

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Game

Menurut Raka (2014), definisi *game* menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Mitchell Wade

Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

2. Ivan C. Sibero

Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.

3. Fauzi A.

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas.

4. Samuel Hendry

Game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.

5. *Game* merupakan sistem partisipatoris dinamis karena *game* memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki *film*.

6. Albert Einstein

Game adalah bentuk investigasi paling tinggi.

7. Wijaya Ariyana & Deni Arifianto

Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan *game* dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama *VGA card*-nya.

2.2 Pengertian Genre Game

Menurut Nilwan (2000). *Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi, Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game* dan memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

Menurut Chris (2005: 5) *Genre game* adalah mencatat bahwa keadaan desain komputer game berubah dengan cepat karena itu pemain akan mengharapkan taksonomi disajikan di sini untuk menjadi usang atau tidak memadai dalam waktu singkat. Hampir semua jenis klasifikasi genre, soal genre tertentu setiap video game individu terbuka untuk interpretasi pribadi. Selain itu, penting untuk dapat memikirkan setiap permainan individu sebagai milik beberapa genre sekaligus, Game dibagi menjadi beberapa klasifikasi *game* yang didasari interaksi pemainnya. Visualisasi juga menjadi ukuran klasifikasi *genre* ini. Namun untuk beberapa kasus pengembangan *game* membuat kompilasi antar berbagai *genre*.

Jadi *genre game* sangat mempengaruhi kepribadian *game* tersebut, dengan mencakup berbagai elemen pendukung konsep yang dibuat.

2.3 Jenis-jenis *Genre Game*

Menurut Expro (2010) terdapat *genre game* sebagai berikut:

1. RPG (Role Playing *Game*)

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

2. FPS (First Person Shooting)

FPS adalah *game* yang tembak menembak yang memiliki ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama yang membuat *player* dibelakang senjata.

3. Third Person Shooter

TPS adalah *game* yang mirip dengan FPS yaitu memiliki *gameplay* tembak menembak hanya saja sudut pandang yang digunakan dalam *game* ini adalah orang ketiga.

4. 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*, pemain dituntut untuk mencari *gold* untuk membiayai pasukan.

Games Strategy dibagi 2, yaitu sebagai berikut:

a. Real Time Strategy (RTS)

Pada *game* ini, pemain dapat mengendalikan pasukan secara langsung, dari mencari sumber daya, hingga menghancurkan musuh. Semua pertempuran ini dapat di saksikan secara langsung.

b. Turn Based Strategy (TBS)

Sistemnya seperti *Turn Based RPG*, tetapi disini selain mengendalikan *character* utama, pemain mengendalikan pasukan dan kota untuk memenangkan pertarungan. Biasanya pemain memainkan *game* nya di atas peta.

5. 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. *Genre* simulasi meliputi *game racing, flight*, sampai militer.

6. Tycoon

Tycoon adalah *game* yang menjadikan pemain sebagai seorang *bussinesman* yang akan mengembangkan sesuatu *property* untuk dikembangkan hingga laku di pasaran.

7. Racing

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

8. Action Adventure

Action Adventure adalah *game* berupa petualangan salah seorang karakter yang penuh dengan penuh aksi yang akan terus ada hingga *game* tersebut tamat. (Biasanya *Action* dimasukan kategori RPG).

9. Arcade

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

10. 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.

11. Sports

Adalah *genre* bertema permainan olahraga. Sistem permainan akan berbeda-beda tergantung jenis olahraga yang menjadi tema *game* tersebut.

12. Casual

Adalah sebuah tipe *game* yang menyuguhkan *gameplay* sederhana sehingga mampu dinikmati oleh banyak kalangan. *Gameplay* yang relatif sederhana juga berimbas pada biaya produksi yang kemudian juga menjadi relatif lebih murah. Tapi kesederhanaan dari sebuah *casual game* tidak secara otomatis membuat *game* tipe ini jadi lebih mudah untuk dikembangkan, bahkan sebaliknya dalam beberapa hal menjadi lebih menantang.

2.4 Pengertian Genre Adventure Game

Menurut Igor Hardy (2010) *Adventure Game* adalah:

"The player must have a place in the game – he must be put in some kind of a setting (be it a huge world, or a small room doesn't matter) – and his in-game actions must relate and affect the elements of this setting somehow, the dominating gameplay element is solving a special type of puzzles – puzzles which solutions are not based solely on conscious data analysis and step-by-step logic, but which key aspect is the player noticing/finding non-obvious and unexpected connections between seemingly unrelated game world elements."

2.5 Manfaat Genre Adventure Game

Menurut game.kapanlagi.com (2015) manfaat *Adventure Game* adalah bisa membuat pemain untuk lebih tekun dan berkonsentrasi dalam melihat situasi sepemainr. Selain itu pemain dituntut untuk terus membaca petunjuk yang ada, hal ini akan membuat *player* memiliki kedisiplinan untuk bidang yang di tekuni.

