

96% Unique

Total 37485 chars, 5221 words, 251 unique sentence(s).

Custom Writing Services - Paper writing service you can trust. Your assignment is our priority! Papers ready in 3 hours!
Proficient writing: top academic writers at your service 24/7! Receive a premium level paper!

STORE YOUR DOCUMENTS IN THE CLOUD - 1GB of private storage for free on our new file hosting!

Results	Query	Domains (original links)
Unique	T 2 yayananandra@gmail.com 1 , juliensahertian@unp	-
Unique	Di kantor di sekolah maupun di kampus kampus	-
Unique	Game merupakan aktivitas terstruktur yang biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang	-
Unique	Untuk sekarang ini jenis game adventure sudah cukup banyak digemari	-
Unique	Berbagai alasan menjadi magnet bagi semua kalangan dalam penggunaannya	-
Unique	Ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan utama pemakaiannya	-
Unique	Game merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang	-
Unique	Di kantor di sekolah maupun di kampus kampus	-
Unique	Game merupakan aktivitas terstruktur yang biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang	-
Unique	Untuk sekarang ini jenis game adventure sudah cukup banyak digemari	-
Unique	Pengimplementasian penggunaan metode FSM dan Fuzzy Logic pada Non Playable Character	-
Unique	Rumusan Masalah Dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut :	-
Unique	Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D	-
Unique	Game ini dibuat dengan model 2D dan berbasis Android	-

Unique	Jumlah misi dalam menyelesaikan game ini sebatas 3 level	-
Unique	Metode Fuzzy Logic diimplementasikan pada bos musuh pada rintangan terakhir dari level	-
Unique	Game ini dibuat menggunakan tools dan game engine Unity3D	-
Unique	Cerita dari game ini merupakan cerita fiksi yang dibuat oleh peneliti	-
Unique	Tujuan Penelitian Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :	-
Unique	Untuk merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D	-
Unique	Manfaat dan Kegunaan Penelitian Manfaat dan Kegunaan penelitian ini adalah :	-
Unique	Metode Penelitian Metode yang digunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	-
Unique	Pada setiap chapter state terdapat NPC yang diimplementasikan kecerdasan buatan dengan metode FSM	-
Unique	Desain Setelah penentuan konsep, maka dibuat alur dan perancangan game berupa WBS, dan Storyboard	-
Unique	Pengumpulan Bahan Tahap ini adalah proses pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan system game	-
Unique	b) Pembuatan gambar menggunakan aplikasi Adobe Illustratorb	-
Unique	c) Audio yang diperlukan adalah backsound music dan sound effect	-
Unique	d) Animasi obyek yang digunakan adalah animasi pada karakter	-
Unique	Pembuatan Setelah mengumpulkan bahan-bahan yang sudah ada, dilakukan pengolahan menggunakan engine Unity	-
Unique	Pembuatan sistem game dan implementasi dilaksanakan ditahap ini beserta pengkodean	-
Unique	Dengan kecerdasan buatan, elemen-elemen dalam game dapat berperilaku seperti manusia	-
Unique	Komputer dapat bereaksi dan menjawab tindakan-tindakan yang diberikan oleh lawan mainnya (Utari, Dely	-
3 results	(Rahadian, Suyatno, & Maharani, 2016)	researchgate.net researchgate.net scribd.com
Unique	Jenis-Jenis Game Seiring dengan perkembangan industry game, jenis-jenis game semakin bervariasi	-
Unique	Perbedaan jenis game terletak pada gameplay, interaksi, dan kategori	-
Unique	Gameplay merupakan system yang berjalan pada game	-
Unique	System tersebut meliputi story line, cara bermain, menu, area permainan, dan sebgainya	-
Unique	Berdasarkan hal-hal tersebut, game dikategorikan menjadi berbagai macam	-

