

## ABSTRAK

*Game* merupakan sebuah permainan yang banyak dilakukan oleh orang dewasa serta golongan anak remaja hingga golongan anak-anak, dan merupakan sebuah metode untuk menghilangkan rasa jenuh hingga mencari sebuah kebahagiaan semata. *Game* saat ini sudah maju dan berkembang sehingga banyak *game* yang sudah hampir menyerupai kehidupan asli, baik itu dari lingkungan, pergerakan, tekstur tubuh dan wajah. Pada *game* dapat diimplementasikan sebuah ilmu komputer yang mempelajari kegiatan sampai dengan cara hidup manusia, yang biasa disebut kecerdasan buatan. *Game* pada penelitian ini menerapkan metode *Finite State Machine* yang merupakan salah satu metode untuk kecerdasan buatan dengan menggunakan bahasa pemrograman C#.

*Game* ini merupakan salah satu game berpetualang dengan bertemakan edukasi. Pada *game* terdapat beberapa tantangan mulai dari memecahkan soal hingga mengalahkan musuh. Pada musuh diterapkan kecerdasan buatan untuk mengatur sikap atau perilaku dari *Non-Player Character* (NPC) musuh. Kecerdasan buatan yang diterapkan pada musuh ialah ketika pemain berada di area jangkauan NPC musuh, maka NPC musuh akan menyerang pemain, apabila pemain terkena serangan musuh maka pemain dapat mati atau permainan berakhir.

Hasil pengujian yang didapat dari penelitian ini berjalan sesuai dengan yang sudah dirancang, yaitu ketika pemain mendekati musuh, karakter musuh dapat menyerang pemain dengan dua cara menyerang, menggigit pemain dan mengeluarkan bola merah. Dari pengujian *user* yang terdiri dari 35 masyarakat umum, dengan kriteria 13 orang remaja (11 - 19 tahun) dan 22 orang dewasa (20 – 29 tahun) ketertarikan *user* mendapat pencapaian rata-rata 55% untuk Sangat menarik, 30.73% menilai Baik dan 14.28% memberi nilai Cukup.

**Kata Kunci:** *Finite State Machine, Game, Non-Player Character* (NPC).