

PUBLIKASI ILMIAH  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

## **PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL**

**“IRIS”**



**Bestari Kanya P.S**  
NIM 1500133033

Pembimbing:

1. Dr.Samuel Gandang G., S.Kom., M.T.
2. Agnes Karina Pritha Armani., M.T.I

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN  
PUBLIKASI ILMIAH TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**PENCIPTAAN GAME 2D VISUAL NOVEL  
“IRIS”**

Disusun oleh:

**Bestari Kanya Prabowo Sadino**  
NIM 1500133033

Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **5 Januari 2021**

Pembimbing I



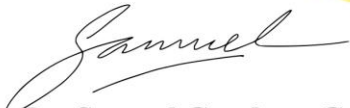
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.**  
NIP 19801016 200501 1 001

Pembimbing II



**Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I**  
NIP 19760123 200912 2 003

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



**Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T**  
NIP 19801016 200501 1 001

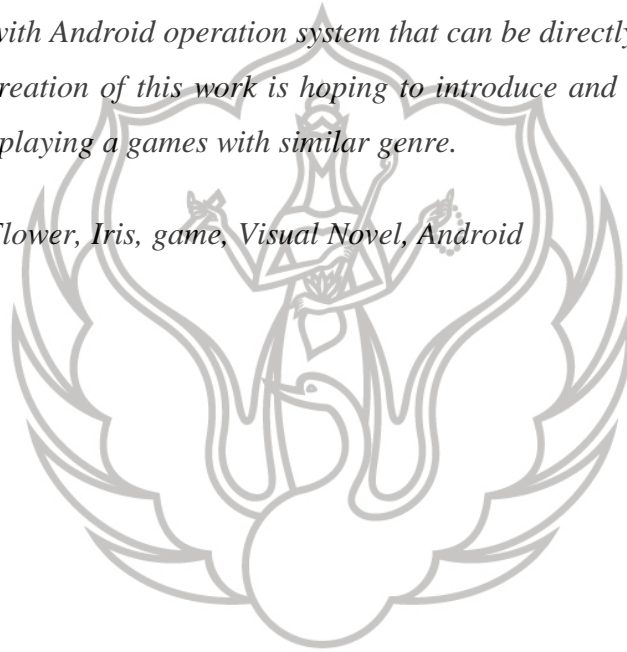
## **ABSTRACT**

*Visual novel is an interactive story game originated from Japan, which one example of them is titled Psycho-Pass: Mandatory Happiness. This type of game uses the branching story line or story branching, the player will be given some options with different story continuation according to the decisions or choices of the player was made.*

*Visual novel is focus on the deep story with adult or heavy theme and consistent plot, with visuality quite similar to classical folk story from 1800, 2D Visual Novel Game “Iris” equipped and created using Construct game engine for smartphone with Android operation system that can be directly played.*

*The creation of this work is hoping to introduce and grow the interest of people to try playing a games with similar genre.*

*Keywords : Flower, Iris, game, Visual Novel, Android*



## ABSTRAKSI

*Visual Novel* adalah sebuah *game* cerita interaktif yang berasal dari Jepang salah satu contohnya adalah *game* berjudul *Psycho-pass : Mandatory Happiness*. Tipe *game* yang memakai alur cerita bercabang atau *story branching*, pemain akan disugahi pilihan dengan hasil kelanjutan cerita yang berbeda sesuai dengan keputusan / pilihan pemainnya.

*Visual novel* berfokus kepada cerita yang dalam dengan tema dewasa / berat dan plot yang konsisten, dengan visual seperti buku dongeng klasik pada tahun 1800. *Game 2D Visual Novel "Iris"* dilengkapi serta dibuat dengan menggunakan *game engine Construct* untuk *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* yang bisa langsung dimainkan.

Penciptaan karya ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan dan menumbuhkan minat untuk mencoba memainkan *game* dengan genre serupa.

