

**ANALISIS PENGARUH *ROMANCE SYSTEM* DALAM *ROLE-PLAYING*
GAME STUDI KASUS *BALDUR'S GATE 3***

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



**Oleh
Envidia Sakha Salsabila
NIM 09031281924059**

**SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PENGARUH ROMANCE SYSTEM DALAM ROLE-PLAYING
GAME STUDI KASUS BALDUR'S GATE 3**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

Ervidia Sakha Salsabila 09031281924059

Palembang, Januari 2025

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi,

Ahmad Rifai.S.T., M.T.
NIP. 197910202010121003

Pembimbing,

Mira Afrina, S.E., M.Sc., Ph.D
NIP. 198104162008122006

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Envidia Sakha Salsabila

NIM : 09031281924059

Program Studi : Sistem Informasi Reguler (S1)

Judul Skripsi : Analisis Pengaruh *Romance System* Dalam *Role-Playing Game*
Studi Kasus Baldur's Gate 3

Hasil Pengecekan Software iThenticate/Turnitin : 10%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat atau penjiplakan. Apabila ditemukan unsur plagiat dan penjiplakan dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya. Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Palembang, Januari 2025



Envidia Sakha Salsabila

NIM. 09031281924059

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Desember 2024

Nama : Envidia Sakha Salsabila

NIM : 09031281924059

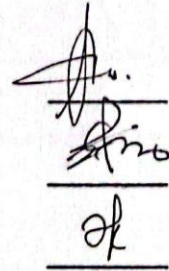
Judul : Analisis Pengaruh *Romance System* dalam *Role-Playing Game*
Studi Kasus Baldur's Gate 3

Komisi Penguji :

1. Ketua Sidang : Ken Ditha Tania, M.Kom., Ph.D

2. Penguji Sidang : Rizka Dhini Kurnia, M.Sc.

3. Pembimbing I : Mira Afrina, M.Sc., Ph.D



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai.S.T., M.T.

NIP 197910202010121003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul “ANALISIS PENGARUH *ROMANCE SYSTEM* DALAM *ROLE-PLAYING GAME* STUDI KASUS *BALDUR’S GATE 3*”.

Tentunya tugas akhir ini tidak dapat mencapai garis final tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada mereka yang telah memberikan bantuan untuk penyelesaian tugas akhir ini:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua Orang Tua saya, terutama ibu saya yang telah bersabar dan mendukung saya dari awal hingga akhir.
3. Kakak-kakak saya, terutama kakak perempuan saya yang telah membantu di beberapa titik.
4. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
5. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
6. Dosen Pembimbing Skripsi penulis, Ibu Mira Afrina, S.E, M.Sc, Ph.D yang telah membimbing, memberi arahan dan dukungan kepada penulis saat pengerjaan tugas akhir.
7. Teman-teman SI Reguler B 2019, terutama sahabat penulis Yoga dan Amanda yang selalu mendukung dan membantu penulis di kala penulis dalam kesulitan.
8. Sahabat penulis, Mega dan Dhita yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama pengerjaan tugas akhir.
9. Komunitas *video game* Baldur’s Gate 3, terutama para penggemar tokoh karakter Astarion yang telah membantu penyelesaian penelitian penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam laporan tugas akhir ini. Namun, penulis berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak yang membacanya.

Palembang,
Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Envidia Sakha Salsabila', written in a cursive style.

Envidia Sakha Salsabila
NIM. 09031281924059

**ANALISIS PENGARUH *ROMANCE SYSTEM* DALAM *ROLE-PLAYING*
GAME STUDI KASUS *BALDUR'S GATE 3***

Oleh

**Envidia Sakha Salsabila
09031281924059**

Abstrak

Romance system adalah sistem yang biasanya terdapat di dalam *game* RPG, dimana pemain dapat menjalin hubungan romantis dengan karakter di dalam *game* tersebut. Namun, belum dipastikan seberapa besar dan apa pengaruh sistem ini terhadap pemain, dan apakah sistem ini bernilai untuk ditambahkan dalam *game* RPG. Maka dari itu, peneliti memilih *game* yang memiliki *romance system* yaitu Baldur's Gate 3 yang baru saja rilis pada tahun 2023. *Game* bergenre RPG ini terkenal cukup populer dan memenangkan banyak penghargaan. Untuk penelitian mengenai *romance system* ini, peneliti menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Dengan adanya variabel *Core Module* dan *Post-Game Module* yang mewawancarai perasaan pemain saat dan setelah memainkan *game* tersebut, metode ini cukup tepat untuk mengetahui efek *romance system* terhadap pemain *game* Baldur's Gate 3. Hasil penelitian ini memberitakan bahwa *romance system* memberikan pengaruh dan pengalaman yang baik terhadap pemain sehingga sistem ini dapat dijadikan konsiderasi untuk ditambah dalam *game* bertema RPG.

