

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam landasan teori ini menjelaskan tentang konsep dan teori yang menunjang Tugas Akhir ini. Berikut merupakan landasan teori yang dapat diuraikan.

#### **2.1 Kebakaran Hutan**

Pengelompokan kebakaran menurut peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor 04/MEN/1980 Bab 1 Pasal 2, Ayat 1 Mengklasifikasikan kebakaran menjadi 4 yaitu kategori A, B, C, D. Klasifikasi tersebut sebagai berikut:

1. **Kebakaran Kelas A**

Adalah kebakaran yang menyangkut benda-benda padat kecuali logam.  
Contoh : Kebakaran kayu, plastic, kertas dan kain.

Alat/media pemadam yang tepat untuk memadamkan kebakaran dengan menggunakan pasir, *foam* (busa), tepung pemadam dan tanah/lumpur.

2. **Kebakaran Kelas B**

Kebakaran bahan cairan atau gas yang mudah terbakar.

Contoh : Kerosine, solar, premium dan LPG.

Alat/media pemadam yang tepat dengan menggunakan : Tepung pemadam (*Dry Powder*) dan *foam* (busa)

### 3. Kebakaran Kelas C

Kebakaran instalasi bertegangan.

Contoh : Breaker listrik.

Alat/media pemadam yang tepat dengan menggunakan : *Carbon dioksida* (CO<sub>2</sub>), Tepung kering (*Dry Chemical*).

### 4. Kebakaran Kelas D

Kebakaran pada benda-benda logam padat.

Contoh : Magnesium, Aluminium, Natrium dan Kalium.

Alat/media pemadam yang tepat dengan menggunakan pasir halus dan *Dry Powder* khusus.

## 2.2 Pengertian Game

Menurut para ahli tentang pengertian *game* :

#### 1. Rouse Margaret

*“Game is the running of specialized application known as electronic games, especially on machine designed for such programs and, in a more recent trend”.*

*Terjemahan: “game adalah menjalankan aplikasi khusus yang dikenal sebagai permainan elektronik, terutama pada mesin yang dirancang untuk program tersebut dan dalam trend baru” .*

#### 2. Subrahmanyam

Bermain *game* jangka panjang mempunyai efek pada pelajar dalam pelajaran.

#### 3. Prensky

Dapat melakukan strategi eksplorasi.

### 2.3 Pengertian Genre *game*

*Genre game* adalah klasifikasi *game* yang di dasari interaksi pemainnya visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasinya *genre* ini, namun untuk beberapa kasus pengembangan *game* ini menjadi kompilasi antara beberapa *genre*.

### 2.4 Jenis-Jenis *Game* (*genre*)

Menurut Wolf (2000) *game computer* dikelompokan dalam berbagai *genre* atau jenis permainannya, antara lain:

1. *Side Scrolling game*

Dalam *game* ini, pemain dapat menggerakkan karakter kekanan, kekiri, atas dan bawah.

Contoh : *Mario Bros*

2. *Shooting game*

Pemain harus mencari dan menembak musuh untuk mencapai tujuan tertentu. *Game* jenis ini dapat dibedakan menjadi 2 kategori yaitu: *First Person Shooting* dan *Third Person Shooting*.

Contoh : *Counter Strike*

3. *Role Playing Game (RPG)*

Pada *game* ini pemain diminta untuk memerankan suatu karakter dan mengemban misi khusus. *Game* ini terhitung memiliki kompleksitas frame yang cukup tinggi.

Contoh : *Final Fantasy* dan *Ragnarok*

#### 4. *Simulation*

Merupakan *game* yang mensimulasikan sesuatu keadaan riil.

Contoh : *Flight Simulato* dan *Fire Fighter*

#### 5. *Racing*

Merupakan *game* tentang sebuah balapan otomotif.

Contoh : *Asphalt* dan *Nascar Rumble*

#### 6. *Fighting*

Merupakan *game* tentang sebuah pertarungan.

Contoh : *Street Fighter* dan *Mortal Combat*

#### 7. *Real Time Strategy (RTS)*

Sebuah *game* tentang peperangan yang pemainnya diharuskan menyusun sebuah strategy berperang dan mempertahankan sebuah kerajaan dari musuh.

Contoh : *Clash of Clans*, *Clash of Lord* dan *Clash of King*

#### 8. *Sporty*

*Game* yang bertemakan olahraga dengan bermacam-macam jenis olahraga.

Contoh : *PES* dan *NBA*

### 2.5 **Game Simulasi**

Menurut Marczewski. Andrzej (2013) *game* simulasi merupakan *game* dimana pemain bisa berinteraksi seperti keadaan sebenarnya.

*“A simulator is where you are interacting with a virtual version of something real”* .

terjemahan: *“Sebuah simulator dimana anda bisa berinteraksi dengan versi virtual dari sesuatu yang nyata”* .

## 2.6 Manfaat *game* simulasi

Menurut Hafidz Fadli (2012) manfaat dari *game* bergenre yaitu :

1. Sangat mendidik, karena kita bisa mengetahui dan mempelajari cara *take off, landing*.
2. Objek dan keadaan, objek yang sangat mirip dengan kehidupan nyata.

## 2.7 Kebakaran Hutan

Kebakaran hutan merupakan sebuah tindakan yang illegal dan apabila tetap dilakukan maka pelaku akan dikenakan hukuman berupa pembekuan atau pencabutan izin perusahaan dan untuk individu akan diberikan sanksi ringan berupa peringatan tertulis atau rehabilitasi kerusakan, retorasi, serta permintaan maaf melalui media publik serta berjanji tidak mengulanginya.

Sedangkan untuk sanksi berat perusahaan atau individu dikenakan sanksi denda, menjalani proses hokum dipengadilan dan masuk daftar hitam atau *Blacklist*. Kegiatan pembakaran hutan untuk membuka lahan baru merugikan banyak pihak baik bagi Negara sendiri maupun Negara lain dengan asap yang mengepul dan pekat membuat penglihatan dan kesehatan terganggu.

Dengan diberikannya sanksi yang berat diharapkan membuat perusahaan atau individu jera dan tidak mengulanginya, sehingga hutan yang ada bisa tetap terjaga.