

## **GAME ACTION PLATFORMER TENTANG SEJARAH SUNAN BONANG DENGAN METODE FINITE STATE MACHINE UNTUK PERILAKU ADAPTIF NPC MUSUH**

**RIDWAN HASIM**

(Pembimbing : Hanny Haryanto, S.Kom, M.T)

*Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201207213@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Pengetahuan pemuda tentang Sejarah Sunan Bonang semakin menurun yang disebabkan oleh beberapa hal diantaranya, karena Sejarah Sunan Bonang dianggap tidak menarik, kurang interaktif, dan sebagian orang tidak memiliki waktu yang cukup untuk pergi ke tempat peninggalan bukti-bukti sejarah. Pemerintah telah melakukan upaya untuk meingkatkan pengetahuan tentang Walisongo seperti membangun fasilitas dan memberikan bantuan yang berhubungan dengan Sunan Bonang, pemutaran film dan peerbitan buku-buku tentang Sunan Bonang. Namun survey menunjukkan bahwa mayoritas pemuda masih belum mengenal secara detail tentang sejarah Sunan Bonang. Game dinilai merupakan media yang interaktif dapat digunakan sebagai peningkatan pengetahuan sejarah Sunan Bonang. Menurut data, sebagian besar pemuda lebih menyukai game bergenre Action-Platformer. Perilaku musuh adalah salah satu elemen utama dalam game tersebut yang dapat menentukan pengalaman interaktif yang diterima oleh pemain. Penelitian ini menggunakan metode FSM(Finite State Machine) sebagai pendekatan untuk implementasi perilaku karakter musuh pada game. Perilaku-perilaku yang diimplementasikan, kemudian sistem akan mengolah dan mengklasifikasi pemain yang nantinya akan berdampak pada AI/NPC dalam game.

Kata Kunci : Sejarah, Walisongo, Game, Action Platformer, FSM, Perilaku, AI/NPC

**ACTION PLATFORMER GAME ABOUT HISTORY OF SUNAN  
BONANG WITH FINITE STATE MACHINE METHOD FOR ADAPTIVE  
BEHAVIOR OF ENEMY NPC**

**RIDWAN HASIM**

(Lecturer : Hanny Haryanto, S.Kom, M.T)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201207213@mhs.dinus.ac.id*

**ABSTRACT**

The knowledge of the youth men about history of Sunan Bonang more declined caused of something around it, because history of Sunan Bonang is reputed not interesting, less interactive, and most of people have not enough time for going to the relics of the Sunan Bonang histories evidence. The government was carried out means to increase the knowledge about Sunan Bonang such as develop the facility and gave the assist which was related to Sunan Bonang, screening of the movie and publication of the books about Sunan Bonang. However, the survey shows that majority of the youth still not yet know in detail about the history of Sunan Bonang. Game judges constitute a media which is interactive that can be used as a raising knowledge the history of Sunan Bonang. Following the data, the most of youth more like game that have genres action-platform. The behavior of the enemy is one of the major element in a game which is can establish interactive experience that accepted by the player. This research used FSM method as approachment for implementation the characteristic behavior of the enemy in the game. The behaviors that was implemented, then the system will process and clasified the player who will be impact on AI/NPC in game.

Keyword : History, Sunan Bonang, game, action platformer, FSM, bahavior, AI/NPC