Kata kunci : *Bunga, Iris, Game, Visual Novel, Android*



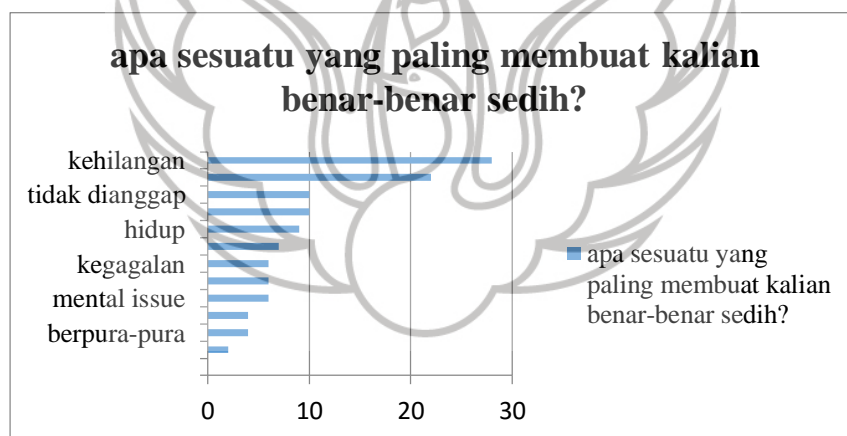
## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Manusia hidup dengan emosi, tanpa emosi kita tidak akan tahu bagaimana merasakan beragam perasaan dan meluapkannya kepada orang lain maupun kepada diri sendiri, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2007), Emosi (*E-mo-si*) adalah luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat atau keadaan atau reaksi psikologis dan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan)

Di game berjudul "*Iris*" akan menggambarkan beberapa perasaan yaitu kebahagiaan, iri, kasih sayang, kesedihan, dan ketakutan tetapi akan paling di tonjolkan hanya kesedihan.

Riset dilakukan terlebih dahulu pada tanggal 4, Mei, 2019 melalui status media sosial *facebook* dengan 1 pertanyaan yaitu "Apa sesuatu yang paling membuat kalian benar-benar sedih?", pertanyaan tersebut telah di respon oleh 105 orang dengan jawaban ada yang lebih dari 1. Berikut hasil riset:



Gambar 1. 1 Hasil riset proses pra-produksi

Sesuai hasil riset, jawaban yang paling sering disebut adalah "orang tua" dengan arti kehilangan orang tua atau mengingat orang tua dan "kehilangan seseorang / ditinggal seseorang", maka penulis akan mengambil tema "kehilangan keluarga" sebagai cerita utama/tema "*Iris*"

Berdasarkan data-data yang terkumpul, diputuskan untuk membuat sebuah *game* yang bergenre visual novel berjudul “*Iris*” pada android, yang menceritakan tentang perjalanan seorang tokoh dongeng karya seorang penulis dalam pencariannya mencari setangkai bunga Iris biru pengambil permohonan demi bertemu seseorang yang sangat berharga baginya. *Game visual novel “Iris”* ini berfokus pada pengembangan karakter dan cerita yang digambarkan dalam konsep buku novel bergambar.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan pada rumusan masalah dari tugas akhir ini, yaitu:

- a. Fitur apa saja yang perlu ada dalam merancang *game visual novel “Iris”* agar menjadi sebuah *game* yang menarik
- b. Bagaimana cerita mengenai kesedihan *game visual novel “Iris”* terwujud dalam bentuk *game visual novel* fantasy yang bertema kehilangan.

## 3. Tujuan

Tujuan dari peciptaan karya *game visual novel “Iris”* yaitu agar pemain bisa terlibat dalam cerita/ alur novel.

## 4. Sasaran

Target audien atau *consumer group* menurut demografis, penciptaan karya *game “Iris”* ini adalah sebagai berikut :

- a. Usia : 12+ IARC (*International Age Rating Coalition*)
- b. Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : Dari berbagai latar belakang pendidikan apapun
- d. Status sosial : Semua kalangan
- e. Negara : Internasional
- f. Bahasa : Inggris

## **B. LANDASAN TEORI**

Banyak hal yang dapat menjadi ide sebuah karya bahkan hal yang sepele pun juga bisa menjadi sumber ide, ide yang tercipta dikembangkan dengan pengumpulan berbagai referensi karya, baik secara teori, teknis, maupun visual.

### **1. Pengertian *Game***

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Puput Ady Sukarno (2014), *Game* merupakan permainan terstruktur yang memiliki tujuan yang harus dicapai oleh pemainnya.