Unique	Game jenis ini membutuhkan kemampuan reflex pemain dan timing yang tepat	-
Unique	Salah satu subgenre action yang paling populer adalah first person shooter	-
Unique	Contoh game genre ini, misalnya Half Life, Crysis, Paladin	-
Unique	Saat ini kebanyakan genre ini sudah mengadopsi 3 Dimensi	-
Unique	Contoh game genre ini, misalnya Tomb Rider, Hitman, Splinter Cell	-
Unique	Contoh game genre ini, misalnya SimCity, The Sims, dan Spore	-
Unique	Contoh game genre ini, misalnya Final Fantasy, World Of Warcraft, Fallout	-
Unique	Contoh game genre ini Age Of Empires, Rise Of Nation	-
Unique	Sementara itu genre Turn Based Strategy mengharuskan pemain berganti menjalankan taktiknya	-
Unique	Saat pemain mengambil langkah, pihak lawan menunggu, demikian juga sebaliknya	-
Unique	Contoh game genre ini Heroes Of Might and Magic, Master Of Orion	-
Unique	Tujuannya hanya satu, yaitu mencapai garis finish tercepat	-
Unique	Contoh game genre ini Need For Speed, Grand Turismo, Daytona, Top Gear	-
Unique	Contoh game genre ini adalah FIFA, Winning Eleven, PES, NBA, Tony Hawk Pro	-
Unique	contoh game genre ini Tetris, Bejeweled, Minesweeper, dan Bomberman	-
Unique	Cerdas, berarti memiliki pengetahuan ditambah pengalaman	-
Unique	Penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), moral yang baik	-
13 results	Manusia cerdas (pandai) dalam menyelesaikan permasalahan karena manusia mempunyai pengetahuan dan pengalaman	prpm.trigunadharna.ac.id rendihasri.blogspot.com scribd.com eprints.mercubuana-yogya.ac.id moniccaester.wordpress.com id.123dok.com id.123dok.com eprints.umm.ac.id moniccaester.wordpress.com repository.usu.ac.id
8,150 results	Pengetahuan diperoleh dari belajar	pendidikanku.org sarjanaku.com dosenpendidikan.co.id dekabopass2.blogspot.com medium.com pengertianmenurutahli.blogspot.com prpm.trigunadharna.ac.id noteinformatic.blogspot.com powershow.com teknonesia.com
Unique	Semakin banyak bekal pengetahuan yang dimiliki tentu lebih mampu menyelesaikan permasalahan	-

171 results	Unity itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional	eventkampus.com akbarproject.com creating-game.blogspot.com helmykediri.com adityamedian.blogspot.com softshare212.blogspot.com softwareholic.wordpress.com
Unique	Editor pada Unity dibuat dengan user interface yang sederhana	-
Unique	Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX	-
Unique	Unity mendukung semua format file, terutama format umum seperti semua format dari art applications	-
Unique	Plugin web player dapat juga dipakai untuk widgets Mac	-
Unique	Unity juga akan mendukung console terbaru seperti PlayStation 3 dan Xbox 360	-
Unique	Tahun 2006, menjadi juara dua pada Apple Design Awards	-
Unique	Editor Unity dapat diperbaharui dengan sesegera mungkin seperti file yang telah dimodifikasi	-
Unique	Perizinan atau license dari Unity ada dua bentuk	-
Unique	Versi Unity tersedia dalam bentuk gratis, sedang versi Unity Pro hanya dapat dibeli	-
Unique	Photoshop tersedia untuk Microsoft Windows, Mac OS X, dan Mac OS	-
131 results	C# bersifat sederhana, karena bahasa ini didasarkan kepada bahasa C dan	farisasyarie.com delfinjefriansyah28.blogspot.com restoprogram.com ceritacitaceria.blogspot.com saptafina13.blogspot.com anak-sidoarjo-indonesia.blogspot.com jerrytriananda.blogspot.com noos.co.id ceritaaufklarung.wordpress.com sohipin-rpl.blogspot.com
Unique	C# tidak memiliki terlalu banyak keyword, sehingga dapat mengurangi kerumitan	-
Unique	Class-Class dan metode-metode ini dapat digunakan kembali oleh program atau aplikasi lain	-
Unique	Game ini akan dijalankan di smartphone dengan system operasi Android	-
Unique	Dari penelitian tersebut, jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan pengembangan menggunakan metode Iwaterfall	-
Unique	Judul dan Logo SAVING ANIMAL FRIEND Gambar	-
Unique	c) Genre Genre dari game ini adalah game petualangan (adventure)	-
Unique	Permainan akan berakhir apabila pemain kalah atau mati oleh hewan-hewan buas yang ada di hutan	-

