

## IMPLEMENTASI ALGORITMA QUADTREE MENGGUNAKAN OPTIMASI QOLLISION DETECTION PADA ADVENTURE OF KERO

Oleh :

ZAINAL ISMAIL NPM : 13.63.0253

Permainan adalah hal luar biasa dan terkenal yang di nikmati berbagai kalangan, sebagai tujuan untuk media hiburan saja. Dan kebanyakan anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa membuat permainan sebagai melepas rasa lelah. Selain sebagai sarana hiburan, gamer biasanya juga membuat permainan untuk tujuan komersial. Biasanya hal ini berlaku untuk dunia game online. petualangan kero merupakan permainan tentang kero yang ingin bepergian ke berbagai tempat, akan tetapi yang kero temui bukanlah sebuah petualangan biasa melainkan perjalanan panjang, kero juga harus menghadapi beberapa musuh dalam permainan ini, permainan ini menggunakan 8 tingkatan level. Petualangan dari awal sampai akhir mulai petualangan lengkap dengan misi yang telah dirancang. Dari latar belakang masalah diatas diperoleh perumusan masalah adalah bagaimana membuat permainan yang disebut “Adventure Of Kero” menggunakan Construct 2 dan menerapkan algoritma Quadtree dalam proses bertabrakan dan menghancurkan objek. Hasil yang di dapat pada saat objek bertabrakan dengan algoritma Quadtree yang diterapkan metode Collision Detection di proses, jika objek bertabrakan akan mendapatkan score dan masuk ke level berikutnya score akan di dapat di setiap level permainan jika sudah berhasil menyelesaikan permainan.

Kata Kunci : Collision Detection, Construct 2, Game Adventure, Quadtree.