

## DAFTAR PUSTAKA

- Faza Akhnaf, A., Kusuma Ayu, W., & Pratama Nugraha, E. A. (2024). IMPLEMENTATION OF EDUCATIONAL GAMES BASED ON ROLE PLAYING GAMES (RPG) AS A LEARNING MEDIA FOR CHARACTER EDUCATION. 8(1). <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2024.008.01.1>
- Gilang Saputra, A., & Haryanto, H. (2024). PENGGUNAAN FINITE STATE MACHINE UNTUK MEMODELKAN PERILAKU MUSUH PADA ROLE-PLAYING GAME 2 DIMENSI “THE SOUL” Implementation of Finite State Machine To Model Enemies Behavior In The 2 Dimensional Role-Playing Game “The Soul.” Dalam Techno Creative (Vol. 2, Nomor 2).
- 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), 8(2), 1158-1166
- Yonanta, S. A., Firmansyah, M. Y., Aulia, D., Sari, D. N., Amanda, A. R., & Dermawan, D. A. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Game “Wisata Masa Depan (Wemade)” Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Indonesian Journal Computer Science, 2(1), 22-28.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(2), 234-244
- Jiwo, R. B., & Aini, A. F. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Game Menggunakan RPG Maker MV.
- Sarvinoz, C., Kizi, B., Seungwon, K., & Advisor, S. (2025). International Journal of Scientific Trends-(IJST) 3D Blender and 3D Unity: Key Steps in Game Development and Modeling. 4(2).
- Supriyono, A. R., Fatimah, A. D., Bahroni, I., Wanti, L. P., & Faiz, M. N. (2023). Metode Pengembangan Perangkat Lunak MDLC Pada Rancang Bangun Media Pembelajaran Planet Berbasis Teknologi Augmented Reality. Infotekmesin, 14(1), 141-148

Sunengsih, A., Hardiansyah, A. M., & Lisana, D. N. H. (2023). Pengembangan Game Edukasi Petualang Cerdas Berbasis Web Menggunakan Metode MDLC. *Media Jurnal Informatika*, 15(2), 162. <https://doi.org/10.35194/mji.v15i2.3907>

Wahyu Saputra, M. A., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Perancangan Game First Person Shooter 3D “Saving Islamic Kingdom” dengan Menggunakan Finite State Machine (FSM). *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.2.6981>

Laksita Anastasya Karmanto, J., Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro, H. (2023). IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME “CIPHER CLUB” 2D BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 1).

Laksita Anastasya Karmanto, J., Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro, H. (2023). IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME “CIPHER CLUB” 2D BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Nomor 1).

Lankes, M., & Stockl, A. (2023). AI-Powered Game Design: Experts Employing ChatGPT in the Game Design Process. *Technology, Engineering & Mathematics (EPSTEM)*, 24. [www.isres.org](http://www.isres.org)

Liu, X. (2024). The application of artificial intelligence in FPS Games. *Applied and Computational Engineering*, 35(1), 201–206. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/35/20230394>

Pacsi Yudha Perdana, E., & Winarso Martyas Edi, S. (2024). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME ROLE PLAYING GAME (RPG) INK JOURNEY.

Yonanta, S. A., Firmansyah, M. Y., Aulia, D., Sari, D. N., Amanda, A. R., & Dermawan, D. A. (2023). Perancangan Dan Pembuatan Game “Wisata Masa Depan (Wemade)” Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Indonesian Journal Computer Science*, 2(1), 22- 28.