

PEMBUATAN GAMES LOGIKA CAR TRAFFIC CONTROL

Yesaya Christian Arianto

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
yesaya_christian@yahoo.com

Games merupakan salah satu cara yang berguna untuk menghilangkan penat, disukai oleh banyak orang, tidak memandang usia, jenis kelamin, atau pun jenis pekerjaan. Games ini berbentuk casual games, dimana tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memahami mengenai cara memainkan. Terdapat fitur seperti highscore yang dapat memicu orang, agar melakukan lebih cepat untuk menyelesaikan tiap soal yang telah disediakan. Games ini juga sudah diujicobakan, dan mendapatkan respon positif, karena dapat membantu menghilangkan penat.

Kata kunci : games, casual games, puzzle games, car traffic control

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini, games disukai oleh banyak orang, dan berfungsi untuk menghilangkan penat, atau hanya sebagai pengisi waktu luang. Games sendiri memiliki sebuah pengelompokan berdasarkan kesesuaian dengan pengguna, yang dikeluarkan oleh sebuah organisasi, bernama Entertainment Software Rating Board atau dapat disingkat ESRB. Dalam hal ini, organisasi tersebut mengeluarkan 7 pembagian, yaitu Early Childhood (EC), Everyone (E), Everyone 10+ (E10+), Teen (T), Mature (M), Adults Only (AO), Rating Pending (RP). Games yang banyak beredar pada masa sekarang ini, lebih banyak yang termasuk bentuk AO, yaitu lebih menonjolkan sisi kekerasan secara langsung dan pembunuhan. Hal ini dapat berdampak negatif pada remaja, yang masih dalam proses pembentukan karakter. Maka diperlukan sebuah permainan yang jauh dari bentuk kekerasan secara langsung dan pembunuhan. Games ini bertujuan untuk membantu menghilangkan penat dan mengisi waktu luang. Selain itu games ini untuk membantu remaja agar tidak terpengaruh dan dapat sambil belajar.

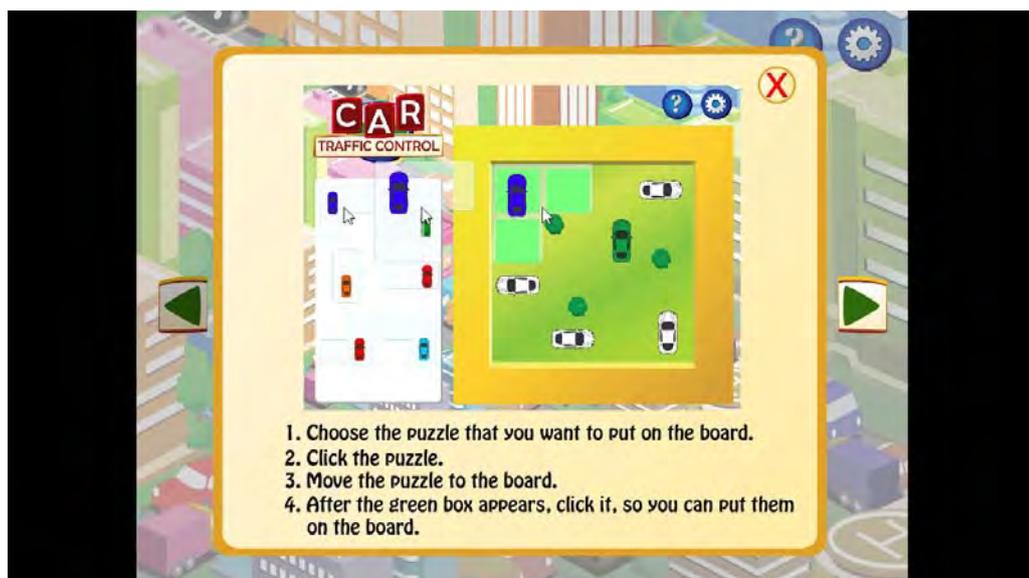
METODE PENELITIAN

Dilakukan studi literatur dan tinjauan pustaka yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan untuk membuat games ini. Data diperoleh dengan

menggunakan metode wawancara kepada 3 responden, yang berfungsi sebagai pedoman untuk membuat games ini, selain itu agar penulis dapat mengetahui masalah yang terjadi. Melakukan perencanaan mengenai desain user interface dan sistem yang akan dibangun, setelah melakukan perencanaan, akan dilakukan implementasi kedalam bentuk kode program yang sesuai dengan proses perancangan dan data yang telah diperoleh. Setelah itu dilakukan uji coba dan evaluasi kepada responden agar mengetahui games yang telah dibuat berjalan dengan baik, dan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada games ini terdapat fasilitas, penjelasan mengenai cara permainan, agar user dapat mengetahui bagaimana cara memainkan permainan ini, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



