

ABSTRAK

Game adalah sebuah program komputer yang dapat dimainkan dengan cara tertentu sehingga didapatkan pihak yang menang atau kalah, *game* bisa didefinisikan sebagai sesuatu hiburan yang dapat menghilangkan stres dan penat, serta bisa memberikan informasi baru kepada pemain yang memainkan sebuah game, ANEX “Ani The Explorer” merupakan *game* bergenre *platformer* yang bercerita tentang perjalanan Ani sebagai karakter utama menyelamatkan hewan dan tumbuhan langka yang ditangkap oleh *Non-Player Character* (NPC) pemburu.

Tujuan penelitian ini berfokus dalam pembuatan perilaku NPC pemburu menggunakan metode *Finite State Machine* (FSM), FSM adalah metodologi untuk membuat dan merancang sistem kontrol yang bertujuan menghasilkan perilaku atau kinerja sistem menjadi tiga hal yaitu: *state* (Keadaan), *event* (kejadian) dan *action* (aksi), NPC pemburu dibagi menjadi tiga yaitu: pemburu, pemburu lompat, dan boss.

Hasil pengujian terhadap perilaku NPC pemburu yang dirancang menggunakan metode *Finite State Machine* atau FSM sudah sesuai dengan perancangan, Hasil pengujian terhadap pengguna atau responden yang berjumlah 19 responden mayoritas menyukai game ANEX dengan persentase suka 79,1 persen, serta hasil pengujian teknis dengan memainkan game ANEX pada komputer berspesifikasi rendah didapatkan rata-rata hasil 56 FPS yang menunjukkan bahwa game ANEX *playable*.

Kata Kunci: ANEX, FSM, NPC, *Platformer game*.