2.6 Manfaat Bermain Game

Menurut tonfeb (2015) terdapat manfaat bermain *game*, diantaranya:

1. Telah dibuktikan melalui berbagai penulisan bahwa bermain video *game* memang membantu untuk meningkatkan keterampilan koordinasi mata dengan tangan. Dampaknya, anak-anak akan lebih bagus dan presisi dalam melakukan gerakan olahraga dan aktivitas fisik sehari-hari.
2. Video *game* mengajarkan anak untuk berpikir cerdas untuk menaklukkan lawan. Pemain akan dituntut untuk berpikir kreatif dalam perencanaan maupun strategi untuk mendapatkan hasil akhir yang diinginkan. Dan ini

membuat otak anak jauh lebih tajam serta pintar menyusun strategi yang berguna untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata.

3. Ada banyak *game* yang melibatkan banyak pemain (multi-player) yang mengharuskan para pemain bekerja sama dalam sebuah tim untuk mengalahkan tim lain. Jika ingin sukses dan menang, anak-anak dituntut untuk memahami konsep kerja sama tim. Dengan demikian, pemain nantinya akan belajar untuk bekerja sama secara terkoordinasi untuk melaksanakan sejumlah misi tertentu dan mencapai tujuan akhir.
4. Pertama kali bermain sebuah *game* baru, biasanya pemain akan mengalami kegagalan. Hal itu lumrah terjadi dan pemain akan merasa tertantang untuk mencobanya lagi dan lagi. Jika gagal lagi, pemain akan memulainya kembali dari awal. Begitu seterusnya sampai berhasil. *Game* mengajarkan anak-anak untuk tekun mencoba memainkan permainan meski berulang kali gagal. Ini akan bermanfaat untuk bekal dalam kehidupan nyata. Sikap positif dalam menghadapi kegagalan akan tertanam dalam kepribadian pemain saat pemain tumbuh dewasa, untuk terus mencoba dengan ketekunan dan dedikasi tanpa kehilangan keyakinan dan harapan tentang masa depan yang lebih baik.
5. Anak-anak biasanya akan merasa sangat bahagia ketika pemain mendapatkan jatah istirahat dari rutinitas yang berbau buku dan diperbolehkan bermain di depan komputer atau play station selama beberapa jam. Aktivitas bermain *game* berperan dalam merevitalisasi pikiran pemain sehingga suasana hati pemain cenderung bahagia.

6. Anak-anak biasanya akan bermain *game* secara bersama-sama dengan teman-temannya. Tidak hanya itu, jalinan pertemanan pemain juga bisa semakin luas ketika pemain bermain *game* online dan terhubung dengan pemain lain di seluruh dunia. Apalagi, saat ini ada banyak sekali turnamen *game* tingkat dunia yang mengharuskan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain. Oleh karena itu, jangan pernah membatasi anak Anda untuk menekuni hobinya serta membentuk komunitas *gamer* yang bermanfaat untuk memperluas pergaulannya.
7. Video *game* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Ada banyak permainan yang membantu untuk mengajarkan Matematika, Sains, Bahasa Inggris dan mata pelajaran lainnya dengan konsep menarik dan interaktif. Banyak survey telah membuktikan bahwa anak-anak lebih tertarik belajar melalui *game* ketimbang aktivitas belajar pada umumnya.
8. Anak-anak biasanya akan merasa senang jika orangtua pemain mau ikut bergabung dan bermain *game* kesukaan pemain. Lakukan kegiatan ini di malam hari, hari libur atau akhir pekan. Selain dapat pemaintkan hubungan Anda dengan buah hati, cara ini berguna untuk mengawasi jenis *game* yang sering dimainkan anak. Kendati manfaat *game* untuk kecerdasan anak sangat banyak, bimbingan serta pengawasan orang tua mutlak diperlukan. Sangat penting bagi orang tua untuk memilih video *game* yang sesuai dengan usia pemain. Selain itu, Anda juga harus membatasi waktu pemain bermain *game*. Karena jika dibiarkan begitu saja, anak-anak seringkali lupa waktu. Lupa makan, lupa belajar, lupa mandi, dan lupa segalanya.

2.7 Tahapan Pembuatan Game

Berikut merupakan tahap – tahap membuat *game* menurut Wicak (2013) 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 Asset dan Level Design

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

4. Test Play (Prototyping)

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 - pemain umumnya terus dioptimalkan/diupdate. Hal ini untuk memastikan bahwa game yang dihadirkan benar-benar mampu memberikan pengalaman bermain yang maksimal.