### **2. *Visual Novel Game***

Menurut Josiah Lebowitz dan Chris Klug (2011:194), *visual novel* atau disingkat VN adalah tipe *game* yang memakai alur cerita bercabang atau *story branching*, seringkali pemain akan disugahi pilihan dengan hasil kelanjutan cerita sesuai dengan keputusan/ pilihan pemainnya, namun *visual novel* cenderung menceritakan cerita yang panjang serta kompleks seperti yang terdapat pada novel umumnya. *Visual novel* berfokus kepada cerita yang dalam dengan tema dewasa/ berat dan plot yang konsisten

### **3. Animasi**

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2007:53), animasi (*ani-ma-si*) adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

## **C. TINJAUAN KARYA**

Dalam proses penciptaan sebuah *game* tentunya menggunakan beberapa tinjauan karya sebagai acuan. Adapun beberapa karya yang dipilih menjadi referensi acuan antara lain:



### 1. Game Android “ Dear Diary ”

Game “*Dear Diary*” merupakan *visual novel game* yang diproduksi oleh Tapps Games pada tahun 2018. Game “*Dear Diary*” akan dijadikan sebagai referensi utama dalam pembuatan desain *gameplay*.

### 2. Game Nintendo DS “ Bravelly Default ”

Game Nintendo DS “*Bravelly Default*” merupakan *game turn based* yang diproduksi oleh Square Enix pada tahun 2012. *Game* ini memiliki desain karakter dan tampilan menu yang menarik sehingga menjadi inspirasi dalam pembuatan desain konsep *User Interface* sekaligus konsep untuk *game “Iris”*.

### 3. Novel “Alice in Wonderland”

Novel berjudul “*Alice in Wonderland*” merupakan novel karangan Lewis Carrol pada tahun 1876. Novel ini memiliki ilustrasi dengan arsiran pena yang menarik, sehingga menjadi inspirasi utama dalam visual *game* untuk cerita “*Iris*”.

## D. PERANCANGAN

### 1. Konsep

Konsep dari *game “Iris”* adalah jangan pernah melupakan orang yang berarti bagi kita. *Game “Iris”* ini dikemas menjadi sebuah *visual novel game* bertema buku novel klasik dengan bumbu fantasi berdasarkan kisah bunga iris dari Yunani.

### 2. Dokumen Konsep

Berikut rincian Deskripsi *Game* dan *Game Technical* dari *Game “Iris”*:

#### a. Deskripsi *Game*

- a. *Theme* : *Semi-fantasy*
- b. *Genre* : *Drama, Fantasy, Visual Novel*
- c. *Visual Style* : *2D*
- d. *Player* : *1 player/ single player*
- e. *Consumer Group* : *Everyone*



## **b. Game Technical**

- a. *Technical Form* : 2D graphic
- b. *View* : Portrait
- c. *Device* : Mobile
- d. *Operating System* : Minimal android 7.0
- e. *Control* : Touch, scroll
- f. *Dimensions* : 720x1280
- g. *Software* : Construct, PainTool SAI, Photoshop

## **3. Sinopsis**

Sinopsis adalah ringkasan atau gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah cerita. Berikut adalah sinopsis cerita dari game “Iris”

Seorang kakak laki-laki menciptakan sebuah dongeng untuk mengenang adiknya yang sudah meninggal, ia menulis sebuah cerita tentang seorang anak perempuan kecil bernama Cara yang kabur dari panti asuhannya demi mencari bunga iris biru legendaris yang konon katanya dapat mengabulkan segala permohonan, ia berharap dewi Iris akan mempertemukannya kembali dengan ibunya yang sudah tiada.

## **4. Gameplay**

Dalam game “Iris” memiliki 7 *chapter* dengan masing-masing lima *sub-chapter* didalamnya. pemain akan berperan sebagai orang ketiga yang membaca jurnal si kakak (penulis) dan dongeng karangan kakak (penulis).

Pada Game “Iris”, pemain hanya perlu *scroll* untuk membaca kelanjutan ceritanya dan memilih salah satu jawaban dari dongeng karangan kakak (penulis) untuk melanjutkan cerita, ending cerita tergantung dengan jawaban pemain pilih sebelumnya.

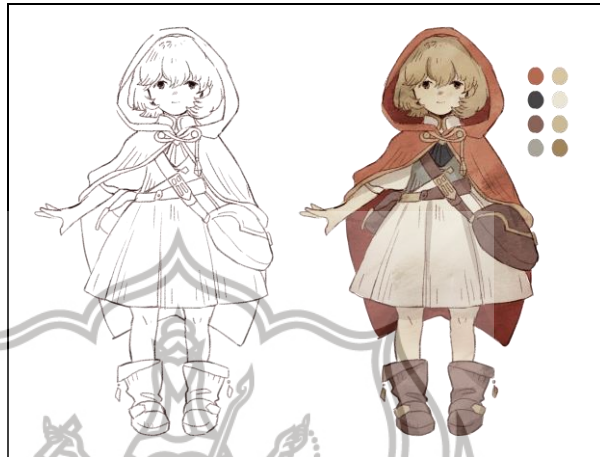
Untuk *gameplay* sama seperti *visual novel game* pada umumnya pemain cukup membaca ceritanya dan memilih jawaban yang tepat, akan di sediakan 2 jawaban setelah narasi berakhir, setelah menekan salah satu jawabannya maka cerita akan kembali lanjut.

