

ABSTRAK

Asep Irawan (12140510), Pembuatan Aplikasi Permainan Berbasis *Mobile* “Tau Ke Pontianak” Menggunakan *Construct 2*

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung atau membantu manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Melihat keadaan tersebut, jika perkembangan teknologi dapat disatukan dengan sejarah dan budaya maka keuntungan yang didapatkan adalah mempermudah dan mempercepat pencarian informasi serta menambah wawasan mengenai sejarah dan budaya melalui penggunaan *mobile gadget*. Dalam hal ini penulis mengangkat sebuah judul yaitu tentang sejarah kota pontianak yang sudah mulai terlupakan. Tujuan dari pembuatan game ini nantinya agar menjadi sebuah pembelajaran bagi seluruh lapisan masyarakat untuk lebih mengenal sejarah kota pontianak. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis ialah metode observasi dengan berkunjung ke tempat-tempat bersejarah di kota pontianak, kemudia dalam pembuatan game ini penulis menggunakan *game engine construct 2*. Game ini nantinya dapat membuat semua lapisan masyarakat lebih mengenal sejarah kota pontianak mulai dari kuliner, pribahasa dan para tokoh yang berperan penting dalam pembangunan kota pontianak.

Kata Kunci: *Game*, Tebak Gambar, Tokoh, Kuliner, Pribahasa dan Wisata Pontianak .

ABSTRACT

Asep Irawan (12140510), *Mobile Application Based Game Application "Tau Ke Pontianak" Using Construct 2*

Technological developments are currently moving so rapidly, accompanied by the needs of people who want the ease of facilities that support or assist humans in an effort to complete the work. Seeing these circumstances, if the development of technology can be incorporated with the history and culture then the benefits obtained is to facilitate and accelerate the search for information and add insight into the history and culture through the use of mobile gadgets. In this case the author raised a title that is about the history of Pontianak city that has begun to be forgotten. The purpose of making this game later in order to become a learning for all levels of society to get to know the history of the city pontianak. Data collection methods used by the author is the method of observation by visiting the historic places in the city pontianak, then in the making of this game the author uses game engine construct 2. This game will be able to make all walks of life more familiar with the history of pontianak city ranging from culinary, Proverbs and figures who play an important role in the construction of the city of Pontianak.

Keywords: Game, Guess Picture, Character, Culinary, Language and Tourism Pontianak.