

ABSTRAK

Memancing adalah salah satu hobi alternatif yang efektif untuk menghilangkan stress. Banyak orang ingin memancing, namun tidak memiliki waktu untuk memancing. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah game simulasi memancing yang dapat menjawab pertanyaan di atas. Untuk mempersingkat waktu dan mengurangi tingkat *stress* yang kini semakin tinggi, dibuatlah sebuah game action. Game action yang dibuat memiliki layar tampilan tampak samping dengan ide dasar menangkap ikan yang berenang di dalam air secepat mungkin dalam waktu yang ditentukan.

Berdasarkan ide dasar di atas dibuatlah tugas akhir yang diberi nama *Fishing Freak*. Setelah menganalisa game yang memiliki konsep permainan sejenis (dalam hal ini yang dianalisa adalah game *Fishing Craze*), maka selanjutnya dilakukan tahap desain permainan, desain proses, desain tampilan yang telah diimplementasikan dalam tugas akhir ini.

Setelah diimplementasikan, dilakukan uji coba dengan menjalankan program sesuai alur yang telah dibuat. Dari uji coba dan evaluasi diperoleh hasil bahwa permainan ini cukup menarik, memberikan hiburan, dan mudah dimengerti oleh user. Kesimpulan yang dapat diambil adalah aplikasi game ini dapat dibuat dan cukup memberikan hiburan bagi penggunanya. Saran yang dapat diberikan adalah jenis-jenis permainan dalam game ini bisa dikembangkan untuk menambah variasi permainan dan game dapat dimainkan secara jaringan.

