

ABSTRAK

Game Anex merupakan *game* bergenre platformer dimana dalam *game* ini terdapat *Non-Player Character* (NPC) musuh yang dapat bergerak secara otomatis karena disisipkan oleh kecerdasan buatan. Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan kecerdasan buatan untuk NPC dan meningkatkan kesukaran NPC di setiap *stage*. NPC pada *game* Anex terdiri dari pemburu, hewan dan tumbuhan. Pada tugas akhir ini difokuskan mengimplementasikan NPC Tumbuhan menggunakan metode *intelligent agent*.

NPC tumbuhan akan melakukan aksinya berdasarkan sensor. Aksi yang dilakukan secara umum terdiri dari dua yaitu *attack* dan *idle*. Aksi *attack* akan melakukan tingkah lakunya jika *player* berada di jangkauan NPC sedangkan aksi *idle* akan melakukan tingkah lakunya jika *player* berada diluar jangkauan NPC. Sensor ini bergantung pada jarak yang sudah ditentukan.

Hasil akhir pengujian dilakukan secara kuesioner yang terdiri dari 19 responden dan terbukti bahwa NPC yang dihadapi oleh pemain mengalami kesulitan setiap *stage*. Pada pengujian *stage* tutorial tergolong sangat mudah dengan hasil keseluruhan 68,4%. *Stage* 1 menyatakan mudah dengan hasil 65,8% dan *stage* 2 menyatakan biasa saja dengan hasil keseluruhan 60,6%. Selain itu *game* Anex dinyatakan *playable* untuk dimainkan, hal ini dapat dilihat pada pengujian teknis yang menyatakan rata-rata FPS yaitu 52 FPS yang terbilang masih stabil untuk dimainkan.

Kata Kunci: *Game, intelligent agent, kesukaran, NPC tumbuhan, playable*