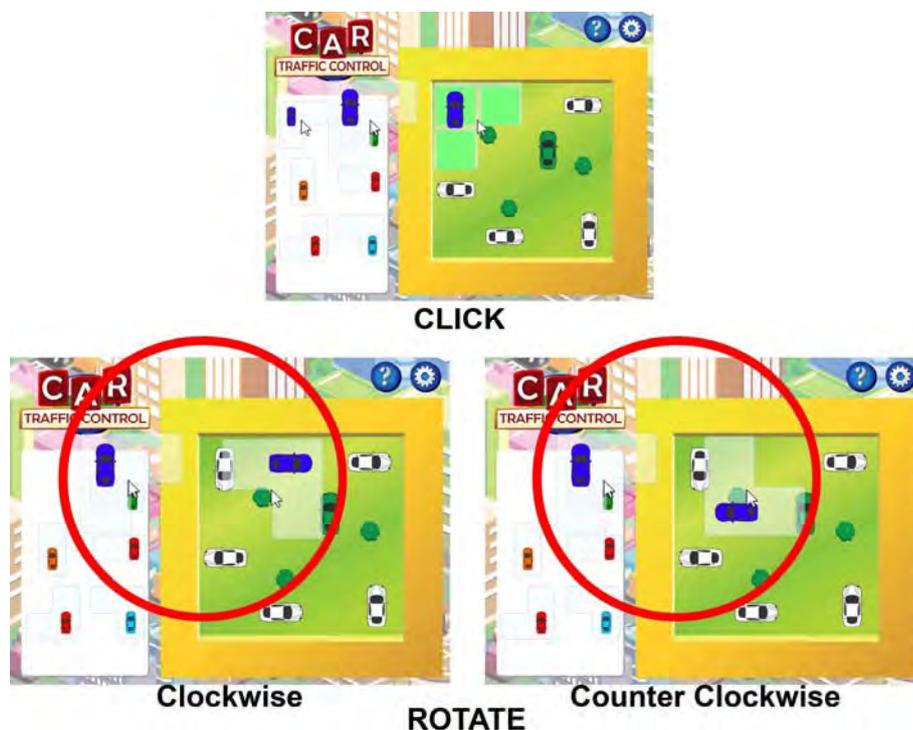
Gambar 1. Cara permainan

User dapat memilih 4 tingkat kesulitan (starter, junior, expert, dan master), mulai dari tingkat mudah sampai tersulit. Pada tiap tingkat kesulitan memiliki 12 level, yang harus diselesaikan, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. 4 Tingkat kesulitan

Selain itu user pada saat bermain dapat mengklik dan memutar puzzle, agar dapat menyesuaikan dengan soal yang telah diberikan, dan dapat menyelesaikan soal tersebut, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil klik dan putar puzzle

Setelah user menyelesaikan soal yang diberikan, maka dapat mengisikan nama pada papan highscore, pada waktu yang telah dicapai oleh user, seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Papan highscore

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir dan pembuatan games ini, dapat ditarik kesimpulan, bahwa games ini dapat membantu menghilangkan penat dan membantu agar dapat bermain sambil belajar. Selain itu terdapat fitur highscore yang dapat menarik, agar bermain permainan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Fullerton, T. (2008) *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* [online] 2nd edn. Available from <http://books.google.co.id/books/about/Game_Design_Workshop.html?id=OjIYWtqWxtAC&redir_esc=y> [11 February 2013]

Nalwan, A. (1998) *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Jakarta: PT.Elex Media Komputindo

Rollings, A., and Adams, E. (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design* [online]. Available from <

<http://www.nupload.org/dt/992b157ed18c72ed001daa8d67a19136>> [11
February 2013]

Trefry, G. (2010) *Casual Game Design: Designing Play for The Gamer in All of Us* [online]. Available from <<http://www.sciencedirect.com.ezproxy.library.wisc.edu/science/book/9780123749536>> [25 January 2013]

www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp