

## Bab II

### Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1 Jurnal Ilmiah

- a. **“*Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment*” (Hefner dan Vorderer, 2007).**

Jurnal ini membahas mengenai bagaimana sebuah karakter dalam *game* memiliki peran yang sangat penting bagi penggunaannya. Dalam jurnal ini dilakukan beberapa riset pembelajaran terhadap *game* komputer. Jurnal ini membahas mengenai bagaimana permainan sebuah karakter dalam *game* dapat menentukan serunya sebuah permainan, dan hasil dari riset jurnal di atas menyebutkan bahwa peran karakter dalam sebuah *game* sangatlah

- b. **“Rancang Bangun Aplikasi *game* Edukasi Pakaian Adat Suku Batak “Ulos” Pada Platform Android” (Sari, 2015).**

Jurnal ini merupakan sebuah jurnal yang ditulis oleh Ida Novita Sari yang di mana jurnal ini membahas mengenai perancangan *game* yang terinspirasi dari pakaian adat. Dari jurnal ini peneliti merancang bagaimana cara pembuatan konsep desain dalam *game* edukasi agar memiliki konsep atau desain yang menarik. Dengan rumusan masalah untuk memperkenalkan pakaian adat melalui *game*, hasil perancangan ini sukses untuk memperkenalkan pakaian adat suku Batak Ulos kepada masyarakat melalui *game* yang dirancang.

- c. **“*Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini” (Vitaningsih, 2016).**

Jurnal ini merupakan sebuah jurnal yang ditulis oleh Anik Vega Vitaningsih yang membahas mengenai peran yang dimiliki oleh *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Jurnal ini dijadikan landasan dalam pemahaman mengenai *game* edukasi dan juga *game* edukasi seperti apakah yang dapat menarik audiens usia dini,

khususnya anak dengan rentang usia 6 hingga 12 tahun yang sesuai dengan target audiens dari penulis.

d. **“Perancangan Aset Visual Mobile *game* Bertemakan Jajanan Pasar Surabaya” (Rahmadhan dan Setyadi, 2015).**

Jurnal karya Wildan Rahmadhan dan Denny Indrayana Setyadi yang dipublikasikan dalam Jurnal Sains dan Seni ITS Vol.4 No.2 berisikan tentang bagaimana perancangan aset *game* mobile bertemakan jajanan pasar Surabaya dibuat. Melalui jurnal ini, penulis menjadikannya sebagai salah satu acuan dari landasan teori dalam perancangan dan juga pembuatan aset-aset *game* yang nantinya akan digunakan pada *game* edukasi Klasster. Melalui perancangan ini, perancang berhasil mencapai target rumusan masalah dengan keberhasilan mereka dalam pengenalan jajanan pasar Surabaya melalui *game*.

e. **“Membangun *Third Person game* 3D Dengan Unity Berlatar Budaya Lokal” (SBN dan Khairani, 2017).**

Jurnal yang dimuat di Jurnal ELTIKOM, Vol.1 No. 2 pada Desember 2017 ini sendiri membahas mengenai bagaimana perancangan dan pendesainan aset dan karakter dari Blender yang akan diimport ke dalam Unity untuk dijadikan aset sebuah *game*, baik dari segi lingkungan, karakter, mau pun tombol-tombol. Dengan rumusan masalah untuk menggabungkan budaya lokal dengan *game*, perancang berhasil menghasilkan *third person game* 3D sebagai jembatan memperkenalkan budaya lokal pada masyarakat luas.

