

DAFTAR PUSTAKA

- Ariputri, F. O., & Taurusta, C. (2023). "Rancang Bangun Game 2D 'East Java Adventure' Menggunakan Unity." *Journal Of Animation And Games Studies*, Vol. 9, No. 2, Pp.95.
- Ash-Shallabi, A.M (2018). "Biografi Abu Bakar Ash-Siddiq", Jakarta Timur: Ummul Qura.
- Herlambang, M. (2019). "Penerapan Metode *Finite State Machine* Pada Game *Dreadman*." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 3, No. 2, September 2019, Pp.83-89
- Hidayat, M.A. (2019). "Pengembangan Game Petualangan 'Agazz Si Pendekar' Dengan Menggunakan Metode *Finite State Machine* Untuk Pembentukan Perilaku Non-Player Character." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 3, No. 1, Pp. 189-194, Maret 2019.
- Karyadi, B. (2023). "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Dalam Mendukung Pembelajaran Mandiri". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, Pp. 253-258
- Kinayun, S. J., Wahyuni, F. S., & Ariwibisono, F. X. (2023). "RANCANG BANGUN GAME ROAD MAZE 3D." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol.7, No.5, Pp.2966-2927.
- Lab. Pengolahan Citra Dan Multimedia. (2023). Modul Praktikum Animasi Dan Game Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang, BAB IV.
- Liem, C. L. C., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2023). "3D Adventure Game Introduction To South Minahasa Historical Buildings". *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, Vol.12, No.2, 75-84. P-ISSN: 2301-8402, E-ISSN: 2685-368X.
- Millington, I. (2019). "AI For Games" (Edisi Ke-3). CRC Press. Boca Raton: Taylor & Francis Group, ISBN 9781138483972.
- Nopriansyah, A., Kanedi, I., Prahasti. (2022). "Rancang Bangun Game 2D Shooter Menggunakan Metode *Finite State Machine*." *SITEKIN: Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, Vol. 19, No. 2, Juni 2022, Pp. 171-177.
- Nugroho, F., Basid, P. M. N. S. A., Bahtiar, F. S., Simamora, R. N. Z., Kurniawan, R. F., Janitra, G. A., & Fadilah, J. N. (2022). "2D Game "Omar's Adventure"

- Design Using The *Finite State Machine* Method”. *Journal Of Informatics And Telecommunication Engineering*, Vol. 6, No.1, Pp. 18-26.
- Pahrudin, P., Lailiyah, S., & Setiawan, D. A(2023). “Application Of Collision Detection In Arjuna's Adventure Game”. *Tepian*, Vol.4, No.1, Pp. 45-51.
- Pranselga,A, Iwan, I,R, & Winda, A (2021). "Implementasi *Finite State Machine* Pada Karakter NPC Musuh Dalam Game Adventure In Java." *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi* Vol.10, No.3, Pp. 391-404.
- Purnama, R., & Fidiawati, R. (2021). "Perancangan Aplikasi Game Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Machine." *Jurnal Dunia Ilmu*, Vol. 1, No. 1, 2021.
- Putra, J. C., Rohman, M. M., & Rizqi, M. (2021). “Kecerdasan Buatan Virtual Assistant Pada Permainan Menggunakan Metode Finite State Machine”. *Journal Of Animation And Games Studies*, Vol.7, No.2, Pp. 85-100.
- Raguman, R., Santhakumar, M., Thomas, X. P., & Revathi, M. (2019). “3D Adventure Game Using Unity”. *Bonfring International Journal Of Software Engineering And Soft Computing*, Vol.9, No.2, Pp. 16-20.
- Sanjaya, J. L. T., Vendiansyah, N., & Wahyuni, F. S. (2024). “Perancangan Game *Adventure Of Sakera* 2D Menggunakan Metode *Finite State Machine* (FSM) Berbasis Android.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol. 8, No. 2,, April 2024.
- Troy, (2015). “Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam Games”, *Journal Of Animation And Games Studies*, Vol. 1, No. 1, Pp. 135 – 164.
- Wiyendi, N., Setiabudi, D. H., & Juwiantho, H. (2021). Penerapan Probabilistic FSM Pada AI Musuh Dalam Game ARPG Untuk Gerakan AI Tidak Monoton. *Jurnal Infra*, Vol.9, No.1, Pp. 85-91.
- Yulsilviana, E., Hanifah Ekawati, Dan, Informatika, M., Widya Cipta Dharma Samarinda, S., Yamin No, J. M., & -Kalimantan Timur, S. (2019). Penerapan Metode *Finite State Machine* (Fsm) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 23, 116–123.