Unique	b) Mekanik 1) Pergerakan Game Permainan akan dimulai dengan pembekalan nyawa sebanyak 3 nyawa	-
Unique	Pemain harus mengalahkan musuh-musuh dan haling rintang yang ada	-
Unique	Musuh bervariasi di setiap levelnya	-
Unique	Gear Mata Apabila pemain terkena item ini, HP pemain akan berkurang	-
Unique	Penambah Nyawa Item untuk menambah nyawa pemain	-
Unique	Buah Item penambah point atau score	-
Unique	Teman HP Item ini untuk menambah HP pemain	-
Unique	Teman pemain Teman hewan yang harus diselamatkan	-
Unique	Permainan akan disimpan setiap pemain berhasil menahan gelombang serangan musuh	-
Unique	Pada hari itu juga anak tersebut memulai petualangannya menyelamatkan teman-teman binatangnya yang diculik	-
Unique	Pemain harus menempuh perjalanan yang sulit dan panjang melewati hutan belantara	-
Unique	Pemain melawan semua musuh yang ada dan halang rintang	-
Unique	Hingga akhirnya mereka akan melawan bos dari musuh yang menyandra teman binatangnya	-
Unique	Tabel detail karakter Nama dan Gambar Keterangan	-
Unique	Jumlah dan tipe musuh akan semakin banyak setiap naik level	-
Unique	Setiap 3 level pemain akan menghadapi bos dan beberapa musuh kuat	-
Unique	Semakin tinggi level pemain, maka semakin sulit musuh dan haling rintang yang dihadapi	-
Unique	Tabel perancangan level Keterangan :	-
Unique	Panah kiri untuk menjalankan player kearah kiri	-
Unique	Panah kanan untuk menjalankan player kearah kanan	-
Unique	Buah untuk menambah point atau score	-
Unique	c) Di level 1 ini terdapat item buah untuk menambah score	-
Unique	e) Pada Akhir Level 1 terdapat musuh dengan HP 100	-
Unique	c) Di level 1 ini terdapat item buah untuk menambah score	-

Unique	e) Pada Akhir Level 1 terdapat musuh dengan HP 150	-
Unique	c) Di level 1 ini terdapat item buah untuk menambah score	-
Unique	e) Pada Akhir Level 1 terdapat musuh dengan HP 200	-
Unique	Antarmuka a) Sistem Visual Tabel	-
Unique	Sistem visual Gambar Keterangan b) Sistem Kontrol Tabel	-
Unique	Diagram struktur menu seperti gambar 2.5	-
Unique	Artificial Intelligence (AI) Penggunaan Artificial Intellegence (kecerdasan buatan) akan menggunakan metode Finite State Machine	-
175,000 results	Processor : Intel Core I5 7 th Gen	intel.com techlomedia.in techpowerup.com microsoft.com simplecore.intel.com simplecore.intel.com islamcomputers.com icecat.us
Unique	Graphic Card : Nvidia 930mx 2 GB	-
Unique	Proposal ini dapat disetujui sehingga dapat di teruskan untuk tugas akhir (skripsi) bagi peneliti	-
Unique	Dukungan dari berbagai pihak sebagai motivasi untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas akhir game ini	-
Unique	DAFTAR PUSTAKA Adimah, Lailatul Maulani	-
Unique	Application of The Finite State Machine to control Non Playable Character Yayan Anandra 1	-
Unique	id 2 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri Abstract Game merupakan	-
Unique	Game yang ada pada komputer biasanya digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang	-
Unique	Rasa bosan dapat dialami oleh siapapun dan dimanapun, mulai dari anak anak sampai orang	-
Unique	Karena pada setiap levelnya memiliki kesulitan dan rute yang berbeda beda sehingga para pemain	-
Unique	akhir skripsi dengan judul "Saving Animal Friend" yang merupakan game 2D dengan Genre Adventures menggunakan	-
Unique	Latar Belakang Penggunaan ponsel pintar (smartphone), Ipad, Tablet PC, dan lain sejenisnya dalam kehidupan	-
Unique	Mulai merk terkenal sampai biasa saja, dan yang canggih sampai yang sederhana kian santer	-

