



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1 Sejarah *Video Game*

Scott Rogers menjelaskan mengenai sejarah *video game* dalam bukunya *Level Up!* (2010, 4) yang bermula pada tahun 1950an. Pada tahun itu *video game* berkembang bersama dengan perkembangan alat elektronik lainnya dan hanya bisa dimainkan oleh orang – orang tertentu saja dengan menggunakan komputer yang besar. *Video game* pada jaman itu seperti OXO (1952), *Spacewar!* (1962) dan *Colossal Cave* (1976) masih menggunakan grafik yang masih sederhana yaitu warna putih dan hitam dalam monitor yang kecil.



Gambar 2.1 Permainan *Spacewar!* dengan Monitor Kecil
<http://www.computerhistory.org/collections/accession/102631264>

Tetapi setelah melihat Spacewar!, pendiri Atari, Ted Dabney dan Nolan Bushnell, terinspirasi untuk mengembangkan *game* itu dan membuat sebuah *game arcade* pertama di tahun 1971, Computer Space.

Kemudian pada tahun 1980 *game arcade* mulai berkembang dengan pesat dimana – mana. *Genre* dan tema *game* yang bervariasi mulai muncul, juga didukung dengan kontrol yang lebih realistis dan grafik yang baik. Tetapi selain perkembangan *game arcade*, mesin *game* yang dapat ditemui di bar, sirkus atau tempat hiburan lain, perkembangan komputer juga mengalami peningkatan. Permainan dan pembuatan *video game* mulai menjadi hal yang umum pada tahun 1970. Muncul generasi developer atau pembuat *game* dengan distribusi *game* menggunakan tape atau disket. Pada mulanya *game* komputer hanya meniru *game* yang ada pada *game arcade*, tetapi penggunaan *hardware* seperti *mouse* dan *keyboard* membuat komputer menjadi lebih fleksibel sehingga *game – game* dengan variasi unik mulai bermunculan seperti *game adventure* dan *shooter*. Pada tahun 1990an, komputer menjadi sebuah sarana bermain *game* yang sangat umum, dan perkembangan *game* untuk *platform* komputer terus berkembang. Bahkan beberapa *genre* seperti strategi, FPS, dan MMO masih menjadi *genre* yang melekat erat pada *platform* komputer.

2.2 Definisi *Game*

Jesse Schell dalam bukunya *The Art of Game Design* (2008: 10) mengatakan bahwa pengalaman adalah hal yang terpenting dalam sebuah *game*. Sebuah *game* tidak lebih dari sekedar alat untuk merasakan pengalaman tertentu, karena sebuah *game* bisa berakhir, sementara pengalaman adalah perasaan yang diingat dalam waktu yang sangat lama. *Game* dan mainan/*toy* juga merupakan dua objek yang berbeda. *Game* merupakan sebuah objek yang sangat kompleks. *Game* bisa dijelaskan dengan poin-poin sebagai berikut:

- *Game* dimainkan secara sadar dan sengaja
- *Game* mempunyai sasaran atau objektif
- *Game* mempunyai konflik
- *Game* mempunyai sisi menang dan kalah
- *Game* memiliki sifat interaktif
- *Game* memberi tantangan
- *Game* mampu membangun nilainya sendiri
- *Game* mengikutsertakan pemain dalam permainannya
- *Game* adalah sebuah sistem formal yang tertutup

Tapi kemudian ia mengemukakan bahwa sebuah *game* pasti menuntut interaksi dan kemampuan pemecahan masalah dari pemainnya. Hal ini bukan berarti menghilangkan esensi *game* sebagai sebuah permainan, yaitu dimainkan dengan perasaan senang.

