

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam landasan teori menjelaskan tentang konsep dan teori yang akan menunjang dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

#### **2.1 Pengertian *Softskill***

Pengertian *softskill* menurut Sri Yuliani (2015) adalah istilah sosiologis yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, sifat kepribadian, keterampilan sosial, komunikasi, bahasa, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang mencerminkan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain .

*Softskill* dibagi menjadi dua yaitu intrapersonal dan interpersonal. Personal adalah kemampuan yang dimanfaatkan untuk kepentingan diri sendiri, seperti: Manajemen waktu, proses berfikir kreatif, membentuk kepercayaan, mengontrol emosi, ketahanan, keuletan dan ketelitian. Sedangkan Interpersonal adalah kemampuan yang dimanfaatkan untuk diri sendiri dan orang lain.

#### **2.2 Pengertian Game**

Pengertian *game* menurut beberapa ahli:

1. *Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah

memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

2. *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan)
3. *Game* adalah se bentuk karya seni di mana pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan.

### 2.3 Fungsi *Game*

*Game* merupakan salah satu media yang bisa dikatakan berusia relatif muda. Kemudian usia *game* tidak membuat industri *games* menjadi terhambat, saat ini *games* tidak hanya sebagai media hiburan saja tetapi meluas ke berbagai arah.

Fahmi (2013), berpendapat bahwa ada beberapa fungsi alternatif *video games*, diantaranya sebagai berikut:

1. *Video games* sebagai media naratif

*Video game* dapat digunakan sebagai media untuk bercerita. Banyak *video game* yang lebih menitikberatkan kontennya pada segi cerita.

2. *Video game* sebagai alat untuk relaksasi

*Video game* digunakan sebagai relaksasi yang membawa *player* ikut terbawa suasana *game* tersebut karena didukung oleh grafik dan *sound* yang apik.

3. *Video games* sebagai media propaganda

*Video games* digunakan untuk menanamkan suatu pemahaman atau menginformasikan suatu informasi.

## 2.4 Genre Game

Game memiliki banyak *genre* dan ada juga yang memiliki *multigenre*. Ade Somantri (2013) menyatakan ada beberapa *genre-genre games* yaitu:

### 1. *Role Playing Game* (RPG)

RPG adalah salah satu *game* yang mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplay* nya. Biasanya dalam *game* ini kita memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *game* tersebut, dan kadang kala dalam beberapa *game*, kita dapat menentukan ending dari *game* tersebut.

### 2. *Strategy*

*Strategy* adalah *genre game* yang memiliki *gameplay* untuk mengatur suatu unit atau pasukan untuk menyerang markas musuh dalam rangka memenangkan permainan. Biasanya di dalam *game Strategy*, dituntut untuk mencari gold untuk membiayai pasukan.

### 3. *Simulation*

*Simulation* Adalah *genre* yang mementingkan realisme. Segala faktor pada *game* ini sangat diperhatikan agar semirip didunia nyata. Segala nilai, material, referensi, dan faktor lainnya adalah berdasarkan dunia nyata. Cara memainkannya juga berbeda, karena biasanya kontrol yang dimiliki cukup rumit.

### 4. *Racing*

*Racing Game* adalah *game* sejenis *racing* yang memungkinkan untuk mengendalikan sebuah kendaraan untuk memenangkan sebuah balapan.

### 5. *Action Adventure*

*Action Adventure* adalah *game* berupa petualangan salah seorang karakter yang penuh dengan penuh aksi yang akan terus ada hingga *game* tersebut tamat.

### 6. *Arcade*

*Arcade game* adalah genre *game* yang tidak terfokus pada cerita, melainkan hanya dimainkan “*just for fun*” atau untuk kejar-mengejar *point / highscore*.

### 7. *Fighting Game*

*Fighting* adalah genre *game* bertarung. Seperti dalam *arcade*, pemain dapat mengeluarkan jurus-jurus ampuh dalam pertarungannya. Genre *fighting* biasanya *one on one* dalam sebuah arena yang sempit.

## 2.5 Elemen Game

Menurut Muchlisin Riadi (2013) terdapat 11 elemen yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *game*:

### 1. *Format*

Mendefinisikan struktur dari *game*. Sebuah *game* terdiri dari beberapa level, dan setiap level tersebut memiliki fungsinya masing-masing.

### 2. *Rules*

Di dalam sebuah *game*, harus terdapat perjanjian atau peraturan yang tidak dapat dirubah atau dipengaruhi oleh pemain. Oleh karena itu, dalam memainkan suatu *game*, pemain harus patuh dan bermain sesuai aturan yang berlaku.

