

## ABSTRAK

Sebuah permainan (*game*) sejatinya merupakan sesuatu yang dapat dimainkan menggunakan media elektronik, dimana yang memainkannya harus membuat keputusan dalam permainan tersebut untuk mencapai suatu tujuan akhir (*goal*). Dalam sebuah *game* biasanya memerlukan objek yang akan berinteraksi dengan objek lainnya. Interaksi yang terjadi dapat berupa halangan, serangan, atau yang lainnya. Salah satu *genre game* adalah *Maze Game*, dimana pemain harus menemukan jalur yang tepat serta mengumpulkan poin dengan cara mengambil sebuah objek tidak bergerak di suatu tempat.

Dalam tugas akhir ini dibuat sebuah permainan “*Labirin Copter Version*” yang di dalamnya terdapat sebuah objek helikopter sebagai objek yang diperankan oleh pemain. Penghalang objek utama ini adalah musuh yang menembaki, dinding, dan bom. Untuk memberikan kecerdasan buatan pada musuh yang menembaki ini digunakan logika Fuzzy. Logika fuzzy adalah suatu bentuk logika berasal dari teori himpunan fuzzy yang digunakan untuk bersifat penalaran daripada bersifat eksak. Jadi tembakan yang dilakukan oleh objek musuh ini tidak dilakukan secara random, melainkan berdasarkan kemungkinan posisi dari objek utama (*player*). Logika fuzzy ini juga digunakan untuk menentukan kelincahan atau kecepatan objek musuh dalam mengejar *player*.

Dilihat dari hasil penelitian, *Game Labirin Copter Version* merupakan game yang menarik dari sisi penggunaan NPC dimana NPC pada *game* ini menggunakan logika Fuzzy dalam menentukan perilakunya. Di sisi lain *Game Labirin Copter Version* merupakan *game* yang menarik dari sisi tampilan, *sound*, respon, dan *gameplay*.

Kata Kunci: kecerdasan buatan, logika fuzzy, *Flash*