

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. L. G. M. W. G. N. S. Agustika, “Intensitas Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. June, pp. 112–120, 2020.
- [2] L. S. Mongi, A. S. M. Lumenta, and A. M. Sambul, “Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity,” *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: 10.35793/jti.13.1.2018.20191.
- [3] N. Faijah and A. A. Wahbi, “Metode spasial dalam memetakan sektor peternakan unggulan di indonesia,” *J. Appl. Bus. Econ.*, vol. 1, no. 2, pp. 135–145, 2014.
- [4] S. R. Karimuna, S. Bananiek, S. Syafiuddin, and W. Al Jumiati, “Potensi Pengembangan Komoditas Peternakan di Sulawesi Tenggara,” *J. Ilmu dan Teknol. Peternak. Trop.*, vol. 7, no. 2, p. 110, 2020, doi: 10.33772/jitro.v7i2.12215.
- [5] N. Tringham, “Science fiction video games,” *Sci. Fict. Video Games*, pp. 1–506, 2014, doi: 10.1201/b17460.
- [6] R. I. Borman and I. Erma, “Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (Vak),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 8–16, 2018, doi: 10.29100/jipi.v3i1.586.
- [7] D. Masa and K. Masa, “Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa,” *J. Animat. Games Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 113–1134, 2015, doi: 10.24821/jags.v1i2.1301.
- [8] Y. G. Putra, “Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, p. 10, 2017.
- [9] M. F. Rahadian, A. Suyatno, and S. Maharani, “Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game ‘The Relationship,’” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 1, p. 14, 2016, doi: 10.30872/jim.v11i1.198.
- [10] Nasri, “Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence),” *Artif. Intell.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2014.

- [11] U. Nurhasan, “Analisis Perilaku Non Playable Character (Npc) Pada Game Menggunakan Fuzzy Sugeno,” *Techno.Com*, vol. 19, no. 3, pp. 308–320, 2020, doi: 10.33633/tc.v19i3.3477.