

MODEL KOMUNIKASI FOUNDER ACE PRIDE ROLEPLAY (APRP) GTA SAMP ANDROID ROLEPLAY DALAM MENINGKATKAN JUMLAH KONSUMEN “PLAYER BARU”

Agry Alvian Saputra¹ dan Lalu Ahmad Taubih^{*1}

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teknologi Sumbawa,
lalu.ahmad.taubih@uts.ac.id

ABSTRAK

Founder adalah sebuah sebutan bagi nama seseorang yang membuat atau memberikan ide wirausaha terkhusus game GTA SAMP ANDROID ROLEPLAY. Rockstar Games adalah penerbit video game GTA Samp Roleplay. Founder APRP ini membuat kalangan pelajar maupun mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu didepan smartphone mereka sehingga memberikan interaksi dengan teman-teman seusianya bahkan lebih dewasa. Disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun self control yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-handle rasa ketergantungan pada game online Gta Samp Roleplay. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif. Teknik kajian yang dikenal dengan pendekatan deskriptif menjelaskan status gejala dan peristiwa yang terjadi di lapangan. Metodologi penelitian sangat penting saat melakukan penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang melibatkan pengumpulan informasi deskriptif dari partisipan melalui kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang terlihat. Hasil penelitian dari beberapa narasumber. Founder APRP menggunakan model Scramm untuk menjelaskan kepada player untuk mengenalkan servernya. Komunikasi tersebut membuat sebuah pola komunikasi sesuai yang di kemukakan oleh Gordon Wisman. Model komunikasi yang di lakukan oleh Founder APRP menerapkan semua model yang di sampaikan oleh Gordon Wiseman yaitu menerapkan model komunikasi yakni Model Schramm, Model komunikasi yang dominan dilakukan oleh founder APRP berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti yakitu Founder APRP menerapkan model tersebut untuk mengenalkan servernya ke player baru dan menjelaskan beberapa hal untuk server APRP dan menerima feedback beserta saran untuk kemajuan server APRP.

Kata Kunci : Model Komunikasi, *Founder*, *Ace Pride Roleplay* (Aprp)

ABSTRACT

The founder is a term for the name of someone who creates or provides entrepreneurial ideas, especially in the game GTA SAMP ANDROID ROLEPLAY. Rockstar Games is the publisher of the video game GTA Samp Roleplay. The APRP founder makes students and college students spend more time in front of their smartphones to provide interaction with friends of even more mature age. On the other hand, if he can control time and build good self-control, of course, an individual can overcome the feeling of dependence on the online game Gta Samp Roleplay. This study uses a descriptive methodology. The study technique known as the descriptive approach explains the status of symptoms and events that occur in the field. Research methodology is very important when conducting research. The research methodology used in this study is a qualitative descriptive approach, which involves collecting descriptive information from participants through written or spoken words and visible behavior. Research results from several sources. The APRP founder uses the Scramm model to explain to players how to introduce their servers. As explained by Gordon Wisman in the Schramm model developed by Wulbur Schramm, namely the pressure of two-way communication. This communication creates an appropriate pattern of communication as proposed by

Gorden Wisman. based on observations, interviews, and the results of the questionnaire conducted by researchers, namely the APRP Founder applied this model to introduce the server to new players and explained several things for the APRP server, and received feedback and suggestions for the progress of the APRP server.

