

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, I. F., Adams Jonemaro, E. M., & Akbar, M. A. (2020). *Implementasi Adaptive AI Pada Game Turn-Based RPG Dengan Menggunakan Metode Hierarchial Dynamic Scripting* (Vol. 2, Nomor 2). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Adrianus, Amak Yunus, & Anggri Sartika Wiguna. (2021a). *Implementasi Behavior Tree Pada Perilaku NPC di Game Sidescroller.2*
- Adrianus, Amak Yunus, & Anggri Sartika Wiguna. (2021b). Implementasi Behavior Tree Pada Perilaku NPC di Game Sidescroller. *KURAWAL Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri* , 4.
- Agis, R. A., Gottifredi, S., & García, A. J. (2020). An event-driven behavior trees extension to facilitate non-player multi-agent coordination in video games. *Expert Systems with Applications*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2020.113457>
- Alam, P., & Haryanto, H. (2024). IMPLEMENTASI BEHAVIOR TREE DALAM MENENTUKAN PERILAKU MUSUH PADA GAME METROIDVANIA “CURSED WORLD” Implementation of Behavior Tree in Determining Enemy Behavior in the Metroidvania Game “Cursed World.” Dalam *Techno Creative* (Vol. 2, Nomor 2).
- Alamsyah, Firmanu, Yunus, & Amak. (2019). IMPLEMENTASI ALGORITMA COLLISION DETECTION DAN FINITE STATE MACHINE UNTUK KARAKTER MUSUH PADA GAME BERTIPE METROIDVANIA. Dalam *Jurnal Terapan Sains & Teknologi* (Vol. 1, Nomor 2).
- Anastasya, Jennie, 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).

Andi, Tito, & Ratna. (2023). *Penerapan Perilaku Non-Player Character Pada Game Edukasi Debat Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Finite State Machine*.

Arief, A., Muhammad, M., & Amin, F. (2023). Pengembangan Game Edukasi Dengan Metode GDLC: Studi kasus Mata Kuliah Algoritma dan Struktur Data. Dalam *IJIS Indonesian Journal on Information System*.

Azzam, M., Habiburrahman, A.-G., Aminul Akbar, M., & Afirianto, T. (2021). *Pengembangan Kecerdasan Buatan Objek NPC pada Micro-Games: Karting menggunakan Finite State Machine Unity* (Vol. 5, Nomor 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Bagus, Muhammad, Bukhori, S., & Furqon, A. (2024). Implementation of Finite State Machine to Determine The Behaviour of Non-Playabale Character in Leadership Simulation Game. Dalam *Journal of Games, Game Art and Gamification* (Vol. 09, Nomor 01).

Budi Hartanto, M., Yusman, M., & Ikhwan, A. (2025). Analisis Pemanfaatan Teknologi Cloud Storage untuk Efisiensi Kolaborasi Data pada Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia. Dalam *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)* (Vol. 6, Nomor 1).

Carter, J., Chiclana, F., Singh, A., Tianhua, K., & Editors, C. (2021). *Fuzzy Logic Recent Applications and Developments*.

Chusyairi, A., Setia, J., Wibowo, L., & Winata, A. K. (2020). *Game Gandrung Strories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC* (Vol. 1, Nomor 1).

Demattia, G. (2020). *More Than Just Video Games: Analyzing Japanese Game Design 1985 - 1995*. <https://scholarship.shu.edu/dissertations/2809>

Dwi Susanto, R., & Arwin Dermawan, D. (2021). Implementasi Finite State Machine dan Algoritma Naïve Bayes pada Game Lord Of Sewandono. *Journal of Informatics and Computer Science*, 03.

Ellio, A., Alsveta, D., Zahro', H. Z., & Orisa, M. (2024). RANCANG DAN IMPLEMENTASI METODE FINITE STATE MACHINE (FSM) PADA GAME BATTLE FOR FLORYN BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 4).

Fadillah, S. R., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Wardhono, W. S. (2021). *Pengembangan Gim Edukasi Matematika Dasar berbasis Android* (Vol. 5, Nomor 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Farhan. (2023). *PERANCANGAN PERILAKU NON-PLAYABLE CHARACTERPADA GAME“THE MA’HAD” MENGGUNAKAN METODE BEHAVIOUR TREEBERBASIS DECISION SUPPORT SYSTEM*.