Kesimpulan dari poin-poin *game* diatas, Jesse pada mendefinisikan *game* sebagai berikut:

” A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude”

Game adalah sebuah aktivitas pemecahan masalah dengan pendekatan yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2.2 Tekken 3 Game Fighting dengan Objektif Mengalahkan Karakter Lain

<http://www.giantbomb.com/tekken-2/61-10387/news/>

2.3 Genre Game

Game dibagi dalam beberapa kelompok berdasarkan jenisnya. Pengelompokan berdasarkan jenis atau *genre* sangat penting karena setiap jenis *game* menarik peminat yang berbeda-beda. Duggan dalam 3D Gamestudio (2007: 41) menjelaskan bahwa pembagian *genre game* dilihat dari:

- *Fiction genre*
- *Gameplay type*
- *Playing perspective (POV)*

2.3.1 Action

Dikenal juga dengan sebutan *shooter* atau FPS (*First Person Shooter*). Ciri dari *game* ini adalah pemain menggerakkan karakter melewati setiap *level* dengan menembak musuh yang menghalangi. *Game* dengan *genre* ini menuntut kecepatan, ketepatan, dan timing yang baik dari pemain.

2.3.2 Adventure

Adventure game memiliki ciri eksplorasi dunia, pengalaman cerita *game*, dan pemecahan masalah atau teka-teki. *Genre game* ini tidak menuntut aksi atau skill yang berat dari pemainnya. *Adventure game* melangkah dengan lebih lambat, didukung oleh cerita yang baik, dan estetika *game* yang indah.

2. 3. 3 *Platformer*

Juga disebut dengan *sidescroller* (karena *background* dari game akan bergeser dari satu sisi ke sisi yang lain). *Platformer* merupakan *genre game* klasik yang terkenal akan *gameplay* yang sederhana tapi kompleks. Ciri dari *game* ini, pemain akan diminta untuk menggerakkan karakter dari satu sisi ke sisi yang lain (atas ke bawah, kiri ke kanan), sambil melewati rintangan dalam *game*.

2. 3. 4 *Action – Adventure Hybrid*

Sebuah *genre* kombinasi dari *shooter*, *platformer*, dan *puzzle-solving adventure game*. Ciri dari *game* ini adalah memiliki transisi *game* yang cepat, tantangan yang datang secara terus menerus, perkelahian jarak dekat maupun jarak jauh, banyaknya *inventory items*, dan musuh yang kompleks.



Gambar 2.3 Batman Arkham Serial sebagai *Game Action Adventure Hybrid*
<http://www.macrumors.com/2012/12/13/batman-arkham-city-and-the-witcher-2-arrive-in-mac-app-store/>

2.3.5 Role Playing Game (RPG)

Disebut *Role Playing Game* karena di dalam *game*, pemain mengambil peran sebagai seorang karakter yang kemudian memiliki banyak objektif. Ciri utama dari *genre* RPG adalah konfigurasi pada karakter pemain, petualangan di dunia karakter, dan peningkatan status dan kekuatan pada karakter untuk setiap keberhasilan yang diraih.

2.3.6 Strategy

Genre Strategy termasuk *Turn-Based Strategy* (TBS) dan *Real-Time Strategy* (RTS). TBS bersifat bergiliran dalam mengambil aksi, menuntut pemain untuk berpikir jauh ke depan dan mengambil antisipasi untuk gerakan lawan. Sementara RTS bersifat kontrol dan pengaturan akan sumber daya dalam skala yang besar.

2.3.7 Stealth

Sebuah *genre* yang baru dalam kelompok *genre*, *stealth game* adalah sebuah *genre* dengan *gameplay* yang unik. Ciri dari *genre* ini adalah, pemain umumnya mengambil peran seorang pencuri atau pembunuh, pemain akan diminta untuk melewati level dengan hati-hati tanpa terdeteksi.

2.3.8 Simulation

Simulation merupakan *genre* yang membuat pemain merasakan simulasi sebuah keadaan tertentu di dunia nyata. Pemain harus berpikir secara logis, seakan apa yang sedang dilakukan di dalam *game*, sedang ia lakukan di dunia nyata.

2.3.9 Sports

Game dengan *genre sports* merupakan simulasi dari aktivitas kompetisi olahraga, dimana pemain bermain dengan hasil menang atau kalah. Ciri dari *genre* ini adalah gerakan-gerakan animasi yang alami, aturan-aturan yang jelas dan berlaku, dan suasana yang mendukung *game* (lapangan, sorak pendukung, dan sebagainya).