Keywords: *Ace Pride Roleplay (Aprp), Founder, Communication Model.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat. Dari masa ke masa teknologi terus mulai berkembang, terutama dalam bidang komunikasi khususnya. Para ahli terus mengembangkan teknologi agar kebutuhan informasi masyarakat dapat terpenuhi. Berkomunikasi ini hampir dipastikan menjadi kebutuhan hidup kita sehari – hari, dalam pergaulan ataupun bersosialisasi tidak akan pernah lepas dari yang namanya berbicara. Berbicara ialah kemampun yang kompleks yang sekaligus melibatkan beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut beragam dan perkembangannya beriringan dengan perubahan dan pergantian masa sehingga mengakibatkan bentuk perkembangan yang berbeda dengan kecepatan perkembangan yang berbeda pula Begitu juga dengan kemajuan teknologi sekarang yang berkembang dengan sangat cepat seperti internet membantu para pembuat game terutama game yang bergendre roleplay. Dikutip dari chanel (Hybrid, 2020) lonjakan penikmat dan pengguna game terjadi pada tahun 2020 semenjak di lakukan lockdown yang di terapkan pemerintah, pada bulan januari – februari pengguna dan penikmat game hanya 6% setelah lockdown mulai berlaku di berbagai negara pada bulan maret 2020 lonjakan naik menjadi 12% pengguna dan penikmat game terutama game yang berbasis roleplay. Sehingga bermuculan pembuat game atau yang di sebut Founder. Founder adalah sebuah sebutan bagi nama seseorang yang membuat atau memberikan ide wirausaha terkhusus game GTA SAMP ANDROID ROLEPLAY.

Komunikasi ini dapat diibaratkan sebagai salah satu jantung dalam tubuh manusia. Dikarenakan berkomunikasi ini merupakan salah satu komponen penting yang tidak pernah akan terlepas dari kehidupan manusia. Sejak dalam kandungan pun, komunikasi sebenarnya telah terjadi dan sejak saat itulah komunikasi akan terus-menerus berlangsung selama proses kehidupan. Bilamana kehidupan manusia sama sekali tidak menggunakan komunikasi sudah pasti planet biru ini akan mati, karena tanpa adanya komunikasi, interaksi antarmanusia tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang dikatakan melakukan interaksi, apabila masing- masing melakukan tindakan aksi dan

reaksi. Berbagai reaksi ataupun aksi yang di lakukan oleh manusia dapat di sebut sebagai salah satu tindakan berkomunikasi. Pada era sekarang, berbagai interaksi dapat dilakukan dengan mudah yakni dapat menggunakan akses internet. Banyaknya sosial media yang menggunakan internet seperti WA, Fb maupun Discord. Tidak hanya sosial media bahkan dalam permainan game sudah dapat di akses menggunakan internet seperti PUBG, COC dan GTA SAMP. Game Online sangat banyak di akses oleh oleh kalangan pelajar bahkan sampai mahasiswa.

Berbagai macam jenis game online pun mulai bermunculan. Game online yang banyak diminati sekarang ini terutama pada kalangan pelajar adalah gameonline Gta Samp Roleplay, media game online yang sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Dalam permainan ini, para pemain atau yang disebut juga player dapat melakukan komunikasi antara satu sama lain yang di kemas dalam game roleplay.

Salah satu game yang membuat banyak pemain tertarik adalah game online Gta Samp Roleplay. Rockstar Games adalah penerbit video game GTA Samp Roleplay. (Dikutip dari situs web GTA SAMP sebagai game online) Rockstar Games adalah pengembang video game dunia dengan kantor pusatnya di New York City. Take-Two Interactive saat ini memiliki Rockstar Games setelah membeli pengembang video game Inggris BMG Interactive. Game online Gta Samp Roleplay yang memiliki pengaruh signifikan terhadap cara penyerapan pikiran manusia sangat populer saat ini, terutama di kalangan pelajar. Merek ini terkenal karena menggunakan dunia terbuka dan memungkinkan pemain untuk menjelajah dengan bebas di dalam game. Bisnis tersebut telah membeli dan mengganti nama sejumlah studio tersebut

Komunikasi adalah proses interaksi antara komunikator dengan komunikan. Pada proses berkomunikasi dapat dimulai dari seseorang selaku komunikator yang akan melakukan penyampaian pesan, setelah itu pesan tersebut akan diterima oleh seseorang sebagai penerima pesan atau yang di sebut komunikan. Ada banyak cara dalam proses penyampaian pesan, dapat dilakukan dengan cara verbal maupun non verbal. Dalam berkomunikasi dapat dibagi dalam beberapa bentuk seperti bahasa, sikap, perilaku serta dapat menggunakan sebuah simbol. Kesamaan bahasa yang digunakan dalam percakapan itu belum tentu menimbulkan kesamaan makna. Dengan kata lain, mengerti bahasa saja belum tentu mengerti makna yang dibawakan bahasa itu. Jelas bahwa percakapan antar dua orang dapat dikatakan komunikatif apabila keduanya mengerti bahasa dan makna dari percakapan tersebut.