16 results	Selain itu, Terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah	ishalnuman.wordpress.com e-jurnal.com coursehero.com ejurnal.unmerpas.ac.id jik.htp.ac.id coursehero.com id.123dok.com ishalnuman.wordpress.com docobook.com scribd.com
Unique	Game yang ada pada komputer biasanya digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang	-
Unique	Rasa bosan dapat dialami oleh siapapun dan dimanapun, mulai dari anak anak sampai orang	-
Unique	Karena pada setiap levelnya memiliki kesulitan dan rute yang berbeda beda sehingga para pemain	-
Unique	Namun kebanyakan game yang bergenre adventure yang bertampilan 2D ini memiliki desain yang kaku	-
Unique	Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan perubahan pada mekanisme pergerakan Non Playable Character menjadi lebih	-
Unique	pembuatan game untuk tugas akhir skripsi dengan judul "Saving Animal Friend" yang merupakan game 2D	-
Unique	Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah, antara lain	-
Unique	Dikarenakan Non Playable Character pada game kurang fleksibel, maka diperlukan algoritma untuk menjadikan Non	-
Unique	Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Karakter) pada game	-
Unique	Batasan Masalah Dalam penyusunan skripsi agar sistematis dan mudah dimengerti, maka akan diterapkan beberapa	-
Unique	Metode Finite State Machine diimplementasikan pada karakter musuh untuk menyerang karakter pemain jika memasuki	-
Unique	Untuk menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Karakter) pada game "Saving	-
Unique	Bagi Peneliti a) Untuk memenuhi standar kelulusan SI Teknik Informatika UNP Kediri b) Untuk	-
Unique	penggunanya b) Dengan adanya penelitian ini diharapkan para pemain bisa merasakan tantangan sekaligus keseruan dari	-
Unique	Dimana metode ini terdiri dari beberapa fase yaitu konsep, design, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian	-
Unique	Konsep Konsep game edukasi ini menceritakan kepahlawanan Pangeran Diponegoro, dimana player melakukan perjalanan mencapai	-
Unique	Pada tahap ini juga dilakukan proses penentuan karakter dan objek yang akan dibuat pada	-
Unique	Adapaun bahan- bahan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut: a) Gambar tombol, icon game, animasi	-
Unique	Pengujian Setelah game selesai dibuat maka dilakukan pengujian program untuk mengetahui apakah game tersebut	-

Unique	Laporan Tahap akhir memperlihatkan hasil pengujian ketika semua sudah tidak ada kesalahan lagi kemudian	-
Unique	Bulan 5 Bulan 6 1 Konsep 2 Desain 3 Pengumpulan Data 4 Pembuatan 5 Pengujian	-
Unique	latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan kegunaan penelitian,	-
Unique	2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA Dalam bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan	-
Unique	pemecahan masalah dan metode dalam pemecahan masalah, juga berisi tentang desain sistem yang meliputi kebutuhan	-
Unique	yang meliputi : analisis game, analisis kebutuhan perangkat, perancangan game, perancangan struktur menu, perancangan Finite	-
Unique	4) BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN Berisi implementasi metode penalaran pada game "Saving	-
Unique	5) BAB V : PENUTUP Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran	-
2 results	atau Artificial Intelligence (AI) yang merupakan suatu program komputer yang bertindak dan berpikir seperti manusia	fmipa.unmul.ac.id researchgate.net
Unique	Game playing (permainan game) merupakan bidang AI yang sangat populer berupa permainan antara manusia	-
Unique	Game "Saving Animal Fiend" ini mengadopsi tipe side scrolling game, yaitu game dengan sudut	-
Unique	oleh pemain, hal ini disebabkan karena FSM dapat digunakan untuk mendesain dan menentukan respon perilaku	-
Unique	menentukan gerakan dan aksi yang dikeluarkan berdasarkan health point dan jarak, Fuzzy Logic sendiri adalah	-
781 results	Saat logika klasik menyatakan bahwa segala hal dapat diekspresikan dalam istilah biner (0 atau	slideshare.net catetan-catetan.blogspot.com id.wikipedia.org repository.unhas.ac.id sciffleaf.blogspot.com tkomputer.com sarjanakomedi.com alohomora.info teorifuzzylogic.blogspot.com himatika.fmipa.ugm.ac.id
Unique	Game Game merupakan salah satu hiburan karena mampu mengurangi tingkat kepenatan seseorang dari rutinitas	-
Unique	Game juga mampu meningkatkan kecerdasan seseorang ketika game tersebut memerlukan tingkat ketangkasan dari seorang	-
Unique	Beberapa game yang beredar saat ini terdapat unsur mendidik, ketangkasan dan ada pula unsur	-
Unique	Game atau lebih tepatnya disebut video game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka	-
Unique	Permainan video umumnya menyediakan system penghargaan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam	-

