

## ABSTRAK

Penggunaan bahasa Inggris telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Di Indonesia, mata pelajaran bahasa Inggris telah masuk kedalam kurikulum pendidikan dasar. Salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris adalah pengenalan kosakata. *Game Funny English* dikembangkan dengan Unity 3D 4.34 bertujuan mempermudah pengenalan kosakata bahasa Inggris yang disajikan dalam bentuk objek 3D serta audio pengucapan objek tersebut. Untuk meningkatkan minat anak dalam bermain, maka ditambahkan fitur *artificial intelligence* (AI) didalam game. Penerapan artificial intelligence pada *non-playable character* (NPC) yang tindakannya tidak dapat dikendalikan pemain, misalnya dalam hal mencari rute untuk menuju ke suatu tempat, diharapkan dapat menambah kesenangan bermain dan menambah variasi *gameplay*.

**Kata kunci:** Game edukasi, bahasa Inggris, NPC, kecerdasan buatan, Unity 3D, pencarian rute, Navmesh