Meskipun pengertian komunikasi di atas agak sederhana, yang penting komunikator dan komunikan harus memiliki pemahaman yang sama agar komunikasi dapat terjadi. Dikatakan terbatas karena komunikasi memiliki dua tujuan: menginformasikan kepada orang lain agar mereka dapat memahami, dan membujuk mereka agar menganut suatu keyakinan, melakukan suatu tindakan, dll. Teknik komunikasi ini melibatkan komunikan dan komunikator masing-masing mengirim dan menerima ide. Karena potensi komunikasi dengan lingkungan terganggu oleh game online, sejumlah mahasiswa Fakultas Ushuludd Adab dan Dakwah (FUAD) khususnya Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) tidak mensyaratkannya. Dari contoh di atas.

Founder APRP ini membuat kalangan pelajar maupun mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di depan smartphone mereka sehingga memberikan interaksi dengan teman-teman seusianya bahkan lebih dewasa. Disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun self control yang baik, tentu saja seorang individu dapat meng-handle rasa ketergantungan pada game online Gta Samp Roleplay. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna game Gta Samp Roleplay yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja

Adapun kriteria yang peneliti tetapkan terhadap sampel yang akandipilih antara lain, merupakan para player Gta Samp Roleplay di server APRP yang mayoritas merupakan kalangan pelajar dan strategi yang dilakukan founder untuk mempromosikan servernya dan meningkatkan minat player untuk bergabung di servernya.. Alasan peneliti memilih polakomunikasi founder Gta Samp ini karena server yang dimiliki pelajuan yang pesat dan memiliki hampir 33.000 player offline dan 400 lebih player online.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang Model Komunikasi Founder Ace Pride Roleplay (Aprp) Gta Samp Android Roleplay Dalam Meningkatkan Jumlah Konsumen “Player Baru” yang bisa menjadi satu rumusan ilmiah yang menggambarkan model komunikasi Seorang Founder pemain Gta Samp Roleplay di Server APRP dan pesan komunikasi yang dapat mempengaruhi player terkait dengan permainan game online Gta Samp Roleplay yang banyak digemari terkhusus kalangan pelajar bahkan sampai mahasiswa.

METODOLOGI

Menurut Robert Bogdan dan Steven J. Taylor, data deskriptif dihasilkan melalui metodologi kualitatif dan teknik penelitian berupa kata-kata lisan atau tulisan serta perilaku yang diamati. Dengan kata lain, tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang dihadapi subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif. Teknik kajian yang dikenal dengan pendekatan deskriptif menjelaskan status gejala dan peristiwa yang terjadi di lapangan. Metodologi penelitian sangat penting saat melakukan penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang melibatkan pengumpulan informasi deskriptif dari partisipan melalui kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang terlihat.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik penelitian berupa kata-kata lisan atau tulisan serta perilaku yang diamati dan terfokus kepada narasumber atau purposive sampling. Penelitian ini difokuskan pada analisis Model Komunikasi Founder Ace Pride dalam meningkatkan jumlah konsumen atau player baru dalam forum Discord Ace Pride.

PEMBAHASAN

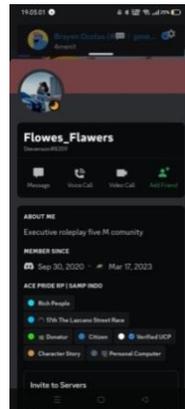
4.1 Gambaran Umum



Gambar 4. 1 Room Discord Server Ace Pride
<https://discord.com/invite/acepride>

Server Ace Pride Roleplay adalah salah satu dari banyaknya game multiplayer yang memberikan sebuah kepuasan berperan dan memberikan peluang warga untuk selalu membuka saran serta masukan untuk kenyamanan ber Roleplay.

