

PEMBUATAN APLIKASI GAME PAPA’S BAR UNTUK PERANGKAT MOBILE

Vito Sismanto

Program Multimedia Jurusan Teknik Informatika / Fakultas Teknik Universitas Surabaya
nankaru999@yahoo.com

ABSTRAK – Pada era informasi seperti sekarang, keberadaan sebuah smartphone sudah menjadi lebih dari sekedar gaya hidup. Bahkan sudah menjadi kebutuhan bagi beberapa profesi tertentu. Untuk mendukung kesibukan dan gaya hidup yang dinamis ini, diperlukan aplikasi game – game untuk media mobile yang dapat digunakan untuk menghilangkan penat dari aktifitas sehari – hari. Mempertimbangkan hal tersebut, penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi game casual untuk perangkat mobile dengan judul Papa’s Bar. Pembuatan aset, tampilan, dan gambar pada aplikasi ini dibuat dengan Adobe Illustrator CS6, sedangkan untuk pembuatan animasi dan aplikasi dibuat dengan Adobe Flash CS6. Bahasa pemrograman yang digunakan oleh aplikasi ini adalah Action Script 3.0. Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil dari uji coba dan evaluasi ini menunjukkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Aplikasi game Papa’s Bar ini dapat menghibur pengguna, sekaligus menyuguhkan gameplay yang unik dan menarik yang jarang ditemui pada game casual lainnya.

(kata kunci: game, casual, Android, flash)

ABSTRACT – Smartphone plays big part at information era like today. It has become more than a lifestyle, even became an integral part of life for some people. To support this dynamic lifestyle, games are needed now more than ever. Games can help people to have fun, entertaining time, despite their busy schedule. Because of that, writer decide to create a game application for mobile device

named Papa's Bar. All of asset, backgrounds, and images used for this app are made with Adobe Illustrator CS6, while for making animation and core function, Adobe Flash CS6 is used. Programming language used for this application is Action Script 3.0. This app has already undergo trial test and evaluation process. The result from that tests shows good results and fit with the purpose of this game. Papa's Bar can entertain users and give a fresh gameplay experience at the same time.

(keyword: game, casual, Android, flash)

PENDAHULUAN

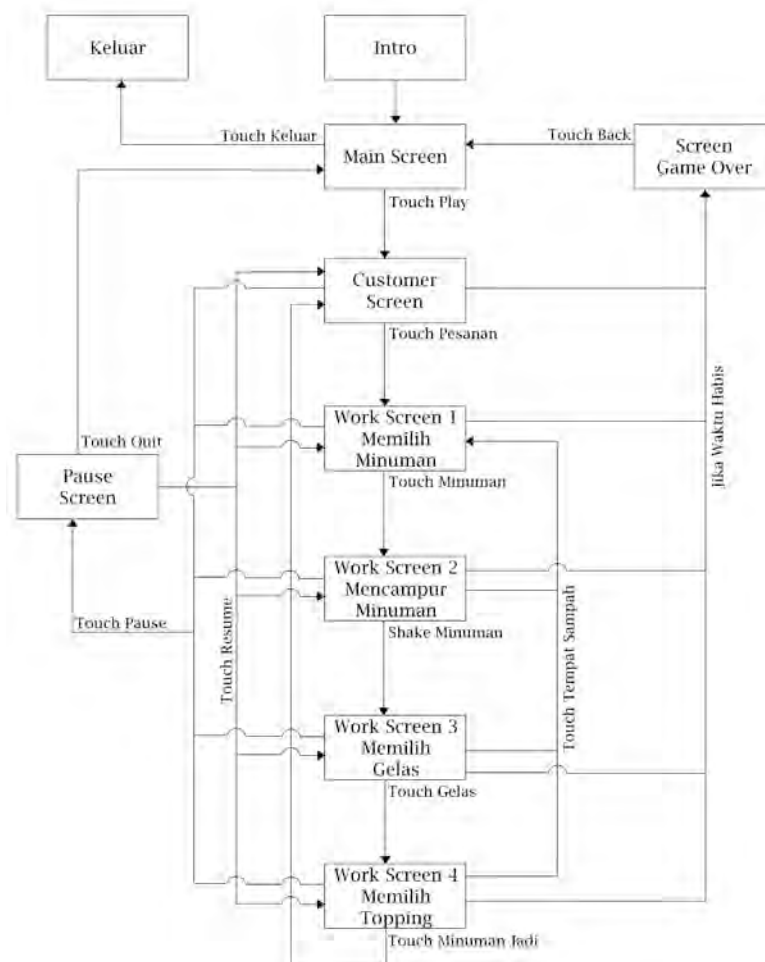
Pada era informasi seperti sekarang, keberadaan sebuah mobile device seperti smartphone sudah menjadi bagian penting dari kehidupan. Keberadaan smartphone – smartphone ini sudah menjadi lebih dari sebuah gaya hidup, bahkan menjadi kebutuhan untuk profesi tertentu. Untuk mendukung gaya hidup yang dinamis ini diperlukan game – game yang dapat menghilangkan kejenuhan dari kesibukan sehari – hari.