Kata kunci: *Romance System, GEQ, Game Experience Questionnaire, User Experience, Baldur's Gate 3*

ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF THE ROMANCE SYSTEM IN ROLE-PLAYING GAMES A CASE STUDY OF BALDUR'S GATE 3

By

Envidia Sakha Salsabila

09031281924059

Abstract

The romance system is a feature commonly found in RPG games, allowing players to form romantic relationships with in-game characters. However, the extent and nature of the impact of this system on players remain uncertain, as does its value as an addition to RPG games. Therefore, the researcher selected Baldur's Gate 3, a recently released game in 2023 with a romance system, for this study. This RPG game has gained popularity and won numerous awards. For the research on the romance system, the researcher used the Game Experience Questionnaire (GEQ) method. With variables such as the Core Module and Post-Game Module, which explore players' feelings during and after playing the game, this method is suitable for examining the effects of the romance system on Baldur's Gate 3 players. The results of this study indicate that the romance system has a positive influence and provides a good experience for players, suggesting that this system could be considered for inclusion in other RPG-themed games.

Keywords: *Romance System, GEQ, Game Experience Questionnaire, User Experience, Baldur's Gate 3*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
Abstrak.....	vii
Abstract.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Video Game	5
2.2 Game Baldur's Gate 3	5
2.3 Game Design.....	6
2.3.1 System Design.....	7
2.4 Romance System in Baldur's Gate 3	8
2.4.1 Characters.....	8
2.4.1.1 Avatar	8
2.4.1.2 Companions	9
2.4.2 Dialogue Systems.....	11
2.4.3 Companions' Approval	11
2.4.4 Romancing Character Benefits	13
2.5 User Experience	14
2.6 Game Experience Questionnaire (GEQ).....	14
2.6.1 Core Module	14
2.6.2 Social Presence Module	15
2.6.3 Post-Game Module	15

2.7 SPSS	15
2.8 Rumus Slovin	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Jenis Penelitian	16
3.2 Objek Penelitian	16
3.3 Penyusunan Instrumen GEQ	16
3.4 Metode Pengambilan Data	16
3.4.1 Jenis Data	16
3.4.2 Sumber Data	16
3.4.3 Teknik Pengumpulan Data	17
3.5 Skala Likert	21
3.6 Skala Hasil Analisis	21
3.7 Analisis Hasil Skenario User Experience Game Baldur's Gate 3	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Evaluasi Game	23
4.1.1 Uji Validitas	23
4.1.2 Uji Reliabilitas	25
4.2 Analisis Hasil	26
4.2.1 Statistik Hasil Core Module	26
4.2.2 Statistik Hasil Post-Game Module	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	30
5.1 Kesimpulan	30
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Baldur's Gate 3 di Steam	6
Gambar 2.2 Tutorial bergerak dalam game Archeage	7
Gambar 2.3 Pilihan avatar di game Baldur's Gate 3.....	9
Gambar 2.4 Avatar pemain di game Baldur's Gate 3.....	9
Gambar 2.5 Companions di Baldur's Gate 3. Source: wiki.fextralife.com	10
Gambar 2.6 Companion berinteraksi dengan pemain	10
Gambar 2.7 Contoh pilihan dialog di Baldur's Gate 3.....	11
Gambar 2.8 Contoh pilihan dialog di Baldur's Gate 3 serta approval points yang akan didapat	12
Gambar 2.9 Jumlah approval point pada tab karakter.....	13
Gambar 2.10 Deskripsi impresi companion terhadap pemain berdasarkan approval. Source: wiki.fextralife.com	13
Gambar 4.1 Tabel nilai r tabel.....	23
Gambar 4.2 Hasil Perhitungan nilai rata-rata komponen core module	26
Gambar 4.3 Hasil Perhitungan nilai rata-rata komponen post-game module	28

