

ABSTRAK

Game adalah sebuah sistem, dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa.

Tugas Akhir ini berfokus pada pembuatan NPC dalam *game* yang dapat melakukan tugas-tugas tertentu seperti berjalan-jalan di dalam *game* (*wandering*) dan bergerak mengikuti perintah (*follow the leader*) dengan menggunakan metode Dijkstra *Shortest Path Finding*.

Kata Kunci : Algoritma Dijkstra, *Game*. NPC.