Unique	Bisa jadi dua game memiliki persamaan, namun yang membedakannya adalah bagaimana pemain memainkan dan	-
Unique	Jenis-jenis game meliputi : a) Game Action Game ini merupakan macam game yang paling	-
Unique	Game jenis ini memerlukan kecepatan berpikir, game ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam	-
Unique	diajak untuk menelusuri goa bawah tanah sambil mengalahkan musuh, mencari artefak kuno, menyebrangi sungai dan	-
Unique	Contoh game action-adventure c) Game Simulasi, Kontruksi dan Manajemen Pemain dalam game ini diberi	-
Unique	game dapat memilih satu karakter untuk dimainkan, seiring dengan naiknya level game, karakter tersebut dapat berubahm	-
Unique	Contoh game ole playing e) Game Strategi Awal mula genre ini adalah board game,	-
Unique	pemain membuat keputusan dan secara bersamaan pihak lawan juga beraksi hingga menimbulkan serangkaian kejadian waktu	-
Unique	Contoh game strategi f) Game Racing Dalam game ini pemain dapat memilih kendaraan, menandai	-
Unique	Genre game ini membawa olahraga ke dalam computer atau konsol, biasanya gameplay dibuat semirip	-
Unique	Contoh game racing g) Game Puzzle Game Puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bolam perhitungan matematika,	-
Unique	computer yang mempelajari bagaimana mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh	-
Unique	Menurut (McCarthy, 1956) AI (artificial intelligence) adalah untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan	-
Unique	Tapi bekal pengetahuan tidak cukup, manusia juga diberi akal untuk melakukan penalaran, mengampil kesimpulan	-
Unique	Tanpa memiliki kemampuan untuk menalar dengan baik, manusia dengan segudang pengalaman dan pengetahuan tidak dapat	-
Unique	Demikian juga dengan kemampuan menalar yang sangat baik, tanpa bekal pengetahuan dan pengalaman yang	-
Unique	Finite State Machine (FSM) Implementasi dari Finite State Machine dapat diterapkan pada game 2D	-
Unique	Hasil dari penerapan Finite State Machine pada game tersebut adalah jika player berada dalam	-
Unique	dalam jarak tertentu, musuh dapat mengejar player dan dalam jarak tertentu juga musuh dapat	-
Unique	Unity3D Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan game multi platform yang didesain	-
Unique	Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor	-

Unique	Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows	-
136 results	Unity secara rinci dapat digunakan untuk membuat video game 3D, real time animasi 3D	creating-game.blogspot.com softshare212.blogspot.com softwareholic.wordpress.com tutornetedo.blogspot.com adityamedian.blogspot.com goodluckya.blogspot.com aryoramangan.blogspot.com galangalfarisi22.blogspot.com researchgate.net bagasauliap.blogspot.com
Unique	Editor Unity dapat menggunakan plugin untuk web player dan menghasilkan game browser yang didukung	-
Unique	Pada tahun 2010, telah memperoleh Technology Innovation Award yang diberikan oleh Wall Street Journal	-
Unique	versi kontrol dan dapat mendukung proyek yang terdiri atas banyak gigabytes dan ribuan dari file	-
Unique	Editor Unity dapat menyimpan metadata dan versi mereka, itu dapat berjalan , pembaharuan dan	-
Unique	Server aset Unity juga cocok pada Mac, Windows dan Linux dan juga berjalan pada	-
Unique	Versi Unity Pro ada dengan fitur bawaan seperti efek post processing dan render efek	-
Unique	Versi Unity merupakan yang gratis memperlihatkan aliran untuk game web dan layar splash untuk	-
Unique	Unity dan Unity Pro menyediakan tutorial, isi, contoh project, wiki, dukungan melalui forum dan	-
Unique	add- ons pada Unity editor yang telah ada lisensinya, dengan cara yang sama juga pada	-
618 results	itu juga merupakan software atau aplikasi yang interaktif dan atau dapat juga digunakan untuk membuat	creating-game.blogspot.com kleokhareia.blogspot.com tugaskuliahgame2.blogspot.com tutornetedo.blogspot.com mufrizalrizki.blogspot.com tugaskuliahgame2.blogspot.com teguhdsn.blogspot.com tutornetedo.blogspot.com kleokhareia.blogspot.com tugaskuliahgame2.blogspot.com
Unique	juga game engine , yang sebanding dengan game engine yang lain contohnya saja: Director dan	-
Unique	Unity sebanding dengan mereka (Director dan Torque) dikarenakan mereka semua sama - sama menggunakan	-
Unique	Photoshop Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe	-
Unique	pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai	-
Unique	CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi yang terakhir (ketigabelas)adalah Adobe	-

