

Abstrak

Pada sebuah game strategi terdapat *non-player character* yang dapat digunakan untuk membantu player dalam memenangkan game tersebut. *Non-player character* tersebut dibekali oleh suatu kecerdasan buatan sehingga *non-player character* tersebut dapat berjalan sesuai dengan strategi yang diinginkan oleh player. Strategi seperti *flanking*, *ambush* dan *sniping*, memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Dengan memanfaatkan terrain dan karakteristik masing-masing strategi maka *terrain reasoning* dapat digunakan sebagai suatu kecerdasan untuk *non-player character*. Pada tugas akhir ini digunakan *terrain reasoning* yang berdasarkan *waypoint graphs* sebagai kecerdasan buatan untuk *non-player character*. Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuktikan pengaruh *terrain reasoning* untuk menambah pengetahuan *non-player character* (posisi serang) dengan *waypoint graphs* sebagai *space representation*-nya.

Kata kunci: *non-player character*, *terrain reasoning*, strategi, *waypoint graphs*