

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, D. A., & Mahendra, Y. (2025). The Effectiveness of Educational Games in Mathematics Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 115-126
- Asrianda, A., & Zulfadli, Z. (2022). Konsep Finite State Machine dan implementasinya pada Game. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(1), 141-146.
- Ainiyah, S. W., & Rohma, E. A. (2025). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik; Studi Kasus SDN Daleman I. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 383-396.
- Azzufar, F. R. (2023). Perancangan perilaku non-playable character pada game “The Ma’had” menggunakan metode Behaviour Tree Berbasis Decision Support System (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Business Insider. (2021, 28 Mei). *What does “NPC” mean? Understanding non-player characters, an important aspect of any video game*. Diakses pada 23 Agustus 2025, dari <https://www.businessinsider.com/guides/tech/npc-meaning>.
- Charles, J., Pribadi, O., & Juliandy, C. (2022). Game Development" Kill Corona Virus" for Education About Vaccination Using Finite State Machine and Collision Detection. *Kinetik: Game Technology, Information System, Computer Network, Computing, Electronics, and Control*.
- Danial Pramadya, D. (2023). Penerapan Non-deterministic Finite Automata (NFA) dan Decision Making Menggunakan Algoritma Monte Carlo Tree Search (MCTS) Menentukan Perilaku Non-player Character (NPC) pada Game the Last Hope.
- Dermawan, D. A. (2021). Implementasi Algoritma Collision Detection dan Markov Chain untuk Menentukan Behaviour NPC dan Karakter Player pada Game Higiea. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(01), 12-19.
- Ericson, C. (2004). *Real-time collision detection*. Morgan Kaufmann Publishers.

- Izza, M. G., & Wardhani, D. F. (2025). Perkembangan Kecerdasan Buatan Dalam Industri Video Game. *Jurnal Sintaks Logika*, 5(2), 159-169.
- Indonesia Game Rating System. (n.d.). IGRS – Sistem Klasifikasi Game Indonesia. Diambil 1 Februari 2026, dari <https://igrs.id/>
- Millington, I., & Funge, J. (2019). *Artificial Intelligence for Games* (3rd ed.). CRC Press.
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. UGM PRESS.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.
- Pua, G. E. (2020). Komparasi Algoritma A Star, Dijkstra dan BFS Untuk Path Finding NPC Dalam Game/Geraldin Everdin Pua/57160405/Pembimbing: Richard Vinc N. Santoso.
- Perangin-Angin, J. T. K., Octaviandy, P., & Wijaya, R. (2024). Permainan Monster Defence Dengan Metode Collision Detection Dan Boids Sebagai Media Edukasi Pengenalan Warna Bagi Anak-Anak. *Jurnal Armada Informatika*, 8(1), 1-7.
- Pamungkas, T. K., Surahman, A., & Abidin, Z. (2023). Desain Interaksi Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli Dengan Metode Collision Detection. *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 96-102.
- Prasetyo, A. R., Widodo, D. W., & Pamungkas, D. P. (2023). Penerapan Markov State Chain, Collision Detection Dan Fisher Yates Pada Game Animal Rescue. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2506-2511.
- Rosyad, H. S., Wahyuni, F. S., & Prasetya, R. P. (2024). Pembuatan Game 3d “Budi The Delivery Boy” Menggunakan Metode Collision Detection. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8258-8266.
- Qaffas, A. (2020). An operational study of video games’ genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(15), 175–194.
- Sakrani, F., & Wibowo, S. A. (2020). Implementasi Finite State Machine Sebagai Kontrol Untuk Non Player Character Pada Game “Lastri And The Last Tree”. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 128-135.

- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh game edukasi adventure berbantuan online HOTS test terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715-736.
- WP, P. M. A., Wahyuni, F. S., & Setiawan, A. F. (2023). Game Edukasi "Pengenal Transportasi" 2d Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2136-2143.
- Yusuf, M. R., Sasmito, A. P., & Zahro, H. Z. (2024). Perancangan Game Mitologi 3d" Gesang" Dengan Metode Algoritma Collision Detection. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8323-8330.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26-35.
- Zakirman, Z., Rahayu, C., & Widiasih, W. (2024). Gaming for Growth: Investigasi Manfaat Akademik dan Kognitif dari E-Learning Berbasis Petualangan di Sekolah Menengah. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 157-174.
- 3D Studio. (n.d.). High Poly Modeling vs Low Poly. Diakses pada 21 Agustus 2025, dari <https://3dstudio.co/id/low-and-high-poly-modeling/>