

ABSTRAK

Dengan semakin padatnya aktivitas setiap orang saat ini, maka diperlukan sarana untuk mengurangi tingkat stres dan kebosanan. Salah satu sarana yang bisa membantu adalah game. Dengan bermain game tingkat stres dan kebosanan dapat berkurang. Jenis game yang menarik untuk dimainkan adalah jenis *puzzle* dengan salah satu ide dasar permainannya adalah terdapat sekumpulan kotak berwarna-warni dan *user* diminta untuk mengklik sekumpulan kotak yang berwarna yang jumlahnya minimal tiga kotak. Kumpulan kotak berwarna yang telah diklik lalu akan hilang dari layar permainan dan *score* yang didapatkan *user* diperhitungkan dari jumlah kotak yang hilang tersebut.

Tugas akhir ini disusun berdasarkan ide dasar permainan tersebut di atas dan diberi nama *Color Bubble*. Setelah menganalisa game yang memiliki ide permainan sejenis (dalam hal ini yang dianalisa adalah game *Super SpongeBob Collapse*), maka selanjutnya pada tahap desain dilakukan desain permainan, desain proses, dan desain tampilan yang akan diimplementasikan ke dalam tugas akhir ini.

Game *Color Bubble* yang dibuat ini terdiri dari permainan *single game* dan permainan *network game*. Pada permainan *single game* terdapat tiga tingkat kesulitan (*easy*, *medium*, dan *hard*) dan 12 level permainan yang semakin tinggi levelnya, maka semakin bertambah kesulitannya. Untuk berpindah ke level selanjutnya, *user* harus menghabiskan seluruh target bola yang ada pada tiap level. Sedangkan untuk permainan *network game* terdapat dua pilihan jenis permainan, yaitu *time trial* dan *survival game*. Pada jenis permainan *time trial*, *user* yang dapat menghabiskan target bola sebelum waktu permainan berakhir atau *user* dengan jumlah bola paling sedikit setelah waktu permainan berakhir adalah pemenangnya. Untuk jenis permainan *survival game* tidak terdapat batasan waktu dan target bola yang harus dihabiskan, tetapi permainan akan berjalan terus sampai salah satu dari *user* yang bermain kalah. Pada jenis ini *user* dapat saling mengirim bola berwarna hitam yang hanya bisa dihilangkan dengan menggunakan bom.

Setelah diimplementasikan, maka 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 lebih dari dua orang.