

## Tinjauan Historis Kecerdasan Buatan Dalam *Games*

Troy

Program Studi Animasi Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
e-mail: my\_el2000@yahoo.com

### ***Abstrak***

*Video game* mengalami perkembangan yang pesat dari sisi *gameplay*, tingkat kesulitan, dan kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan pada *game* dikhususkan pada kemampuan komputer mengendalikan unsur-unsur dalam *game* yang membuat keputusan cerdas ketika suatu kondisi memiliki beberapa pilihan dengan hasil akhir yang berbeda, sehingga menghasilkan perilaku yang relevan, efektif, dan berguna. Dalam *video game*, pemberian nilai serta kepatuhan terhadap aturan dan tampilan visual disajikan oleh komputer, bukan oleh manusia. Komputer juga yang melakukan kontrol karakter musuh dalam permainan, menjadi peserta lain, bertindak sebagai wasit, serta mengkondisikan suatu area “permainan”. Pada paper ini akan dibahas mengenai perkembangan kecerdasan buatan dalam *video game* dari sisi *gameplay*, tingkat kesulitan dan perkembangan perangkat *video game*.

Kata kunci: *video game*, *gameplay*, kecerdasan buatan, sejarah, perangkat *game*.

### ***Abstract***

*Video games* experienced rapid development in terms of *gameplay*, level of difficulty, and artificial intelligence. Artificial intelligence in computer games devoted to the ability to control the elements in the game that make intelligent decisions when a state has several options with different outcomes, resulting in behaviors that are relevant, effective, and useful. In the video game, scoring as well as compliance with the rules and visual display is presented by computers, not by humans. Computers also control the enemy character in the game, becoming another participant, acting as referee, as well as the condition of an area "game". This paper will discuss the development of artificial intelligence in video games in terms of *gameplay*, the level of difficulty and the development of video game device.

Keywords: *video games*, artificial intelligence, history, gaming devices.