

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Pengertian Komunikasi Visual

David Sless (1981: 182) menjelaskan bahwa Komunikasi Visual adalah salah satu bentuk komunikasi melalui bantuan visual, penyampaian ide dan informasi digambarkan dalam bentuk yang dapat dibaca atau dilihat.

#### 2.2 *Game*

*Game* merupakan suatu media interaktif yang umumnya digunakan sebagai sarana permainan dan hiburan (Myerson, 2007). *Game* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang atraktif dan imajinatif. Selain untuk bersenang-senang dan *refreshing*, *game* juga mampu menarik seseorang secara persuasif agar mau melaksanakan apa yang dikehendaki dari permainan tersebut. “Melalui *game*, pembelajaran materi lebih diterima dan cepat ditangkap dibanding media lain karena unsur *fun* dalam *game*,” (Khamadi, 2011: 39). Hal ini didukung oleh Winkel dalam bukunya *Psikologi Pengajaran* (2006: 95) bahwa suatu sarana non-personal (bukan manusia) yaitu alat-alat elektro-mekanis sangat memegang peranan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Jadi dapat dikatakan, *e-learning* atau *electronic-learning*, merupakan sistem pembelajaran menggunakan perangkat elektronik berupa PDA, Multimedia CD-ROM, perangkat lunak kolaboratif, dan sebagainya (misalnya *game*) sehingga sasaran mudah menangkap gagasan yang diutarakan. Maka dari itu, dengan fungsi ini penulis berharap anak berusia 7-14 tahun dapat dengan.

### 2.3. Tower Defense

*Tower defense* merupakan salah satu genre dari sebuah aplikasi game yang sedang banyak dimainkan dewasa ini. Genre ini memungkinkan pemain untuk mengatur strategi agar tower terbebas dari serangan musuh (Myerson, 2007: 83). Representasi tower dapat berupa banyak hal, misalnya bangunan kastil, bendera, benteng, atau peti harta karun. Secara umum, tower memiliki aksentuitas yang dapat menarik musuh untuk menyerang atau merebut tower tersebut, sehingga tugas dari pemain untuk menjaga tower agar tetap aman. Menurut Harrigan, Kirschenbaum, dan Dunnigan dalam bukunya *Zones of Control: Perspectives on Wargaming* (2016: 276) dijelaskan bahwa:

“*Game Tower Defense* menghadirkan sebuah lingkungan yang memungkinkan pemain dapat menempatkan pion statis-defensif agar dapat mengeliminasi setiap gelombang musuh yang berdatangan dari awal masuk hingga akhir permainan. Secara umum, Tower akan memberikan fitur yang bervariasi untuk meningkatkan efektivitas saat mengalahkan musuh.”



Gambar 2.1 Game Plant vs Zombie

(Sumber: [www.popcap.com](http://www.popcap.com))

Salah satu *game* dengan genre *Tower Defense* yang sangat terkenal adalah *Plant vs Zombie*, dapat dilihat pada gambar 2.1 di atas. *Game* ini bercerita tentang sekumpulan *zombie* yang ingin memakan otak sebuah pemilik perkebunan di kota, agar dapat bertahan hidup, pemilik kebun harus menanam berbagai macam tanaman untuk melindunginya dari serangan *zombie*. Mekanisme dari *game* ini sangat sederhana, pemain diharuskan menyusun strategi dalam menempatkan tanaman-tanaman di lahan yang disediakan. Setiap tanaman memiliki kemampuan yang variatif untuk mengalahkan pasukan *zombie*. *Game Plant vs Zombie* ini akan digunakan oleh penulis sebagai salah satu sumber studi eksisting dalam pembuatan *visual game* Surabaya Membara.

#### 2.4 Manfaat *game* bagi anak

Menurut Ayunda W Safitri (techno.okezone.com, 2013) menjelaskan manfaat *game*, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Terapi Penyakit Kronis untuk Anak-anak

*The University of Utah* meneliti efek dari *video game* terhadap anak-anak yang didiagnosa penyakit kronis seperti autisme, depresi, dan penyakit *Parkinson*. Anak-anak yang memainkan *game* tertentu menunjukkan tanda-tanda perbaikan dalam ketahanan dan daya juang dalam menghadapi penyakit mereka dibandingkan yang tidak bermain *game*.

2. Mengurangi Stres dan Depresi

*2009's Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine* menemukan bahwa *gamers* yang memiliki masalah kesehatan mental seperti stres dan depresi, dapat melampiaskan rasa frustrasi mereka dengan bermain *video game*. Studi

ini memberikan hipotesis bahwa permainan tertentu akan memungkinkan mereka menghindari tingkat stres tertentu. Sehingga membantu mereka untuk menenangkan pikirannya.

### 3. Meningkatkan Penglihatan

Mungkin sering mendengar bahwa duduk terlalu lama di depan TV tidak baik untuk mata. Tapi ada psikolog perkembangan *Visual Development Lab of Ontario's McMaster University* dr. Dephen Maurer dari menemukan hasil yang berbeda. dr. Dephen Maurer mengungkapkan orang yang menderita katarak dapat meningkatkan penglihatan mereka dengan bermain *game* tembak-tembakan seperti *Medal of Honor* dan *Call of Duty*. Permainan itu membutuhkan jumlah perhatian, pelatihan, dan adrenalin yang tinggi.

### 4. Meningkatkan Keterampilan Pengambilan Keputusan

*Video game* paling membutuhkan reaksi cepat dalam sepersekian detik untuk mengambil keputusan yang menyangkut hidup dan mati tokoh *virtualnya*. Para ahli saraf kognitif dari *University of Rochester* di New York menemukan fakta bahwa *game* dapat memberikan banyak permainan otak untuk menyimpulkan informasi.

### 5. Memberi Kebahagiaan di Usia Tua

Para peneliti dari *North Carolina State University* meneliti hubungan antara bermain *video game* dengan kesejahteraan mental. “Mereka yang senang bermain *video game* memiliki tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi, sedangkan yang tidak bermain *video game* justru terdapat emosi negatif seperti depresi,” kata seorang peneliti di PsychCentral Rick Nauert.