

Intisari

Mini game fighting merupakan mini game dengan jenis permainan bertipe aksi. Mini game ini dapat dimainkan oleh satu orang dan digerakkan menggunakan tombol keyboard. Mini game fighting yang sudah ada yakni mini game fighting “Stickman Fight”. Karakter musuh pada mini game ini dibuat cerdas dengan menggunakan logika fuzzy sebagai alat Artificial Intelligence. Namun penggunaan fungsi logika fuzzy pada karakter musuh belum maksimal yang membuat mini game tersebut belum memiliki penalaran yang rasional serta dalam mini game tersebut tidak adanya level karakter musuh yang membuat mini game fighting tersebut tidak interaktif terhadap pemain game. Mini game tersebut akan dikembangkan dengan menggunakan sistem inferensi fuzzy sugeno sebagai fungsi logika fuzzy dengan cara menggunakan semua tahapan sistem inferensi fuzzy sugeno yakni fuzzifikasi input, fungsi implikasi, agregasi dan defuzzifikasi. Kemudian akan dibuat 4 karakter musuh yang berbeda agar mini game ini lebih interaktif terhadap pemain game. Penelitian ini menghasilkan mini game fighting yang telah menggunakan sistem inferensi fuzzy sugeno serta telah dibuat 4 karakter musuh berbeda yakni penyerang, pemanah, penyerang menggunakan pedang dan penembak yang menjadikan mini game fighting ini memiliki penalaran yang rasional dan lebih interaktif terhadap pemain game. Kekurangan penelitian ini terletak pada perubahan dari nilai hasil defuzzifikasi kedalam aksi karakter musuh.

Kata Kunci : Mini game fighting, “Stickman Fight”, Logika Fuzzy, Sistem inferensi fuzzy sugeno.