaz, R. A. N., & Ramadhan, R. A. A. (2023). Pembuatan Horor *Game 3D Multiplayer Co-Op Calonarang* Berbasis *Mobile*. *Naratif*, 5(2), 149–161. <https://naratif.utb-univ.ac.id/index.php/naratif/article/view/244>
- Pascima, I. B. N., & Mertayasa, I. N. E. (2024). Pengembangan *Game Mejejaitan Bali* Sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali Untuk Remaja. *KARMAPATI*, 13(3), 186–190.
- Permana, I. D. G. D. (2021). Menghadapi Degradasi Etika Dan Moral Sebagai Problematika Generasi Milenial Dengan Perspektif Pendidikan Agama Hindu. *Guna Widya*, 8(1), 46–64.

- Putra, I. K. S. A. A., Utami, N. M. P., & Gulendra, I. W. (2023). *Interpreting Poleng Cloth As An Inspiration For The Creation Of Paintings*. *Cita Kara: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni Murni*, 3(1), 53-61.
- Raharja, H. F., Astuti, T. M. P., Atmaja, H. T., Lestari, P., & Handoyo, E. (2023). Peran Pendidikan Karakter Untuk Menghadapi Tren Flexing Di Era Teknologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, Pp. 369-374).
- Ramadani, A. T. (2023). Konsep Pengendalian Diri Dalam Perspektif Filsafat Stoisisme Sebagai Pijakan Menjalani Kehidupan. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 24, Pp. 729-740).
- Rifqi, Achmad (2025) Perancangan Game Edukasi 2D Berbasis Mobile Untuk Mengenali, Merawat Dan Melindungi Anggota Tubuh Dari Kekerasan Dan Pelecehan Seksual. *Undergraduate thesis*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rojas-Salazar, A., & Haahr, M. (2024). *The Effect Of Educational Video Game Perceptual Realism On Learning Outcomes And Motivation*. In *2024 IEEE Gaming, Entertainment, And Media Conference (GEM)* (Pp. 1-6). IEEE.
- Salendra, I. W. (2023). Makna Pengendalian Diri Dan Etika (Dalam Perspektif Ajaran Agama Hindu). *Widya Katambung*, 7(1).
- Subakti, K. P. S., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2024). RPG Game “*The English Kingdom*” In *English Learning*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suta, I. M. (2020). Pementasan Barong Dan Rangda Dalam Perspektif Estetika Dan Pendidikan Agama. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 24(1).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.