

ABSTRAK

Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran dan pengajaran terus meningkat. Karena *game* edukasi mempunyai kelebihan utama dalam hal visualisasi dari permasalahan nyata. *Game* edukasi juga memiliki bentuk pengajaran yang cepat, menarik dan bermanfaat. *Game* edukasi juga lebih mudah membuat anak-anak memahami pembelajaran. Salah satu pemahaman yang harus dipelajari oleh anak-anak yaitu pengenalan benda serta namanya. Secara umum, *game* edukasi telah banyak dikembangkan namun tidak banyak *game* edukasi yang mudah dipahami oleh anak-anak dan masih harus dibawah pengawasan orang tua.

Game jelajah nusantara memiliki karakter NPC pemandu dan laba – laba yang harus ditaklukan oleh pemain. Karakter NPC ini dirancang menggunakan metode *intelligent agent* untuk mengatur semua perilaku yang dilakukan oleh NPC pada *game* jelajah nusantara. *Intelligent agent* merupakan sebuah metode yang mengatur perilaku NPC dalam melangkah dan mengambil tindakan berdasarkan sistem.

Hasil dari implementasi perilaku NPC menggunakan metode *intelligent agent* adalah dapat mengatur perilaku yang dilakukan oleh karakter NPC sesuai dengan nilai parameter yang diberikan. Hasil pengujian terhadap pengguna atau responden pada google form sebanyak 30 orang menghasilkan 63% memilih sangat suka terhadap perilaku NPC. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku NPC pada *game* jelajah nusantara sudah sangat sesuai.

Kata Kunci: *Game*, *Game* Edukasi, *intelligent agent*, NPC.