Unique	versi 9 ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti Linux dengan	-
Unique	Bahasa Pemrograman C# C# (dibaca: C sharp) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang berorientasi objek	-
Unique	bahasa yang terdapat pada bahasa-bahasa pemrograman lainnya seperti Java, Delphi, Visual Basic, dan lain-lain) dengan	-
Unique	yang begitu familiar, seperti statements, expression, operators, dan beberapa fungsi yang diadopsi langsung dari	-
Unique	Object Oriented Language C# memenuhi syarat-syarat sebagai sebuah bahasa pemrograman yang bersifat Object Oriented,	-
Unique	C# bisa digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi, seperti aplikasi pengolah kata, grafik, spreadsheets,	-
Unique	Kode C# ditulis dengan pembagian masing Class- Class (classes) yang terdiri dari beberapa routines	-
Unique	akan dapat membuat suatu kode yang dapat digunakan oleh satu atau beberapa aplikasi dan program	-
Unique	Setelah kita membaca dan mengetahui apa itu bahasa C# dan mengapa di baca	-
Unique	Kajian Pustaka Dalam perancangan sebuah penelitian dibutuhkan kajian pustaka dari penelitian terdahulu yang dijadikan	-
Unique	Hayati Ririd dan Dedy Teguh Pribadi pada tahun 2018 yang berjudul “Implementasi FSM (Finite Satate	-
Unique	menentukan perilaku NPC (Non Character Player), maka dengan ini metode FSM dapat memberikan pengaruh terhadap	-
Unique	didapatkan rata - rata prosentase kuisoner sebanyak 83 %, sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai	-
Unique	Kedua, Penelitian pada tahun 2017 oleh Muchamad Rizal Rizqyawan yang berjudul “Pengembangan game aventure	-
Unique	dengan cara membandingkan hasil dari implementasi pada game dengan Fuzzy Logic Toolbox pada Matlab, dapat	-
Unique	Ketiga, penelitian Lailatul Maulani Adimah yang berjudul “Implementasi metode finite satate machine (FSM) sebagai	-
Unique	Implementasikan metode finite state machine yang akan mengatur perubahan atau kondisi nilai poin awal	-
Unique	Keempat, Penelitian pada tahun 2016 yang berjudul “ Penerapan Metode Finete satate machine pada	-
Unique	Pada penelitian tersebut, menerapkan metode finite state machine untuk menentukan respon karakter non-player character	-
Unique	Terakhir, Penelitian dari Rendy Satrya pada tahun 2019 yang berjudul “Rancang bangun game android	-
Unique	Dengan mengacu pada tinjauan pustaka tersebut, peneliti akan menerapkan metode Finite State Machine yang	-
Unique	penyelamatan teman binatangnya oleh seorang peneliti binatang wanita yang sangat pemberani yang di culik oleh	-

