

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah berkembang cukup pesat, hal tersebut merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sistem yang ada. Perkembangan tersebut mendukung berbagai aspek teknologi, baik kesehatan maupun hiburan, umumnya sering digunakan pada aplikasi game. Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati, suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Didalam perancangan game mencocokkan gambar ini penulis menggunakan metode LCM (Linear congruent Method) dalam pengacakan gambar.

Kata Kunci : “Game Edukasi”, “Animasi”, “Metode LCM (Linear Congruent Method)”, “Microsoft Visual Studio 2010”.

ABSTRACT

Advances in technology has developed rapidly, it is one of the factors that influence the development of existing systems. These developments support the various aspects of the technology, both health and entertainment, generally often used in gaming applications. Simulation-based educational game designed to simulate the existing problems in order to obtain the essence or the knowledge that can be used to solve these problems. Animation is an activity animate, inanimate objects move, an inanimate object given a boost strength, spirit and emotions to become alive and move or just a memorable life. In the game design to match this image the author using LCM (Linear congruent Method) in scrambling the image.

Keywords : "Educational Game", "Animation", "Methods LCM (Linear Congruent Method)", "Microsoft Visual Studio 2010".