2.3.10 Fighting

Sebuah *genre klasik*, *game* dengan *genre fighting* membawa pemain bertarung dan berkompetisi dalam sebuah *ring* virtual. Ciri dari *genre* ini adalah memiliki objektif untuk mengalahkan lawannya, dan menggunakan kombinasi dari tombol-tombol untuk menyampaikan serangkaian pukulan untuk mengalahkan lawan.

2.3.11 Construction and Management Simulator

Sebuah *genre* simulasi dimana pemain mengambil peran sebagai "tuhan" dan mempunyai kebebasan untuk mengatur sebuah dunia. Ciri dari *game* ini adalah pembangunan konstruksi atau objek lain sekaligus kontrol dan mengatur hal lain di saat yang sama.

2.3.12 Casual

Sebuah *genre klasik* untuk *game-game* sederhana yang dimainkan saat waktu luang. *Game* dengan *genre* ini memiliki sifat sederhana, aturan yang mudah dimengerti dan dimainkan, memakan waktu yang cukup singkat untuk dimainkan tetapi memuaskan.

2. 3. 13 *Online Game*

Yang dimaksud dengan *genre online game* bukan hanya sekedar *game* yang memiliki fungsi koneksi dengan internet, tapi juga *game* yang melibatkan pemain lain dalam permainan *online*. Dalam *game* ini pemain dapat berkomunikasi, berkompetisi, bekerja sama dengan pemain lain.

2. 3. 14 *Survival Horror*

Survival horror adalah sebuah genre yang menuntut pemain untuk bisa bertahan dari serangan musuh supernatural, didukung dengan visual, musik dan visual effect yang menyeramkan. Ciri dari genre ini, pemain akan dibekali oleh alat-alat yang terbatas dengan objektif untuk keluar dari tempat terpencil yang dipenuhi oleh monster.



Gambar 2.4 *Game Survival Horror Rise of Nightmares*
<http://www.examiner.com/article/survival-horror-game-coming-to-the-kinect-rise-of-nightmares>

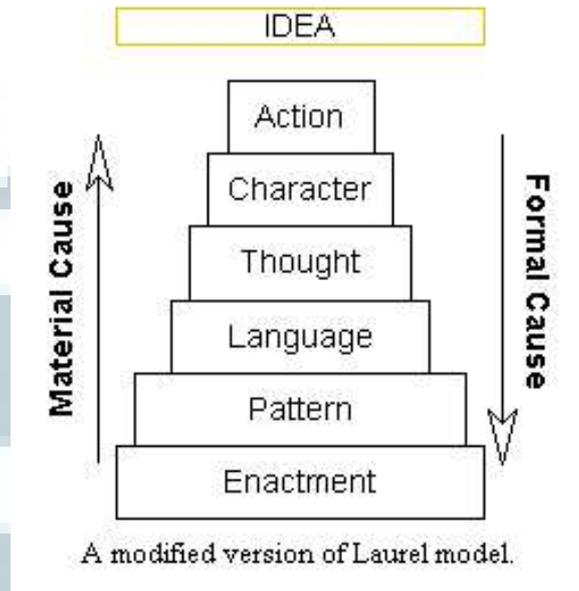
2.4 Definisi *Gameplay*

Fullerton (2008: 91) menjelaskan bahwa proses *play* merupakan hal yang penting dalam sebuah *game*. *Gameplay* merupakan sebuah proses dimana pemain masuk ke dalam dunia *game*, bergerak bebas, terikat dengan prosedur dan aturan *game*, tetapi juga bermain. *Play* atau bermain sendiri bersifat spontan dan sebuah kegiatan yang tidak diperintahkan untuk dilakukan atau diarahkan.

