

BAB II

LANDASAN TEORI

Interaksi sangat berkaitan erat dengan istilah komunikasi. Komunikasi terdiri dari beberapa unsur yang terlibat di dalamnya, yaitu komunikator (pemberi pesan), komunikan (penerima pesan), pesan dan saluran atau media (Sardiman, 2001: 7). Game merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai media interaksi.

2.1 Pengertian Game

Di zaman teknologi yang semakin berkembang ini, game merupakan salah satu media yang tidak asing lagi bagi masyarakat. Game merupakan permainan yang lebih mengacu pada penggunaan media elektronik. Game banyak digemari oleh masyarakat, dari usia muda (anak kecil) sampai usia dewasa. Game mempunyai definisi dari berbagai ahli, antara lain sebagai berikut:

1. Menurut David Parlett (1999), game adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya”, artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya.
2. Menurut Roger Caillois (2001), seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Man, Play, and Games* menyatakan game adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut:
 - a. *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban)

- b. *separate* (terpisah)
 - c. *uncertain*
 - d. *non-productive*
 - e. *governed by rules* (ada suatu peraturan)
 - f. *fictitious* (mengandung unsur pura – pura)
3. Menurut Clark C. Abt (1970), game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan “dibatasi oleh konteks tertentu” (misalnya, dibatasi oleh peraturan).
 4. Menurut Bernard Suits (2005), game adalah ”upaya sukarela untuk mengatasi rintangan yang tidak perlu”.
 5. Menurut Greg Costikyan (2013), game adalah “sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain / *player*, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan”.
 6. Menurut Chris Crawford (1984), seorang computer game designer mengemukakan bahwa game, pada intinya adalah sebuah interaktif aktivitas yang berpusat pada suatu pencapaian.

2.2 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Tway, 1992). Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang

tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, *company profile*, dan media yang lain.

2.3 Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem informasi, pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, dan strategi, sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat mempermudah *user*, bukan justru merepotkan *user*. Karakteristik multimedia interaktif adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
4. Memenuhi fungsi memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.

Linda Tway (1992) berpendapat bahwa terdapat beberapa aspek penting pada perancangan screen (tampilan), terutama informasi yang ditampilkan pada tampilan teratur. Perancangan tampilan harus memperhatikan beberapa hal berikut, diantaranya:

1. Tidak boleh melebihi 3 window pada satu tampilan.
2. Kecepatan yang dimiliki oleh tampilan.
3. Tidak boleh menampilkan banyak teks pada satu tampilan.
4. Tampilan dari awal hingga akhir harus konsisten.
5. Tombol diletakkan sedemikian rupa, sehingga pengguna mudah memahami isi dari tampilan secara keseluruhan.

Perancangan tampilan disebut juga desain visual, yaitu pengaturan penempatan elemen grafik yang digunakan pada interface, termasuk layout secara keseluruhan, menu, desain form, penggunaan warna, coding, dan penempatan tiap bagian informasi.

2.4 Pengertian RPG (*Role Playing Game*)

Role Playing Game atau disingkat RPG adalah sebuah permainan dimana para pemainnya memainkan peran tokoh – tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh – tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Dengan tetap

mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Dalam sebuah permainan RPG, jarang ada yang “kalah” atau “menang”. Ini membuat permainan RPG berbeda dari jenis permainan papan lainnya seperti Monopoli atau Ular Tangga, permainan kartu, olah raga, dan permainan lainnya. Seperti sebuah novel atau film, permainan RPG mempunyai daya tarik karena permainan – permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. RPG biasa lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok.

Permainan RPG rata – rata dimainkan seperti sebuah drama radio: ketika seorang pemain “berbicara”, dia berbicara sebagai tokohnya dan ketika si pemain ingin tokohnya melakukan sesuatu yang fisik (seperti menyerang sebuah monster atau membuka sebuah gembok) dia harus menggambarkannya secara lisan.

Ada pula sejenis permainan RPG dimana para pemain bisa melakukan gerakan fisik tokohnya oleh si pemain sendiri. Ini disebut *Live Action Role Playing* atau LARP.

2.5 Elemen – Elemen Penting Game RPG

Dalam setiap permainan atau game RPG mempunyai beberapa elemen yang dianggap penting dan harus dipenuhi untuk memenuhi kriteria sebagai game RPG yang bagus. Game RPG yang mempunyai *rating* bagus biasanya memiliki beberapa elemen penting tersebut. Beberapa elemen ini dapat dianggap sebagai “Undang – Undang Dasar” dalam game RPG, diantaranya adalah:

1. Cerita dan *Quest*

Dalam game RPG, cerita dan *quest* mempunyai peran yang sangat penting untuk menentukan *rating* game tersebut. *Player* atau pemain pastinya bermain untuk mengikuti ceritanya. Contohnya pemain memulai petualangan menyelamatkan dunia, menyelamatkan putri yang begitu ceroboh hingga tertangkap orang jahat, atau menghancurkan dunia, semua itu hanya dapat disalurkan melalui cerita yang menarik.