Discord ini merupakan awal tempat melakukan registrasi akun game yang di dalam nya menyediakan banyak fitur seperti adanya berbagai role seperti citizen, verified ucp, character story dan masih banyak lagi. Role tersebut yang membuat warga berlomba – lomba untuk mendapatkannya seperti salah satu contoh :



Gambar 4. 2 Pemberian Role Dalam Discord

<https://discord.com/invite/acepride>

Tentu dalam pemberian role tersebut ada beberapa hal yang di lakukan oleh player sehingga role itu di berikan seperti contohnya role character story. Untuk mendapatkan role itu player harus membuat sebuah cerita tertulis tentang perjalanan character gamenya sampai mendarat atau memilih di kota APRP Dan ada fitur yang lebih memberikan motivasi kepada player yakni role content creator, adapun rules mendapatkan role tersebut minimal memiliki 100 subscriber di akun Youtube ataupun 100 Followers di akun tik tok.

Sejarah Singkat Ace Pride

Aprp di bangun pada tahun 2020 dengan developer Ahwan Ramadhan atau yang lebih dikenal dengan madan. Awal mula berdirinya aprp hanya memiliki 3 admin dan dengan jumlah player 10 orang. Sejarah singkat pemberian nama server menjadi acepride itu karena menurut penjelasan developer kata ace itu merupakan daerah yang bernuansa dingin dan pride itu adalah sebuah kebanggaan jadi developer mengangkat sebuah kota yang ada musim dingin yakni di amerika serikat dengan nuansa roleplay dan menggunakan 2 culture bahasa yakni indonesia dan amerika. Pada server ini mengangkat tema 2 ras yang berbeda dan hidup di kota yang sama dan menjalankan sebuah cerita roleplay di dalamnya. Pada awal berdirinya server ini banyak sekali bug yang ada di dalam permainan dari bug terjun, bug interior dan bug visual. Menurut penjelasan developer kepada peneliti untuk menarik minat player untuk bermian di server ini adalah dengan selalu mengadakan event – event dan memberikan bantuan sosial berupa uang di in game untuk keberlasungan hidup player. Alur rp yang

ada di server ini hampir sama seperti server samp pada umumnya, player melakukan sebuah pekerjaan untuk mendapatkan uang dan menjadi kaya di dalam server. Berbagai karakteristik juga di berikan oleh madan untuk keberlangsungan sebuah rp seperti adanya character yang berperan sebagai polisi, ada character yang berperan sebagai tenaga medis dan ada character yang berperan sebagai gubernur. Konsep rp yang ada di kota ini hampir mengikuti kehidupan real life seperti polisi membasmi kejahatan , tenaga medis mengobati orang sakit dan gubernur melakukan pengawasan kepada seluruh fraksi.

Bukan sekedar rp baik, karena secara real life kehidupan manusia ada yang baik ada yang jahat, jadi madan juga menyediakan fitur khusus warga yang berperan sebagai penjahat yang di sebut bedside yakni seorang gengster, seorang mafia dan sebuah family. Secara roleplaynya pun dibuat konsep hampir sama dengan real life yakni gangster memegang suatu daerah yang di sebut base , melakukan tindakan kriminal seperti membegal warga dan hal – hal kriminal lainnya. Begitu juga dengan mafia karena pada dasarnya mafia di real life melakukan transaksi bisnis, madan pun membuat fitur serupa yakni mafia melakukan bisnis terlarang seperti penjualan senjata secara ilegal , penjualan obat – obat terlarang dan berbagai jenis transaksi. Adapun fitur yang di berikan untuk family mereka bebas mereka bebas melakukan penanaman obat terlarang seperti marijuan atau secara real life kita sebut dengan ganja. Dahulu dengan fitur sebanyak itu kita bertiga kesusahan untuk menyebarkan server ini. Berbagai metode yang dilakukan oleh madan sudah di lakukan. Dari menggunakan metode share secara pribadi ke discord orang dan menjelaskan fitur yang di sediakan, akan tetapi upayanya itu tidak terlalu berpengaruh dengan jumlah player, akan tetapi mereka bertiga membuat fitur.

