

ABSTRAK

Perkembangan dunia *Game* dari masa ke masa terus mengalami perkembangan, hingga kini bermunculan beberapa Genre *Game* dari text based hingga yang memiliki animasi 3D. Sebuah *Game* tidak hanya berkembang pada Interface saja, kemampuan *Game* untuk menjadi agen learning menjadikan sebuah *Game* itu lebih hidup. Agen learning dalam *Game* dikenal sebagai *Artificial intelegent* (AI). AI tersebut di kembangkan untuk merancang perilaku *Non-Player Character* (NPC) dari *Game* atau simulasi yang seakan-akan NPC tersebut mempunyai kecerdasan dan pergerakan sealami mungkin.

Penelitian ini membahas untuk membandingkan 2 metode yaitu algoritma djikstra dengan A*star menggunakan metode logika *fuzzy*, sehingga kita dapat membandingkan 2 alogiritma dari pergerakan suatu NPC di dalam *Game* tersebut. *Game* dibuat menggunakan *Game engine* Unity 3D. Hasil uji coba implementasi pada NPC disesuaikan dengan perilaku yang normal, yaitu bergerak kearah yang ditentukan atau jalan secara tidak menentu.

Keywords : Simulasi, *AI*, *NPC*, *Logic Fuzzy*.