

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Pengertian *Game*

Menurut Ma'ruf Harsono (2014: 3) di dalam bukunya yang berjudul "Pengaruh Bermain *Game* Terhadap Perkembangan Remaja" dijelaskan bahwa:

1. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
2. *Game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.
3. *Game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuduh *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak.
4. *Game* merupakan salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu *game* online setara dengan narkoba.
5. *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.
6. *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan).

7. *Game* adalah sebentuk karya seni dimana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan.

3.2 Pengertian *Genre Game*

Game sangatlah banyak dan bervariasi, di sini penulis akan membahas tentang *genre game*, yaitu :

1. *Role Playing Game (RPG)*

RPG adalah salah satu *game* yang mengandung unsur *experience* atau *leveling* dalam *gameplaynya*. 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. *Game RPG* terbagi jadi beberapa *genre* lagi, yaitu :

- a. *Action RPG*

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

- b. *Turn Based RPG (TBRPG)*

Seperti *game* RPG pada umumnya, tapi *game* ini kita memainkan seperti catur atau monopoli, karena kita harus menunggu giliran kita untuk memajukan *character* kita

- c. *First Person Shooting (FPS)*

FPS adalah *game* yang tembak-menembak yang memiliki ciri utamanya adalah penggunaan sudut pandang orang pertama yang membuat kita di belakang senjata.

d. *Role Playing Shooting (RPS)*

RPS adalah *genre* baru dalam dunia *game*, karena dalam RPS kita 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 di dunia 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 aksi dan akan terus ada hingga *game* tersebut tamat.

3.3 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 *Asset* dan Level Desain

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 pengelompokan 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*

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.

3.4 Game Side Scrolling

Menurut Herry Pebbi Andra (2010) *Game Side Scrolling* ini merupakan pengembangan dari *game* dengan *genre platformer*, karena *genre* ini tidak bisa berdiri sendiri yang artinya *genre* ini harus digabung dengan *genre* lain seperti *genre* advanture atau TPS. Disini pemain harus memerintahkan karakter untuk berjalan ke kiri dan ke kanan lalu melompat untuk menghindari rintangan dan benda-benda yang bertujuan untuk menghalanginya. Tujuan dari *game* ini adalah mengontrol lompatan agar sampai ke tujuan akhir tanpa sampai harus terjatuh dari papan (*platform*) tersebut atau salah melompat hingga menabrak halangan.

3.5 Pengertian Vector

Vector adalah gambar yang ditampilkan menggunakan definisi matematis. Gambar *vector* biasanya memiliki bobot file yang cukup kecil karena hanya berisi data mengenai *bezier curves* yang membentuk sebuah gambar. Dimensi sebuah *vector* biasanya dapat diubah tanpa mengurangi kualitas gambarnya.

3.6 Pengertian Ilustrasi

Menurut Methatiaa (2009) ilustrasi adalah penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara *realistik*. Ada beberapa perngertian ilustrasi antara lain :

1. Ilustrasi merupakan sebuah visualisasi dari suatu tulisan yang dapat berupa sketsa, lukisan, *vektor graphic*, foto, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan pada penjelasan tulisan daripada bentuk.

2. Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.
3. Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.
4. Ilustrasi merupakan gambaran sesuatu yang bertujuan untuk mempercantik tulisan atau melengkapi suatu tulisan.

3.7 Desain Game dan Game Desainer

Desain *game* adalah penciptaan sebuah konten atau aturan dalam sebuah permainan. Fase ini tidak melibatkan pemrograman, seni, animasi atau pemasaran, atau salah satu tugas lain yang diperlukan dalam pembuatan sebuah *game*. semua tugas ini dapat secara kolektif disebut pengembangan *game* dan desain *game* merupakan salah satu bagian dari pembuatan sebuah *game*. (learn.canvas.net).

Sedangkan *Game Desainer* termasuk dalam *pre-production stage*, yang berarti *Game Desainer* bekerja sebelum *Artist* dan *Programmer*, *Game Designer* adalah seseorang yang bertugas untuk membuat alur cerita atau *blueprint* dari sebuah *game* yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk memperkuat daya analisis dan logika berpikir para pemainnya untuk pengambilan keputusan sebaik mungkin. Sehingga pekerjaan artist dan programmer akan lebih terarah dalam mengembangkan sebuah *game*. (www.agatestudio.com)

3.8 Bagian-Bagian Game Desainer

Berikut ini adalah bagian-bagian pada *game designer* menurut Ernest Adam (2010: 52) saat melakukan sebuah pengembangan games:

1. Lead designer
2. Game designer
3. Level Designer/World Builder

3.9 Pengertian Grafis 2D

Grafik komputer 2 dimensi biasa disebut dengan 2D atau bidang adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar. Grafik 2 dimensi merupakan teknik penggambaran yang berpatokan pada titik koordinat sumbu x (datar) dan sumbu y (tegak). Agar dapat tampil dengan sempurna, gambar yang akan ditampilkan dengan teknik ini harus memiliki nilai koordinat x dan y minimum 0 dan maksimum sebesar resolusi yang digunakan.

3.10 Pengertian *Mock-Up* dan *Presskit*

Mock-up adalah gambaran kasar/sketsa yang menggambarkan game seperti apa yang ingin dibuat. (www.Agatestudio.com).

Sedangkan *Press-Kit* adalah proses pembuatan layout, banner, logo dan promotional illustration yang berupa portofolio desain game.