Perkembangan Game Online

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang berhubung dengan jaringan internet sebagai medianya (Adiningtiyas, 2017). Sedangkan pengertian game online adalah bentuk permainan yang terhubung dengan internet dan dimainkan dengan perangkat komputer, handphone, laptop dan konsol game lainnya yang bersidat multiplayer atau bisa dimainkan banyak pengguna di waktu yang sama (Firdaus et al, 2018). Game online dapat dibentuk sesuai genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer First Person Shooter dan lain sebagainya (Ramadhan, 2019)

Pada hasil analisis selanjutnya untuk mengetahui model komunikasi yang dilakukan founder APRP dengan menggunakan metode yang di lakukan oleh Schramm yakni dari proses encoder , pesan dan decoder kepada 10 partisipan. Hasil ini membuktikan bahwa founder Ace Pride melakukan komunikasi dua arah dari encoder atau pengirim pesan kepada decoder atau penerima pesan dan penerima pesan melakukan feedback dengan cara menjadi decoder dan di sampaikan kembali kepada encode.

Komunikasi Model Schramm

Hasil penelitian dari beberapa narasumber sesuai dengan pemaparan penjelasan oleh Gordon Wisemen dipergunakan oleh founder untuk menjelaskan kepada player untuk mengenalkan

servernya. Sesuai yang di jelaskan oleh Gorden Wismen dalam model Schramm yang di kembangkan oleh Wilbur Schramm yakni menekankan komunikasi dua arah.

Pada hasil wawancara dari narasumber Jourell Almeron, Rabid Thaddeus, Dex Sagima, Winky Nurdz, Bella Circonferenza, Luchese Flenheimer dan Neil Melendez adalah interaksi yang di lakukan oleh founder APRP dan Player tersebut mereka melakukan komunikasi dua arah yakni ketika founder menjelaskan beberapa fitur untuk servernya, founder tersebut mendapatkan feedback dari komunikan. Komunikasi tersebut membuat sebuah pola komunikasi sesuai yang di kemukakan oleh Gorden Wisman. Hasil penelitian semua yang di kemukakan oleh Gorden Wisemen di pergunakan oleh founder APRP. Model tersebut ialah model schramm yang di kembangkan kembali oleh Wilbur Schramm pada tahun 1954 yang lebih menekankan proses komunikasi dua arah.

Berdasarkan hasil analisis, dapat di ketahui bahwa model Schramm ini di gunakan oleh founder APRP dalam meningkatkan jumlah konsumennya. Sebelum melakukan voice wawancara di Discord APRP, terlebih dahulu peneliti memberikan penjelasan kepada narasumber maksud dan tujuan penelitian serta menjelaskan judul dari penelitian. Kemudian peneliti menanyakan terkait apakah founder tersebut menggunakan model schramm dalam berkomunikasi dengan player terutama yang baru.

Madan mengatakan :

“Gua selalu meriset terlebih dahulu apakah dia termasuk pengguna game SAMP baru atau lama, ketika dia player baru , gua lebih menekankan tentang permainan Roleplay dan menjelaskan alur permainan roleplay di server gua. Disaat komunikasi tersebut gua sering mendapatkan feedback dari mereka dan kadang juga gua faham alur pemikiran player baru. Dan apabila dia player lama SAMP gua lebih menjelaskan fitur server dan lebih menjelaskan lebih rinci nya, dalam penjelasan gua dia sering juga memberikan saran ke gua untuk mengembangkan server dan memberikan kenyamanan dia saat berolepay” (hasil wawancara bersama founder aprp).