### 2.1.2 Buku Referensi

a. **“*Exploring Character Design*” (Hedgpeth dan Missal, 2006).**

Buku ini merupakan karya dari Kevin dan juga Stephen yang berisikan tentang hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan ketika pendesainan sebuah aset karakter dalam *game*, baik dari segi latar cerita karakter, atribut, hingga sifat dari karakter yang dirancang.

b. **“*Game Character Creation With Blender and Unity*” (Totten, 2012).**

Buku ini berisikan bagaimana membuat sebuah karakter untuk *game*, dalam media Blender dan juga buku ini membahas mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan karakter 3D yang nantinya akan diterapkan ke dalam aplikasi Unity untuk proses pengubahan menjadi karakter *game* seutuhnya.

c. **“*Blender 3D: Designing Objects*” (Caudron et al., 2016).**

Buku ini merupakan buku yang disusun untuk memberikan pengajaran atau pun pengetahuan mengenai hal-hal mendasar dalam pembuatan objek 3D melalui aplikasi *Blender*, dan penjelasan dalam buku ini mencakup struktur sebuah karakter 3D hingga perancangan desain objek dan lingkungan untuk karakter yang telah dibuat.

d. **“*Games : Purpose and Potential in Education*” (Miller, 2008).**

Buku karya Dr, Christopher Thomas ini membahas mengenai bagaimana perkembangan dari pembuatan *game* yang pada akhirnya menjadi *game* berbasis edukasional, dan juga membahas unsur-unsur dalam sebuah *game* yang bersifat edukasional.

e. **“*Video games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*” (Squire, 2011).**

Buku ini membahas mengenai bagaimana cara merancang sebuah *game* edukasi yang dapat memberikan perkembangan yang baik bagi penggunaannya, dan juga buku ini membahas bagaimana keseimbangan dan kesinambungan antara konsep dan desain *game* serta materi pembelajaran yang terdapat sebuah *game* edukasi agar tercapainya *game* edukasi yang cocok bagi target audiensnya.

### 2.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

#### a. *Play Together*



Gambar 2.1 : *Play Together Mobile game*  
( Sumber: [play.google.com](http://play.google.com) )

*Play Together* yang merupakan sebuah *mobile game* keluaran dari Haegin Co., Ltd merupakan sebuah *game multiplayer* yang memungkinkan penggunaanya untuk bermain dengan orang lain dan berteman dengan orang lain dan juga memiliki target-target tertentu. Hal yang menjadi tinjauan ialah model desain aset dalam *game* ini yang sangat minimalis tapi lucu dan menarik. Desain seperti ini merupakan desain yang simpel dan dapat diterima oleh segala kalangan.

#### b. *Line Play*



Gambar 2.2 : *Line Play Mobile game*  
( Sumber: [play.game.line.me](http://play.game.line.me) )

Line Play merupakan *game multiplayer* keluaran dari Line Cooperation yang memiliki konsep untuk sekedar bertemu dengan orang asing, berkomunikasi, dan juga harus mengumpulkan poin untuk mendesain penampilan dan rumah. *game* ini juga memiliki konsep yang menarik dan lucu dari segi desain nya.

c. *The Sims*



Gambar 2.3 : *The Sims game*  
( Sumber: [ea.com/games/the-sims](http://ea.com/games/the-sims) )

*The Sims* merupakan sebuah *game* simulasi yang memiliki konsep untuk mengembangkan sebuah keluarga, membangun rumah, dan juga mengatur relasi karakter di dalam *game*. *The Sims* sendiri memiliki berbagai macam versi *game* dan hal yang menarik dari *The Sims* sendiri adalah konsep desain *HUD* mereka yang simpel dan mudah dipahami.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Unsur dalam Desain Komunikasi Visual

Perancangan aset dalam *game* sendiri tidak jauh dari penggunaan unsur-unsur Desain Komunikasi Visual yang akan diterapkan dalam perancangan desain aset 3D. Menurut Widagdo (1993), desain komunikasi visual merupakan desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu karena peradaban dan ilmu

pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa. Hal yang tidak dapat terpisah dari desain komunikasi visual sendiri ialah selalu adanya hubungan dengan penampilan rupa yang dapat diserap orang banyak dengan pikiran maupun perasaannya, rupa sendiri memiliki pemahaman sebagai sebuah karakter serta suasana yang mampu dipahami dan dirasakan oleh khalayak umum atau khalayak terbatas (Sutanto, 2005)

Desain Komunikasi Visual sendiri merupakan sebuah ilmu yang mempelajari konsep-konsep berkomunikasi dengan cara-cara yang dapat diimplementasikan dalam berbagai macam media dengan mengolah elemen-elemen atau unsur dalam desain yang terdiri dari ilustrasi, warna, komposisi, proporsi, dan juga huruf. Semua unsur atau elemen ini pun harus dapat tersampaikan baik secara visual, audio, dan audio visual.