2.5 Definisi Interaksi

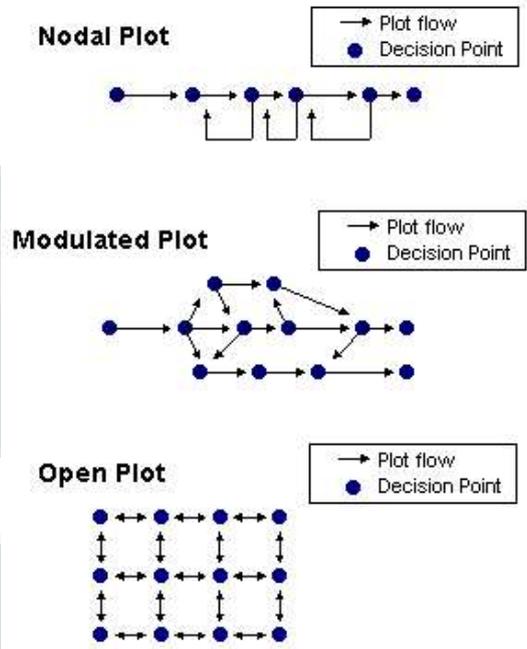
Dalam sebuah proses bermain, terdapat interaksi yang terus menerus diberikan kepada pemain secara kasat mata. Zach Tomaszewski (2005) menjelaskan bahwa interaksi tersebut berbentuk informasi yang diberikan kepada pemain. Jumlah dan bentuk informasi yang diberikan kepada karakter menentukan aksi dan keputusan yang ditentukan. Disebutkan bahwa informasi tersebut bisa berbentuk text, simbol, dan sebagainya. Informasi ini kemudian disampaikan dengan sebuah pola, informasi ini kemudian diterima oleh pemain, dan akhirnya menentukan aksi yang akan dilakukan oleh pemain. Laurel membuat sebuah bangun untuk interaksi ini, tetapi kemudian dimodifikasi.

U
M
N



Gambar 2.5 Bagan Interaksi
<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>

Selain itu juga ada interaksi untuk cerita yang bersifat naratif. Interaksi ini bersifat *Open* (bebas), *Modulated* (teratur), atau *Nodal* (linear). Jenis Interaksi *Nodal*, jalur cerita narasi bersifat linear tanpa kesempatan untuk mengulang bagian cerita yang sudah dilewati. *Modulated* memiliki jalur yang bercabang dan terorganisir membuat pemain dapat mengunjungi bagian cerita yang sudah dilakukan. *Open* memiliki jalur yang bebas sehingga pemain bebas mengakses bagian *game* manapun.



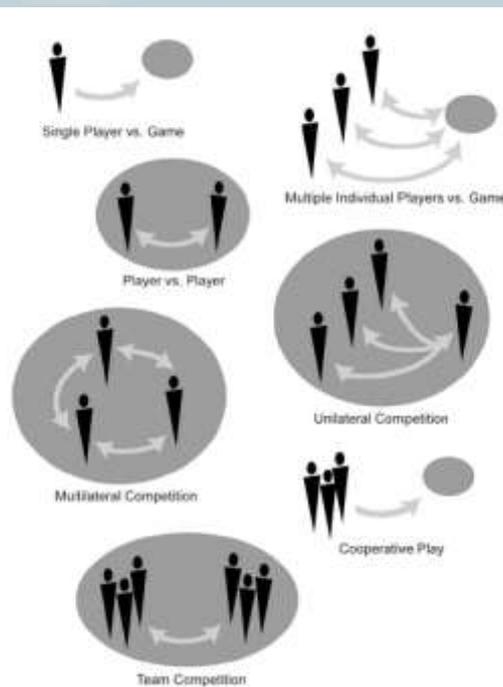
Gambar 2.6 *Flow Interaksi Plot*
<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/intnarr.html>

2.6 *Formal Elements*

Formal elements merupakan elemen-elemen dasar yang menjadi struktur dalam sebuah *game*. Fullerton dalam Game DesignWorkshop (2008: 49) menyatakan bahwa tanpa elemen-elemen ini, tidak akan ada sebuah *game*. Berikut adalah *formal elements* sebuah *game*.

