

**PENGEMBANGAN GAME CERITA RAKYAT "LEGENDA BURUNG
CENDRA WASIH" DENGAN MENERAPKAN AI BEHAVIOR TREE
DAN AI PERCEPTION UNTUK CONTROLLER NPC (NON PLAYABLE
CHARACTER).**

Oleh :

I Putu Kusuma Putra, NIM 1515051098

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: kusumaputra0647@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang masyarakatnya tetap menjaga budaya, dan adat istiadat diwariskan oleh leluhur secara turun-temurun, sehingga setiap peninggalan yang ada tetap terjaga. Salah satu peninggalan yang masih ada saat ini yaitu Cerita rakyat atau legenda rakyat. minat anak dengan dongeng Indonesia sekarang menurun, karena banyaknya komik komik yang banyak beredar dari Negara barat ataupun Jepang, komik manga, anime yang lebih trend Remaja sangat dekat dengan game meskipun banyak kontra yang negatif itu sendiri game mempunyai positif seperti game dalam kapasitas yang wajar dapat digunakan sebagai media relaksasi, dimana anda bisa melupakan kegiatan sejenak untuk menikmati asyiknya sebuah cerita rakyat dengan teknologi yang lebih canggih seperti game dan cerita rakyat yang ada di Indonesia. game ini menggunakan cerita rakyat dari Indonesia yang berjudul “Legenda burung CendraWasih” berasal dari desa FakFak, Kabupaten timika, Papua. Dengan menggunakan Metode GDLC dalam masa Developingnya.

Kata Kunci : Indonesia, Cerita Rakyat, Game, Metode GDLC

GAME DEVELOPMENT OF FOLKLORE "LEGEND OF BIRD CENDRA WASIH " BY IMPLEMENTING AI BEHAVIOR TREE AND AI PERCEPTION FOR CONTROLLER NPC (NON PLAYABLE CHARACTER).

By:

I Putu Kusuma Putra, NIM 1515051098

Informatics Engineering Education Study Program

Department of Informatics Engineering Education

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: kusumaputra0647@gmail.com

Abstract

Indonesia is an archipelago country whose people keep the culture, and the customs inherited by the ancestors in generations, so that the remains are preserved. One of the relics that still exist today is the folklore or legend of the people. Child interest with the Indonesian fairy tales is now declining, because of the many comic comiics that are widely circulated from Western countries or Japan, Manga comics, anime is more trend teenagers are very close to the game despite the many cons of the negative itself games Have a positive like game in a reasonable capacity can be used as a relaxation media, where you can forget the activity for a moment to enjoy the fun of a folklore with more sophisticated technology such as games and folklore that In Indonesia. This game uses the folklore from Indonesia titled "Legend Bird CendraWasih" originated from FakFak Village, District Timika, Papua. By using the GDLC method in its development period.

Keywords: *Indonesia, fsolklore, games, GDLC method*