

AI Accuracy of Inworld NPC Used in Virtual Reality Scenario

Oleh: Mochamad Bruri Triyono, Didik Hariyanto, Rohjai Badarudin, Eko Swi Damarwan, Tinesa Fara Prihandini, Dias Aziz Pramudita, Candra Dinata, Arif Ainur Rafiq

ABSTRAK

Proposal penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki akurasi perilaku Non-Player Character (NPC) berbasis Kecerdasan Buatan (AI) dalam skenario Virtual Reality (VR) yang dirancang untuk pengajaran dan pembelajaran vokasional. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif NPC berbasis AI dalam meniru skenario dunia nyata di lingkungan virtual yang dirancang untuk tujuan pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE Lee Owens, sebuah kerangka desain instruksional yang komprehensif yang terdiri dari lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Akurasi perilaku NPC berbasis AI akan divalidasi oleh sekelompok ahli yang memiliki keahlian dan pengalaman luas dalam transformasi digital, termasuk profesor dan praktisi. Hasil yang diharapkan meliputi pandangan berharga tentang model validasi VR berbasis AI dalam pendidikan dan pelatihan. Hasil lainnya mencakup naskah yang dikirimkan ke prosiding atau jurnal internasional terindeks yang bereputasi dan Hak Kekayaan Intelektual atas manual aplikasi.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence, AI Accuracy, Non-Player Character, NPC, Virtual Reality*