

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Setiawan, F., Santi Wahyuni, F., & Primaswara Prasetya, R. (2023). Perancangan Game Simulasi 3D Bahasa Inggris Metode Finite State Machine Berbasis Desktop. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2341–2348. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7506>
- Anggraini, A. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Rancang Bangun Game 2D “Finding Tajwid” Dengan Metode Finite State Machine Menggunakan Software Unity Hub. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 88–93. <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1782>
- Budiartawan, N. J., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Darmawiguna, M. (2022). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Berbasis Desktop “Calon Arang (The Darkness of Dirah).” *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 48–60. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/39196>
- Dhiyauddin Abdurrohman, Y. A. P. R. P. P., Sumaryana, Y., Hikmatyar, M., Mochamad, F. E., Hakim, K. F., Pasha, D., Adrian, Q. J., Ayu Setyaningrum, A., Panji Sasmito, A., Zulfia Zahro’, H., Anggraini, A. N., Fadila, J. N., Nugroho, F., Abdurrohman, D., Agus Pranoto, Y., Primaswara Prasetya, R., Ramadhani, M. I., Minarno, A. E., Cahyono, E. B., ... Auliasari, K. (2023). PERANCANGAN GAME LOST FOREST 3D MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE BERBASIS DESKTOP. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 11(1), 57–64. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7483>
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). *GAME EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN*. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>
- Laksita, J., Karmanto, A., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2023). *IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME “ CIPHER CLUB ” 2D BERBASIS ANDROID*. 7(1), 2403–2410.
- Like Titi Sanjaya, J., Vendiansyah, N., & Santi Wahyuni, F. (2024). Perancangan Game Adventure of Sakera 2D Menggunakan Metode Finite State Machine

- (Fsm) Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1158–1166. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9067>
- Lisa Novia, Isha Ananda Firdausi, Salwa Rulla Darmawan Putri, Srihayani, Silhana Fitri, Y. H. (2023). Meningkatkan Minat Baca Anak-anak Melalui Cerita Rakyat Lokal: Program Dongeng dan Kreativitas Untuk Membuka Dunia Imajinasi. *Pengabdian Masyarakat Inovasi*, 2(November), 1–23.
- Nuraeni, R. D., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). Rancang Bangun Game Petualangan Melalui Cerita Wayang Arjuna Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3257>
- Satrio, I., Santi Wahyuni, F., & Rudhistiar, D. (2023). Penerapan a* Pathfinding Dan Fsm (Finite State Machine) Pada Game “Lost Civilization” Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 1192–1199. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5402>
- Setyohadi Pratama, D., Vendyansyah, N., & Primaswara Prasetya, R. (2024). Pembuatan Game 2D “Ken Arok” Menggunakan Metode Finite State Machine Dan Pathfinding. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8389–8397. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i5.10545>
- Sujaya, M. A. P., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2022). Pengembangan Game RPG 2D Legenda Desa Trunyan. *INSERT : Information System and Emerging Technology Journal*, 2(2), 84–98. <https://doi.org/10.23887/insert.v2i2.40691>
- Sunrise, B. (2022). Legenda Roro Jonggrang Prambanan. *Borobudur Sunrise*. <https://www.borobudursunrise.net/news203-legenda-ro-ro-jonggrang.html>