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Core Module	17
Tabel 3.2 Post-Game Module	19
Tabel 3.3 Komponen Core Module.....	20
Tabel 3.4 Komponen Post-Game Module.....	21
Tabel 4.1 Hasil uji validitas pertanyaan Core Module.....	24
Tabel 4.2 Hasil uji validitas pertanyaan Post-Game Module.....	25
Tabel 4.3 Hasil uji reliabilitas	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2 Bukti penyebaran kuisisioner	B-1
Lampiran 3 Hasil Data Responden Kuisisioner core module	C-1
Lampiran 4 Hasil Data Responden Kuisisioner post-game module	D-1
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas variabel core module.....	E-1
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas variabel post-game module.....	F-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin bertambahnya waktu, teknologi semakin maju dan lebih mudah diakses untuk kalangan beberapa orang. Salah satu hal yang terkena dari dampak kemajuan ini adalah industri *video game*. *Video game* sudah banyak sekali memiliki peminat. Berdasarkan laporan yang ditulis oleh J. Clement (2024) dan dirilis di situs *statista.com*, pendapatan yang dihasilkan dari pasar *video game* mencapai 347 miliar dolar Amerika. Sedangkan berdasarkan dari situs *steamdb.info*, tercatat bahwa semenjak tahun 2019 hingga tahun 2023 *game* yang dirilis melalui *platform* bernama “Steam” terus naik setiap tahunnya. Perkembangan dalam industri game ini diakibatkan karena kemudahan akses *engine* untuk membuat game, dan juga terdapat banyak situs yang menawarkan materi berupa tutorial bagaimana cara membuat game menggunakan *engine* dan bahasa pemrograman tertentu. Dengan kemudahan ini dan industri *game* yang terus berkembang, tidak heran banyak orang memasuki profesi pengembangan *game*.

Namun, membuat *game* tidak sesederhana yang dibayangkan. Selain dapat mengeluarkan biaya yang banyak, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan saat membuat *game*. Salah satunya adalah bagaimana *game* ini akan bekerja. Oleh karena itulah *game design* diperlukan dalam pengembangan game. Dalam buku yang ditulis oleh Schell, J. (2020), *game design* adalah aksi memutuskan seperti apakah *game* seharusnya. Bagaimana lingkungannya, apa saja peraturannya, bagaimana tampilan *game* tersebut, apa tantangannya, apa tujuannya, dan apa hadiah untuk pemain, perencanaan itu termasuk dalam *game design*. Dalam *game design* juga terdapat yang namanya *system design*, yaitu dimana pengembang merancang sistem dalam *game* yang berisi kumpulan-kumpulan mekanik *game* yang saling terikat satu sama lain.

Video game juga memiliki banyak *genre* yang berbeda. Dilansir artikel yang ditulis oleh Tom Wijman (2023) dari situs *newzoo.com*, salah satu *genre video*

game, yaitu *Role-Playing Game* (RPG), termasuk dari *genre* terpopuler pada tahun 2023 dan menghasilkan banyak pendapatan dari tiga platform yang berbeda yaitu, PC, konsol, dan *mobile*. RPG sendiri adalah sebuah *genre* game yang membuat pemain untuk mengambil peran suatu karakter dan menjelajahi dunia dalam game tersebut. *Game* RPG biasanya meliputi misi yang menantang pemain dengan tantangan pertempuran dan eksplorasi yang berbeda. *Baldur's Gate 3* diklaim sebagai salah satu *game* RPG yang sangat populer saat ini. *Game* yang dirilis pada bulan Agustus tahun 2023 ini sangat populer dikarenakan banyaknya opsi dan nilai *replayability* dalam *game* ini. Selain itu, *game* ini juga mengajarkan tentang hubungan dan cerita (Dan Ackerman, 2023).

Karena *Baldur's Gate 3* memiliki variasi karakter dengan sifat dan latar belakang yang menarik, terdapat sebuah sistem atau elemen unik dalam *game* ber-*genre* RPG ini. Sistem itu disebut sebagai *romance system*. Sebagai penjelasan sederhana, *romance system* dalam *game* bekerja seperti ini, bayangkan *game* adalah dunia nyata. Di dalam dunia nyata pastinya ada orang-orang lain selain diri kita sendiri, orang lain ini dapat disebut sebagai *Non-playable character* (NPC). Layaknya dunia nyata, kita dapat berinteraksi dengan NPC. Ketika kita sering berinteraksi dengan seseorang, pastinya akan tercipta hubungan antara kita dan orang tersebut. Baik sebagai teman ataupun musuh. Tapi, bila kita tertarik ama orang tersebut, maka biasanya kita ingin mempunyai hubungan lebih dalam dengan mereka dan melakukan pendekatan. Jadi, *romance system* adalah sistem dalam *game* dimana kita dapat menjalin hubungan romantis dengan karakter di dalam *game* tersebut. Amy Brierley-Beare (2023) menganggap bahwa *romance system* adalah bukti dari kecanggihan teknologi dari sistem sosial RPG yang akan datang. Dalam *game* *Baldur's Gate 3*, sistem ini diibaratkan sebagai *mini-game* yang bersifat opsional.