## 5. Desain Karakter

Game “Iris” memiliki karakter dari 2 dunia yang berbeda, berikut daftarnya :

### a. Dunia fiksi/ dongeng

#### 1) Tokoh Utama



Gambar 3. 1 Desain karakter Cara

Cara merupakan seorang yatim piatu yang bermukim di rumah yatim piatu bersama dengan puluhan anak-anak lainnya.

#### 2) Ksatria kucing



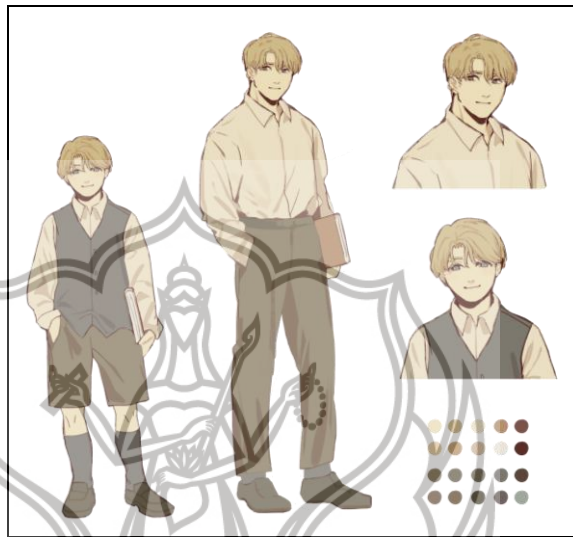
Gambar 3. 2 Desain karakter Evan si ksatria

Evan merupakan seorang mantan ksatria hebat dari kota *La Ville Rose* (*Rose Village* dalam bahasa perancis) yang diusir paksa dari

kota karena dituduh mengkhianati raja beserta keluarganya. Evan menemani Cara sebagai tanda terima kasih telah menolongnya di hutan, dikarenakan masa lalu Evan memiliki kesamaan dengan Cara ia mempunyai *softspot* terhadap Cara.

**b. Dunia non-fiksi/ nyata**

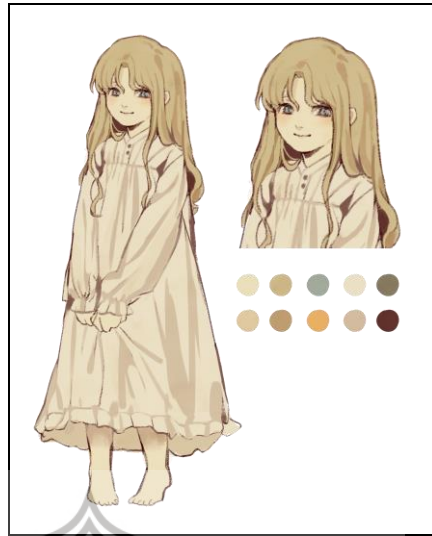
1) Penulis



Gambar 3. 3 Desain karakter penulis/ kakak

Kakak merupakan penulis sekaligus mencipta dongeng Legenda iris beserta tokoh-tokoh didalamnya, ia kakak yang sangat menyayangi keluarga dan adik satu-satunya, ia tidak suka membebani adiknya dengan rasa sedihnya sehingga ia selalu tersenyum didepannya walau adiknya sudah lebih dulu mengerti. Kakak tidak begitu suka dengan bibinya karena ia bukan siapa-siapa menurutnya

## 2) Adik



Gambar 3. 4 Desain karakter adik

Dia merupakan adiknya si penulis yang telah meninggal setelah beberapa tahun orang tuanya di kabarkan telah tiada lalu di susul oleh kucing kesayangannya Evan, dari awal ia sudah sakit-sakitan dan selama ini si kakak yang selalu menemaninya di rumah bibi untuk menghibur adiknya dengan cerita dongeng karangannya. Cara adalah tokoh dongeng yang terinspirasi dari adiknya sendiri, mereka bagaikan cermin. Umur, wajah, badan, bahkan takdir dan beberapa sifatnya memiliki kesamaan.