#### **a. Fungsi Desain Komunikasi Visual**

Dalam jurnal yang berjudul “*Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya*”, fungsi yang dimiliki oleh Desain Komunikasi Visual sendiri oleh dibagi menjadi 3 fungsi, yaitu fungsi sebagai sarana indentifikasi, sarana informasi dan instruksi, dan sarana presentasi dan promosi (Cenadi,1999).

##### **1 Desain Komunikasi Visual sebagai sarana indentifikasi**

Fungsi ini merupakan fungsi paling dasar dan paling utama dalam Desain Komunikasi Visual. Hal ini dikarenakan sebuah seni harus dapat mencerminkan kualitas bagi orang-orang yang menikmatinya agar orang-orang dapat mengenali seni tersebut merupakan karya siapa. Dengan fungsi ini. suatu karya atau produk antara pencipta yang satu dengan pencipta yang satunya lagi dapat dibedakan dengan mudah.

##### **2 Desain Komunikasi Visual sebagai sarana informasi dan instruksi**

Fungsi ini bertujuan agar Desain Komunikasi Visual dapat berfungsi sebagai penunjuk suatu hubungan antara suatu hal dengan hal-

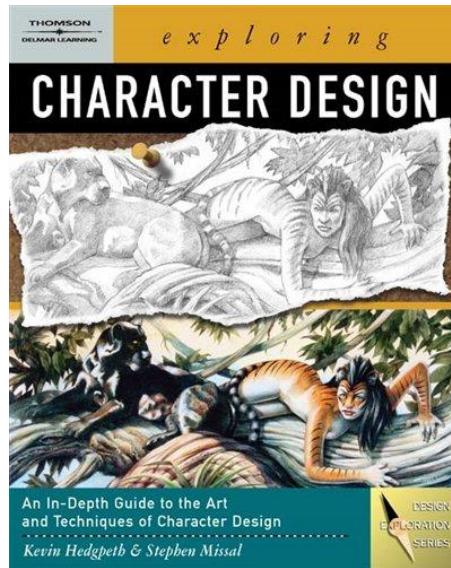
hal yang lain dalam bentuk petunjuk, arah, posisi, maupun skala. Contoh paling umum ialah sebuah peta, rambu-rambu lalu lintas, atau petunjuk arah yang dimana suatu tujuan yang bersifat informatif dapat tersampaikan hanya melalui sebuah tanda ataupun suatu desain.

### 3 Desain Komunikasi Visual sebagai sarana presentasi dan promosi

Desain Komunikasi Visual menjadi suatu sarana yang bersifat memberi tahu untuk menyampaikan suatu pesan, sarana yang menarik perhatian dari orang-orang yang melihat, dan juga bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat diingat. Contoh fungsi ini yang sering kita jumpai ialah poster-poster, dengan perpaduan unsur ilustrasi dan tulisan yang jelas dapat membuat orang-orang yang melihat menjadi terpusat perhatian mereka dan dikarenakan memiliki desain atau komposisi yang tepat dapat membuat desain tersebut mudah diingat dan mudah dipahami.

#### **2.2.2 3D Design Character**

Seni rupa tiga dimensi / 3D merupakan sebuah karya seni rupa yang mempunyai ukuran lebar, panjang, dan tinggi, serta sebuah karya seni yang memiliki volume dan menempati ruang (Rondhi dan Sumartono, 2002). Di lain sisi, Kevin Hedgpeth dalam bukunya yang berjudul "*Exploring Character Design*" menyebutkan bahwa karakter merupakan suatu hal yang menjadi pusat perhatian oleh para audiens secara emosional, baik dengan cara memahami mereka, mencintai mereka, membenci mereka, atau terpesona oleh kehadiran suatu karakter tersebut. Dari dua pemahaman ini, dapat ditarik garis pemahaman bahwa karakter 3D sendiri merupakan sebuah objek bersifat ruang atau benda berdimensi yang memiliki emosi dan memiliki peran yang penting.



