

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Zaman berubah sangat cepat teknologi juga berkembang lebih cepat dan pandemi *Covid-19* memaksa sekolah untuk beradaptasi dan memulai pembelajaran *online*, guru juga perlu lebih kreatif dengan pembelajaran *online* untuk murid.

Proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode ceramah, mendengarkan dan menulis dipapan tulis tanpa media pembelajaran berdampak pada kurangnya materi yang diterima oleh peserta didik, oleh karena itu dengan bantuan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu proses belajar dalam memahami konsep-konsep [1].

Game hidden object dipilih untuk media pembelajaran anak-anak dikarenakan genre *game* yang ringan dan bisa membantu guru menjelaskan kepada anak-anak benda apa saja yang ada pada *game* sekalian anak-anak mencari benda tersebut. *Game hidden object* juga didukung oleh penggunaan sistem *score* agar anak-anak mengetahui sudah ada berapa benda yang mereka dapatkan sesuai dengan benda yang mereka cari.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tentang *game* edukasi budaya ini bisa dirumuskan masalah tersebut :

1. Bagaimana cara kerja *game hidden object* menggunakan metode *finite state machine*?
2. Bagaimana cara kerja penghitung benda yang ditemukan dengan cara kerja sistem *score* menggunakan metode *finite state machine*?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Merancang sistem *game hidden object* menggunakan metode *finite state machine*.
2. Perancangan penghitung benda dengan cara kerja *score* agar pemain bisa mengetahui berapa benda lagi yang harus *ditemukan* menggunakan metode *finite state machine*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Hanya beberapa benda budaya yang dimasukkan kedalam *game*.
2. Genre *game HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure)*.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian yang di gunakan yaitu:

1. Studi literatur.
Pengumpulan materi dan referensi berupa artikel, buku, jurnal, dan Tugas Akhir sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian Tugas Akhir.
2. Pengumpulan data.
Mengumpulkan data budaya apa saja yang bisa dimasukkan ke dalam *game* agar memuat konten yang ringan di dalam *game* Jelajah Nusantara.
3. Perancangan.
Merancang *hidden object* dan penghitung benda untuk *game* Jelajah Nusantara dalam membuat *stage* pada *game* utama dan memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia dan bisa menjadi bahan pembelajaran untuk Taman Kanak-kanak.
4. Pengujian dan analisis.
Melihat hasil *game* yang telah dibuat seberapa suka orang tentang *game* budaya Indonesia dan kembali mengangkat nama budaya Indonesia.

5. Keimpulan.

Semua tahap selesai dilakukan, maka akan ditarik kesimpulan untuk menyimpulkan hasil *game* Jelajah Nusantara yang telah dibuat.