

ABSTRAK

Seiring berkembangnya waktu, jumlah *game* edukasi yang ada bertambah banyak. *Game* tersebut membuat edukasi menjadi lebih menyenangkan. Namun, sangat disayangkan bahwa masih banyak *game* edukasi yang terlalu kaku dan terlalu fokus dalam aspek edukasinya sehingga melupakan jati dirinya sebagai *game* yang bertujuan untuk menghilangkan rasa penat. Penelitian ini dilakukan untuk menghindari masalah tersebut, dengan menambahkan sistem kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* pada *game* edukasi, di harapkan *game* dapat memberikan pengalaman yang menarik dan menghibur tanpa menciptakan rasa kaku dan menghilangkan aspek edukasinya.

Untuk memberikan pengalaman menarik dari *game* yang di mainkan, sistem kecerdasan buatan yang diimplementasikan adalah salah satu *Parametric Equation Algorithm* yaitu Algoritma *Bézier Curve*. Sebuah algoritma yang membentuk lintasan kurva yang akan menjadi lintas gerak rintangan. Lintasan kurva tidak akan melakukan pola gerakan yang sama sebanyak dua kali. Dengan mengimplementasikan algoritma ini pada salah satu aspek di dalam *game*, maka akan terlahir pengalaman menarik di setiap *gameplay* dari *game* yang dimainkan, karena satu *gameplay* tidak akan sama persis dengan *gameplay* sebelumnya.

Game ini dikembangkan pada platform Android dengan sistem Algoritma *Bézier Curve* yang sudah di implementasikan. Pengujian dilakukan pada 33 siswa SMA/SMK sederajat dengan rentan umur (15-20 tahun). Hasil yang diperoleh, 96.9% responden setuju bahwa *game* menarik bagi mereka dan 93.9% merasa tertarik dengan debat bahasa Indonesia setelah memainkan *game*, di dapatkan 81.9% mendapatkan tombol interupsi yang muncul di lokasi yang berbeda setiap responden memainkan *game*.

Kata Kunci: *Game, Artificial Intelligence, Android, Edukasi, Bézier Curves*