

ABSTRAK

Metode pendidikan saat ini tidak lagi dianggap menarik oleh kebanyakan orang. Mereka lebih tertarik dengan *video games* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain. Membuat konten edukasi dalam *game* menjadi solusi yang tepat untuk digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain.

Game yang berjudul Petualangan Adam dan Eric dikembangkan untuk memberikan edukasi yang bertemakan teknologi. *game* ini telah dirancang dan diharapkan mudah dipahami bagi untuk segala usia. pemain akan diajarkan untuk membedakan benda yang termasuk teknologi atau non teknologi. Selama permainan berlangsung, terdapat seorang *Non Playable Character* yang dikembangkan dengan metode *Finite State Machine*. Metode *Finite State Machine* digunakan untuk merancang sistem kendali yang menggambarkan perilaku atau tingkah laku. Karakter tersebut ditugaskan untuk menemani dan membantu pemain hingga permainan selesai.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Finite State Machine* dapat diterapkan pada karakter pendukung. Pengujian Survey yang dilakukan dan perhitungan skala likert menunjukkan bahwa *game* ini menarik, menghibur, dan mudah dipahami. karakter Eric dianggap sudah cocok menjadi karakter pendukung dengan persentase sebesar 80.29%.

Kata Kunci: *Video game, Non Playable Character, Finite State Machine*