

ABSTRAK

Game adalah permainan terstruktur pada sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Game sangat banyak jenisnya ada FPS (*First Person Shooter*), RPG (*Role Play Game*), dll. Dalam Game Berburu Koi ini termasuk jenis game RPG. Dalam pembuatan *game* berburu koi adalah berbasis *system multi agent* dan pengembangan karakter pemancing hanya di *non playable charater*. NPC yang terdapat pada *game* berburu koi yaitu pemancing NPC, ikan koi NPC, dan ikan piranha NPC.

Memancing merupakan hobi kebanyakan orang, karena memancing dapat mengajari kita kesabaran, kecepatan, dan memahami gerakan seekor ikan, sehingga penulis membuat *game* berburu koi dimana pemain user lebih tertantang untuk melawan pemancing NPC dan piranha sebagai halangan untuk menangkap ikan koi. Pembuatan *game* ini menggunakan *software unity*. Dengan memainkan *game* ini pemain merasa terhibur sebesar 85.57% dengan pengujian survey dan skala likert yang dilakukan.

Kata kunci : *system multi agent, non playable charater, software unity*