Judul

asd

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia memiliki laut dengan luas sekitar 5,8 juta km2 dan menurut World Resources Institute tahun 1998 memilki garis pantai sepanjang 91.181 km yang di dalamnya terkandung sumber daya perikanan dan kelautan yang mempunyai potensi besar untuk dijadikan tumpuan pembangunan ekonomi berbasis sumber daya alam. Pada tahun 2014, produksi ikan Indonesia menempati posisi ke-2 di dunia, hanya tertinggal oleh Tiongkok. Tiongkok mampu memproduksi ikan sejumlah 13 juta ton/tahun, sedangkan Indonesia 5,8 juta ton/tahun. Jumlah daging di Indonesia hanya 2,5 kg per kapita/tahun, sedangkan jumlah ikan mencapai 38 kg per kapita/tahun. Dengan kondisi seperti yang sudah dijelaskan di atas, laut dalam artian ini ikan merupakan kontributor terpenting bagi ketahanan dan kemandirian pangan di Indonesia.

Aplikasi permainan atau biasa disebut *game* mempunyai sifat adiktif bagi penggunanya, jika ada nilai-nilai negatif yang tertanam pada *game* tersebut, yang terjadi adalah, secara tidak sadar nilai-nilai negatif tersebut akan menjadi hal-hal yang biasa bagi pengguna. Namun, bagaimana jika nilai-nilai yang ditanamkan pada *game* tersebut merupakan nilai positif? Tentu hal ini akan membawa dampak yang sebaliknya.

*Smartphone* merupakan salah satu perangkat *mobile* yang sedang digemari di seluruh dunia. Karena sifatnya yang *mobile*, jumlah penggunanya kian meningkat. Tercatat pengguna *smartphone* di Indonesia saja pada tahun 2014 ada sebanyak 38,3 juta pengguna, sedangkan pada tahun 2015 sebanyak 52,2 juta pengguna. Hal ini menunjukkan ada tren kenaikan penggunaan *smartphone* dari tahun 2014 ke 2015.

Dari poin-poin di atas, kami mencoba untuk menggambarkan kemandirian pangan Indonesia ke dalam sebuah aplikasi permainan. Aplikasi permainan ini akan dapat dijalankan pada *smartphone* yang memiliki OS Android. Harapan kami, pengguna akan tahu tentang kemandirian pangan Indonesia, khususnya dari sumber makanan laut yaitu ikan.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

* Memberikan pengetahuan kepada pengguna tentang kemandirian pangan Indonesia khususnya dari sumber makanan laut yaitu ikan.
* Memberikan pengetahuan tentang komoditas laut tertentu yang tidak boleh ditangkap atau diperjualbelikan.
* Melatih respon dari pengguna.

Manfaat :

* Pengguna dapat tahu tentang kemandirian pangan di Indonesia khususnya dari sumber makanan laut yaitu ikan.
* Pengguna dapat tahu tentang komoditas laut yang ada di Indonesia dan komoditas mana yang tidak boleh ditangkap atau diperjualbelikan.

Deskripsi Pengembangan Aplikasi Permainan

Aplikasi permainan akan memiliki tema yaitu laut di Indonesia. Pengguna akan berlaku sebagai seorang nelayan, yang merepresentasikan nelayan di Indonesia, yang bertugas mencari ikan untuk memenuhi kebutuhan pangan di Indonesia. Tempat permainan berlangsung merupakan laut yang ada di Indonesia. *Gameplay*-nya cukup sederhana, pemain tinggal memenuhi misi yang ada. Pemain akan disediakan jaring ikan, yang nantinya digunakan untuk menangkap ikan di laut. Akan ada beberapa *upgrade* dan juga peralatan tambahan untuk menangkat ikan.

Batasan

Batasan pengembangan :

* Aplikasi permainan dapat dijalankan pada perangkan Android, dengan versi Android minimal 4.0.
* Tampilan aplikasi permainan akan didesain untuk penggunaan layar dengan rasio 16 : 9.
* Aplikasi permainan akan dibangung menggunakan *game engine* Unity dan bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah C#.
* Menggunakan Git sebagai repository online selama pengembangan.

Metode

Dalam pembuatan aplikasi game ini, kami harus membaca referensi terlebih dahulu. Mulai referensi tentang teknologi yang akan kita gunakan hingga referensi tentang perikanan dan kelautan di Indonesia. Referensi tentang teknologi yang akan digunakan, dalam hal ini adalah *game engine* Unity, yang nantinya akan digunakan untuk membangun aplikasi dari segi dari segi teknis. Untuk referensi perikanan dan kelautan Indonesia akan digunakan pada *stage* hingga ensiklopedia.

Analisis dan Desain

Analisis :

* Aplikasi permainan akan didesain untuk mencapai tujuan yang sudah tertulis di atas dan ditujukan untuk semua usia.
* Tampilan antarmuka akan didesain sederhana sehingga nyaman untuk digunakan pada *smartphone*.
* Perlu disediakan ensiklopedia tentang ikan dan alat-alat penunjang penangkapan ikan.

Desain :

* Pada permainan ini, pengguna harus menangkap ikan sebanyak-banyaknya untuk memenuhi kebutuhan pangan nasional. Ikan-ikan tersebut akan di-*convert* menjadi uang virtual dalam permainan.
* Uang dapat digunakan untuk meng-*upgrade* jaring atau jala untuk menangkap ikan sehingga jaring atau jalan tersebut semakin besar dan dapat menangkap lebih banyak ikan. Selain itu, uang juga dapat digunakan untuk membeli peralatan-peralatan tambahan yang akan memudahkan pengguna untuk menangkap ikan.
* Permainan akan terdiri dari delapan *stage*, pada masing-masing *stage*, terdapat misi-misi tertentu yang harus diselesaikan untuk dapat melajutkan ke *stage* berikutnya.
* Setiap *stage* merupakan representasi dari tempat nyata yang ada di Indonesia, *stage* akan berupa sebuah laut.
* Pada setiap *stage* akan ditemukan komoditi ikan yang berbeda, hal ini sesuai dengan di laut mana *stage* tersebut berada.
* Untuk menyelesaikan satu *stage*, pemain akan diberi waktu sekitar 5-10 menit tiap *stage* yang akan direpresentasikan oleh waktu pagi hingga sore atau malam hingga pagi pada permainan.
* Untuk masuk ke setiap *stage*, pengguna harus membayarkan sejumlah uang sebagai biaya bahan bakarnya. Tetapi jangan khawatir, di awal permainan, akan disediakan uang modal.
* Akan disediakan ensiklopedia yang berisi ikan dan alat penunjang penangkapan ikan yang ada pada aplikasi permainan. Data yang diambil adalah data asli.
* Akan ada delapan *stage* yang bertempat pada laut di Indonesia.

Implementasi

Tampilan antarmuka atau code

Showcase

Tampilan aplikasi dan penggunaan di kehidupan nyata