### 3. *Policy*

*Policy* atau kebijaksanaan dapat didefinisikan sebagai aturan yang bisa dirubah atau dipengaruhi oleh pemain. Dengan adanya elemen ini, maka pemain akan dapat menggunakan dan mengembangkan strategi dalam bermain game sesuai kemampuan dirinya.

### 4. *Scenario*

Merupakan alur cerita yang digunakan sebagai kerangka atau acuan dalam bermain game.

### 5. *Events*

Adalah suatu kejadian yang menjadi tantangan sekaligus menambah keceriaan dalam bermain game. Contoh event dalam game diantaranya adalah berupa konflik, dan kompetisi.

### 6. *Roles*

Sebuah gambaran dari fungsi dan aktifitas yang dapat dibagi antar pemain dalam bermain game. *Role* ini tidak terbatas pada satu pemain saja. Menggunakan dua pemain atau lebih dalam *role* yang sama, akan memberikan keuntungan tersendiri, karena mereka bisa saling belajar dari keberhasilan dan kesalahan masing-masing pemain.

### 7. *Decisions*

*Decisions* merupakan suatu keputusan yang harus diambil oleh si pemain di dalam bermain *game*. Mengambil keputusan yang salah terhadap suatu kejadian dalam bermain *game*, akan dapat menjadi pelajaran yang penting bagi pemain, sehingga kesalahan tersebut tidak akan terulang lagi nantinya. Bagaimanapun juga, jika pemain terlalu banyak melakukan kesalahan,

kemudian tidak dapat bertanding kembali dengan pemain lain, maka ketertarikannya terhadap suatu *game* akan menjadi mudah hilang

#### 8. *Levels*

Sebuah *game* perlu memiliki level tingkat kesulitan agar game tersebut lebih menarik dan menantang, serta dapat digunakan oleh masyarakat luas. *Level easy* memberikan tantangan bagi para pemain pemula (*beginner*), sedangkan level *difficult* dikhususkan bagi para pemain yang mahir dan sudah berpengalaman (*expert*).

#### 9. *Score Model*

Merupakan instrumen yang digunakan untuk menghitung, mendata, dan menampilkan hasil dari permainan yang dimainkan. *Score Model* ini menjadi suatu alat yang sangat penting agar game menjadi lebih menarik.

#### 10. *Indicators*

*Indicators* memberikan pemain suatu isyarat (*hints*) terhadap raihan atau pencapaian yang telah mereka lakukan. Elemen ini sangat penting untuk menjaga agar pemain bisa selalu termotivasi dan fokus dalam bermain.

#### 11. *Symbols*

Bentuk visual dari simbolisasi element, aktivitas, dan keputusan. Pemilihan simbol yang tepat akan membantu pemain dalam memahami dan bermain game.

## 2.6 Puzzle games

*Puzzle* menurut Ade Somantri (2013) merupakan salah satu *genre games* yang memiliki banyak tipe dari sisi *gameplay*. National Research Council (2010: 102), mendefinisikan *puzzle game* biasanya berputar di sekitar memecahkan teka teki. Tipe dari *puzzle game* juga bervariasi seperti tes logika, strategi, mengenali corak, pemecahan urutan, dan penyelesaian kata.

*Puzzle game* memiliki banyak sekali jenis, yaitu *logic puzzle*, *math puzzle*, *physics puzzle*, *reveal the picture puzzle*, *visual puzzle*, *spatial puzzle*, *word puzzle* (Rogers, 2012). Dari jenis puzzle tersebut memiliki subgenre salah satunya yang akan dipakai adalah *guess the picture*.

*Guess the picture* adalah sebuah permainan yang mana individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci sebelumnya.

## 2.7 Tahap – tahap dalam membuat *Game*

Berikut merupakan tahap-tahap membuat *game* menurut (Pardew, 2004: 24) yaitu:

### 1. Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar

Pada tahap ini ide dasar, objektif, tema, target audience, teknologi, media (platform), serta berbagai batasan lain dirumuskan. Tahapan riset ini menjadi sebuah tahapan krusial, berbagai elemen dasar dari sebuah *game* disusun di sini.

## 2. Perumusan *Gameplay*

Pada tahap ini para *game designer* merumuskan *gameplay/game mechanic* yang akan digunakan dalam sebuah *game*. *Gameplay* adalah pola, aturan, atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan *game* yang diciptakan. *Gameplay* ini juga mengatur bagaimana seorang pemain bisa memenuhi objektif dari *game* dan mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan.

