

ABSTRAK

Game merupakan salah satu tipe animasi interaktif yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan permainan. Dalam konteks sebuah permainan, rasa senang para pengguna adalah masalah utama. Perkembangan dunia *game* dari masa ke masa terus mengalami perkembangan, hingga kini bermunculan beberapa *genre game*. Salah satunya adalah *Role Playing Game*. *Role Playing Game* atau yang biasa disebut dengan RPG merupakan permainan dimana pengguna memerankan tokoh-tokoh tertentu dan berkolaborasi dengan tokoh lain untuk membentuk suatu cerita.

Tujuan penelitian ini dirancang guna untuk mengembangkan sebuah karakter perilaku otonom atau disebut *Non-playable character (NPC)* ikan koi kedalam sebuah *game* dengan metode yaitu *Multiagent system*. Metode *multiagent system* yang dimaksud adalah sistem terdiri dari beberapa elemen komputasi yang saling berinteraksi, yang dikenal sebagai agen. Setiap anggota agen dari *multiagent system* harus memiliki peran.

Hasil akhir dari pengembangan ini berupa sebuah *game* memancing bernama Berburu koi yang merupakan gabungan dari pengembangan karakter NPC memancing, ikan koi, serta ikan piranha. *Game* akan diimplementasikan kepada pengguna untuk dapat menilai kualitas serta kelayakan daripada *game* tersebut. Pengembangan daripada *game* ini diharapkan dapat menjadi suatu *game* hiburan serta memiliki sisi edukasi positif bagi pengguna.

Kata Kunci: *Memancing, Game, Role playing game, Non-playable character, multiagent system.*