Menurut hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa model komunikasi yang di jelaskan oleh founder menunjukkan komunikasi yang di kembangkan Gorden Wisemen yakni menggunakan komunikasi dua arah.

Model komunikasi yang digambarkan oleh founder adalah memperlihatkan komunikasi dua arah yakni founder menerima feedback dari lawan bicaranya. Pesan yang diterima oleh founder tersebut di sebut dengan umpan balik. Model ini membutuhkan 2 unsur dan semuanya di gunakan founder dalam berkomunikasi dengan player baru APRP yakni Melakukan pembicaraan dengan player baru. Menggunakan sebuah media untuk menyampaikan pesan, founder tersebut memanfaatkan fitur voice yang telah disediakan oleh discord yakni fitur voice.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari hasil penelitian di atas dapat kita simpulkan bahwa : Model komunikasi yang di lakukan oleh Founder APRP menerapkan semua model yang di sampaikan oleh Gordon Wiseman yaitu menerapkan model komunikasi yakni Model Schramm Model komunikasi yang dominan dilakukan oleh founder APRP berdasarkan observasi, wawancara dan metode simak yang dilakukan peneliti yakni Founder APRP menerapkan model tersebut untuk mengenalkan servernya ke player baru dan menjelaskan beberapa hal untuk server APRP dan menerima feedback beserta saran untuk kemajuan server APRP.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, A. (2014). Perbedaan Model dan Teori dalam ilmu komunikasi. *Jurnal* .
<https://media.neliti.com/media/publications/167480-ID-perbedaan-model-dan-teori-dalam-ilmu-kom.pdf>.
- Ellavie, i. a. (2021). Rockstar Games dan GTA: Sejarah Singkat dan Keunikannya. *Jurnal* .
<https://hybrid.co.id/post/rockstar-games-dan-gta>.
- Fernando, G. R. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Prilaku Sosial Dengan Prestasi Belajar. . *Skripsi . Bandar Lampung . Universitas Lampung*.
- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4(1), 28–40. Retrieved from: <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3 (Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.
- Ramadhani (2019) game online dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter), dan lain sebagainya
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD lain Bengkulu). *Skripsi. Tidak diterbitkan*.
- Iskandar. (2008). Metode penelitian sosial (kualitatif dan kuantitatif). *Jakarta. Gaung Persada Press*.
- McQuail, D. W. (1985). Model-Model Komunikasi . *Jakarta: Uni Primas*.
- Mulyana, D. (2007). Komunikasi, Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosda Karya. Severin, W.

- J., Tankard, J. W. (2008). Teori Komunikasi, Sejarah, Metode dan Terapan di dalam Media Massa (Edisi Kelima. *Jakarta: Kencana Media Group.*
- Soendari, T. (2010). Teknik Analisis Data Penelitian Kualitatif. *Jakarta . Grasindo.*
- Sugiono. (2014). Memahami penelitian kualitatif. *Bandung . alfabeta .*
- West, R. T. (2008). Pengantar Teori Komunikasi, Analisis dan Aplikasi (Introducing Communication Theory: Analysis and Application). *Jakarta: Salemba Humanika.*
- Wiryanto. (2004). Pengantar Ilmu Komunikasi. *Jakarta . Grasindo.*
- (2013)., W. D. (2013). Game Edukatif Sejarah Komputer menggunakan Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran di Smp Negeri 2 . *Kaliborang. .*
- Jasson. (2009). Role Playing Game (RPG)Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer). *Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.*
- Mulyono, K. M. ((2012)). Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3d. *DASI.*
- Tohari, H. ((2013)). Analisis Serta perancangan Sistem Informasi Melalui pendekatan UML. *Jaya.*
- Wartmann, C. ((1999).). Panduan Lengkap Menggunakan Blender. PT Elex Media Komputindo, . *Jakarta. .*
- Zaki Ali, d. ((2016).). Animasi Karakter dengan Blender dan Unity. PT Elex Media Komputindo, . *Jakarta*