2.8 Pengertian Vector Art

Menurut Rizki (2014) Vector merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis / kurva. Garis ini tidak tergantung oleh banyaknya piksel, sehingga apabila dilakukan pembesaran (zooming) tidak akan kehilangan detailnya, dan juga gambar tidak terlihat pecah atau kabur berbentuk kotak kotak (juggy).

2.9 Warna

Menurut Trihadi (2014) warna adalah Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih) yang merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Menurut Ferdinaen (2013) *Pop Art* berasal dari kata Popular Art. Arti dari Pop Art adalah aliran seni yang memanfaatkan simbol-simbol dan gaya visual yang berasal dari media massa yang populer seperti koran, tv, iklan dll. Pop Art merupakan sebuah gerakan seni yang muncul di Inggris pada tahun 1950-an di awal-awal jaman post modern art, Jaman dimana semua orang mulai bosan dengan gaya Modern. Pop Art merupakan seni yang mendobrak batas-batas artian seni yang agung.



Gambar 2.1 Warna *PopArt*

(Sumber: <http://vektor-teknik.blogspot.co.id/2011/11/warna-pop-art.html>)

Pada saat itu seni hanyalah sebuah hal yang bisa dinikmati kalangan kelas atas, dengan adanya gerakan Pop Art, seni dapat dinikmati oleh semua kalangan, mulai dari golongan bawah hingga golongan atas. Seniman Pop Art yang paling terkenal adalah Andy Warhol, dengan karyanya yang menggambarkan wajah Marilyn Monroe yang disajikan dengan warna-warna komplemen yang tegas. Andy Warhol adalah seniman Amerika, dialah yang dipercaya mulai mempopulerkan Pop Art di Amerika.

2.10 Tipografi

Huruf atau layout yang didesain dengan perhitungan dari segi aspek desain tidak menjamin efektifitas penyampaian pesan. Menurut Suriyanto Rustan (2011) ilmu psikologis tentang persepsi objek atau peristiwa ditangkap oleh indera, data yang diterima diteruskan oleh sistem syaraf ke otak, lalu otak menerjemahkan informasi tersebut menjadi pengertian.

2.11 Audio

Audio di dalam *game* sangat berperan penting dalam membangun elemen-elemen sebagai berikut:

1. Estetika

Dalam hal ini audio memberikan nilai tersendiri dalam sebuah *game*, contohnya *sound effect* kayu yang diketuk, menandakan bahwa ada seseorang yang sedang menunggu di luar pintu.

2. Mempertkuat Gameplay

Dalam hal ini audio seperti nyawa dari sebuah *game*, karena bila pemain sedang membuat *game* yang bergenre *fighting* otomatis harus ada *sound effect* suara pukulan, serta teriakan seseorang saat dipukul.

3. Memperkuat Emosi dan Karakter Cerita

Katakanlah *game* yang sedang dibuat bertemakan drama, maka musik *serta voice actnya* harus cocok agar pesan dan segala element di dalam *game* tersebut mampu tersampaikan dan dapat dirasakan oleh pemain.

4. Sebagai Daya Tarik

Maksudnya dengan audio, *game* yang pemain buat mendapat point tambahan karenadengan adanya audio pemain/orang yang melihat tertarik untuk mencobanya. Hal ini juga dikatakan oleh Hitoshi Sakimoto (2006) dalam interviewnya mengatakan:

"When writing music for movies, the timings are fixed. You can write things very precisely to match each and every cue. Writing for games is very different. Although the music can't always be written to match the scene, you have more time to develop themes and impressions over the course of a game. Using sounds, melodies, and chords, you can control the impact this has on the player."

2.12 Animasi

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi.

2.13 Pengertian Remaja

Menurut Haryanto (2010) remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

Remaja saat ini sangat responsif dengan apa yang baru disepemainr, hal ini menyebabkan remaja saat ini memaksakan sesuatu agar tidak ketinggalan dengan teman sepeantaranya, contoh kecil seperti trend baju yang kekinian. Banyak sekali hal yang perlu diperhatikan agar remaja terbentengin dari hal-hal yang tidak diinginkan.

2.14 Definisi Satwa Liar

Menurut pasal 1 ayat 7 UU no 5 tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya satwa liar adalah semua binatang yang hidup di darat, dan atau di air, dan atau di udara yang masih mempunyai sifat-sifat liar, baik yang hidup bebas maupun yang dipelihara oleh manusia.

Berikut ini adalah UU RI yang dibuat untuk melindungi satwa langka tersebut terhadap pelaku Tindak Pidana Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya diatur pada UU RI No. 5 Tahun 1990 pasal 40:

1. Barang siapa dengan sengaja melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 19 ayat (1) dan pasal 33 ayat (1) di pidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp. 200.000.000,- (dua ratus juta rupiah).

