

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yulsilviana, E., & Ekawati, H. (2019). Penerapan Metode Finite State Machine (FSM) Pada Game Agent Legenda Anak Borneo. *Sebatik*, 116-123.
- [2] Fasyamtoro, K. R., 2017. Perancangan dan Pembuatan Game Strategi Vimala Menggunakan RPG Maker VX. *Simki-Techsain*, 12(2), pp. 2 - 14.
- [3] Rahadian, M. F., Suryanto, A. & Maharani, S., 2016. Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game "The Relationship". *Jurnal Informatika Mulawarman*, pp. 14-22 .
- [4] Nendya, M. B., Gunanto, S. G. & Santosa, R. G., 2015. Pemetaan Perilaku Non-Playable Character Pada Permainan Berbasis Role Playing Game Menggunakan Metode Finite State Machine. *Journal of Animation and Games Studies*, pp. 185-202.
- [5] Dedy Irawan, Joseph and Prasetyo, Sonny and Adi Wibowo, Suryo and Agus Pranoto, Yosep (2015) PELATIHAN PEMBUATAN GAMEMENGGUNAKAN GREENFOOT. *INDUSTRI INOVATIF*, 5 (2). pp. 29-35.
- [6] Silvianita, H., 2019. *Pengertian Game Beserta Sejarah, Manfaat, serta Jenis-Jenis Game, Lengkap*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2020.
- [7] Lim, M.Y., Dias, J., Aylett, R., dan Paiva, A. (2009). *Intelligent NPCs for Educational Role Play Game*. Edinburgh: Heriot Watt University.
- [8] Moore, K. & Goupta, D., 2020. *Finite State Machine*. <https://brilliant.org/wiki/finite-state-machines/>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2020.
- [9] Andi. 2014. Mudah membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D. Yogyakarta : Andi..
- [10] Anonym. 2020. *Ouroboros, Liangkaran Keabadian dari Peradaban Kuno*. <https://www.indozone.id/fakta-dan-mitos/4Wsm4L/ouroboros-simbol-keabadian-yang-dikenal-oleh-peradaban-kuno-dunia/read-all>. Diakses pada tanggal 10 maret 2020.