## 3) Evan



Gambar 3. 5 Desain karakter Evan si kucing

Evan merupakan kucing kesayangan adik, dia selalu mengikuti adik kemanapun dia pergi bahkan menjaga adik, semenjak itu si penulis (kakak) memberikan dia nama “Evan” yang mempunyai arti ksatria dalam bahasa Yunani, ia berharap Evan akan selalu menjaga adiknya seperti halnya ksatria lakukan.

## 6. *Condition*

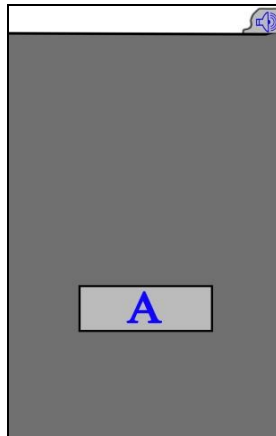
Dalam game “*Iris*” akan ada 2 kondisi saat berhasil menamatkan cerita yaitu kondisi menang dan kondisi kalah, berikut penjelasan lebih rinci mengenai kondisi tersebut:

1. Kondisi menang : Ketika pemain berhasil mendapatkan *good ending*, maka cerita akan berakhir.
2. Kondisi kalah : Ketika pemain mendapatkan *bad ending*, pemain akan diminta salah satu tokoh untuk kembali, ia akan mengembalikan waktunya ke *chapter* dimana pemain akan bertemu dengan pertanyaan terakhir, disitulah pemain harus memilih jawaban lain demi mendapatkan *good ending*.

## 7. *Mock-Up*

*Mock-up* merupakan sebuah media *visual* atau *preview* dari sebuah konsep desain “datar” yang akan memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain/ aplikasi yang akan dihasilkan. Hal ini dapat memudahkan para *developers/ designer* untuk membuat aplikasi maupun desain agar tidak melenceng dari rencana awal dan memudahkan mendapatkan gambaran dari keseluruhan aplikasi atau desain yang akan dibuat.

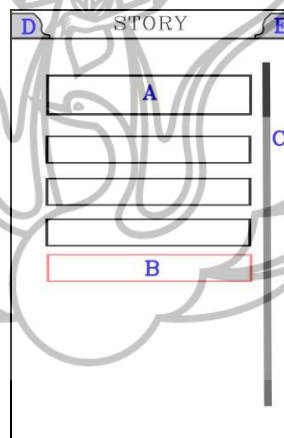
**a. Menu**



Gambar 3. 6 Tampilan *mock-up main menu*

Pada layar *main menu*, akan hanya ada 1 tombol yaitu *play* (A) di tengah, Jika tombol *play* di sentuh maka layar menu akan berpindah ke layar *story*.

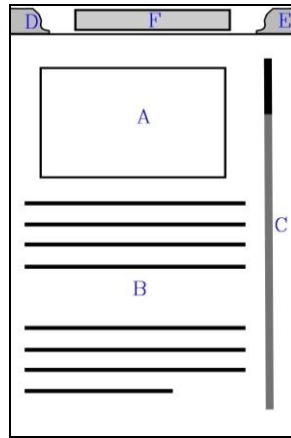
**b. Pemilihan Chapter**



Gambar 3. 7 Tampilan *mock-up chapter*

Di *story* berisi daftar cerita, jika pemain baru pertama kali bermain maka *chapter* hanya akan ada 1, kotak (B) berwarna merah menandakan cerita baru/ belum dibuka/ belum di selesaikan, sedangkan kotak berwarna abu-abu menandakan cerita sudah selesai/ *clear*. Gambar dengan keterangan (C) adalah tombol *scroll*, jika ingin mengetahui cerita lainnya, pemain harus scroll/menyehtuh layar kearah atas

**c. Ingame**

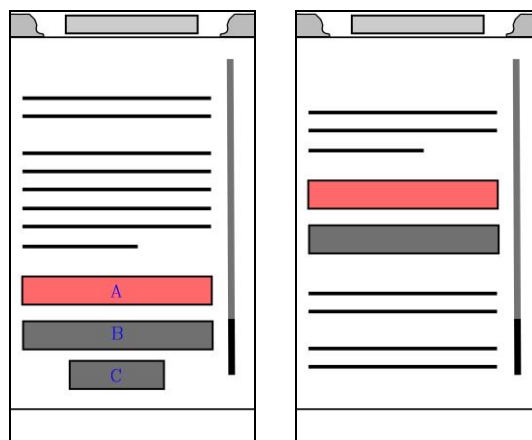


Gambar 3. 8 Tampilan *mock-up in-game*

Saat memasuki Ingame, pemain akan mendapatkan sebuah narasi cerita (B) yang harus di baca terlebih dahulu, narasi akan berlanjut terus sampai bawah yang di bantu dengan scroll (C)