Unique	b) Target User Game ini bisa dimainkan untuk semua umur, tetapi lebih ditujukan untuk	-
Unique	Gameplay dan Mekanik a) Gameplay Pemain diharuskan untuk menyelamatkan teman hewannya yang di culik	-
Unique	Tabel Objek Nama dan gambar Keterangan Peluru Item saat pemain menyerang jarak jauh yang	-
Unique	Penambah Peluru Jika pemain memperoleh item ini, maka pemain akan memperoleh stok peluru sebanyak	-
Unique	Item untuk kekebalan, jika item ini diperoleh oleh pemain maka pemain akan mendapatkan kekebalan	-
Unique	Screen Flow d) Game Options Pengaturan yang disediakan dalam game ini adalah untuk menghidupkan	-
Unique	e) Replay and Save Pemain dapat memulai ulang permainan dengan menekan tombol Replay pada	-
Unique	Story dan Karakter a) Story Game ini menceritakan tentang seorang peneliti hewan wanita dalam	-
Unique	Untuk alur cerita game ini yaitu: Alkisah di ceritakan seorang peneliti binatang wanita yang	-
Unique	Pada suatu hari anak itu mendapat kabar kalau teman- teman binatangnya sedang diculik oleh	-
Unique	Setelah berhasil menyelamatkan teman-teman binatangnya yang disandra oleh binatang-binatang jahat yang berevolusi itu pemain	-
Unique	b) Game World Berlatar pada kondisi sendirian di hutan belantara dimana banyak sekali binatang-binatang	-
Unique	Tingkatan Permainan Pada setiap tingkatan, pemain akan menghadapi musuh yang bervariasi yang mempunyai tingkat	-
Unique	Animal Friend ini adalah, pemain harus melewati jebakan dan musuh yang sudah diterapkan kecerdasan buatan	-
Unique	b) Setelah berhasil melewati jebakan dan musuh-musuh tersebut maka pemain bisa menuju ke level	-
Unique	d) Player menyerang dengan serangan dekat menggunakan pisau dan injakan serta serangan jarak jauh	-
Unique	pemain harus melewati jebakan dan musuh yang sudah diterapkan kecerdasan buatan finite state machine dengan	-
Unique	b) Setelah berhasil melewati jebakan dan musuh-musuh tersebut maka pemain bisa menuju ke level	-
Unique	d) Player menyerang dengan serangan dekat menggunakan pisau dan injakan serta serangan jarak jauh	-
Unique	pemain harus melewati jebakan dan musuh yang sudah diterapkan kecerdasan buatan finite state machine dengan	-
Unique	b) Setelah berhasil melewati jebakan dan musuh-musuh tersebut maka pemain berakhir dan pemain dikatakan	-
Unique	d) Player menyerang dengan serangan dekat menggunakan pisau dan injakan serta serangan jarak jauh	-
Unique	Sistem kontrol Gambar Keterangan c) Audio, Music, Sound Effect 1) BGM Merupakan music latar	-

Unique	2) SFX Suara yang dikeluarkan untuk memberikan efek pada saat tombol ditekan, tembakan, dan	-
Unique	Struktur Game a) Flowcart Game Pada perancangan flowcart game berfungsi untuk mengetahui alur proses	-
Unique	Flowcart Game b) Struktur Menu Pada game Saving Animal Friend terdiri dari dari beberapa	-
Unique	Parameter input yang akan digunakan adalah sebagai berikut : a) Penerapan Metode FSM (Finite	-
Unique	c) Action (a) adalah aksi Pada gambar 2.6 menerangkan transisi setiap state dari tabel 2.7	-
Unique	Diagram State dan Transisi Keterangan : a) (x) adalah garis horizontal b) (y) adalah	-
Unique	State Machine permainan Saving Animal Friend pada musuh shooter yang terdiri dari state (Q), event	-
Unique	Implementasi Metode FSM Pada gambar 2.8 berikut merupakan diagram state permainan "Saving Animal Friend" pada	-
Unique	c) Action (a) adalah aksi Berikut keterangan setiap lambang yang ada pada gambar 13 dalam	-
Unique	action 7 (a7) b) Diagram State Musuh Jumper Pada gambar 15 berikut merupakan diagram state	-
Unique	5.1 3) Minimum Ram : 2 GB 4) Penyimpanan : 250 MB b) Hardware dan	-
Unique	Unity 2018.1.9f2 (64-bit) c) Network Requirements Game ini dapat dimainkan tanpa menggunakan internet atau	-
Unique	BAB III PENUTUP Adapun beberapa harapan-harapan peneliti dari aplikasi yang akan dibangun mempunyai beberapa	-
Unique	Adanya masukan dan saran mengenai proposal tugas akhir yang di buat peneliti, sehingga sangat	-
Unique	"Implementasi metode finite satate machine (FSM) sebagai pengenlan satwa langka pada game endemic zoo":	-
Unique	Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang Volume 4, Edisi 4 Rahadian, Miftah F., Addy Suyatno	-
Unique	"Penerapan Metode Finete satate machine pada game The Ralitonship": Jurnal Informatika Mulawarman Vol.11 No.1	-
Unique	"Pengembangan game aventure satria garuda dengan menggunakan metode FSM (Finite state machine) dan Fuzzy	-
Unique	"Rancang bangun game android advanture fight hoax dengan Unity menggunakan metode finite state machine":	-