Fauzan, Ikhwan Arif, Haryanto, H., Rosyidah, U., & Kardanawati, A. (2024). Perancangan Perilaku Bos Musuh Pada Action-Adventure Game (Zelda-Like) Menggunakan Metode Behaviour Tree Behaviour Design of Enemy Boss in Action-Adventure Game (Zelda-Like) Using Behaviour Tree Method. Dalam *Techno Creative* (Vol. 2, Nomor 2).

Fauzan, Sugih Ahmad, Pradana, S. R., Hikal, M., Ashfiya, M. B., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2022). Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(2), 113–126. <https://doi.org/10.54082/jiki.26>

Fegi, M. (2023). *Metaverse: Pengembangan Interaksi NPC dengan Conversation AI*. Asadel Publisher.

https://publisher.asadel.co.id/books/index.php/ap/catalog/book/metaverse_fegi

Fikriansyah, M., Wiriasto, G. W., & Rachman, A. S. (2023a). *Rancang Bangun Prilaku Buatan pada Non-Player Character dalam Game Pemadam Kebakaran menggunakan Finite State Machine dan Godot Script*. 10(1), 1–13.

Fikriansyah, M., Wiriasto, G. W., & Rachman, A. S. (2023b). *Rancang Bangun Prilaku Buatan pada Non-Player Character dalam Game Pemadam Kebakaran menggunakan Finite State Machine dan Godot Script*. 10(1), 1–13.

Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *SIMKOM*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>

Hasti, Aribowo, Haryanto, H., & Novianto, S. (2023). Implementasi Behaviour Tree Untuk Mengatur Perilaku NPC Musuh Pada Game 2D Platformer`Cyberun`ImplementationPlatformer`Cyberun`

Platformer`Cyberun`Implementation of Behaviour Tree for Controlling Enemies NPC Behavior on 2D Platformer GamèCyberun`. Dalam *Desember* (Vol. 1, Nomor 2).

- Herumurti, D., Yunanto, A. A., Senna, G. A., Kuswardayan, I., & Arifiani, S. (2020). Development of first-person shooter game with survival maze based on virtual reality. *Proceeding - 6th Information Technology International Seminar, ITIS 2020*, 81–86. <https://doi.org/10.1109/ITIS50118.2020.9321076>
- Hormansyah, D. S., Astiningrum, M., & Asyraq, F. A. (2020). Implementasi FSM (Finite State Machine) Pada Game Surabaya Membara. *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, Volume 6.
- Hutauruk, J. A., & Indra, E. (2024). *Rancang Ulang dan Uji Kegunaan Spada Unpri: Menerapkan Nielsen's Poisson Model*. 4(2). [https://doi.org/10.46880/tamika.Vol4No2\(SEMNASTIK\).pp90-96](https://doi.org/10.46880/tamika.Vol4No2(SEMNASTIK).pp90-96)
- Iovino, M., Förster, J., Falco, P., Chung, J. J., Siegwart, R., & Smith, C. (2024). *Comparison between Behavior Trees and Finite State Machines*. <http://arxiv.org/abs/2405.16137>
- Izzatun, A., Zahra, N., Mahmudi, A., & Faisol, A. (2024). Penerapan Metode FSM (Finite State Machine) Pada Game “TSUNAMI RESCUE” Berbasis Android. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 4).
- Maisto, & Alessandro. (2025). *Collaborative Storytelling and LLM: A Linguistic Analysis of Automatically-Generated Role-Playing Game Sessions*. <http://arxiv.org/abs/2503.20623>
- Marchelputra, T. S., Haryanto, H., Hastuti, K., Kadiasti, R., Nuswantoro Semarang, D., & Dian Nuswantoro Semarang, U. (2023). Non-Playable Character (NPC) based on Behaviour Tree for Enhanced Immersive Experience in the Serious Game

“Warik’s Adventure.” Dalam *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)* (Vol. 7, Nomor 2). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>

Marzian, Fadel, Qamal, & Mukti. (2020). *GAME RPG “THE ROYAL SWORD” BERBASIS DESKTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM)*.

Mh, R., Sokibi, P., & Martha, D. (2020). “*THE ADVENTURE OF SACHI*” *MENGGUNAKAN ENGINE RPG MAKER MV* (Vol. 8, Nomor 2).