Melihat hal di atas, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi game Papa's Bar untuk perangkat mobile. Game ini selain menghibur pengguna, diharapkan juga dapat membantu meningkatkan kualitas multimedia Indonesia terutama pada bidang mobile game.

METODE PENELITIAN

Analisa dilakukan terlebih dahulu sebelum menentukan kebutuhan sistem yang dibutuhkan oleh aplikasi ini. Analisa dilakukan dengan pengumpulan data dan wawancara. Hasil dari analisa inilah yang digunakan penulis untuk pada akhirnya menentukan ruang lingkup dan kebutuhan system dari aplikasi game Papa's Bar.

Setelah proses analisa selesai dilakukan, maka selanjutnya dilakukan proses perancangan aplikasi game ini. Game ini didesain agar dapat menghibur penggunanya, dan menyuguhkan pengalaman bermain yang baru dan unik. Papa's Bar didesain sesederhana mungkin agar bisa dimengerti dan dimainkan oleh orang berbagai usia. Dalam game ini, pemain bertindak sebagai bartender yang bertugas membuat minuman pesanan customer. Pemain harus menghafal minuman yang dipesan, karena pada saat proses pembuatan minuman, pesanan customer tidak akan ditampilkan lagi. Proses pembuatan minuman terdiri dari 4 langkah, pemilihan warna minuman, proses mencampur minuman dengan mengocok, pemilihan gelas, dan yang terakhir adalah proses pemilihan topping. Interface flow diagram game dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Interface Flow Diagram

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi game Papa's Bar dibuat menggunakan bahasa Action Script 3.0 dan dijalankan pada sistem operasi Android. Resolusi layar yang digunakan adalah 540 x 960 (aspect ratio 16:9). Gambar 2 adalah hasil implementasi main menu dalam Papa's Bar.



Gambar 2 Tampilan Main Menu

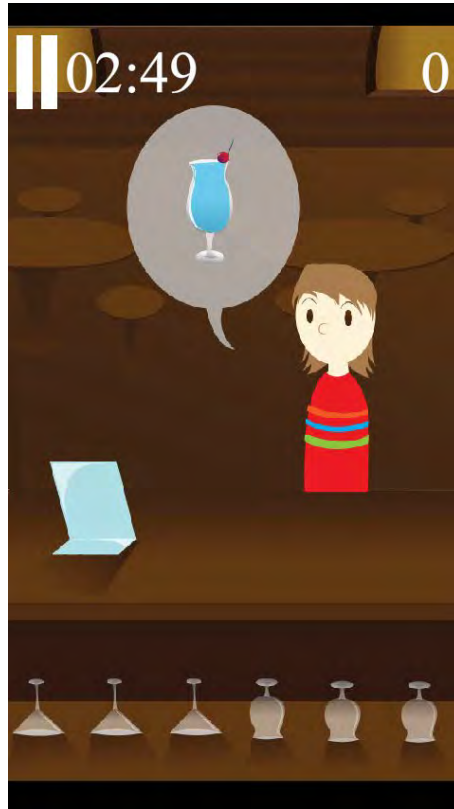
Main menu ini merupakan tampilan awal game. Dari sini pemain dapat memilih untuk langsung bermain, atau menyalakan / mematikan sound dengan mentouch logo speaker di kiri atas. Di kanan atas akan ditampilkan high score yang tersimpan di dalam device. Bila belum ada high score yang tersimpan, maka akan ditampilkan angka 0. Bila pemain memutuskan untuk mulai bermain, berikutnya akan muncul pilihan untuk membaca tutorial atau tidak. Pemain yang belum mengerti peraturan permainan dari game ini dapat membaca tutorial

terlebih dahulu sebelum bermain. Gambar 3 di bawah menunjukkan tampilan pada saat tutorial.



