

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Game*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah *game* adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain, dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability game*) yang juga bias diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat sebuah peraturan, bermain dan budaya. *Game* adalah sebuah system dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Dalam *game* pemain dapat berinteraksi dengan system dan konflik dalam permainan, dan terdapat beberapa peraturan yang membatasi gerakan pemain sehingga tidak menyalahi program yang sudah dibuat.

Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail, (2009:17) dijelaskan bahwa “sebuah permainan (*game*) adalah sebagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Game bertujuan untuk menghibur. Biasanya *game* lebih banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. *Game* merupakan suatu hal yang penting untuk perkembangan otak, dimana jika bermain *game* maka pemain dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan melatih diri untuk memecahkan suatu masalah. Tetapi

game juga memiliki sisi buruk dimana dapat membuat orang mengalami kecanduan, lupa akan waktu, dan mengganggu aktifitas lainnya seperti belajar olah raga dan lainnya (fitraapri.blogspot.com).

2.1.1 Sejarah *game*

Generasi *game* pertama muncul dari ATARI 2600 merupakan *console game* pertama yang sukses dimasanya ATARI 2600 dirilis pada oktober 1977, dan setelah itu dikenal dengan nama VCS (*Vidio computer System*).

Setelah sukses pada generasi pertama ATARI tidak menyerah sampai disitu saja untuk memajukan dunia *game* elektronik pada generasi kedua muncullah ATARI 7800 ini ada sedikit kemajuan dengan menambahkan *joystick* sehingga user dapat lebih mudah untuk memainkan *console game* ini namun pada masanya harga dari *console game* ini selangit pada jamanya mungkin *game* ini menjadi salah satu permainan termahal.

Lalu setelah ATARI 7800 ada NES Nintendo *entertainment system* ini merupakan konsole permainan pertama kali yang menggunakan 8 bit, nitendo menghasilkan produk-produk *game* yang lain daripada yang lain salah satu *game* yang *compatible* dengan NES adalah Super Mario Bros.

2.2 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang bearti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang

memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah secara beraturan dan bergantian saat ditampilkan.

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan terlihat hidup, sehingga pada saat di animasikan obyek mati tersebut jadi terlihat seperti hidup dan berexpressi (multimediasmk8semarang.com).

2.2.1 Sejarah Dan Perkembangan Animasi

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Bentuk animasi tertua diperkirakan adalah wayang kulit. karena wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi music.

Animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika. Pada saat itu teknik *stop motion animation* banyak digemari. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam atau frame yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Teknik ini sangat sulit, membutuhkan waktu, dan juga biaya yang banyak. Karena untuk menciptakan animasi selama satu detik, kita membutuhkan 12-24 *frame* gambar diam.

J. Stuart Blackton mungkin adalah orang amerika pertama yang menjadi pionir dalam menggunakan teknik *stop motion animation*. Beberapa flim yang telah diciptakan dengan menggunakan teknik tersebut adalah *The Echanted Drawing* (1900) dan *Hurmorous Phases Of Funny Face* (1906). Selanjutnya

setelah teknologi computer sudah mulai berkembang, mulaila bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi computer. Animasi itu bermacam-macam jenisnya, animasi dua dimensi dan animasi tiga dimensi. Pada animasi dua dimensi, figure animasi dibuat dan diedit dengan computer dengan menggunakan gambar dua dimensi yang digerakan *frame by frame*. Sedangkan animasi tiga dimensi lebih kompleks dibandingkan dengan dua dimensi, karena animasi tiga dimensi menambahkan berbagai efek didalamnya seperti efek-efek pencahayaan, air dan api, yang dibuat senyata mungkin sehingga sulit dibedakan dengan yang aslinya (multimediasmk8semarang.com).

2.2.2 Manfaat Animasi

Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan dari mulai kegiatan santai sampai serius, dari mulai sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau sebuah hiasan belaka. Animasi dibuat berdasarkan fungsi dan manfaatnya sebagai perantara atau untuk media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya sebagai berikut:

1. media hiburan

media hiburan animasi digunakan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kepuasan. Animasi sebagai media hiburan biasanya digarap dengan sangat serius karena sebagai produk dagangan yang memiliki harga jual. Sebagai media hiburan, animasi digarap untuk projek-projek besar seperti flim, video klip, *games*, dan lain-lain.

2. Media presentasi

Media presentasi, animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan menambahkan animasi pada media presentasi dapat merubah suasana presentasi menjadi lebih menarik dan tidak kaku. Dengan menambahkan animasi dapat diharapkan tercapainya penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam setiap kegiatan presentasi.

3. Media iklan

media iklan, animasi sebagai iklan atau promosi dapat di buat sedemikian rupa agar penonton dapat tertarik dengan iklan tersebut sehingga tidak bosan dengan iklan tersebut dan membeli atau berpikir untuk membeli produk dalam iklan tersebut. Animasi juga dapat digunakan sebagai sebuah perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan lebih terlihat menonjol atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu ditonjolkan pada iklan (www.domba-bunting.blogspot.com).

2.3 Karakter desain

Karakter desain merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep manusia dengan segala atribut-atributnya, ataupun dapat dalam bentuk lain seperti hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Secara visual karakter desain dapat sering disebut dengan istilah kartun. Biasanya hadir dengan visual yang sangat sederhana bahkan terkesan abstrak. Bentuk terdiri dari garis-garis *outline*, penggunaan warna-warna solid dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan

yang digunakan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini juga tidak terikat bahkan relative tergantung gaya apa yang dianut oleh peneliti.