Gambar 2.4 : Exploring Character Design  
( Sumber: Kevin Hedgpeth and Stephen Missal, 2006 )

### a Unsur 3D Design Character

Dalam merancang dan membuat sebuah karakter 3D, ada banyak pilihan unsur-unsur mendasar yang harus diperhatikan dan menjadi unsur penting bagi sebuah karakter 3d sendiri. Dalam “*Exploring Character Design*”, Kevin Hedgpeth mengemukakan bahwa unsur-unsur pilihan tersebut adalah:

#### 1 Tipe karakter



Gambar 2.5 : Tipe Karakter  
( Sumber: Google.com )



Hal paling mendasar ketika ingin membuat sebuah karakter ialah merumuskan karakter seperti apa yang ingin dibuat, manusia atau hewan atau bahkan objek yang dimanusiakan.

## 2 Ukuran



Gambar 2.6 : Ukuran Karakter  
( Sumber: pinterest.com )

Selanjutnya ialah menentukan ukuran dari karakter yang akan dibuat, bisa pendek-tinggi atau kecil-besar dan akan menjadi patokan untuk unsur-unsur lainnya.

## 3 Kostum



Gambar 2.7 : Kostum Karakter  
( Sumber: Google.com )

Kostum juga harus dipikirkan, namun tidak wajib. Kostum sendiri ialah pakaian, gaya rambut, atribut yang akan digunakan oleh sebuah karakter.

#### 4 Emosi



Gambar 2.8 : Emosi / Ekspresi Karakter  
( Sumber: LASALLE College of the Arts )

Dengan adanya emosi yang ditanamkan, karakter akan tampak lebih hidup dan lebih memiliki jiwa dan perasaan.

#### 5 Tekstur



Gambar 2.9 : Tekstur Karakter  
( Sumber: Horizon Video game )

Tekstur juga dibutuhkan untuk menunjukkan ciri fisik dari karakter yang dibuat. Seperti penggunaan tekstur kulit berkeriput untuk karakter berusia tua.

## 6 Warna



Gambar 2.10 : Warna Karakter

( Sumber: Dribbble.com., I M Paw Universe-Pop )

Warna menjadi unsur penting dalam pembuatan sebuah karakter dikarenakan seluruh aspek baik kulit, pakaian, atribut, rambut, hingga mata suatu karakter harus memiliki warna.

## 7 Ciri khas



Gambar 2.11 : Ciri Khas Karkater

( Sumber: pinterest.com )

Ciri khas merupakan sesuatu yang menjadi daya tarik dari suatu karakter. Ciri khas sendiri bisa berupa atribut yang paling menonjol dari karakter lain, atau sesuatu yang berhubungan dengan fisik karakter yang berbeda dengan yang lain.

## 8 Kemampuan gerak



Gambar 2.12 : Kemampuan Gerak Karakter  
( Sumber: fxguide.com., Infamous Second Son Video game )

Kemampuan gerak sendiri merupakan sebuah ciri-ciri gerak dari suatu karakter, bisa berupa cara melihat maupun cara berjalan. Namun penggunaan unsur ini hanya digunakan ketika sebuah karakter diaplikasikan ke dalam animasi.

## 9 Jenis kelamin



Gambar 2.13 : Jenis Kelamin Karakter  
( Sumber: Astral Chain Video game )

Jenis kelamin sendiri merupakan jenis yang menentukan apakah karakter yang didesain berjenis laki-laki atau berjenis perempuan.

## 10 Gaya



Gambar 2.14 : Gaya Karakter

( Sumber: Behance.net., Cihan\_Gelerli )

Gaya sendiri merupakan pose yang menjadi kekhasan suatu karakter dan biasanya gaya ini sendiri akan melekat dengan karakter tersebut.