Dari perspektif pengembang *game*, tentunya kita menginginkan *game* yang kita buat ramai dimainkan oleh orang-orang. Oleh karena itu, diperlukan untuk memasukkan hal-hal dan sistem menarik di dalam *game* yang dikembangkan

agar para pemain merasa betah, senang, atau termotivasi untuk memainkan game yang kita kembangkan. Tapi, apa yang menarik bagi pengembang, belum tentu menarik bagi pemain. Oleh karena inilah dalam pengembangan *game* diperlukan juga untuk melakukan penelitian untuk mengurangi atau mencegah *flop* dan mengurangi biaya dalam pengembangan *game*. Dalam kasus *Romance System* ini, meskipun terlihat cukup populer di kalangan *game* ber-genre RPG, belum diketahui seberapa besar pengaruh dari sistem ini untuk memancing calon pemain memainkan *game* yang dikembangkan atau untuk membuat pemain betah memainkan game tersebut. Apakah sistem ini bernilai atau *worth the cost* untuk dimasukkan? Ataukah justru tidak memiliki pengaruh positif yang cukup?

Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berfokus dengan *Romance System* ini dikarenakan meskipun secara *surface* sistem ini terlihat populer dalam *game* Baldur's Gate 3, berdasarkan penelitian yang dilakukan Heidi McDonald (2015), terdapat beberapa orang yang menganggap bahwa romansa di dalam *game* adalah *niche* (memiliki pasar yang spesifik), tidak sukses, dan tidak populer. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti mengharapkan jawaban dari pertanyaan tersebut yang nantinya dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk mendesain suatu *game* kedepannya.

Untuk itu melakukan penelitian tersebut, diperlukan metode evaluasi yang berfokus untuk *game*, seperti *Game Experience Questionnaire* (GEQ). GEQ adalah metode pengukuran yang dikembangkan untuk menilai pengalaman bermain pemain (Rebhi, et al., 2023). Metode ini terbagi menjadi 3 modul (Ijsselsteijn, et al., 2013), yaitu *core module* yang membahas pengalaman bermain, *social presence module* yang membahas perilaku pemain terhadap pemain lainnya, dan *post-game module* yang membahas perasaan pemain setelah memainkan *game* tersebut. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan peneliti dapat menemukan apa saja pengaruh *romance system* ini terhadap pengalaman bermain pemain dalam *game* Baldur's Gate 3.

