

ABSTRAK

Video game adalah salah satu media hiburan yang mengalami perkembangan pesat. Hampir seluruh lapisan masyarakat dari mulai yang tua, muda sampai dengan anak-anak hobi bermain *video game*. Jenis *Video game* sangat banyak contohnya ada *Adventure*, *Rpg*, dll. *Game* Petualangan Adam dan Eric ini termasuk *genre game Adventure, Action* dan *RPG*. Dalam pembuatan *game* Petualangan Adam dan Eric menggunakan metode *Multi agent system* dan *Finite state machine*. Pengembangan karakter hewan liar sebagai *non-player character* atau *NPC*. Karakter yang terdapat pada *game* Petualangan Adam dan Eric yaitu Adam sebagai *Player*, *NPC* hewan liar sebagai *obstacle* permainan, dan *NPC* Eric sebagai *suppoter* Adam.

Pada penelitian ini telah dikembangkan sebuah *game* dengan konsep *Adventure RPG* yang mana membawa tema teknologi yang berjudul “Petualangan Adam dan Eric”. Rancangan *game* ini menggunakan *tools* utama yaitu *GameMaker Studio 2*. *NPC* hewan liar di dalam *game* ini akan berusaha untuk mengalahkan *Player*. Rancangan perilaku *NPC* hewan liar menggunakan metode *multi agent system* dengan empat parameter yaitu *Health, Damage, Kecepatan, dan Jarak jangkauan*.

Hasil dari penelitian ini *player* yang bermain *game* Petualangan Adam dan Eric merasa terhibur dengan persentase sebesar 86,57%. Empat parameter yang digunakan pada *NPC* hewan liar sudah sesuai dengan tingkat kesulitan yang moderat.

Kata Kunci: *Video game, Non-Player Character, Multi Agent System*