Application of The Finite State Machine to control Non Playable Character Yayan Andaria 1, Julian shahertian, S. Pd., M.T. 2 yayanandaria@gmail.com 1, julianshahertian@unp.kediri.id 2 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri Abstract Game merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang. Game yang ada pada komputer biasanya digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa bosan. Rasa bosan dapat dialami oleh siapaapun dan kapanpun, mulai dari anak anak sampai orang dewasa. Di kantor di sekolah maupun di kampus kampus. Game merupakan aktivitas terstruktur yang biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang. Untuk sekarang ini jenis game adventure sudah cukup banyak digemari. Karena pada setiap levelnya memiliki kesulitan dan rute yang berbeda beda sehingga para pemain merasa terus penasaran untuk memainkannya. Peneliti ingin mengimplemmentasikan penggunaan metode FSM untuk melakukan penelitian dalam pembuatan game untuk tugas akhir skripsi dengan judul "Saving Animal Friend" yang merupakan game 2D dengan Genre Adventures menggunakan Unity3D sebagai game engine. BAB I PENDAHULUAN A. Latar Belakang Penggunaan ponsel pintar (smartphone), Ipad, Tablet PC, dan lain sejenisnya dalam kehidupan sehari-hari kian marak. Mulai merk terkenal sampai biasa saja, dan yang canggih sampai yang sederhana kian santer digunakan. Berbagai alasan menjadi magnet bagi semua kalangan dalam penggunaannya. Ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan utama pemakaiannya. Selain itu, Terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game yang mengasah daya pikir dan logika. Game merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang. Game yang ada pada komputer biasanya digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media penghilang rasa bosan. Rasa bosan dapat dialami oleh siapaapun dan dimanapun, mulai dari anak anak sampai orang dewasa. Di kantor di sekolah maupun di kampus kampus. Game merupakan aktivitas terstruktur yang biasanya digunakan untuk mengisi waktu luang. Untuk sekarang ini jenis game adventure sudah cukup banyak digemari. Karena pada setiap levelnya memiliki kesulitan dan rute yang berbeda beda sehingga para pemain merasa terus penasaran untuk memainkannya. Namun kebanyakan game yang bergenre adventure yang bertampilan 2D ini memiliki desain yang kaku atau kurang flisibel dalam pergerakan musuh atau Non Playable Character. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan perubahan pada mekanisme pergerakan Non Playable Character menjadi lebih fleksibel yaitu dengan penerapan metode algoritma Finite State Machine. Dari uraian di atas peneliti ingin mengimplemmentasikan penggunaan metode FSM untuk melakukan penelitian dalam pembuatan game untuk tugas akhir skripsi dengan judul "Saving Animal Friend" yang merupakan game 2D dengan Genre Adventures menggunakan Unity3D sebagai game engine. B. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah, antara lain : 1. Dikarenakan Non Playable Character pada game kurang fleksibel, maka diperlukan algoritma untuk menjadikan Non Playable Character lebih fleksibel dan terkesan tidak kaku. 2.

Pengimplemmentasian penggunaan metode FSM dan Fuzzy Logic pada Non Playable Character. C. Rumusan Masalah Dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut : 1. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

3. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

4. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

5. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

6. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

7. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

8. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

9. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

10. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

11. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

12. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

13. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

14. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?

15. Bagaimana cara merancang game petualanga Saving Animal Friend menggunakan game engine Unity3D? 2. Bagaimana cara menerapkan metode Finite State Machine untuk NPC (Non Player Character) pada game "Saving Animal Friend"?