2. *Leveling*

Leveling sangat berperan dalam game RPG karena dengan menaikkan level maka tokoh yang dimainkan player akan menjadi semakin kuat. Dan pada umumnya, level yang tinggi sangat berguna untuk melawan Boss atau lawan yang tangguh dalam game tersebut. Walaupun harus diakui *leveling* merupakan penyita waktu terbesar dalam RPG (terutama JRPG), *gamer* ternyata mampu menemukan kenikmatan tersendiri dalam aktivitas yang dilihat orang lain yang tidak memainkan RPG tersebut begitu membosankan.

3. *Gear* atau *Equip*

Apabila cerita merupakan “otak” dari game, maka gear merupakan “jantung” dari game RPG. Tanpa dilengkapi gear yang keren dan kuat, bermain RPG serasa tanpa dorongan untuk maju. Ambisi untuk mencari gear langka juga menjadi dorongan terbesar pada *gamer* ketika bermain. Gear sangat berguna untuk meningkatkan status dan memperkuat tokoh player.

4. Rahasia atau *Secret*

Rahasia dalam suatu game mempunyai daya tarik tersendiri bagi gamer. Rahasia tersebut bisa berupa ruangan rahasia berisi kotak yang didalamnya terdapat barang langka, dan sebagainya. Menemukan beragam rahasia yang tersimpan dalam RPG, baik itu gear langka, uang, cerita tambahan, bahkan boss rahasia seakan menjadi ambisi para gamer.

5. Pertarungan atau *Battle*

Pertempuran dalam RPG adalah hal yang tidak bisa dielakkan. Akan tetapi, bertempur melawan monster dalam RPG adalah satu hal yang disukai gamer. Entah itu battle dengan menggunakan konsep Active Time Battle atau Real Time Battle, kesempatan untuk menebas musuh dengan beragam serangan adalah satu elemen yang bisa dibilang membentuk gameplay RPG. Dalam sistem pertempuran juga *battle command* atau suatu perintah dalam pertarungan antara lain:

1. Attack (menyerang musuh secara normal dengan senjata atau tangan kosong)
2. Defense (posisi bertahan yang akan meredam serangan musuh)
3. Skill (mengeluarkan jurus atau gerakan spesial yang diantaranya terdapat jurus menyerang, jurus penyembuh, dan juga jurus pendukung / *buff*)
4. Item (menggunakan barang yang ada di kantong *inventory* player)

6. Musik

RPG yang terpatri dalam ingatan gamer bisa selalu dipastikan memiliki musik indah dan memorable. Harus diakui, kecanggihan teknologi media

penyimpanan telah merubah cara penyampaian musik dalam RPG. Dari musik yang hanya dimainkan dalam irama Midi 8-bit berubah menjadi orkestra yang megah. Namun, secanggih apapun orkestra yang membawakannya, semua itu tidak ada artinya bila musik tersebut tidak “memorable”.

7. Eksplorasi

Alasan player bermain RPG tentu saja untuk memulai petualangan dan berharap bisa mengeksplorasi dunia dalam RPG yang sedang dimainkan.

Itulah sebabnya RPG selalu menyediakan dunia yang luas untuk dijelajahi.

Gamer bisa lebih mencintai sebuah game RPG bila mengenal dunianya.

Konsep penjelajahan ternyata begitu disukai dan menjadi keharusan dalam RPG.

8. Desain karakter

Desain karakter tentunya sangat menentukan minat player untuk memainkan game tersebut karena sangat tidak mungkin player berminat untuk memainkan game RPG yang semua karakternya dibuat jelek, tidak keren, dan menjijikkan. Bentuk karakter yang keren dan seksi biasanya selalu menjadi teman selama player bertualang di dunia RPG. Hal ini terutama sangat penting dalam JRPG (Japan RPG) yang tidak memberikan fitur perubahan tampilan karakter ketika player menggunakan gear baru. Tampilan visual merupakan pendorong yang kuat dalam RPG. Hal tersebut dikarenakan player akan selalu melihat karakter tersebut selama 40 hingga 80 jam ke depan. Hal

ini pula yang mendorong beberapa gamer untuk memilih memainkan karakter wanita pada action RPG.

9. Epic Boss

Tidak ada yang lebih mengesankan dibandingkan melawan boss yang keren, kuat, sakti, besar, dan memiliki magic yang dahsyat. Menghadapi boss yang kuat dan epic seakan menjadi tantangan tersendiri bagi gamer. Hal tersebut dapat menjadi sesuatu membanggakan bagi gamer karena tidak semua gamer mampu mengalahkan epic boss tersebut. Bahkan tidak jarang gamer menyombongkannya di depan rekan gamer lain.

10. New Game +

New Game + memang tidak selalu ada pada RPG, terutama yang dibuat pada lima tahun belakangan. Namun, kemampuan untuk kembali bermain dari awal dengan menggunakan gear yang kuat tentu begitu menggiurkan. Akan tetapi, fitur ini tidak selalu membuat game menjadi lebih mudah. Hal tersebut mendukung pemikiran bahwa gamer sejati selalu menyukai tantangan.