Gambar 3 Tampilan Layar Tutorial

Saat game dimulai, pertama pemain akan dihadapkan pada seorang customer yang memesan minuman. Pada tahap ini permainan telah benar – benar dimulai dan waktu mulai menghitung mundur dari 3 menit. Pada pojok kiri atas terdapat sisa waktu permainan dan tombol pause untuk menghentikan permainan sementara. Pada pojok kanan atas terdapat skor sementara yang sudah dikumpulkan pemain. Gambar 4 di bawah merupakan contoh tampilan layar customer, dan gambar 5 menunjukkan layar bila game sedang dalam kondisi pause.



Gambar 4 Tampilan Screen Customer

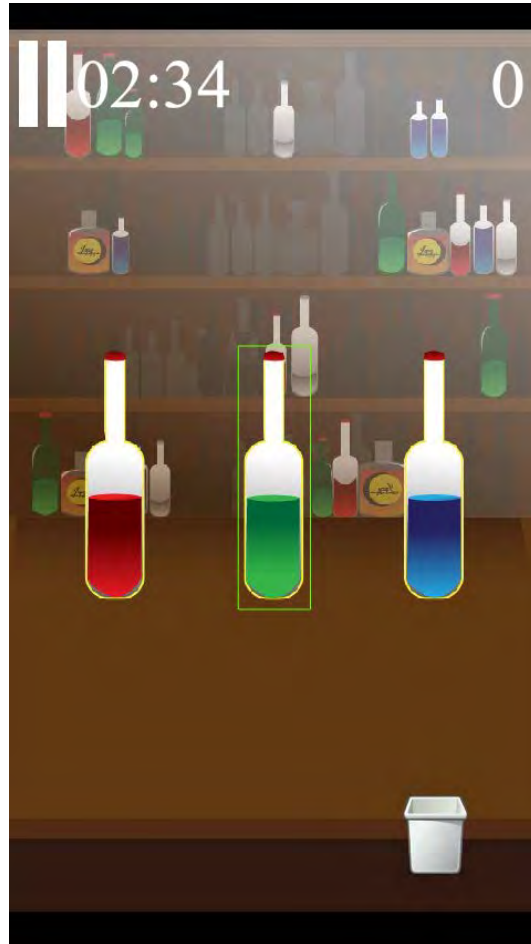


Gambar 5 Tampilan Screen Paused

Proses pembuatan minuman dimulai dengan pemilihan 2 warna minuman dari 3 pilihan yang tersedia. Pemain dapat memilih warna yang sama maupun berbeda untuk menghasilkan salah satu dari 6 total warna yang ada. Selama proses pembuatan minuman berlangsung, pada pojok kiri bawah akan terlihat tombol tempat sampah. Tombol ini berfungsi untuk mengulangi proses pembuatan minuman dari awal. Tombol sampah ini bisa dipakai bila pemain merasa melakukan kesalahan selama pembuatan, dan ingin mengulangi membuat kembali. Gambar 6 merupakan tampilan screen pemilihan warna minuman pertama, dan gambar 7 menampilkan screen saat memilih warna minuman yang kedua.



Gambar 6 Tampilan Memilih Minuman Pertama



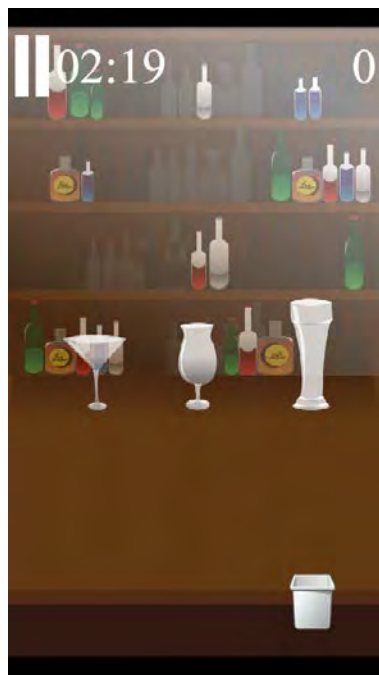
Gambar 7 Tampilan Memilih Minuman Kedua

Setelah memilih 2 warna minuman, pemain diharuskan untuk mencampur kedua minuman tersebut dengan cara mengocok device mereka. Waktu untuk mengocok ini adalah selama 5 detik. Pada akhir 5 detik, pointer penunjuk harus berada pada bagian hijau agar pemain mendapatkan poin. Tampilan screen shaker dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Tampilan Screen Shaker

Proses selanjutnya adalah memilih gelas yang akan digunakan. Pemain memilih salah satu dari 3 pilihan gelas yang ada. Pilihan ini akan disimpan oleh sistem, dan nanti akan dibandingkan kecocokannya dengan pesanan customer. Tampilan screen pemilihan gelas dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Tampilan Memilih Gelas

