

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian *Game*

Dalam website mandalamaya.com 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 manusia.

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. John Naisbitt

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

Pengertian *Game* adalah salah satu kebutuhan sekaligus menjadi masalah besar bagi para pengguna komputer, hal tersebut dikarenakan untuk dapat menjalankan suatu *game* dengan nyaman, maka dibutuhkan spesifikasi komputer yang relatif tinggi dibanding komputer untuk penggunaan biasa.

2.2 Pengertian Genre Game

Game terbagi ke beberapa jenis atau yang biasa disebut genre (Adams, 2014: 67) mendefinisikan genre *game* adalah:

“*GENRES* are categories of games characterized by particular kinds of challenge, regardless of setting or game-world content”.

Terjemahan: “Genre adalah kategori dari karakter game berdasar beberapa jenis tantangan, terlepas dari aturan atau isi dari dunia game itu sendiri”.

2.3 Jenis-jenis Game

Berikut merupakan jenis-jenis *game* menurut Samuel Henry (2010) yaitu:

1. *Role Playing Game* (RPG)

Role Playing Game (RPG) adalah salah satu *game* yang mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplay* nya. Biasanya dalam *game* ini pembuat *game* memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia *game* tersebut, dan kadang kala dalam beberapa *game* bisa menentukan ending dari *game* tersebut. *Game* RPG terbagi jadi beberapa genre lagi, yaitu:

a. *Action RPG*

Seperti *game* RPG umumnya, tapi disini diberi unsur *action*, sehingga *game* tidak lagi monoton, dan juga membutuhkan keahlian dan kegesitan pemain dalam memainkannya. contoh *game* *Action* RPG.

b. *Turn Based RPG (TBRPG)*

Seperti *game* RPG pada umumnya, tapi *game* ini dimainkan seperti Catur atau monopoly, karena pemain harus menunggu giliran untuk memajukan character yang ada pada *game* tersebut.

c. *First Person Shooting (FPS)*

First Person Shooting (FPS) adalah *game* yang tembak menembak yang memiliki ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama yang membuat pemain seolah-olah berada dibelakang senjata.

d. *Role Playing Shooting (RPS)*

RPS adalah genre baru dalam dunia *game*, karena dalam RPS pemain memainkan RPG layaknya *game* FPS dengan aksi tembak menembak.

e. *Third Person Shooter (TPS)*

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

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.

2.4 Side Scrolling

Side Scrolling game atau *side scroller* adalah jenis permainan komputer (*game*) yang sistem permainannya (*gameplay*) ditujukan dari sudut pandang 2 dimensi dan pada karakternya biasanya berjalan ke kiri dan kanan untuk mencapai tujuan akhirnya (*goal*). *Game Super Mario Bross* merupakan salah satu contoh *game* bergenre *side scrolling*. Mario adalah salah satu karakter paling terkenal dalam sejarah permainan video (Ali, 2011).

2.5 Tahapan Pengembangan Game

Menurut Nugroho (2016) tahapan pengembangan game 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, mereka umumnya terus dioptimalkan/diupdate. Hal ini untuk memastikan bahwa *game* yang dihadirkan benar-benar mampu memberikan pengalaman bermain yang maksimal.

2.6 Manfaat Bermain Game

Menurut Ligagame (2009) terdapat manfaat bermain *game*, yaitu:

1. Bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial.
2. Membangun semangat kerja sama atau *teamwork* ketika dimainkan dengan *gamers* lainnya secara *multiplayer*.
3. Bagi manula (lansia), bisa mengurangi efek kepikunan.
4. Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.
5. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas.
6. Membuat anak-anak merasa nyaman dan familiar dengan teknologi terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
7. Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta *skill* motorik.
8. Mengakrabkan hubungan anak dan orangtua. Dengan main bersama, terjalin komunikasi satu sama lain.
9. Bisa membantu memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus penyembuhan.

2.7 Sejarah Hari Pahlawan 10 November 1945

Hari Pahlawan 10 November 1945 merupakan peringatan tahunan untuk memperingati Pertempuran Surabaya, dimana pasukan-pasukan pro kemerdekaan Indonesia bersama para milisi bertempur melawan pasukan Inggris dan Belanda sebagai bagian dari Revolusi Nasional Indonesia. Pertempuran Surabaya yang menjadi latar belakang sejarah Hari Pahlawan 10 November 1945 sendiri mencapai puncak pada bulan tersebut, dimana terjadi pertempuran yang dianggap sebagai pertempuran revolusi paling berat dan kemudian menjadi simbol perlawanan bagi tentara Indonesia. Pertempuran yang dianggap sebagai sebuah aksi heroik ini membantu menggembelng rakyat Indonesia dan sokongan dari pihak internasional untuk Indonesia. Pertempuran Surabaya ini terjadi dari tanggal 27 Oktober hingga 20 November tahun 1945 dengan jumlah tentara 20.000 infanteri dan 100.000 pasukan milisi di sisi Indonesia, sementara pihak Inggris menyerang dengan 30.000 pasukan ditambah dengan tank, pesawat, dan kapal perang.

