ABSTRAK

PEMBANGUNAN APLIKASI *GAME* 2D CEPOT DALAM KEJUARAAN SILAT KERAJAAN

Oleh
ANANG ABDU ROHIM
10107440

Wayang adalah bentuk teater rakyat yang sangat popular. Di Jawa Barat selain wayang kulit, yang paling popular adalah wayang golek. Dimana semua wayang itu dimainkan oleh seorang dalang sebagai pemimpin pertunjukan. *Game fighting* adalah tipe *game* yang intinya harus menjatuhkan lawan atau musuh, apakah itu dengan pukulan, tendangan, combo maupun dengan jurus. Game sejenis yang menerapkan genre ini adalah game "pencak silat". Sasaran user yang akan dibidik adalah anak remaja 12 tahun keatas.

Game cepot dalam kejuaraan silat kerajaan ini menceritakan mengenai sebuah sayembara yang memperebutkan hadiah trophy raja dan satu peti besar berisi harta karun, sebidang tanah yang nilainya cukup untuk mendirikan suatu istana kecil beserta isinya dan salah satu warga yang mengikuti perlombaan tersebut adalah seorang tokoh komedi pewayangan golek yang bernama "cepot". *Game* ini berjenis *fighting*, *Artificial Intellegence* yang di gunakan adalah algoritma DFS (*Depth First Search*) untuk melakukan pencarian secara mendalam ke arah *left child* terlebih dahulu.

Hasil uji *game* cepot dalam kejuaran silat kerajaan ini untuk membangun sebuah game 2D dalam bentuk game dengan latar pagelaran wayang golek, menerapkan *Artificial Intellegence* terhadap musuh dalam game yang menjadi lawan dari user.

Kata Kunci : *Artificial Intelegence*, Algoritma DFS, *fighting*.