- a. (A) adalah gambar/ilustrasi/CG di *chapter*.
- b. (F) adalah tulisan *chapter*, jika pemain sedang membuka chapter 1 maka akan tertulis "*chapter 1*".
- c. (D) adalah tombol *back*.
- d. (E) adalah tombol *sound*, jika *BGM* dan *SFX* membuat pemain terganggu, bisa di tekan untuk mematakannya.

**d. Memilih Jawaban**



Gambar 3. 9 Tampilan *mock-up* pemilihan jawaban



Jika pemain telah selesai membacanya sampai akhir maka pemain akan mendapatkan 1 pertanyaan dengan 2 pilihan jawaban. Kotak (C) sebagai tombol konfirmasi jawaban.

Kotak berwarna merah (A) menandakan pemain memilih jawaban itu. Setelah pertanyaan sudah dijawab, cerita akan berlanjut sesuai jawaban yang telah pemain pilih.

## 8. *Control*

*Game* ini hanya menggunakan *control touch and scroll*, yaitu dengan menyentuh pilihan cerita/ jawaban dan *scroll* cerita yang tersedia dalam *game*.

## 9. *Musik dan Sound effect*

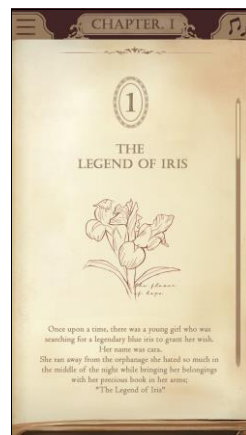
Musik dan *sound effect* yang dipilih untuk *Game "Iris"* dipilih adalah klasik piano yang mungkin akan berubah berdasarkan perubahan suasana yang sedang terjadi kecuali *sound effect UI*.

## E. PEMBAHASAN

### 1. *Prosedur*

Untuk menyelesaikan *game "Iris"*, pemain harus menyelesaikan 35 *sub* cerita, satu persatu *sub chapter* dan *sub* cerita akan terbuka dengan terus membaca cerita/ melanjutkan ceritanya.

Pada awal *game*, pemain harus memilih *chapter* dan *sub* cerita, setelah itu munculah *scene* cerita.



Gambar 5. 1 Tampilan awal cerita *ingame*

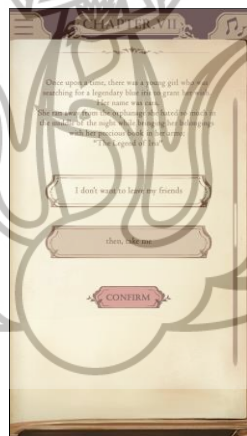


Gambar 5. 2 Tampilan akhir cerita *ingame*

Setelah pemain selesai membaca, maka tombol *next* akan muncul dan pindah ke *sub* cerita selanjutnya sampai tamat.

## 2. Hasil/Akibat

Jika pemain telah menyelesaikan cerita “*Iris*” sampai *chapter* terakhir, pemain akan menemukan 1 pertanyaan pada *chapter* tersebut.



Gambar 5. 3 Tampilan pertanyaan pada *chapter 7*

Pada *Chapter 7* sub 3, pemain akan disuguhkan 1 pertanyaan dari Dewi Iris, pemain diharuskan memilih dengan bijak karena ending sangat bergantung dengan pilihan pemain.



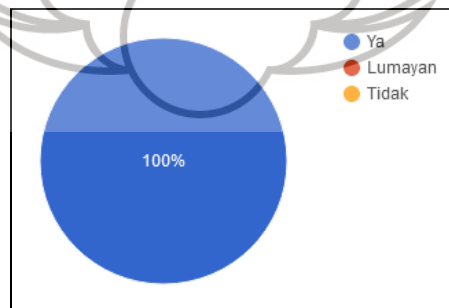
Gambar 5. 4 Tampilan setelah memilih jawaban

Apabila pemain telah memilih salah satu jawabannya, cerita akan berlanjut sesuai jawaban yang di pilih. Perubahan ending akan terlihat di *sub chapter* terakhir yaitu *Chapter 7- sub 5*.

