

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 *scoring* dan *timing* yang baik akan mempengaruhi minat dari pemain untuk memainkan *game* tersebut.

Tugas Akhir ini berfokus pada perancangan *Scoring* dan *timing* pada *game* menggunakan *timing* diagram dan algoritma *fuzzy*. meliputi perhitungan *scoring* dan pengaturan *timing* sesuai kebutuhan *gameplay*. *Scoring* dan *timing* dibuat dengan menggunakan algoritma *fuzzy* dan *timing* diagram. Tugas Akhir ini dibuat dengan menggunakan metodologi *Pre Production*.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah rumusan perhitungan *score* dan pengaturan *timing* yang sesuai dengan kebutuhan *gameplay* pada game cookurubukan. Rumus perhitungan *scoring* dan pengaturan *timing* nantinya akan digunakan dalam pembuatan *game* Cookurubukan.

Kata kunci : *Game Scoring, Game Timing, Timing Diagram, algoritma fuzzy*

ABSTRACT

Nowadays game is one of the most entertainment media who peoples like. Game can be playable by anyone whether kids either adult people, depending by the game genre is choosen. Game where has good scoring and timing will attract player interest to played that game.

This final projet focuses on the scoring design and timing in game using fuzzy algorithm and timing diagram. Include calculation of scoring and timing setting as needed gameplay. Scoring and timing are created using fuzzy algorithm and timing diagram. This final project development by using Pre - Production methodology.

The end result of this research is formulation of score calculation and timing setting that match the needs of gameplay on Cookurubukan game. The calculation formula scoring and timing setting which to use on development Cookurubukan game.

Keyword : Scoring Game, Timing Game, Timing Diagram, Algorithm Fuzzy.