Latar Belakang Mengenai Terjadinya Perang Surabaya. Sejarah Peringatan Hari Pahlawan Nasional 10 November 1945 tidak akan dimulai jika pada tanggal 17 Agustus tahun 1945, Soekarno dan Hatta tidak mendeklarasikan kemerdekaan Indonesia di Jakarta 2 hari setelah menyerahnya kekaisaran Jepang pada perang Pasifik. Berita tentang kemerdekaan ini kemudian menyebar ke seluruh kepulauan, membuat masyarakat Indonesia merasakan sebuah kebebasan dimana mereka kemudian menjadi pro-republik. Dalam beberapa minggu setelah itu, terjadi sebuah kekosongan kekuatan baik dari luar maupun dalam Indonesia, menciptakan atmosfir ketidak pastian dan kesempatan bagi beberapa pihak. Benar

saja, hal ini digunakan oleh sekelompok pasukan Belanda yang dibantu oleh beberapa pasukan Jepang untuk menaikkan bendera Belanda di luar Hotel Yamato pada tanggal 19 September 1945. Hal ini membuat tentara milisi Indonesia murka, dimana mereka menghancurkan pasukan gabungan kecil milik Belanda dan Jepang demi merobek bagian biru dari bendera Belanda tersebut. Karena kekacauan ini, salah satu pemimpin kelompok Belanda yang bernama Mr Ploegman ikut terbunuh.

Perang Surabaya yang nantinya akan menuliskan sejarah Hari Pahlawan Nasional 10 November 1945 sudah menyala api kecilnya ketika seorang Komandan senior Jepang di Surabaya yang bernama Shibata Yaichiro memutuskan untuk mendukung Republik dan menyatakan bahwa ia siap membantu Indonesia dengan suplai persenjataan. Sayangnya pada tanggal 3 Oktober Shibata menyerah kepada kapten AL Belanda, dimana ia kemudian memerintahkan tentaranya untuk memberikan senjata mereka yang tersisa kepada rakyat Indonesia. Seharusnya, rakyat Indonesia memberikan senjata-senjata mereka kepada sekutu, tapi mereka menolak melakukan hal tersebut.

Pertempuran Surabaya yang melatar belakangi sejarah Hari Pahlawan Nasional 10 November 1945 memasuki babak baru pada tanggal 26 Oktober 1945 saat A.W.S. Mallaby mencapai sebuah kesepakatan dengan Mr Suryo yang saat itu menjadi gubernur Jawa Timur bahwa tentara Inggris tidak akan menyuruh tentara atau milisi Indonesia untuk menyerahkan senjata mereka.

Awal terjadinya Pertempuran Surabaya yang nantinya diperingati sebagai sejarah Hari Pahlawan Nasional 10 November 1945 adalah pada tanggal 27 Oktober 1945 dimana sebuah pesawat milik Inggris dari Jakarta menyebarkan

selebaran di atas Surabaya yang memaksa para tentara dan milisi Indonesia untuk menyerahkan senjata mereka. Hal ini membuat geram pemimpin tentara dan milisi Indonesia karena dinilai sebagai pelanggaran akan perjanjian yang telah dibuat oleh Mallaby. Pada tanggal 28 Oktober, serangan terhadap tentara Inggris dilancarkan di Surabaya dan menewaskan sekitar 200 prajurit. Karena hal inilah, pihak Inggris menerbangkan Soekarno, Hatta, dan Amir Syarifuddin Harahap untuk bernegosiasi tentang gencatan senjata. Bahkan setelah gencatan senjata disepakati kedua pihak, pertempuran kembali berlanjut karena masalah komunikasi dan kedua pihak yang saling tidak percaya satu sama lain.

Pada tanggal 30 Oktober 1945, A.W.S Mallaby sedang melakukan perjalanan ke Surabaya dengan tujuan menyebarkan berita tentang persetujuan gencatan senjata kepada tentaranya. Ketika mobilnya mulai mendekati pos tentara Inggris di gedung Internasional dekat Jembatan Merah, tiba-tiba sekelompok milisi Republik Indonesia mengepungnya dan menembak Mallaby. R.C. Smith yang melihat kejadian ini melempar granat dari mobilnya ke arah dimana ia kira penembaknya bersembunyi. Meskipun ia tidak tahu apakah granat tadi mengenai target, ledakan granat menyebabkan terbakarnya kursi belakang dari mobil tadi. Beberapa sumber bahkan menyatakan bahwa ledakan inilah yang membunuh Mallaby. Terlepas dari semua itu, kematian Mallaby menjadi titik tolak yang amat signifikan karena kejadian itulah yang mencatatkan Awal Sejarah Hari Pahlawan Nasional 10 November 1945.

Philip Christison yang saat itu menjabat sebagai Letnan Jendral murka luar biasa ketika mendengar Mallaby tewas di Surabaya. Karena hal ini, pihak Inggris mengirimkan pasukan tambahan yang dipimpin oleh Mayor Jendral Robert

Masergh bersama Sherman dan tank Stuart, 2 cruiser dan 3 kapal penghancur sebagai pendukung. Pada tanggal 10 November, pasukan Inggris mulai maju secara metodikal di sepanjang kota dengan menggunakan bombardir laut dan udara sebagai pelindung mereka. Terlepas dari perjuangan rakyat Indonesia yang luar biasa, hampir seluruh kota Surabaya berhasil diduduki dan pertempuran diakhiri setelah tiga minggu pada 29 November. Pertempuran tersebut mengambil nyawa 6.300 hingga 15.000 tentara Indonesia dan perkiraan 200.000 orang yang kabur dari kota tersebut sementara Inggris hanya 600 jiwa.

Karena pertempuran Surabaya ini, pihak internasional melihat bahwa kelompok milisi dan tentara Indonesia tidak boleh diremehkan, karena tentara yang paling menakutkan ialah tentara yang tak lagi takut mati, tepat seperti tentara-tentara Indonesia yang bertempur. Mengingat pertempuran ini sangat besar, pada tahun 2013 ada sebuah film Indonesia berjudul Sang Kiai yang menunjukkan bagian awal dari perang yang menuntun pada sejarah Hari Pahlawan Nasional 10 November 1945 ini (www.portalsejarah.com).

2.8 Media Pembelajaran

Menurut Herry (2007: 6) menyatakan ada dua jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projekted visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*nonprojekted visual*).

2. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.

