

## ABSTRAK

*Game* berjenis labirin sudah banyak diproduksi seperti PAC-Man, Resident Evil: Biohazard, dan Dark Deception. Agar *game* labirin menjadi lebih menarik para pengembang biasanya membuat *puzzle* tertentu. Dalam *puzzle* itu memungkinkan *player* untuk dikejar *NPC* tertentu.

Dalam tugas akhir ini, dibuatkan suatu *game* yang menerapkan algoritma *random walk* dalam *Non-Player Character (NPC)*. Tujuan dari algoritma *random walk* adalah *NPC* dapat bergerak secara acak untuk menghalangi *player* menyelesaikan *game*.

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengimplementasikan algoritma *random walk* untuk *NPC*. Penggunaan algoritma *random walk* yang cocok dalam *game* YOLO MAZE Game untuk *NPC*-nya adalah *roaming state*, karena algoritma *random walk* cocok membuat *NPC* berkeliaran secara acak. Dari responden menyatakan *game* YOLO Maze Game sangat sulit dengan nilai 39%. Nilai validitas dari pertanyaan tersebut adalah 0.83.

***Kata Kunci:*** Algoritma Random Walk, Labirin, Maze, NPC.