

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pengertian *Game*

Menurut Ian Schreiber dalam bukunya *Game Design Concepts: An experiment in game design and teaching* (2008: 7) mengatakan bahwa:

*Those of you who have read a little into the Challenges text may think this is obvious. My preferred definition is a play activity with rules that involves conflict. But the question “what is a game?” is actually more complicated than that:*

- *For one thing, that’s my definition. Sure, it was adopted by the IGDA Education SIG (mostly because no one argued with me about it). There are many other definitions that disagree with mine. Many of those other definitions were proposed by people with more game design experience than me. So, you can’t take this definition (or anything else) for granted, just because Ian Says So.*
- *For another, that definition tells us nothing about how to design games, so we’ll be talking about what a game is in terms of its component parts: rules, resources, actions, story, and so on. I call these things “formal elements” of games, for reasons that will be discussed later.*

Pengertian game adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu. Game pada awal tahun 1970 an merupakan awal dari perkembangan game. Beberapa game pada awal perkembangannya antara lain:

#### 1. Teks Game

Jenis game ini hanya terdiri atas teks, tidak ada grafik apa pun dalam game ini. *User* berinteraksi dengan mengetikan teks. Contoh: *The Adventurer’s Museum, The Castle, Adventure in The Island.*

## 2. Grafik Game

Jenis game ini sudah menggunakan grafik meskipun masih dalam bentuk grafik standar yaitu VGA, SVGA, dll. Contoh: The Murderer.

Pembuatan sebuah game tidak terlepas dari manfaat yang diterima oleh para pemain game yang menggunakannya. Beberapa manfaat yang didapat saat memainkan game antara lain:

### a. *Entertainment*

Game ini hanya diutamakan untuk permainan yang menghibur. Sebagian game semacam ini dimanfaatkan sebagai alternatif hiburan sehingga dapat menyegarkan kembali pikiran yang stress.

### b. *Expand Skill*

Game ini juga dibuat untuk lebih dikhususkan melatih ketangkasan dan kecepatan berfikir pemainnya. Game ini tidak hanya terbatas pada game personal computer, namun meliputi platform game lainnya.

### c. *Education*

Ada beberapa game dibuat untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain game jenis ini banyak ditemukan di beberapa platform game seperti personal computer, playstation dan lainnya. Contoh: Edu Games Learning.

### d. *Embed Messages*

Ada beberapa game yang sengaja dibuat untuk menyampaikan pesan tertentu, misalnya kebenaran selalu menang melawan kejahatan, jangan

mudah menyerah, dan sebagainya. Biasanya game seperti ini memiliki unsur penceritaan yang kompleks.

## 2.2 Jenis Game

Ada banyak jenis-jenis game. Adapun jenis-jenis *game* menurut Lindsay Grace (2005: 10) dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe antara lain:

1. *Action games*
2. *Real Time Strategy (RTS)*
3. *Role Playing Games (RPG),*
4. *Real World Simulation*
5. *Construction and Management*
6. *Adventure games*
7. *Puzzle games*
8. *Slide scrolling games*



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## 2.3 Side Scroll Game

*Side scroll* merupakan jenis genre yang lama dikenal oleh banyak orang pada era di tahun 90-an. Seperti yang dilansir dari stanford university ([web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/mtong\\_2001\\_2.pdf](http://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/mtong_2001_2.pdf)) bahwa *Side scrollers are defined as games where a player controls a character that moves from one side of the screen to the other. As the player advances towards a screen edge (usually from left to right), the playfield shifts or scrolls in a certain direction (usually left) to adjust for the player's movement. In the vast majority of*

*side scrollers, the player travels horizontally and is approximately centered on the screen at most times. Side scrollers are divided into two broad categories: shooters and walkers. Shooters feature Side Scrollers the player controlling a plane or starship, usually to destroy multiple air and ground targets; walkers feature player characters that walk or navigate through a plane world.*

#### **2.4 Color Game Design**

Evi Joosten, Giel van Lankveld, and Pieter Spronckuse dalam jurnalnya *colors and emotion in videogames* mengatakan bahwa *of colors in a relatively complex videogame may influence a player' s emotional responses. We found significant effects on emotional responses for the colors red and yellow.*

Mengutip dari web (<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/11/color-theory-game-design-1-fundamentals/>) color game dapat dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu:

1. Tata letak warna berarti distribusi warna dalam adegan, gambar dan pada aset permainan individu, seperti model 3D, sprite dan unsur-unsur GUI.
2. Warna didistribusikan dipisahkan dalam dua kelompok: warna objek unsur-unsur berwarna yang pemain harus memberikan mereka perhatian dan atribut makna. Kanvas warna di sisi lain adalah konteks dimana warna objek berdiri keluar dan dapat memiliki arti melalui perbandingan yang kontras.
3. Kontras hadir ketika dua warna memiliki nilai-nilai yang berlawanan atau makna dan diatur bersama-sama dalam sebuah layout color.

4. Warna dalam kasus ini luar definisi teknis warna dan harus menyertakan label definisi warna yang digunakan dalam bahasa verbal juga.

## 2.5. Proses Produksi Game

Tentunya proyek permainan adalah semua tentang memproduksi permainan besar. Jika tidak untuk para pengembang, tidak akan ada produk untuk dijual. Saya bias karena saya pengembang, dan jadi saya pikir pengembangan game adalah komponen yang paling penting dari hiburan elektronik yang sukses produk. Namun, pengembang mengadakan kepercayaan suci yang diberikan kepada mereka oleh sisanya proyek stakeholder bahwa mereka akan mampu mengembangkan menarik dan permainan kompetitif, pada anggaran dan tepat waktu. Ini adalah kepercayaan suci yang memiliki dilanggar lebih sering daripada itu telah dihormati. Kami pengembang harus melakukan yang terbaik dari kemampuan kami untuk memberikan permainan terkuat pada waktu dan pada anggaran (Erik Bethke, 2003: 39).

