

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, I.G.A.S., Yusa, I.M.M., Jayanegara, I.N., (2021). Implementasi Rigging pada Karakter 'I Ansa' dalam Film Animasi 2D 'I Empas Teken I Ansa.' J. Desain 8, 249. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i3.9366>
- Aprianto, H. D., Suyanto, M., & Purwanto, A. (2023). Efektivitas Rigging Pada Aset Karakter Animasi 3D. JIPI: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika, 8, 857–863. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i3.3988>
- Builisova, K. (2023). *Procedūrinių Animacijos Technologijų Taikymas Humanoidiniams Žaidimų Agentams*. Mokslas – Lietuvos Ateitis, 15, 1–5. <https://doi.org/10.3846/mla.2023.19216>
- Cantão, V.N., & Oliveira, S.R.B., (2021). *An Implementation Guide To Procedural Animation*. ISSN 2447-1041. 13-15
- Doxygen (2015). *Look At IK*. Tersedia di : <https://root-motion.com/finalikdox/html/page13.html> [diakses pada tanggal 29 Agustus 2025]
- Ecole, L., Kim, W.-T., Yoon, J.-S., (2023). *Unity: A Powerful Tool for 3D Computer Animation Production*. J. Korea Comput. Graph. Soc. 29, 45–57. <https://doi.org/10.15701/kcgs.2023.29.3.45>
- Fachri, B., Chairul, R., & Supiyandi. (2024). Penerapan Metode *Waterfall* Dalam Perancangan Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Web. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Komputer*, 2(3), 591-597. E-ISSN: 2963-7104.
- Fernida, Y. and Nurdianto, N. (2024) "Pembuatan *Game 3D* 'Uji Nyali: The *Game*' Berbasis *Mobile*," *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, pp. 149–154. Available at: <https://doi.org/10.24036/javit.v3i3.155..>
- Harjono, W., & Tute, K. J. (2022). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall*. *SATESI (Jurnal Sains Teknologi dan Sistem Informasi)*, 2(1), 47-51. DOI: 10.54259/satesi.v2i1.773

- Habibi, A. & Athoillah, M.I. (2025) ‘Pengembangan Game Survival Horror Unity 3D dengan Menerapkan AI pada NPC’, *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 4(1), pp. 189–200. doi: 10.55606/juprit.v4i1.3473.
- Ilmi, F. I., Premana, A., & Irawan, B. (2025). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Letak Geografis Kabupaten dan Kota di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(1), 292–306.
- Jasmin, F., Salsabila, L. and Tjandra, W. (2025) “*Simulation and Game-Based Learning* sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila,” *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), pp. 507–513. Available at: <https://doi.org/10.21009/jimd.v24i2.54661>.
- Mekel, W.J., Sompie, S.R.U.A. & Supiarso, B.A., (2019). Rancang Bangun *Game* 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4), hlm. 455.
- Mordor Intelligence., (2025). *Gaming Market Size, Share, Growth, Trends & Industry Analysis 2030*. Tersedia di: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market> [diakses pada tanggal 29 Agustus 2025]
- Mulyani, L.N., Yusuf, S., Sriyanto, S., (2023). Metode *Inverse Kinematics* Dan *Frame-By-Frame* Pada Simulasi Jalan Laba-Laba. *Manutech J. Teknol. Manufaktur* 15, 24–32. <https://doi.org/10.33504/manutech.v15i01.260>.
- Prasetyo, S. D., Vitianingsih, A. V., Choiron, A., Cahyono, D., & Wikaningrum, A. (2024). Aplikasi *Game* Simulasi 3D Pencegahan Bullying Anak Remaja Berbasis *Role Playing* Menggunakan Metode *FSM* dan *BT*. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(6), 2803–2812. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1901>.
- Pratiwi, I., Anardani, S., & Putera, A. R.. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Dengan Metode *Waterfall*. *JDMIS: Journal of Data Mining and Information Systems*, 1(1), 20–28. DOI: 10.54259/jdmis.v1i1.1513.
- Psikolog Balikpapan., (2018). Psikolog Balikpapan, *Your One-stop Development Partner*. Tersedia di: <https://psikologbalikpapan.wordpress.com/> [diakses pada tanggal 27 November 2025]

Putrawan, I.K. *et al.* (2025) “Pengukuran Efisiensi *Qr Code* pada Sistem Presensi Karyawan The Seminyak Beach Resort and Spa,” 8(1).

Rhamadan, M. D., Haryanto, H., Rosyidah, U., Kardianawati, A., Astuti, E. Z., & Dolphina, E. (2025). Manajemen Skenario Dinamis Menggunakan *Finite State Machine* pada *Game* Simulasi Kehidupan Kampus. 5(2)

Septa & Saifudin, A., (2019). Penerapan Algoritma *Finite State Machine* pada *Game* Horror 3D untuk Melestarikan Budaya Tradisional Bangsa Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(1)..

Unity Documentation., (2023). *Animation rigging package*. Unity Technologies. Tersedia di : <https://docs.unity.cn/Packages/com.unity.animation.rigging@1.2/> [diakses pada tanggal 29 Agustus 2025]

Unity Technologies., (2025). *Animation Layers*. Tersedia di: <https://docs.unity3d.com/Manual/AnimationLayers> [diakses pada tanggal 28 November 2025]