

ABSTRAKSI

Karambol adalah salah satu permainan tradisional. Karambol dimainkan dengan menggunakan lempengan plastik atau mika tipis dan papan kayu licin berbentuk bujur sangkar yang mempunyai pembatas pada setiap sisinya. Cara bermain Karambol mirip dengan cara bermain pada Billiard. Bedanya, untuk menggerakkan atau menyentak pin dengan menggunakan tangan, bukan dengan stik. Area permainannya juga tidak seluas Billiard, biasanya dimainkan sambil duduk oleh dua atau empat orang pemain. Tetapi apabila tidak terkumpul minimal dua orang pemain, maka karambol menjadi kurang menarik untuk dimainkan.

Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu pemain untuk bermain Karambol secara *single player* maupun *multiplayer* dengan jaringan. Melalui tugas akhir ini dibuat suatu sistem perangkat lunak untuk bermain Karambol. Tujuannya adalah untuk membantu seseorang untuk bermain Karambol dengan bantuan komputer. Selain itu bisa digunakan sebagai sarana hiburan ringan. Sebagian besar game ini menggunakan mouse dalam mengoperasikannya. Mouse digunakan untuk mengarahkan tembakan pin dan untuk menentukan besar kekuatan tembak pin.

Kesimpulan dari pembuatan tugas akhir ini adalah dapat membantu seseorang dalam bermain Karambol secara *single player* maupun *multiplayer*. Selain itu dapat digunakan sebagai aplikasi untuk berlatih permainan Karambol yang sesungguhnya. Saran pengembangan tugas akhir ini adalah menambah variabel putaran pin, sehingga arah gerakan pin tidak selalu membentuk garis lurus. Selain itu, aplikasi ini bisa lebih dikembangkan lagi agar bisa bergerak di ruang 3-dimensi, sehingga penumpukkan pin bisa dilakukan.