## 11 Tingkat nyata



Gambar 2.15 : Kenyataan Karakter

( Sumber: Resident Evil Video game )

Tingkat nyata sendiri merupakan tingkatan yang menggambarkan karakter kita apakah ingin berupa karakter lucu, semi realis, atau karakter realis.

## 12 Kemampuan yang berdasarkan lingkungan



Gambar 2.16 : Kemampuan Karakter Berdasarkan Lingkungan  
( Sumber: Artstation.com., Lucila Caballero )

Kemampuan berdasarkan lingkungan ialah kemampuan bawaan dari suatu karakter berdasarkan dari lingkungan dia hidup. Seperti contoh jika merancang sebuah karakter bertemakan laut, pastinya adanya kemampuan sesuai lingkungan hidup seperti sirip, insang, tentakel, atau lainnya.

## 13 Kemampuan mengubah wujud



Gambar 2.17 : Kemampuan Berubah Bentuk Karakter  
( Sumber: Darkest Dungeon Video game)

Biasanya dalam pembuatan suatu karakter, banyak karakter-karakter yang memiliki kemampuan lebih dalam berubah wujud, dan biasanya lebih sering merubah wujud ke dalam wujud hewan.



## 14 Peran dalam sebuah cerita



Gambar 2.18 : Karakter Utama yang Memiliki Peran dalam Sebuah Cerita  
( Sumber: demodern.com )

Penentuan cerita bagi sebuah karakter jugalah penting, karena dari adanya cerita, karakter dapat diberikan peran yang sangat menentukan jiwa karakternya.

### **b Alur Pembuatan 3D Design Character**

Dalam pembuatan sebuah karakter, ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilalui sebagai sebuah syarat dalam pembuatan sebuah karakter, dan Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal menyatakan bahwa beberapa Langkah yang harus dilalui dalam mendesain atau merancang suatu karakter ialah:

#### 1 Memulai konsep yang akan dibuat

Diawali dengan konsep seperti apa yang akan dibuat dalam karakter dengan didasari pada cerita atau peran yang telah ditentukan.

#### 2 Menentukan karakter seperti apa yang akan dibuat

Ketika konsep sudah terbuat, maka langkah selanjutnya adalah menentukan karakter seperti apa yang akan dibuat, dari jenis, ukuran, warna, ciri khas, dll.

#### 3 Menentukan unsur-unsur pendukung yang membentuk suatu karakter

Lalu dibuatlah unsur-unsur pendukung dari karakter tersebut. Bisa berupa objek atau unsur yang berkaitan dengan karakter tersebut secara

langsung atau unsur yang berkaitan dengan lingkungan hidup karakter tersebut.

4 Menentukan detail dari karakter tersebut

Langkah selanjutnya ialah penentuan detail-detail dari karakter tersebut dan detail ini mencakup kelebihan, kemampuan, dan tekstur.

5 Membuat *raw sketch* dari karakter yang akan dibuat

Ketika semua konsep telah terbentuk, barulah dirancang *sketch* yang dimana nantinya akan diimplementasikan ke dalam rupa 3D. Namun pembuatan *raw sketch* ini sendiri bersifat fleksibel dan dapat dilakukan di awal sebelum konsep terbentuk maupun setelah konsep terbentuk.

6 Melakukan pengaplikasian ke bentuk 3D

Jika *raw sketch* telah terbuat, maka langkah terakhirnya ialah pengaplikasian karakter tersebut dari *raw sketch* menjadi karakter 3D.

**c 3D Blender untuk 3D Character Design**



Gambar 2.19 : Aplikasi 3D Blender

( Sumber: Blender.org )

Blender merupakan sebuah aplikasi untuk membuat desain 3D yang bersifat gratis dan terbuka. Aplikasi Blender sendiri cukup membantu menyediakan berbagai macam fitur 3D seperti *modeling, rigging, animation, simulation, rendering, compositing and motion tracking, even video editing* dan *game creation*. Blender sendiri telah menjadi salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan dalam pembuatan animasi, selain dikarenakan bersifat gratis, Blender sendiri juga memiliki banyak fitur yang dapat membantu para pemula atau pun orang yang sudah profesional dalam pembuatan 3D. Salah satu contoh house production yang menggunakan



Blender sebagai aplikasi dasar dalam hal pembuat karakter 3D maupun animasi 3D ialah Roundbox Animation yang telah menghasilkan karya animasi 3D yang cukup terkenal yaitu Riko The Series.