### 3. Riset

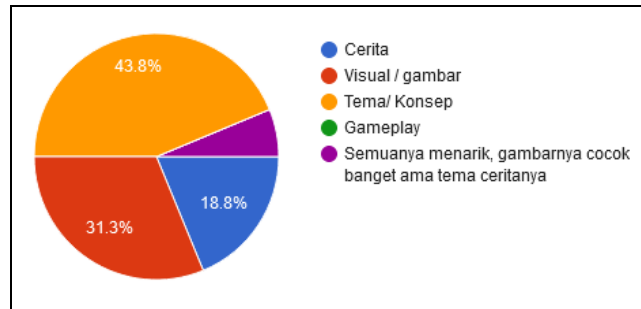
Tahap selanjutnya dari pembuatan *visual novel* “*Iris*” adalah melakukan sejumlah riset kepada kosumen / pemain. Riset dilakukan pada tanggal 4, 8 dan 9 Januari 2021 melalui *facebook* yang telah di respon sebanyak 16 orang. berikut kelima pertanyaan beserta dengan presentase jawabannya:

a. Apakah akses UI (tombol) mudah di mengerti?



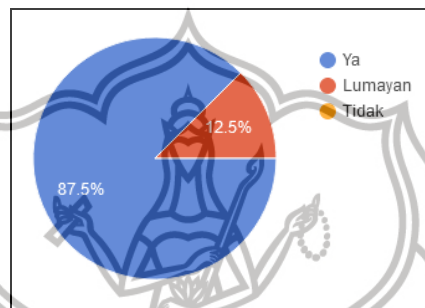
Gambar 5. 5 Hasil riset pertanyaan nomor 1

b. Menurutmu, apa yang menarik dari visual novel "Iris"?



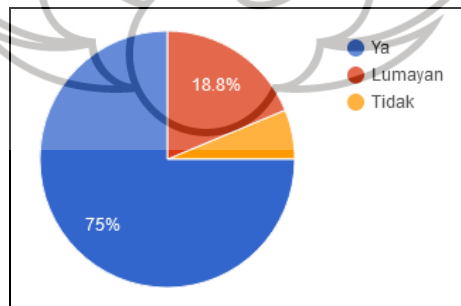
Gambar 5. 6 Hasil riset pertanyaan nomor 2

c. Apakah keseluruhan visual novel "Iris" menarik?



Gambar 5. 7 Hasil riset pertanyaan nomor 3

d. Apakah untuk kedepannya ingin memainkan *game* "iris" kembali?



Gambar 5. 8 Hasil riset pertanyaan nomor 4

e. Apakah menurutmu cerita "Iris" sedih? bila iya tolong deskripsikan dimana secara rinci.

90% responden mengatakan bahwa cerita "Iris" tergolong sedih karena kakak berhalusinasi jika adik dan evan tetap hidup, dia terus membacakan

cerita mengenai petualangan Cara tiap malam sebelum tidur walau sesungguhnya adik dan kucing kesayangannya sudah tidak ada di depannya lagi. Sedangkan 10% responden mengatakan cerita “Iris” tidak sedih karena terlalu berfokus kepada cerita adik.

f. Fitur apa saja yang kamu inginkan di visual novel "Iris" ?

Fitur yang paling di inginkan responden adalah penambahan cerita seperti memperdalam cerita tokoh kakak, Cara dan *ending*, serta penambahan fitur *character profile*, *progress bar* lalu *skip* cerita.

g. Kritik

Responden memberikan kritik bahwa game visual novel “Iris” memiliki bug minor dan tulisan cerita yang terlalu kecil sehingga mempersulit pemain untuk membaca, serta itu bahasa pada cerita “Iris” terlalu tinggi untuk umur 12 tahun.

h. Saran

Beberapa saran responden untuk lebih berhati-hati sebelum mempublikasikan game / APK karena bug pada *UI* cukup mengganggu, *collide* atau *plugin* harus lebih di perhatikan serta mengganti desain icon yang lebih simpel agar mudah terlihat serta memperkecil noise.

Berdasarkan data riset yang telah terkumpul, responden / pemain cukup puas dengan fitur-fitur *game visual novel* “Iris” berikan, lalu di perkuat dengan visual, cerita, dan konsep yang membuat “Iris” terlihat lebih menarik.

