

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Contoh Grafik Logika <i>Fuzzy</i> dalam penentuan tinggi manusia.....	5
2.2 Grafik Keanggotaan Himpunan Umur	6
2.3 Grafik Keanggotaan Himpunan Kecepatan	6
2.4 Grafik Keanggotaan Himpunan Temperatur.....	7
2.5 Kurva Fungsi Keanggotaan	8
2.6 Operasi <i>Union</i>	10
2.7 Operasi <i>Intersection</i>	10
2.8 Contoh Fuzzifikasi Suhu.....	11
2.9 Proses Logika Fuzzy.....	13
3.1 <i>State Diagram</i>	16
3.2 <i>Flowchart</i> Logika <i>Fuzzy</i> pada Game	17
3.3 Grafik Keanggotaan Jarak Player Terhadap NPC Pengejar.....	18
3.4 Grafik Keanggotaan Waktu.....	19
3.5 Grafik Keanggotaan Darah Player.....	20
3.6 Output Kecepatan NPC Pengejar Model Trapesium (Mamdani)	21
3.7 Grafik Output Kecepatan NPC Pengejar Model Sugeno.....	21
3.8 Grafik Keanggotaan Jarak NPC Pengejar Terhadap NPC <i>Spawner</i>	22
3.9 Grafik Keanggotaan Waktu Terhadap NPC <i>Spawner</i>	23
3.10 Grafik Output Delay NPC <i>Spawner</i> Model Sugeno.....	24
4.1 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Tentang Tingkat Kenyamanan <i>Game</i>	29
4.2 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Tentang Level Yang Paling Nyaman.....	30
4.3 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Tentang Penilaian Untuk Karakter NPC.....	30
4.4 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Tentang Level Yang Paling Sulit.....	31
4.5 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Tentang Level Yang Paling Mudah.....	32
4.6 Diagram <i>Pie</i> Untuk Jawaban Tentang Level <i>Score</i> Tertinggi.....	32