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis ingin mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dan penyusunan tugas akhir berjudul “**ANALISIS PENGARUH *ROMANCE SYSTEMS* DALAM *ROLE-PLAYING GAME* STUDI KASUS *BALDUR’S GATE 3*”**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yakni, apa pengaruh *romance systems* terhadap pemain saat dan setelah mereka memainkan *game* Baldur’s Gate 3? Apakah itu memberikan efek dan pengalaman yang positif atau negatif?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis besarnya pengaruh *romance systems* secara positif maupun negatif terhadap pemain pada saat dan setelah memainkan *game* Baldur’s Gate 3.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat melihat pengaruh *romance systems* terhadap pengalaman bermain pemain *game* Baldur’s Gate 3 baik secara positif maupun negatif.
2. Dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
3. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam *game design* bagi pengembang *game* termasuk peneliti.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan ketika melakukan penelitian, penulis membatasi ruang lingkup penelitian dengan membuat batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian dibatasi dalam lingkup *game* Baldur’s Gate 3.
2. Pengambilan sampel dilakukan dengan kuesioner yang akan diisi oleh para pemain Baldur’s Gate 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Ackerman, D. (2023). Why everyone is in love with Baldur's Gate 3. From: <https://danackerman.substack.com/p/why-everyone-is-in-love-with-baldurs>
- Arthur, G. (2023). Baldur's Gate 3 Is a Fantasy Epic to Be Played After Dark. Diakses tanggal 14 Maret, 2023, from: <https://www.nytimes.com/wirecutter/blog/baldurs-gate-3-review/>
- "Baldur's Gate 3," Larian Studios, [Online]. Available: <https://baldursgate3.game/>.
- Baldur's Gate 3. Diakses tanggal 14 Maret, 2024, from, <https://steamdb.info/app/1086940/charts/>
- Baldur's Gate 3: Game's popularity grows by leaps and bounds. (2023). Diakses tanggal 14 Maret, 2024, from: <https://economictimes.indiatimes.com/news/international/us/baldurs-gate-3-games-popularity-grows-by-leaps-and-bounds-see-details/articleshow/102542822.cms>
- Bergonse, R. (2017) Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. DOI: 10.1007/s40869-017-0045-4
- Bouquet, E., Mäkelä, V., Schmidt, A. (2021). Exploring the Design of Companions in Video Games. <https://doi.org/10.1145/3464327.346437>
- Brazie, A. What is Video Game Systems Design and How Do You Learn I. From: <https://gamedesignskills.com/game-design/systems-design/>
- Brierley-Bear, A. (2023). Representations of Optional Romance in AAA Role-playing Games: Love, Lust and Limerence.
- Clement, J. (2024). Video game industry - Statistics & Facts. From: <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#topicOverview>
- Entertainment Software Association (ESA). (2023). Global Report Reveals Positive Benefits of Video Gameplay. From: <https://theesa.com/global-report-reveals-positive-benefits-of-video-gameplay/>
- Greenan, R. (2023) What is Game UX? The Complete Guide for 2024. From: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/game-ux/>

- Grimoire, V. K. (2022) RPGs and their Dialogue Systems. From: <https://medium.com/@kaptainvicious/rpgs-and-their-dialogue-systems-73307caa2b81>
- Handayani, M., Jayadilaga, Y., Fitri, A., Rachman, D., Istiqamah, N., Diah, T., Pratiwi, A., Kas, S. (2023). "Socialization and Introduction of the SPSS Data Processing Application to Health Administration Students of the Faculty of Sports and Health Sciences". *JIPM : Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 24-32. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i2.170>
- IJsselsteijn, W. A., De Kort, Y. A., & Poels, K. (2013). The Game Experience Questionnaire.
- Larian Studios. Baldur's Gate 3 General Information. From: https://larian.com/support/faqs/general-information_46
- McDonald, H. (2015). "Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It". *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2(2), 32-63. <https://doi.org/10.14321/qed.2.2.0032>
- McEvoy, S. (2023) Baldur's Gate 3 sweeps The Game Awards 2023. From: <https://www.gamesindustry.biz/baldurs-gate-3-sweeps-the-game-awards-2023>
- Meers, W. (2023). Baldur's Gate 3 romance options: How to gain approval. From: <https://www.rockpapershotgun.com/baldurs-gate-3-romance-guide>
- Mullich, D. (2018). Game Mechanics Vs. Game Features. From: <https://davidmullich.com/2018/08/06/game-mechanics-vs-game-features/>
- Penber, R. (2023). Baldur's Gate 3: How To Check Companion Approval. From: <https://gamerant.com/baldurs-gate-3-bg3-how-check-companion-approval/>
- Santoso, P. (2023). Review Baldur's Gate 3: Emang Boleh RPG Sekeren dan Seadiktif Ini?. From: <https://jagatplay.com/2023/09/features/review-baldurs-gate-3-emang-boleh-rpg-sekeren-dan-seadiktif-ini/>
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*.
- Silva, G. & Riberio, M. (2021). Development of Non-Player Character with Believable Behavior: a systematic literature review. https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19660

- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa-beta.
- Syahroni, I. M. (2022). "Prosedur Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Al-Musthafa*, 2(3), 43-56. <https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>
- Szolin, K., Kuss, D., Nuyens, F., & Griffiths, M. (2023). "'I am the character, the character is me": A Thematic Analysis of the User-Avatar Relationship in Videogames". *Computers in Human Behavior*, 143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>
- Tomlinson, C. (2021). "Priority pixels: the social and cultural implications of romance in video games". *ICS : Information, Communication & Society*, 24, 717-732. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1874478>
- Video Game Mechanics for Beginners. From: <https://www.gamedesigning.org/learn/basic-game-mechanics/#Game-Mechanics-vs-Gameplay>
- Wijman, T. (2023). What are 2023's top game genres? From: <https://newzoo.com/resources/blog/top-game-genres-2023>
- Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*.