Sayangnya ada responden yang kurang puas dengan bahasa di cerita “Iris” dan kurangnya cerita mengenai tokoh kakak, ada pula yang menganggap cerita *visual novel* “Iris” tidak terlihat sedih sama sekali karena menurutnya “perasaan sedih kepada orang yang sudah lama tiada adalah sia-sia”.

Menurut D’Amasio (1994) dan Izard (1991) emosi adalah hasil dari pengalaman, sama seperti rasa sedih, rasa sedih dapat disebabkan oleh keadaan tipikal kehidupan sehari-hari. Selain dari 5 dasar emosi, variasi dari

emosi tersebut sangat tergantung dari pengalaman pribadi dan moral. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki kesedihan yang berbeda tergantung dengan pengalaman hidupnya serta cara mereka dalam menyelesaikan masalah tersebut. Untuk beberapa kasus tertentu seseorang dapat merasakan kesedihan akan tetapi tidak untuk orang lain karena perbebedaan pengalaman yang dialami serta cara pandang dan moral yang berbeda.

## **F. KESIMPULAN**

Dari uraian dan hasil pembahasan dari seluruh materi yang di sampaikan dalam laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan *Game 2D Visual Novel “Iris”*” yang telah disusun dapat diambil kesimpulan bahwa tahapan-tahapan dalam pembuatan *game visual novel “Iris”* cukup rumit sehingga harus lebih berhati-hati dalam melakukan revisi agar tidak membuang banyak aset ilustrasi, walaupun itu penciptaan karya ini menghasilkan sebuah *game* yang mempunyai tampilan grafis 2D sangat baik dengan konsep *vintage* yang sesuai dengan cerita “*Iris*”. *Game 2D Visual Novel “Iris”* menonjolkan *character development* terutama karakter kakak, adik dan Cara, selain itu pemain bisa menentukan takdir 2 karakter sekaligus dengan memilih ending sesuai dengan jawaban yang telah di pilih pada *game “Iris”*.

Hasil dari responden mengatakan *game 2D visual novel “Iris”* adalah *game* yang menarik terutama dari segi cerita, konsep dan visual serta mempunyai potensi lebih untuk di lanjutkan menjadi proyek *game visual novel* serius dengan fitur-fitur yang jauh lebih beragam seperti penambahan cerita dan ending.

## **G. SARAN**

Saran-saran yang didapat dari penelitian penciptaan sebuah *game* ini adalah menyesuaikan bahasa dengan target umur minimal yaitu 12 tahun agar bisa di nikmati oleh batas umur yang berikan serta menyelesaikan seluruh cerita terlebih dahulu agar tidak membuang banyak waktu dalam membuat ilustrasi, yang ujungnya tidak terpakai karena revisi cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atwater, Eastwood. 1983. Prentice-Hall : *Psychology of Adjustment*
- Dillon, Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK:Futurelab prototype context paper: Adventure Author
- Ekman , Paul. 1999. John Wiley & Sons: *Handbook of Cognition and Emotion*.California: University of California
- Scherer . Klaus R. .2005. *Trends and Developments: Research on Emotion*. Geneva: University of Geneva
- K.T,Strongman.2003.John Wiley & Sons: *The Psychological of Emotion – from everyday life to theory*. England: British Library
- Lebowitz, Josiah and Klug, Chris .2011. *Interactive Storytelling for Video games*, p.194. USA: Elsevier Inc
- Liimatainen. Harri. 2015. *How Women Play Mobile Games – Studying the Customer Culture of Mobile Games among Young Adult Female*. Finlandia: Aalto Univerity School of Business
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- 
- <https://www.flowermeanings.org/iris-flower-meaning/> Diakses pada Kamis, 18 Juli 2019, pukul 19:29 WIB.
- <https://www.interflora.co.uk/content/iris/#varietes/> Diakses pada Selasa, 30 Juli 2019, pukul 03.40 WIB.
- [http://www.support.google.com/googleplay/appgame\\_ratings/](http://www.support.google.com/googleplay/appgame_ratings/) Diakses pada Selasa, 30 Juli 2019, pukul 03.20 WIB
- <https://www.globalrating.com/ratings-guide.aspx/>, diakses pada hari Jumat 13 November 2020, pukul 12.20 WIB
- <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/02/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>, diakses pada hari Selasa, 13 November 2020, pukul 11.35. WIB
- <https://www.globalrating.com/ratings-guide.aspx/>, diakses pada hari Selasa, 20 Juli 2019, pukul 20.37 WIB
- <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>, diakses pada hari Rabu, 13 November 2020, pukul 12.53 WIB