2. 6. 1 Player

Pemain merupakan elemen penting dalam sebuah *game*. Tetapi dibalik keinginan bermain *game*, pemain butuh motivasi untuk bermain *game*. Hal ini bisa dicapai dengan mengundang pemain untuk bermain *game*. Jumlah pemain dalam sebuah *game* beragam. Jumlah pemain dalam *game* juga bisa mempengaruhi cara bermain dari pemain. Fullerton (2008: 49) menyebutkan beberapa jenis interaksi *player*. Beberapa yaitu pemain melawan *game*, beberapa pemain melawan *game*, pemain melawan pemain lain, beberapa pemain melawan seorang pemain, beberapa pemain berkompetisi, dan *team competition*.



Gambar 2.7 Jenis Interaksi Pemain
Game Design Workshop, Tracy Fullerton, 2008

2. 6. 2 Objectives

Objektif merupakan sesuatu yang pemain harus capai. Objektif merupakan target yang harus dipenuhi oleh pemain dengan tetap mengikuti aturan-aturan *game* yang berlaku. Sebuah objektif yang baik harus menantang, tapi dapat diraih.

Setiap *game* memiliki objektif yang berbeda-beda. Beberapa *game* memberikan pilihan objektif dan memberikan pemain kebebasan untuk memilih dari objektif yang ada.

2. 6. 3 Procedures

Prosedur merupakan metode permainan atau bagaimana permainan itu dimainkan. Prosedur juga membahas batasan-batasan dari aksi yang bisa dilakukan pemain dalam usahanya mencapai objektif.

UMMN

2. 6. 4 Rules

Rules merupakan batasan-batasan objek *game* dan aturan-aturan yang berlaku dalam *game*. Objek-objek dalam *game* memiliki status dan fungsi yang unik, berbeda dari objek di dunia nyata. Dalam dunia *game*, objek-objek tersebut dianggap sebagai bagian dari aturan.

Selain mendefinisikan objek, aturan dalam *game* juga berfungsi untuk membatasi gerak pemain. Mengatur apa yang boleh dilakukan atau tidak boleh dilakukan untuk mencapai objektif tertentu.



Gambar 2.8 *Game* Need For Speed Menghukum Pemain Yang Melanggar Aturan
<http://www.criteriongames.com/NFS/>

2. 6. 5 Resources

Dalam kehidupan nyata resources atau sumber daya merupakan aset yang kita miliki yang bisa kita gunakan untuk melakukan atau mencapai sesuatu. Sama halnya dengan dunia game, resources merupakan aset yang dimiliki oleh pemain. Biasanya resources mengambil bentuk yang unik dalam dunia game, jika dibandingkan dengan dunia nyata. Contoh resources yang umum ada dalam sebuah game:

- Lives
- Units
- Health
- Currency
- Actions
- Power-ups
- Inventory
- Special terrain
- Time

U M N

2. 6. 6 Conflict

Konflik muncul ketika pemain berusaha mencapai objektif dengan batasan aturan.

Konflik yang muncul bisa diprediksi ketika aturan, prosedur, dan situasi game mulai dibangun untuk menghalangi pemain mencapai objektif dengan mudah.

Ada tiga macam konflik klasik dalam dunia game.

- Obstacle (halangan)
- Opponents (lawan)
- Dilemma (konflik batin)

2. 6. 7 Boundaries

Boundaries merupakan batasan yang memisahkan dimana game akan berlangsung, dimana tidak. Batasan yang jelas sangat penting bagi pemain karena menentukan area permainan, dan batas aturan dalam game akan berlaku.

2. 6. 8 Outcome

Akhir atau resolusi dari sebuah *game* merupakan hal yang penting dan lebih baik jika informasi ini disimpan dari pemain untuk menjaga rasa ingin tahu dari pemain. Beberapa *game* tidak membutuhkan resolusi, seperti contoh *game-game online*. Tetapi ada juga *game* yang perlu memaparkan resolusi secara jelas seperti *game-game sports*.

2.7 *Dramatic Elements*

Dramatic Elements merupakan elemen-elemen dalam game yang berhubungan erat dengan emosi dari pemain dan pengalaman yang mereka rasakan. Menurut Fullerton (2008 : 86) *dramatical elements* memberikan konteks dalam sebuah game, dan mengintegrasikan elemen-elemen formal *game* menjadi sebuah *game* yang lebih menyentuh pemain secara emosional. Berikut adalah beberapa contoh *dramatic elements* dalam sebuah game.

