

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Analisis Perbandingan Kecerdasan Buatan pada Computer Player dalam Mengambil Keputusan pada Game Battle RPG. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 226. <https://doi.org/10.12962/j24068535.v15i2.a671>
- Barbosa, A. V., & Massukado, G. S. (2021). *Monografia Final mac 499 — Trabalho de Formatura Supervisionado*.
- Handy Permana, S. D., Yogha Bintoro, K. B., Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Comparative Analysis of Pathfinding Algorithms A *, Dijkstra, and BFS on Maze Runner Game. *IJISTECH (International Journal Of Information System & Technology)*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.30645/ijistech.v1i2.7>
- Hidayatullah, V. T., Astutik, I. R. I., Ariyanti, N., & Busono, S. (2023). *Pembuatan 2D Game “Tomorrow Will Come” RPG Adventure Menggunakan Godot Engine [2D Game Creation “Tomorrow Will Come” RPG Adventure Using Godot Engine]*. 1–14. https://www.researchgate.net/publication/372332710_2D_Game_Creation_Tomorrow_Will_Come_RPG_Adventure_Using_Godot_Engine_Pembuatan_2D_Game_Tomorrow_Will_Come_RPG_Adventure_Menggunakan_Godot_Engine
- Ishak, D. (n.d.). *ARTIKEL KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI ERA REVOLUSI 4 . 0 : GAMIFIKASI PENDIDIKAN , MENGUBAH VIDEO GAME MENJADI PLATFORM*. 2(1), 189–198.
- Kasus, S., Rute, M., Menuju, T., Akhir, T., Soraya, S., Author, F., Sains, F., & Informatika, T. (n.d.). *Penerapan Metode Pathfinding Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang*.
- Learning, D. G. (2001). Fun , Play and Games : What Makes Games Engaging. *Scientist*, 1–31. [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky\(2001\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine13/Prensky(2001).pdf)
- Leski, R. (2020). Indonesia Game Rating System (IGRS). *Kominfo*, 1–3. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/>

- Marzuki, F. C. (2009). *Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Anak Usia Dini*. 1–11.
- Oliveira, W., Hamari, J., Joaquim, S., Toda, A. M., Palomino, P. T., Vassileva, J., & Isotani, S. (2022). The effects of personalized gamification on students' flow experience, motivation, and enjoyment. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00194-x>
- Pamilih, P. (2016). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME " THE RELATIONSHIP " Miftah Fauzan Rahadian 1) , Addy Suyatno 2) , Septya Maharani 3). *Februari Jurnal Informatika Mulawarman*, 11(1), 14–22.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Saputra, D. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game War of Astraghoul. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 3(1), 91–97.
- Studi, P., Informatika, T., Tinggi, S., Informatika, M., & Komputer, D. A. N. (2021). *Algoritma Pathfinding a * Pada Game Edukasi Penyelamatan Diri Dari Virus Covid-19 Berbasis Android*.
- Tanjung, M. A. P. (2011). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 5(3), 1–4.
- Troy, T. (2015). Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 137.