

ABSTRAK

Game merupakan salah satu media hiburan yang paling banyak digemari pada saat ini. *Game* dapat dimainkan oleh siapa saja baik anak-anak maupun orang dewasa, tergantung dari jenis *game* yang dipilih. *Game* yang mempunyai *game world* yang baik akan mempengaruhi minat dari pemain untuk memainkan *game* tersebut.

Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk membuat implementasi algoritma dari kebutuhan *game mechanics* pada *game Cookurubukan* meliputi implementasi *core game mechanics*, *stellite game mechanics*. Implementasi *game mechanics* pada *game Cookurubukan* dibuat dengan menggunakan *game engine* construct 2 dan dengan menggunakan konsep *Computational Thinking*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa algoritma *game mechanics* pada *game Cookurubukan* yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan *game Cookurubukan*. Pada saat ini penelitian ini sudah mencapai tahap implementasi.

Kata kunci : implementasi, *Computational Thinking*, *Game Mechanics*, *Core Game Mechanics*, *Satellite Game Mechanics*.

ABSTRACT

Game is one of the most popular entertainment media at this time. Games can be played by anyone both children and adults depending on the type of game selected. Games that have a good game world will spur the interest of players to play the game.

This final project to make the implementation algorithm of the game online game is free, straight game technique. A complementary game technique on Cookurubukan game is created using game engine construct 2 and using concept *Computational Thinking*.

The end result of this research is game game algorithm in Cookurubukan game which will be used in making Cookurubukan game. At this time this research has been formed.

Keywords: Implementation, *Computational Thinking*, *Game Mechanics*, *Core Game Mechanics*, *Satellite Game Mechanics*.