

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Game

Game Adalah sebuah program yang dibuat untuk dapat menghibur si pemain, dan standardnya sebuah game dibuat hanya sebatas untuk mengisi waktu senggang dan ringan, seiring bertumbuhnya dunia game, game menjadi lebih *hardcore* dan sudah lepas dari pakem *casual* game dan sekarang ini lebih berkembang lagi dan menjadi lebih beragam (www.thegamesjournal.com). Seiring berkembangnya zaman game sudah berkembang dan berbeda antara sekarang dan dahulu, penjelasannya sebagai berikut:

1. Game tradisional

Setiap daerah maupun negara memiliki game mereka tersendiri, biasanya setiap game yang tersebut memiliki kesamaan antara satu dengan yang lain yang mungkin berbeda nama, game tradisional kebanyakan menggunakan alat-alat yang sederhana dan tidak memerlukan biaya yang besar.

2. Game modern

Di jaman yang moderen ini game sudahlah berkembang dan sudah mencapai level yang baru, game sudah menjadi global dan menciptakan sebuah kebudayaan yang baru, game modern kebanyakan sudah menggunakan media digital/elektronik yang membutuhkan biaya tentunya.

2.2 Game Engine

Game Sebuah *software* yang memang dibuat khusus untuk membuat sebuah game side scrolling (www.gamecareerguide.com). *Software* tersebut dibuat untuk memudahkan seseorang dalam membuat game dengan mudah, karena didukung oleh sebuah game engine yang sudah tersedia di dalam *software* tersebut, berikut adalah beberapa contoh dari game engine:

1. *Construct Classic*

Construct merupakan software untuk membuat game berbasis pemrograman C++, dengan menggunakan event base yang memudahkan gamer yang lemah terhadap pemrograman untuk dapat membuat game (www.scirra.com).

2. *Game Maker*

Game maker Merupakan *software* untuk membuat game berbasis pemrograman C++, dengan menggunakan event block yang unik, game maker digunakan para pembuat game sebagai *software* alternatif untuk membuat game, selain menampilkan user interface yang simpel, game maker sudah cukup baik dan memiliki komunitas gamer yang sudah berkembang (www.yoyogames.com).

3. *Unity Engine*

Unity adalah sebuah game *engine* yang memungkinkan developer untuk membuat game berbasis 2d maupun 3d, namun diperlukan kemampuan pemrograman yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan game engine kompetitornya (www.unity3d.com).

4. *Unreal Engine*

Unreal engine adalah sebuah software untuk mendvelop game yang terbaru

dan tergolong sangat *powerfull* untuk membuat sebuah game, dengan menggunakan teknologi terbaru, unreal engine menjadi engine yang komersil dengan dibandrol harga yang mahal (www.unrealengine.com).

2.3 Rating

Rating adalah sebuah symbol yang akan diberikan kepada sebuah game, untuk mengetahui konten apa yang ada dalam game tersebut agar penjualan game itu memiliki batasan khususnya untuk umur.

ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) ialah sebuah badan rating game internasional yang membatasi developer-developer besar internasional dalam menjual game mereka (www.esrb.org). ESRB Memiliki 5 rating untuk diberikan pada tiap game diantaranya sebagai berikut:

1. *Early Childhood*

Early childhood merupakan rating yang diberikan kepada anak berusia 3 tahun ke atas. Dan kebanyakan berisi game edukasi atau pendidikan, menampilkan grafis yang sederhana dan warna-warna yang terang.

2. *Everyone*

Everyone adalah rating yang diberikan pada game yang dapat dimainkan semua umur dan kalangan, game mengandung kekerasan yg ringan dan kadang mengandung beberapa bahasa yg kasar.

5. *Mature*

Mature adalah rating yang diberikan pada Game Untuk pemain yang berusia 17 tahun ke atas, game seperti ini memiliki unsur dan konten, kekerasan, bahasa

kotor, dan kemungkinan untuk menampilkan “*nudity*”/telanjang.

