

BAB II

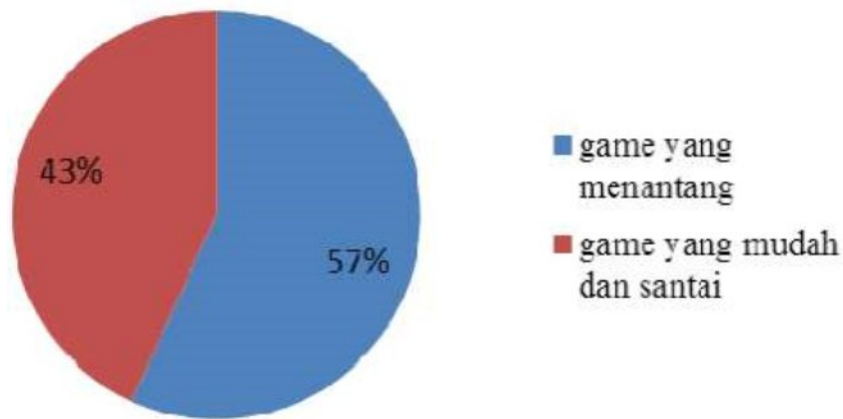
TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas beberapa sistem atau aplikasi, yang sudah pernah dibuat dan memiliki kesamaan dengan permainan touch screen dan engine andengine. Selain itu diberi tabel perbandingan antara sistem, sehingga diketahui apa yang menjadi keunggulan dari sistem yang akan dibangun dibandingkan dengan sistem yang sudah pernah ada.

2.1. Tinjauan Pustaka

Tolak ukur sebuah *game* dapat digemari oleh masyarakat adalah selama 5 menit pertama pemain tidak menghapus *game* dan memberi *rating* yang buruk. Lalu setelah *game* dimainkan dalam 2 jam berikutnya si pemain tetap memainkannya dan memberitahu teman-temannya tentang *game* yang sedang dimainkan. Bila hal diatas yang terjadi pada *game* kita, maka barulah *game* itu dapat dibilang sukses (Overmars, 2011).

Android sebagai salah satu *operating system* yang paling berkembang saat ini (Wicaksono, 2012), menjadi sasaran developer *game* untuk membuat *game* pada android. Menurut penelitian (Zandy et.al, 2010), *game genre adventure* sederhana namun menantang banyak digemari. Seperti pada hasil survey terhadap 100 *gamers* android berikut ini



Gambar 2.1 Perbandingan jenis *game* yang disukai masyarakat

Menurut survey yang juga dilakukan Kompas dan di publikasikan di Kompas.com, *game* dengan *gameplay* yang mengandalkan kelincahan, dan bisa dimainkan dalam waktu yang tidak lama, dapat membuat pemain secara tidak sadar mengulanginya terus-menerus saat *game over*. Pemain kemudian ingin berbagi skor yang dicapainya dengan rekan-rekannya, sehingga beredar *screen shoot* di berbagai media sosial, seperti Twitter, Facebook, dan Path tentang *game* ini. Selain itu, *game* yang kompetitif dan menantang, butuh keterampilan tinggi, sesi permainan yang singkat dan sulit dimenangkan, dapat membuat orang semakin tertantang untuk memainkannya.

Sedangkan dari sisi untuk pembuatan *game* sendiri, pada penelitian yang dilakukan oleh Silva

(2011) yang berjudul *Pro Android Games*, bahwa bahasa java adalah bahasa paling sederhana yang dapat digunakan dalam pembuatan sebuah aplikasi atau pun *game*. IDE yang digunakan haruslah IDE yang memiliki *library* yang cukup baik, sehingga tidak menyusahkan bagi si pembuat untuk mengerjakan *game* (Clark, 2010).

Maka penulis menggunakan IDE eclipse yang memiliki bahasa pemograman java. Dan juga menggunakan *engine* andengine sebagai library tambahan pembuatan game di eclipse. Dibawah ini perbandingan engine Andengine dengan engine Unity (Tabel 2.1)

Tabel 2.1 Perbandingan Andengine dengan Unity

Item Pebanding	Andengine	Unity
Lisensi	Gratis <i>open source</i>	Berbayar
Kesulitan penggunaan	Mudah	Mudah
Developing	Dengan coding	Dengan visual
Tampilan	2D	2D dan 3D
Extension	Banyak extension yang bisa digunakan dan gratis	Tidak bisa memasukkan extension tambahan

Gameplay yang digunakan penulis adalah dengan menggerakkan balon kekiri atau kekanan untuk

menghindari musuh yang jatuh dari atas. Setiap musuh yang dapat dihindari, pemain mendapat score. Balon dapat digerakkan dengan menyentuh balon pada layar dan menggeser balon kekiri atau kekanan. Dibawah ini adalah perbandingan game yang dikembangkan dengan game terdahulu yang menggunakan andengine dan touchscreen

Tabel 2.3 Perbandingan dengan game terdahulu

Item Perbandingan	Simple Ball Game (2011)	Baby First Game (2013)	Balon Luncur (2014)
Engine	Andengine	Andengine	Andengine
Tampilan	2D	2D	2D
Touchscreen	Tidak	Iya	Iya
Bahasa	Seluruhnya ingris	Seluruhnya ingris	Menu ingris, penjelasan game indonesia
Cara bermain	Menggunakan accelerometer	Hanya menekan benda yang disuruh dan benda meledak	Menekan dan mengeser balon kekiri kekanan sesuai gerakan tangan pemain
Batasan umur	lebih dari 5 tahun	3-5 tahun	Lebih dari 5 tahun
Edukasi	Tidak	Ada	Ada

Demikian pembahasan mengenai perbandingan kelebihan antara sistem. Untuk pembahasan mengenai dasar teori sistem, analisis, dan perancangan sistem akan dibahas pada bab selanjutnya.