Gambar 2.20: Riko The Series, animasi 3d yang menggunakan Blender  
( Sumber : instagram, roundboxanimation )

Blender sendiri lebih sering digunakan untuk membuat karakter 3D, model ruangan 3D, dan bahkan animasi 3D. Walau Blender sendiri memiliki berbagai hal yang patut di eksplorasi, namun hal yang paling utama dalam pembuatan sebuah karakter 3D melalui Blender sendiri ialah dengan menggunakan sebuah gambar referensi yang akan menjadi patokan dari karakter yang dibentuk. Seorang desainer 3D dari Blender yang bernama Enrico Valenza dalam bukunya yang berjudul “*Blender 3D : Characters, Machines, and Scenes for Artists*” mengajarkan bagaimana penggunaan image sangat berpengaruh dalam pembuatan karakter 3D yang berproporsi. Objek-objek atau fitur yang paling mendasar dan harus selalu diperhatikan ialah penggunaan *mesh*, *origin point*, *vertices*, *edges*, *faces*. Dalam buku “*Beginning Blender*” karya Lance Flavell, ke 6 hal tersebut menjadi hal yang disoroti dalam pembuatan karakter dikarenakan dengan pemahannya 6 hal mendasar tersebut pembuatan sebuah karakter *low-poly* menjadi hal sangat mudah, selain itu ada juga mode yang harus diperhatikan ialah *Object Mode* (mode di mana objek hanya dapat digerakkan dan dipindahkan dan diubah

ukurannya) dan *Edit Mode* (Mode untuk mengubah atau menambahkan wujud baru pada suatu objek yang dipilih).

Manfaat dari permodelan karakter 3D ialah karakter 3D dapat digunakan atau diaplikasikan ke dalam animasi 3D dan juga game berbasis 3D. Pembuatan karakter baik dalam animasi maupun game sendiri merupakan bagian terpenting dalam proses konsep. “*Good character art is the result of not only interesting artwork, but often good writing*” (Chris Totten, 2012), dari kalimat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan karakter sendiri tidak luput dari pembuatan kisah atau cerita latar belakang dari karakter tersebut, oleh karena itu Kevin Hedgpeth pun juga menuturkan bahwa langkah pertama dalam pembuatan sebuah karakter 3D sendiri ialah konsep yang terdiri dari tipe, jenis, dan juga latar cerita dari karakter yang akan dibuat.



Gambar 2.21 : Contoh proses desain karakter 3d dengan Blender  
( Sumber: pinterest.com )

### ***2.2.3 Gamified Learning Management System***

*Gamified Learning Management System* merupakan sebuah penerapan dari *Learning Management System* ke dalam bentuk atau media sebuah *game*. Dalam bukunya yang berjudul *Field Guide to Learning Management System,s* (Ellis,2009) dikatakan bahwa *game* sendiri adalah suatu perangkat lunak (*software*) untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online*, *e-learning* dan materimateri pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan online. Pendapat

tersebut diperkuat kembali oleh Riyadi (2010) yang menjelaskan bahwa *Learning Management Systems* sendiri merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan online berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya.