6. *Adult Only*

Game yang tidak cocok untuk umur di bawah 18 tahun ke bawah game yang menampilkan kekerasan yang sangat, adegan sex, penggunaan minuman keras, maupun penggunaan bahasa yang kasar.

2.4 Genre game

Genre game digunakan untuk membedakan antara game yang 1 dengan game lainnya, sama seperti dunia film, ada banyak sekali genre. Berikut ialah beberapa contoh genre game Menurut Ernest Adams, dalam bukunya *Fundamental of Game Design* bahwa:

1. *Strategy*

Strategy adalah sebuah genre game yang mengharuskan player mengatur sebuah perencanaan atau pertimbangan yang harus dipikirkan dengan baik untuk dapat memenangkan permainan, banyak digunakan dalam game perang, dan catur.

2. *Simulation*

Simulation game ialah genre game dimana player diharuskan untuk mengatur dan mengelola strategy untuk menentukan jalanya permainan, dikarenakan keputusan tiap pemain yang menentukan gagal atau berhasilnya sebuah game simulasi. seperti game fish tycoon, dimana player diharuskan untuk merawat beberapa ekor ikan dan harus selalu diperhatikan dengan memberi makan dan vaksin secara teratur untuk dapat tumbuh besar dan kemudian dijual.

3. *Platformer*

Platformer adalah genre game yang mirip dengan side scroll, tetapi platformer biasanya lebih kuat dalam hal gravitasi pada permainannya berbeda dengan side scroll yang pastinya backgroundnya menggunakan 2D Tetapi platformer bisa diterapkan pada 3D game, perbedaan lainya platformer biasanya dibumbuhi dengan berbagai puzzle dan bukan hanya sekedar bermain saja, seperti side scroll yang lebih casual gaya permainanya (acarde) platformer lebih membutuhkan sedikit pemahaman dari side scroll, platformer biasanya juga digabungkan dengan sidescroll, seperti game super Mario, sonic, dan game sejenisnya, ataupun hanya pada satu layar saja tanpa adanya transisi seperti game donkey kong dan space panic.

2.5 Tata Letak / Layout

Menurut pujiyanto 2005, Layout adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik perhatian dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak. Dalam tata letak layout perlu di perhatikan beberapa aspek diantaranya adalah komposisi.

Komposisi (composition) adalah usaha untuk mendapatkan keseimbangan bentuk dalam mengorganisasikan unsur-unsur terpenting dalam penciptaan karya

seni dan atau media komunikasi grafis yang harmonis, komunikatif, dan persuasif.

Kaidah-kaidah komposisi yang harus diketahui adalah :

1. Proporsi (proportion), merupan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dengan lebar antara gambar dengan bidang gambar.
2. Keseimbangan (balance), yaitu kesamaan dari unsur-unsur tertentu yang berlawanan ataupun bertentangan.
3. Irama atau ritme, yaitu adanya pengulangan dan gerakan yang bisa divisualisasikan dengan garis, tekstur, bidang, bentuk, maupun warna.
4. Kesatuan (unity), artinya seluruh unsur yang dipergunakan harus saling berhubungan dengan baik, mengandung makna dan menarik.
5. Pusat perhatian (focus of interest), menyangkut peletakan unsur yang menjadi perhatian utama atau paling dominan untuk disampaikan. Misalnya judul, peletakkannya bergantung kepada pertimbangan estetika, komunikatif, dan persuasif.
6. Kontras (contrast), merupakan perbedaan keadaan unsur-unsur atau antara organisasi unsur yang dapat dicapai dengan perbedaan tinggi-rendah, panas-dingin warna, termasuk cerah dan suramnya.

Putra, R. Masri Sareb. Selain aspek komposisi, elemen layout juga harus diperhatikan. Elemen layout dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Elemen Teks

Judul, deck, byline, bodytext, subjudul, pull quotes, caption, callout, kickers, initial caps, indent, lead line, spasi, header & footer, running head, catatan kaki, nomor halaman, jumps, signature, nameplate, masthead.

2. Elemen Visual

Foto, artwork, infographics, garis, kotak, insert, poin

3. Invisible Element

Margin dan grid

