

# **GAME VISUAL NOVEL 5 DAY'S WAR MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE**

(VISUAL NOVEL GAME 5 DAY'S WAR USING FINITE STATE MACHINE METHOD)

**Kresna Raka Pramana**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[kresnaraka2705@gmail.com](mailto:kresnaraka2705@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*Games are one of the favorites favored by various groups ranging from children, adolescents, to adults. Games are chosen as entertainment because the game is able to reduce the level of fatigue from work routines every day. Therefore the making of the "5 Day War" game was intended to tell the story of the history of the 5-day battle in Semarang. The Finite State Machine (FSM) method consists of a series of conditions that determine decisions. Each state can move to another state if it meets the specified conditions. The application of FSM in games is useful for determining various types of character responses that cannot be played based on the interactions made by players, this is because the FSM can be used to design and determine behavioral responses to changing conditions. The results of making this application focus on retelling what really happened at the 5-day battle in Semarang. This game aims to make learning games more interesting and present a more modern method of reading historical stories rather than reading books in general.*

*Keywords: Game, 5 Day Battle in Semarang, and Finite State Machine*

## **ABSTRAK**

*Game adalah salah satu hiburan yang digemari oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Game dipilih sebagai hiburan karena game mampu mengurangi tingkat kelelahan dari rutinitas kerja setiap hari. Oleh karena itu pembuatan game "Perang 5 Hari" dimaksudkan untuk menceritakan kisah sejarah pertempuran 5 hari di Semarang. Metode Finite State Machine (FSM) terdiri dari serangkaian keadaan yang menentukan keputusan. Setiap state dapat pindah ke state lain jika memenuhi kondisi yang telah ditentukan. Penerapan FSM pada game berguna untuk menentukan berbagai jenis respon karakter yang tidak dapat dimainkan berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh pemain, ini karena FSM dapat digunakan untuk merancang dan menentukan respon perilaku terhadap kondisi yang berubah. Hasil dari pembuatan aplikasi ini berfokus pada menceritakan kembali apa yang sebenarnya terjadi pada pertempuran 5 hari di Semarang. Game ini bertujuan untuk membuat game pembelajaran yang lebih menarik dan menyajikan metode yang lebih modern dalam membaca cerita sejarah daripada membaca buku pada umumnya.*

*Kata Kunci: Game, Pertempuran 5 Hari di Semarang, dan Finite State Machine*