

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman sekarang begitu pesat dan seiring dengan kebutuhan manusia. Maka teknologi turut berkembang untuk tujuan pembelajaran dan hiburan. Pada bidang pendidikan, teknologi sering digunakan untuk membantu dalam media pembelajaran seperti audio visual, video, game, dan masih banyak lagi yang bisa diterapkan dalam dunia pendidikan.[1]

Teknologi pada sudut pandang sains terapan artinya kumpulan alat atau mesin yg bisa digunakan untuk membantu memecahkan masalah di dunia nyata. Teknologi artinya proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tadi menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yg didapatkan tidak terpisah dari produk lain yg sudah ada. Oleh sebab itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. Kemajuan teknologi yang begitu pesat kita bisa mengetahui tentang game adalah media yang dapat membuat kita berimajinasi pada pikiran serta dapat mengeksplorasi satu kawasan bahkan lebih. dengan game kita bisa memenuhi kebutuhan akan hiburan, umumnya tidak dalam konteks serius namun tetapi hanya untuk refreshing. hingga saat ini game terus berkembang sesuai dengan kebutuhan serta tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan manusia akan hiburan.[2]

Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah game yang bertema peternakan dengan judul "*Happy Farm*" yang bertujuan sebagai game edukatif pengenalan tentang hewan-hewan yang ada di peternakan contohnya: ayam, sapi, kambing/domba, anjing beserta musuhnya seperti serigala dan beruang. Peneliti juga mengembangkan game "*Happy Farm*" ini agar terlihat menarik dengan membuat perilaku *Non-Playable Character* pada hewan - hewan di peternakan tersebut menggunakan metode *Finite State Machine*. Diharapkan pemain jadi terhibur dan teredukasi dengan adanya game "*Happy Farm*" ini.