## 3. Penyusunan aset dan level desain

Tahapan ini fokus pada penyusunan konsep dari semua karakter serta aset (termasuk suara/musik) yang diperlukan. Pada saat yang sama tim juga mulai melakukan Level Design atau pengelompokkan tingkat kesulitan serta berbagai aset yang tepat pada tiap level (jika ada lebih dari 1 level) agar *game* tersebut bisa menghadirkan pengalaman bermain yang optimal

## 4. *Test Play*

Pada tahapan ini sebuah prototype/dummy dihadirkan untuk menguji *gameplay* serta berbagai konsep yang telah tersusun, baik dalam tiap level maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan. Tahapan ini juga berfungsi untuk memberikan gambaran lengkap bagi seluruh tim sehingga bisa memudahkan proses pengembangan selanjutnya.



### 5. *Development*

Pada tahap ini seluruh konsep (karakter dan asset) yang sebelumnya telah tersusun mulai dikembangkan secara penuh, *game engine* mulai dikembangkan, dan semua elemen mulai dipadukan.

### 6. *Alpha/close beta Test (UX - Initial Balancing)*

Fokus utama pada tahap ini adalah untuk mengetahui apakah semua komponen utama dari *game* telah mampu memberikan user experience seperti yang diharapkan sekaligus juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang belum terdeteksi pada tahapan sebelumnya.

### 7. Rilis

Pada tahap ini *game* sudah siap untuk dirilis dan diperkenalkan pada target pemainnya. Ketika sebuah *game* telah dirilis untuk publik bukan berarti proses pengembangan selesai, mereka umumnya terus dioptimalkan/diupdate. Sebuah *game* yang baik akan memberikan pengalaman bermain yang optimal, sebuah proses pengembangan *game* yang baik juga akan memberikan pengalaman yang istimewa serta proses pembelajaran yang luar biasa bagi mereka yang terlibat di dalamnya.

## **2.8 Kuliner Surabaya**

Kuliner menurut C.Soejoeti Tarwotjo (1998), adalah suatu seni mengolah bahan makanan yang dimulai dari memilih bahan makanan dan mempersiapkan bahan yang akan dimasak, termasuk mengupas, mencuci, memotong-motong, memberi bentuk, dan memberi bumbu yang kemudian dimasak.

Sehubungan dengan itu menurut data dinas kebudayaan dan pariwisata, Surabaya memiliki lebih dari 300 kebudayaan lokal dari seni pertunjukan hingga makanan legendaris khas Surabaya. Seperti rujak cingur, lontong balap, semanggi dan rawon.

Rawon adalah masakan khas Surabaya dengan daging berkuah berwarna kehitaman karena kluwek sebagai bumbu khasnya (gambar 2.1). Rawon disajikan dengan nasi, taoge dan kerupuk udang agar lebih nikmat. Lalu Semanggi atau biasa disebut pecel semanggi adalah masakan berbahan dasar daun semanggi sebagai bahan utamanya. Menyantapnya dengan bumbu pecel dan kerupuk uli (gambar 2.2). Seperti yang disampaikan Walikota Surabaya Tri Rismaharini dalam Avit Hidayat (2014), Surabaya sudah terkenal dengan wisata kuliner dan makanan yang enak-enak Sehingga penulis memakai kuliner Surabaya sebagai tema game puzzle agar dapat melestarikan budaya Indonesia



Gambar 2.1 Rawon  
(Sumber: Google.com)



Gambar 2.2 Semanggi  
(Sumber: Google.com)

### 2.9 Pendidikan anak usia dini.

Menurut Elizabeth hainstock dalam agung triharso (2013:8) masa peka anak usia 1,5- 6 tahun melalui berbagai tahapan, antara lain:

1. Perkembangan bahasa
2. Perkembangan dan koordinasi antara mata dan otot
3. Perhatian pada benda kecil
4. Penyempurnaan gerakan
5. Mulai ada kesadaran tentang urutan waktu dan ruang
6. Penyempurnaan penggunaan panca indra
7. Peka terhadap pengaruh orang dewasa dan mulai tumbuh minat baca.

pada rentang usia 1,5-6 tahun anak membutuhkan pendidikan softskill yang lebih serius. Tetapi Menurut Agung Triharso (2013: 19) ketika anak usia tiga tahun diberi permainan puzzle, permainan puzzle tersebut hanya di acak- acak saja. Maka dari itu, penulis akan memilih anak dengan rentang usia 4-6 tahun, karena menurut tahapan perkembangan diatas, alat permainan harus sesuai dengan

kebutuhan. Cara pembelajarannya juga disesuaikan dengan cara belajar anak yang khas spontan dan tanpa tekanan yaitu melalui bermain. Melalui cara tersebut, aspek motorik kasar dan halus anak akan turut berkembang.