Pengembangan game adalah proses pengembangan perangkat lunak, sebagai video game adalah perangkat lunak dengan seni, audio, dan gameplay. Metode pengembangan perangkat lunak formal sering diabaikan. Game dengan metodologi pengembangan miskin cenderung untuk menjalankan lebih dari perkiraan anggaran dan waktu, serta mengandung sejumlah besar bug. Perencanaan penting untuk proyek-proyek individu dan kelompok sama. Pengembangan game secara keseluruhan tidak cocok untuk metode siklus hidup perangkat lunak khas, seperti model air terjun. Salah satu metode yang digunakan

untuk pengembangan game adalah pengembangan tangkas. Hal ini didasarkan pada prototype iteratif, subset dari prototype perangkat lunak. Agile pembangunan tergantung pada umpan balik dan perbaikan iterasi permainan dengan secara bertahap meningkatkan set fitur. Metode ini efektif karena sebagian besar proyek tidak mulai dengan garis kebutuhan yang jelas. Sebuah metode yang populer pengembangan perangkat lunak tangkas adalah Scrum. Metode lain yang sukses adalah Personal Software Process (PSP) yang membutuhkan pelatihan tambahan bagi staf untuk meningkatkan kesadaran perencanaan proyek. Metode ini lebih mahal dan membutuhkan komitmen dari anggota tim. PSP dapat diperpanjang untuk Tim Software Process, di mana seluruh tim self-directing. Pengembangan game biasanya melibatkan tumpang tindih metode ini. Misalnya, penciptaan aset dapat dilakukan melalui model air terjun, karena persyaratan dan spesifikasi yang jelas, tetapi desain gameplay mungkin dilakukan dengan menggunakan prototyping berulang.

## **2.6 Sejarah Mbah Bungkul**

Hingar-bingar lakon lahirnya banyak kampung di Surabaya hingga akhir abad 19 menyisakan sebuah kampung legendaris, yaitu Desa Bungkul. Sejak 1920-an desa ini tergusur dan hanya menyisakan sepetak kebun karena ada makam tokoh penyebar Islam, Sunan Bungkul. Bentuk Desa Bungkul masih ditemukan di peta Surabaya terbitan 1872. Bahkan dalam peta Surabaya 1900, desa ini tampak luas dan dipenuhi sawah di bagian barat. Perkampungannya berada di sisi timur Kalimas. Batas selatan desa adalah di persimpangan jalan

Marmoyo sekarang, batas sebelah timur di Jl Adityawarman sekarang, dan sebelah utara dibatasi dengan kampung Dinoyo. Ada nama Desa Darmo di utara Desa Bungkul saat itu. Siapa sosok Sunan yang dimakamkan di Bungkul itu? Nama Mbah Bungkul ditemukan di Babad Ngampeldenta terbitan 2 Oktober 1901 yang naskah aslinya terdapat di Yayasan Panti Budaya Jogjakarta. Selain itu, juga ada Babad Risakipun Majapahit Wiwit Jumenengipun Prabu Majapahit Wekasan Dumugi Demak Pungkasan yang disimpan di Perpustakaan Reksopustoko Surakarta. Sulitnya menemukan sosok ini bahkan dibenarkan sejarawan mendiang GH Von Faber pada bukunya Oud Soerabaia, terbitan 1931. Ada yang menyebut, Bungkul sebagai Ki Ageng Supo. Ada juga yang mengatakan Mpu Supo, sebutan orang tersohor yang memiliki kelebihan di zamannya. Setelah memeluk Islam, berganti sebutan menjadi Ki Ageng Mahmuddin. Karena lama berada di kawasan Bungkul, ia kemudian dikenal dengan sebutan Sunan Bungkul. Sebutan itu melekat saat pertemuannya dengan Raden Rahmat. Dari cerita beberapa sumber, Rahmat kemudian lama ikut ngawulo atau menetap di kawasan Bungkul yang saat itu masih berupa hutan belantara. Ada juga yang meyakini, Bungkul adalah orang terkenal di akhir kebesaran Kerajaan Majapahit di abad XV. Tidak ada yang tahu atau literatur yang menyebut kenapa orang ini meninggalkan kerajaan dan mengembara hingga ke daerah yang kemudian bernama Surabaya ini. Tidak ditemukan kisah yang sahih. Yang bisa dilakukan hanyalah mengumpulkan kepingan-kepingan kisah tentang sosok ini dari beberapa catatan lama itu sekalipun itu juga masih bisa diperdebatkan (<http://nasional.news.viva.co.id/news/read/175052-air-bertuah-di-makam-sunan->

bungkul). Selain di Taman Bungkul, sejumlah makam pengikut Bungkul banyak tersebar di kawasan Darmo. Sebagian sudah tergusur, beberapa masih bertahan. Salah satunya di temukan 'tercecer' di depan Kantor Kecamatan Tegalsari Jl. Tanggulangan, sekitar 100 meter dari Jl. Raya Darmo atau 300 meter sebelah utara makam Mbah Bungkul. Namanya makam Mbah Kusir, diyakini kusirnya Mbah Bungkul.