LMS sendiri dalam penerapannya juga harus memiliki beberapa fitur penting yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sistem belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Seperti yang dikemukakan dalam jurnal karya Dadang ITS (2009) yang berjudul “*E-Learning Syarat Menuju Kelas Dunia*”, dituliskan bahwa fitur-fitur yang harus dimiliki oleh LMS sendiri ialah administrasi, penyampaian materi pembelajaran, kemudahan akses ke sumber-sumber referensi, sistem penilaian, sistem ujian online, pengumpulan *feedback*, dan juga sistem komunikasi berupa forum online, surat elektronik, dan juga fitur *chat*. Selama masa pandemi ini, kegiatan belajar mengajar jadi lebih banyak dilakukan dengan penggunaan LMS, seperti *Google Classroom* atau pun *Microsoft Teams*. Selain LMS tersebut ada juga LMS yang telah dikombinasikan dengan *game* dan menjadi *Gamified Learning Management Systems* atau yang disingkat dengan sebutan GLMS yang di mana memberikan tawaran kegiatan interaktif selama kegiatan belajar mengajar yang dapat berupa kuis atau tipikal pertanyaan lainnya. GLMS sendiri sudah memiliki beberapa aplikasinya yang sering digunakan di lingkungan pendidikan seperti *Academy LMS*, *Axofiny*, dan juga *Kahoot*.

#### **2.2.4 Game**

Dalam buku yang berjudul “*Pemograman Animasi dan game Profesional*” (Agustinus Nalwan.1996), dikatakan bahwa *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Samuel Henry(2010), memberikan pernyataan mengenai *game* yang memiliki definisi bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan Sebagian orangtua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindak kekerasan yang dilakukan anak. Memang kehidupan anak-anak usia dini dari rentang usia 6 hingga 20 tahun sendiri masih terikat dengan *game* baik *game* komputer maupun *game* di telepon genggam.

Walaupun *game* sendiri memiliki paradigma yang negative dari kalangan orang tua, paradigma tersebut ditentang dengan pengemukaan pendapat dari John C Beck dan Michell Wade yang mengatakan bahwa *game* merupakan penarik perhatian yang telah terbukti, dan *game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi. Dari 3 pemahaman ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu *game* sesungguhnya dapat menjadi media pengembang pola pikir dari penggunanya, selama *game* yang dibuat dari segi konsep dan desain dapat mendukung pertumbuhan pola pikir penggunanya.

*game* sendiri memiliki berbagai macam jenis yang tersebar luas baik berdiri sendiri maupun perpaduan antara satu jenis atau lebih. Sulisty (2010) mengungkapkan berbagai jenis *game* yang telah menjadi pilihan sehari-hari bagi pemain *game*, dan jenis-jenis itu adalah,

#### **A. *Game* berdasarkan platform yang digunakan**

##### *1 Arcade Games*

*Game* jenis ini merupakan *game* yang memiliki konsep simpel dan biasanya melalui media-media yang simpel seperti ding-dong ataupun *gamebot*. Contoh *game* berjenis *arcade* biasanya lebih berfokus pada pengumpulan skor yang setinggi-tingginya. Contoh dari *game arcade* adalah *Pac-Man*, *Tetris*, dan *Space Invader*.

##### *2 PC Games*

*PC games* atau *game* komputer adalah *game-game* yang menggunakan media komputer. *game-game* yang menggunakan media komputer sendiri memiliki sistem permainan sendiri dan mayoritas berupa *FPS*, contoh *game* dari *PC games* adalah *Fortnite*, *Left4Dead*, dan *Spellbreak*.

##### *3 Console Games*

*Console games* merupakan *game-game* yang diaplikasikan melalui *console* tertentu. *Console* yang

digunakan pun tentu memiliki berbagai macam jenis dan perbedaan pada tiap *consolenya*. *Console games* sendiri lebih dikenal melalui *Playstation*, *Xbox*, dan juga *Kinect*.

#### 4 *Handheld Games*

*Game* berjenis ini merupakan *game* yang platformnya bersifat dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *game* bertipe platform handheld sendiri juga menjadi peminatan bagi mereka yang suka bermain secara mudah. Contoh dari handheld *games* sendiri adalah *gameboy*, *NDS*, dan juga *Nintendo Switch*.