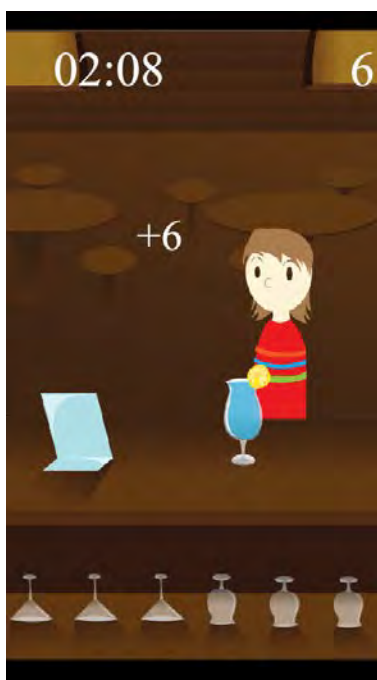
Proses terakhir pada pembuatan minuman adalah pemilihan topping. Pemain dapat memilih salah satu dari 3 topping yang tersedia, atau memilih untuk tidak memakai topping. Pada screen ini, pemain juga dapat melihat preview minuman yang telah mereka buat di bagian tengah bawah layar. Preview minuman ini juga yang harus ditap oleh pemain bila merasa sudah selesai membuat minuman, dan ingin menyajikannya kepada customer. Tampilan screen pemilihan topping dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Tampilan Memilih Topping

Setelah minuman disajikan kepada customer, sistem akan mengecek kecocokkan dari minuman yang telah dibuat dengan pesanan customer. Bila semua elemen sama persis dan pemain berhasil pada waktu mengocok minuman, maka pemain akan mendapatkan poin sempurna sebanyak 10 poin dan mendapatkan waktu tambahan 5 detik. Bila tidak sempurna, pemain akan mendapatkan poin

berdasarkan elemen yang sesuai saja namun tidak akan mendapatkan bonus waktu tambahan. Tampilan screen perhitungan poin dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Tampilan Perhitungan Poin

Setelah semua proses uji coba selesai dilakukan, maka untuk melakukan validasi dilakukan survey kepada 20 responden. Tabel 1 di bawah ini merupakan hasil pengisian kuisioner tersebut.

Tabel 1 Hasil Pengisian Kuisioner

No.	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Game ini menyenangkan	40%	55%	5%	-	-
2.	Game mudah untuk dipahami	30%	60%	10%	-	-
3.	Tampilan game menarik	35%	45%	20%	-	-
4.	Gameplay game ini menarik	60%	30%	10%	-	-
	Pertanyaan	YA		TIDAK		
5.	Saya pernah memainkan game dengan gameplay serupa	5%		95%		
6.	Mau menginstall Papa's Bar di smartphone saya	95%		5%		

Dari tabel hasil kuisioner di atas dapat dilihat bahwa aplikasi ini sudah berhasil mencapai tujuan utama sebagai hiburan bagi pengguna nya, sekaligus memberikan pengalaman gameplay yang baru dan unik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembuatan tugas akhir mulai dari perencanaan, analisa, desain, hingga implementasi dan uji coba yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi game Papa's Bar ini menghibur dan menyenangkan untuk dimainkan.
- Aplikasi game Papa's Bar ini mudah untuk dipelajari dan dipahami.
- Tampilan aplikasi game Papa's Bar ini sudah cukup menarik dan bagus.
- Aplikasi game Papa's Bar ini menyuguhkan *gameplay* baru yang unik dan jarang ditemui pada game – game *casual* lainnya.
- Aplikasi game Papa's Bar ini menambah alternatif game casual yang bisa dimainkan di sistem operasi Android.

Saran – saran yang didapat untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- Disediakan fitur *upload* skor lewat internet sehingga pemain bisa langsung membandingkan skor nya dengan orang lain.
- Ditambahkan fitur pilih bahasa lain, khususnya Bahasa Indonesia.
- Aplikasi ini dibuat juga untuk sistem operasi mobile lain yang populer seperti iOS dan Windows Phone.

DAFTAR PUSTAKA

Chandra. (2007). *Flash CS3 Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.

Cook, M. E. (2001). *Principle of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.

Suprianto, Dodit dan Rini Agustina. (2012). *Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: MediaKom.

Vaughan, T. (2006). *Multimedia : Making it Work, 7th Edition*. New York: McGraw-Hill Companies, Hill.

Zechner, Mario dan Robert Green. (2012). *Beginning Android Games, 2nd Edition*. New York: Apress.