Karakter desain dapat lahir dari berbagai konsep dan tujuan serta media atau *platform*. Karakter desain dapat lahir juga dari sebuah gagasan yang *pure art* atau bias dikatakan lahir tanpa kepentingan apapun, seperti hanya dibuat untuk kesenangan si peneliti saja dan tidak digunakan untuk keperluan apapun.

Masing-masing karakter desain mempunyai alur proses yang berbeda-beda dalam menciptakan karakter desain yang diinginkan. Agar lebih memudahkan mempelajari tentang proses karakter desain, scoot Mcloud mempunyai gagasan atau trick yang dapat diaplikasikan peneliti dalam penelitian karakter Ninjadog. proses tersebut terdapat enam tahap yaitu.

1. Gagasan dan tujuan

Tahap dimana peneliti menyusun sebuah ide, konsep dan gagasan tentang seperti apa karakter desain yang ingin dibuat, meliputi:

- a. Latar belakang penelitian karakter, misalnya kebutuhan akan sosok yang mampu mengajak anak-anak bermain dan belajar dalam sebuah program televisi.
- b. Tujuan penelitian, misalnya untuk serial televisi terbaru, model iklan sebuah produk, tokoh komik dan lain-lain.

2. Bentuk

Sebuah proses dimana peneliti menentukan bentuk yang terbaik dan yang diinginkan agar mampu menerjemakan konsep yang diinginkan, misalnya meliputi:

- a. Menentukan atau menkonsep tampilan fisik karakter yang di inginkan.
- b. Menentukan warna-warna yang sesuai dengan karakter tersebut.
- c. Menentukan kostum yang cocok dengan karakter tersebut.

3. Gaya

Tahap dimana mulai untuk menentukan gaya atau aliran dalam seni dan desain yang di terapkan dalam pembuatan karakter yang diinginkan, misalnya:

- a. Menggunakan teknik bentuk geometri atau abstrak pada karakter
- b. memilih teknik garis outline sesuai yang diinginkan yang sesuai dengan konsep karakter yang ingin dibuat.
- c. Menentukan teknik warna yang di inginkan.

4. Struktur

pada tahap ini dimana proses mengumpulakn semuanya dan mengubah bagian mana yang akan diperbaiki, bagaianmana yang akan ditonjolkan, dan bagian mana yang perlu ditambahkan.

5. Keterampilan

Tahap dimana untuk memulai menerapkan keahlian dan keterampilan teknis mereka untuk mewujudkan apa yang telah dikonsepskan.

6. Permukaan

Tahap penyelesaian akhir, dimana nilai-nilai produksi mulai diperhitungkan. Aspek yang paling tampak adalah terlihat pada tampilan si karakter, hal yang perlu di perhitungkan meliputi. Jenis media dimana karakter itu hidup atau ditampilkan, karakter yang banyak hidup diberbagai media akan popular dibandingkan dengan karakter yang hidup dalam satu media saja (wahyudiarta.com).

2.4 Game Multi Genre

Game merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan apa saja secara tradisional maupun moderen. Didalam *game* terdapat banyak macam *genre* yang dapat dimainkan oleh pemain seperti *action*, *strategy*, *running*, *shooter*, dan banyak lainnya. Dalam permainan *game* biasanya terdapat suatu modifikasi dimana sang *creator* atau *developer game* tersebut menyatukan dua macam *genre* dalam satu *game* bahkan lebih, dan itu di sebut sebagai multi *genre*.

Game multi *genre* merupakan suatu *genre* yang memberikan berbagai macam *gameplay* dalam satu *game*. Dimana saat pemain sedang memainkan *stage* satu pemain memainkan *game running*, setelah menyelesaikan *stage* satu permainan dibawa langsung ke *stage* dua dimana *gameplay* dapat langsung berubah dari *game running* ke *action*, *strategy*, dan lain-lainnya. Keuntungan dari *genre* ini pemain tidak akan merasakan bosan dalam memainkan suatu *game* dikarenakan tidak terjadi hal yang monoton dalam *gameplay*. Sedang kan untuk

pembuat *game* dapat mempermudah menyampaikan suatu jalan cerita melalui *gameplay* tersebut (www.allgame.com).

2.5 wayang

Menurut R.T. Josowidagdo, wayang berarti “ayang-ayang” atau bayangan. Sebab yang kita lihat adalah bayangannya pada kelir yaitu kain putih yang dibentangkan sebagai pentas pertunjukan wayang. Bayang-bayang wayang muncul karena adanya sinar “belencong” yang tergantung diatas kepala sang dalang. Ada pula yang mengartikan wayang merupakan “bayangan angan-angan” oleh karena dalam ceritanya menggambarkan nenek moyang atau orang-orang terdahulu yang ada dalam angan-angan atau mitos.

Dalam penciptaan sebuah wayang selalu disesuaikan dengan watak, sifat dan perilaku tokoh-tokoh yang akan dibuat. Seperti tokoh yang memiliki karakter baik digambarkan dengan berbadan lurus, bermukam tampan, gagah dan berpandangan tajam. Tokoh jahat digambarkan dengan betuk tubuh yang besar, kasar, bermukam lebar, hidung besar, bermata merah dan berambut gimplal.

Dalam wayang terdapat banyak jenis- jenis wayang. Seperti wayang purwa, wayang madya, wayang gendong, wayang golek, dan lain-lainnya. Diantara jenis-jenis wayang tersebut wayang kulit purwa la yang paling lamah, dan diakui oleh dunia. Wayang purwa berartikan terdahulu, oleh karena itu lakon wayang purwa menggambarkan sebuah kisah tentang mahabarata dengan inti cerita baratayuda (www.organisasi.org).