#### 5 *Mobile Games*

*Mobile games* sendiri sudah menjadi hal yang tak asing lagi di masyarakat dikarenakan *game* berjenis ini sangat mudah diunduh dan dimainkan melalui telepon genggam mereka. *Mobile games* sendiri lebih sering ditemukan pada telepon genggam atau pun tablet.

### **B. *Game* berdasarkan *genre* permainan**

#### 1 *Action-Shooting*

*Action-Shooting* merupakan *game* berjenis aksi yang memiliki konsep bahwa para pemain harus memiliki kecepatan reflek, focus yang tinggi, dan juga perkiraan *timing* yang tepat. *game* jenis ini biasanya berupa pertarungan yang lebih bervariasi dengan tembak menembak seperti *FPS*, *Drive n' shoot*, *Shoot em' up*, *Beat em' up*, dan juga *Light gun shooting*.

#### 2 *Fighting*

*Fighting* merupakan *game* aksi yang lebih mengarah ke pertarungan yang mengandalkan kemampuan reflek dan juga

kombo-kombo yang terdapat dalam *game* tersebut. Sehingga *game* seperti ini membutuhkan pemahaman tiap karakter serta kelebihanannya.

### 3 *Adventure*

*Adventure* merupakan *game* berjenis petualangan yang memberi keluasaan bagi pemain untuk beresplorasi dalam dunia *game* tersebut, menyelesaikan misi-misi, dan *game* jenis ini biasanya tidak memiliki Batasan tertentu dan memiliki berbagai pilihan dan jalan cerita bagi pemainnya.

### 4 *Strategy*

*Strategy* merupakan *game* yang mengharuskan pemainnya untuk berpikir kritis dalam menentukan langkah-langkahnya. Biasanya *game* berjenis *strategy* ini sendiri selalu erat dengan *game* simulasi peperangan yang menjadikan pemain sebagai orang yang memikirkan segala kebutuhan atau jalur dari permainan itu sendiri.

### 5 *Simulation*

*Simulation* merupakan sebuah *game* yang dimana pemain menjadi pihak ketiga yang menjadi pengatur segala hal yang terjadi dalam *game* tersebut. *game* seperti ini bertujuan agar pengguna dapat mengatur persediaan, alur *game*, membangun, serta keuangan dalam *game* tersebut. *game simulation* sendiri selalu erat dengan *game* yang berjenis *tycoon*.

### 6 *Puzzle*

*Puzzle* merupakan *game* yang erat dengan teka-teki. Dalam *game* jenis ini, pemain diharuskan untuk berpikir kritis mengenai cara penyelesaian suatu permasalahan atau suatu teka-teki, dapat berupa *game* Menyusun balok, menyamakan warna, hitung menghitung, mendorong kotak, atau teka-teki

yang berat. *game* seperti ini juga memiliki peran sebagai *game* edukasi yang membantu pemain untuk mampu berpikir kritis dan di luar kotak.

#### 7 *Sport Game*

*Sport game* ialah *game* yang didasari dengan kegiatan-kegiatan olahraga yang membutuhkan ketangkasan dan pergerakan tubuh. Seberjalannya waktu dan teknologi, *sport game* sendiri jadi menggunakan pergerakan tubuh dari pemain sendiri seperti melalui *game Kinect Sports* ataupun *Fit Ring Nintendo*.

#### 8 *Role Playing Game*

*Role Playing game* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *RPG* merupakan *game* yang memberikan hak kepada pemain . *game RPG* menyediakan jenis-jenis karakter dengan kemampuan yang berbeda dan para pemain harus mengembangkan karakter mereka sesuai keinginan mereka. *Game RPG* selalu erat dengan parameter *level*, *status*, dan juga uang dalam *game*.

#### 9 *Education*

*Education* merupakan *game* edukasi yang diciptakan sebagai sarana pembelajaran dengan kesan interaktif dan menarik bagi para penggunanya. *game* edukasi sendiri diciptakan dengan tujuan untuk memberikan informasi-informasi kepada pemain baik dari segi informasi umum maupun informasi yang mendetail. Selain itu *game* edukasi juga memiliki target segmentasi yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan adan desain visual maupun animasinya.