2. Barang siapa dengan sengaja melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 21 ayat (1) dan ayat (2) serta pasal 33 ayat (3) di pidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
3. Barang siapa karena kelalaiannya melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 19 ayat (1) dan pasal 33 ayat (1) di pidana dengan pidana kurungan paling lama 1 (satu) tahun dan denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
4. Barang siapa karena kelalaiannya melakukan pelanggaran terhadap ketentuan sebagaimana dimaksud dalam pasal 21 ayat (1) dan ayat (2) serta pasal 33 ayat (3) di pidana dengan pidana kurungan paling lama 1 (satu) tahun dan denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).
5. Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) adalah Kejahatan dan Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat 3 dan ayat (4) adalah Pelanggaran.

2.15 Pengertian Perburuan Liar

Perburuan liar adalah pengambilan hewan dan tanaman liar secara ilegal dan bertentangan dengan peraturan konservasi serta manajemen kehidupan liar.

Perburuan liar merupakan pelanggaran terhadap peraturan dan hukum perburuan.

Suatu perburuan bisa menjadi ilegal karena sebab-sebab berikut:

1. Perburuan tidak dilakukan pada musimnya; biasanya musim kawin dinyatakan sebagai musim tertutup ketika kehidupan liar dilindungi oleh hukum.
2. Pemburu tidak memiliki izin yang sah.
3. Pemburu secara ilegal menjual hewan, bagian tubuh hewan atau tanaman untuk memperoleh keuntungan.
4. Perburuan dilakukan di luar waktu yang diperbolehkan.
5. Pemburu mempergunakan senjata yang dilarang pada hewan yang diburu.
6. Hewan atau tanaman yang diburu berada dalam wilayah yang dibatasi.
7. Hak untuk memburu suatu hewan diklaim oleh seseorang.
8. Jenis umpannya tidak manusiawi. (contohnya makanan yang tidak cocok untuk kesehatan hewan)
9. Menggunakan cara berburu yang dilarang (misalnya menggunakan lampu sorot untuk membuat rusa kebingungan, atau berburu dari kendaraan yang bergerak).
10. Hewan atau tanaman yang diburu dilindungi oleh hukum atau termasuk spesies yang terancam punah.
11. Hewan atau tanaman yang diburu telah ditandai untuk penulisan.

2.16 Dampak Perburuan Liar

Dampak perburuan liar sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, terutama kelangsungan satwa itu sendiri. Menurut Irma (2013) menyatakan bahwa:

“Yang pasti, kehilangan sebuah spesies jelas sangat merugikan Indonesia. Pemain sudah kehilangan Harimau Jawa dan Harimau Bali. Itu sangat merugikan pemain. Apakah pemain akan kehilangan Harimau Sumatra yang tersisa atau Orang Utan sedangkan pemain memiliki peran dalam rantai makanan? Pemain mengetahui bahwa si A makan si B dan si B makan si C. Kalau salah satu spesies saja hilang atau hampir punah maka berpengaruh pada spesies lain. Keseimbangan ekosistem akan terganggu dan akan berpengaruh terhadap manusia.”

Tidak hanya itu saja, menurut Irma (2013) mengatakan Hal lain yang terpenting juga adalah adanya *zoonosis* (infeksi menular antar binatang dan manusia) dari pemeliharaan atau perdagangan satwa liar itu sendiri.

2.17 Gajah

Gajah adalah mamalia besar dari familia *Elephantidae* dan ordo *Proboscidea*. Secara tradisional, terdapat dua spesies yang diakui, yaitu gajah afrika (*Loxodonta africana*) dan gajah asia (*Elephas maximus*)

Gajah Asia dan Gajah Afrika berbeda dari segi ukurandan bentuk telinga pemain. Gajah asia berukuran lebih kecil dari Gajah Afrika dan telinga pemain memiliki bentuk yang lurus ke arah bawah sedangkan telinga Gajah Afrika memiliki bentuk serupa dengan kipas besar. Hanya beberapa Gajah jantan Asia yang memiliki gading sedangkan Gajah Afrika baik jantan atau betina, keduanya memiliki gading.

2.18 Unsur Sosial Budaya

Semakin langka satwa maka semakin mahal. Kami meyakini di banyak rumah mewah berpagar tinggi di Jakarta ada beberapa satwa liar di dalamnya. Itu karena suatu satwa makin langka maka makin mahal harganya dan itu merupakan prestise dan status sosial. Pemain dengan bangganya memajang gading Gajah Sumatera ataupun kulit karpet harimau di rumahnya. Seperti itulah pejabat-pejabat, pengusaha-pengusaha. Pemain menganggap ini adalah prestise dan status sosial.

