

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Video game dalam beberapa tahun terakhir telah menjadi perbincangan hangat di berbagai penjuru dunia. *Video game* diciptakan sebagai sarana hiburan dan bersenang senang. Beragam jenis *game* yang telah beredar menjadikannya suatu hal yang digemari oleh seluruh rentang usia. Dari mulai anak-anak, hingga orang dewasa telah menggunakan *video game* sebagai hiburan, bersenang senang, hingga menghasilkan uang. Kehadiran *video game* sangat penting bagi sebagian orang.

Metode pendidikan konvensional saat ini sudah tidak lagi menarik minat para pelajar [1]. Bermain *video games* juga dapat memberikan pengalaman yang baik. Bermain *video games* sambil mengisi waktu yang luang tidak akan berdampak buruk bagi seseorang, Akan tetapi sesuatu yang berlebihan tentu saja tidak baik dilakukan. Seseorang yang telah kecanduan *video games* akan sulit untuk dihentikan. Oleh karena itu, *game* dengan konten edukasi sangat disarankan. Pemain tidak hanya menghabiskan waktu untuk bermain, tetapi juga sekaligus belajar dan mengenal hal yang baru. *Game* edukasi diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik di era digital.

Game Petualangan adam dan Eric dikembangkan menggunakan metode *Finite State Machine*. Metode tersebut digunakan untuk merancang sebuah *NPC Support* yang Bernama Eric. *Game* Petualangan Adam dan Eric memiliki konsep seperti *game* edukasi yang bertemakan teknologi. *Game* ini akan mengajarkan pemain untuk dapat mengklasifikasi barang yang tergolong teknologi. Selama permainan berlangsung, terdapat *NPC Support* yang akan membantu pemain mengalahkan NPC hewan liar, membantu mencari barang, dan menunjukkan jalan keluar.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi *Finite State Machine* pada NPC *game* Petualangan Adam dan Eric?
2. Perilaku seperti apa yang cocok untuk Eric sebagai NPC pendukung ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Membuat *Game* bertemakan teknologi yang menarik.
2. Membuat *Game* edukasi bertemakan teknologi yang mudah dipahami.
3. Menerapkan perilaku NPC pendukung pada NPC Eric dalam *game* Petualangan Adam dan Eric.

1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. *Game* ini dirancang untuk satu pemain.
2. Metode yang digunakan adalah *Finite State Machine*.
3. *Game* dibuat menggunakan GameMaker Studio2.
4. *Game* hanya tersedia untuk *platform* komputer.

1.5. Sistematika Penulisan

Penyusunan buku Tugas Akhir ini terdiri dari:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

BAB ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari tugas akhir, batasan masalah, dan sistematika penulisan buku tugas akhir.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang dasar teori yang digunakan untuk menunjang penelitian tugas akhir.

3. BAB III PERANCANGAN SISTEM

BAB ini berisikan penjelasan dari perancangan *game*, perancangan npc, dan analisis kebutuhan sistem.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB ini menjelaskan hasil dari implementasi *game* yang sudah dirancang pada BAB sebelumnya.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB ini mengandung kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.

6. DAFTAR PUSTAKA

7. LAMPIRAN