2.6 Attribute pada Game RPG

Attribute adalah dasar – dasar yang membentuk kondisi fisik tokoh yang dimainkan seperti kekuatannya, kelincahannya, dan sebagainya. Hal ini sangat penting dan harus ada pada setiap game RPG. Meningkatkan attribute sebesar mungkin merupakan tantangan tersendiri bagi setiap gamer sejati. Beberapa game juga menyediakan *item* yang dapat meningkatkan attribute. Attribute dasar yang biasanya ada pada game RPG diantara lain adalah:

1. HP (Hit Point / Health Point)

HP mempunyai pengertian yang sama dengan darah atau nyawa dari karakter. Apabila HP dari karakter yang dimainkan habis atau mencapai angka 0, maka statusnya akan menjadi *death* atau penalty.

2. SP / MP (Skill Point / Magic Point)

Apabila HP merupakan darah dari karakter, maka SP adalah tenaga dari karakter. SP diperlukan untuk mengeluarkan jurus atau magic dari karakter. Apabila SP habis atau mencapai angka 0, maka karakter tidak dapat mengeluarkan jurus atau magic lagi.

3. STR (Strength)

STR menentukan kekuatan fisik atau serangan dari karakter. Semakin besar STR yang dimiliki, maka semakin besar juga serangan karakter tersebut.

4. DEF (Defense)

DEF menentukan kekuatan bertahan dari karakter. Semakin besar DEF yang dimiliki, maka semakin kecil juga damage yang diterima karakter dari lawan.

5. AGI (Agility)

AGI menentukan kegesitan atau kelincahan dari karakter. Semakin besar AGI yang dimiliki, maka semakin besar kemungkinan karakter untuk menghindar saat diserang oleh lawan. AGI juga menentukan kecepatan bertarung karakter.

6. DEX (Dexterity)

DEX menentukan keakuratan dari karakter. Semakin besar DEX yang dimiliki, maka semakin kecil kemungkinan serangan karakter akan meleset.

7. INT (Intelligent)

INT menentukan kekuatan magic dan juga berpengaruh pada jumlah SP / MP yang dimiliki. Semakin besar INT yang dimiliki, maka semakin besar juga serangan magic dan semakin tinggi juga jumlah SP / MP karakter tersebut.

2.7 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak”. Font adalah nama sebuah jenis huruf. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring-tebal. Font juga memiliki dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif.

Serif jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut counterstroke atau Serif Bracketed. Ciri-ciri utama jenis huruf serif yaitu:

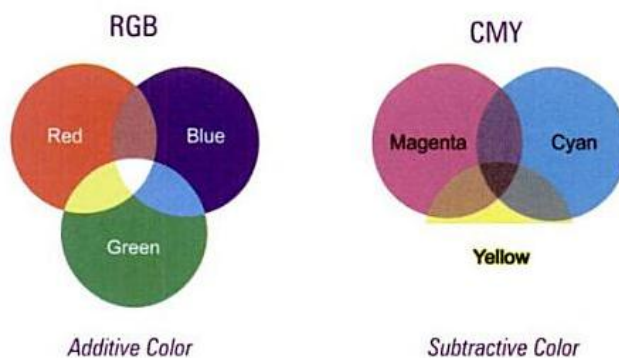
1. Kurva poros yang miring ke kiri.
2. Lengkungan Serif/counterstroke.
3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis font.
4. Ada palang/garis horizontal pada font.

Sans Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf sans serif yaitu:

1. Garis melengkung berbentuk square/persegi.
2. Ada perbedaan kontras yang halus.
3. Bentuk mendekati penekanan ke arah garis vertical.

2.8 Warna

Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan. Menurut (Swasty, 2010) warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya atau disebut juga warna spektrum, warna *additive* terdiri dari warna merah, hijau, biru, dalam komputer disebut RGB. Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan, atau biasa disebut pigmen, warna *subtractive* terdiri dari sian (*cyan*), magenta, kuning, dalam komputer biasa disebut CMY. Jika warna pigmen dicampur maka menghasilkan warna coklat kehitaman. Spektrum warna RGB dan warna pigmen CMY dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Spektrum Warna RGB dan Warna Pigmen CMY

Warna *subtractive* dibagi menjadi empat bagian yaitu: warna primer, warna skunder, warna tersier, warna netral.

Warna juga memiliki sifat, secara garis besar warna memiliki dua kelompok yaitu warna panas dan dingin, dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Pembagian Warna Panas dan Dingin

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat, sementara warna dingin sebaliknya. Menurut (Swasty, 2010) suatu karya seni dinilai memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat didalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

2.9 Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (bahasa Inggris: software application) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.

Dalam pembuatan game bergenre RPG ini menggunakan beberapa aplikasi yaitu aplikasi desain dan aplikasi pembuat game bergenre RPG. Aplikasi desain dipakai dalam pembuatan desain seperti karakter, face model, dan mengedit sprite karakter. Sedangkan aplikasi pembuat game bergenre RPG dipakai untuk membuat rancangan game menjadi aplikasi game RPG dengan menggabungkan desain dan konsep yang telah dibuat.-