Nguyen, L. T., Pham, H. H., May, A. Y. C., & Chin, T. L. (2025). Exploring the Landscape of Role-Playing Game Research Through Bibliometric Analysis From 1986 to 2023 Using Scopus Database. *International Journal of Computer Games Technology*, 2025(1). <https://doi.org/10.1155/ijcg/2315333>

Nurien, Berliana, Panji Sasmito, A., & Zulfia Zahro, H. (2024). PERANCANGAN GAME 3D “BEING HEALTHY” MENGGUNAKAN UNITY 3D. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 5).

Partlan, Nathan, Soto, L., Howe, J., Shrivastava, S., Seif El-Nasr, M., & Marsella, S. (2022, September 5). EvolvingBehavior: Towards Co-Creative Evolution of Behavior Trees for Game NPCs. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3555858.3555896>

Pratiwi, H., Pahrudin, P., Yuditia, M., Nassa, A. T., Studi, P., Informatika, T., Widya, S., & Dharma, C. (2021). *MEMANGUN GAME3D SIDE SCROLLDAN MENERAPKAN MODEL BEHAVIOR TREEPADA NPC ENEMYDALAM GAME“MAVERICK”*.

- Ramadan, Adit Tia, & Hardjianto, M. (2022). PENERAPAN FINITE STATE MACHINE PADA GAME “PENDEKAR CISADANE” BERBASIS ANDROID. Dalam *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*. <https://senafti.budiluhur.ac.id/index.php/senafti/index>
- Ramadhanu, Agung, & Syahputra, H. (2022). PENGENALAN TEKNOLOGI PENGOLAHAN CITRA DIGITAL (DIGITAL IMAGE PROCESSING) UNTUK SANTRI DI RAHMATAN LIL’ALAMIN INTERNATIONAL ISLAMIC BOARDING SCHOOL. *Communnity Development Journal*, 3(2), 1239–1244.
- Rohmah, I. R., Santi Wahyuni, F., & Priskaswara Prasetya, R. (2024). PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME 2D “ADVENTURE OF RUVY FOX” BERBASIS ANDROID. Dalam *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Nomor 3).
- Sestini, A., Kuhnle, A., & Bagdanov, A. D. (2021). *Deep policy networks for NPC behaviors that adapt to changing design parameters in Roguelike games*. www.aaai.org
- Soefana, F., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Akbar, M. A. (2021). *Penerapan Behavior Tree Untuk Pengambilan Keputusan Non-Player Character Pada Gim Balap* (Vol. 5, Nomor 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Stubbs, Richard, & Sorensen, N. (2025). Tabletop role-playing games and social and emotional learning in school settings. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 5, 100090. <https://doi.org/10.1016/j.sel.2025.100090>

Suryo, I. (, Wibowo, A., & Mt, S. T. (2019). *PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME DREADMAN*.

Wahyu, Muhammad Andryan, 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>

Widayati, S., Irawan Chandra, Y., Ruri, D., Jakarta STI, S., Jalan BRI No, K., Dalam, R., Baru, K., & Selatan, J. (2022). Penerapan Metode Agile Process dengan Model Extreme Programming Dalam Pembuatan Game RPG “The Realm of Unknown” Menggunakan MV RPG Maker. Dalam *Jurnal Esensi Infokom* (Vol. 6, Nomor 1).

Wijaya, A. R., Kanedi, I., & Zulfiandry, R. (2023). Pembuatan Game The Legend Of Bengkulu Menggunakan Rpg Maker Vx Ace. Dalam *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Nomor 1).

Zhu, F. (2025a). *Boosting Cooperative NPC Effectiveness and Player Immersion through Behavior Tree Optimization in Gaming*. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/131/2024.20547>

Zhu, F. (2025b). *Boosting Cooperative NPC Effectiveness and Player Immersion through Behavior Tree Optimization in Gaming*. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/131/2024.20547>

Zulkarnain, Ismail Abdurrozzaq, Astuti, I. P., Fadhullah, R., & Turuzi, L. (2024). *JIP (Jurnal Informatika Polinema) BERBASIS 3D MENGGUNAKAN METODE ALGORITMA A**.