2.7.1 *Challenge*

Tantangan adalah halangan atau rintangan yang menghambat pemain dalam mencapai objektif dengan mudah. Yang dimaksud dengan tantangan bukan tugas yang sulit yang menghadang pemain. Tantangan yang dimaksud adalah tantangan yang memberikan rasa puas kepada pemain ketika pemain berhasil menyelesaikan tantangan tersebut.

Schell (2008: 172) menyatakan bahwa sangat penting sebuah game untuk menjaga pemain agar tetap terhibur. Sebuah game tidak boleh menindas dan menimbulkan stress pada pemain dengan level yang sulit. Tapi sebuah game juga tidak bisa terlalu mudah bagi para pemainnya sehingga menimbulkan pemain melewati level dengan cepat dan memicu rasa bosan. Penting bagi *game designer* untuk menyeimbangkan tantangan dan prestasi yang diraih dalam game

2. 7. 2 *Play*

Play merupakan elemen penting dalam sebuah *dramatic elements*. *Play* adalah pemberian kebebasan berekspresi dan beraktivitas dalam dunia game dibatasi dengan ruang, aturan, dan prosedur yang berlaku. Keadaan emosional ketika pemain sedang menikmati waktunya.

2. 7. 3 *Premise*

Premise merupakan pernyataan bentuk dari sistem game yang abstrak, membuat game menjadi bisa dan lebih menarik untuk dimainkan. Mengubah *formal elements* dalam game dan menyampaikan kepada pemain dalam dunia game dengan menarik.

2. 7. 4 *Character*

Karakter merupakan perwakilan pemain dalam dunia *game*. Dengan mengidentifikasi karakter dari ciri-ciri, sifat, dan motivasi untuk mencapai objektif, pemain dapat berempati dengan karakter dan merasakan apa yang dirasakan oleh karakter dan mengambil bagian dalam cerita.



Gambar 2.9 Shepard sebagai Karakter Utama Mass Effect
http://de.masseffect.wikia.com/wiki/Commander_Shepard

2.7.5 Story

Dikatakan bahwa *outcome* dalam sebuah game akan lebih baik jika disimpan atau tidak mudah ditebak oleh pemain. Ini berkaitan erat dengan cerita yang juga memiliki kecenderungan yang sama, tidak mudah ditebak dan penuh kejutan.

2.7.6 World Building

Pembangunan dunia *game* berkaitan erat dengan cerita dasar dari *game*, untuk menentukan waktu tempat, di daerah mana game mengambil tempat, dan objek-objek apa yang ada disana. Pembuatan dunia *game* memerlukan riset yang sangat dalam mengenai sejarah, peta, dan tempat. Dunia *game* merupakan faktor estetis yang menjadi salah satu faktor penting bagi pemain supaya betah bermain *game*.

2.7.7 The Dramatic Arc

Tujuan dari elemen-elemen yang ada dalam game adalah untuk membuat sebuah *game* menjadi lebih menarik. Tujuannya adalah untuk membuat konflik untuk pemain. Seperti cerita pada umumnya ada tahap-tahap seperti awal cerita, konflik, klimaks, dan resolusi. Berlaku juga pada *game*, *game* yang memiliki konflik yang melibatkan pemain sehingga pemain mengalami hubungan yang erat dengan *game*.



2.8 Game Sebagai Sistem Dinamis

Sistem merupakan suatu tindakan kompleks yang muncul dari interaksi antar beberapa elemen. Sistem dapat ditemukan dimana saja dan dapat bersifat apa saja seperti mekanis, biologis, sosial, atau bentuk lain. Sebuah sistem bisa jadi sangat sederhana atau sangat kompleks (Fullerton, 2008: 111).

Game juga merupakan sistem. Karena *game* disusun dari beberapa elemen formal, dan ketika elemen-elemen itu berinteraksi satu dan yang lain, menimbulkan pengalaman yang dinamis bagi pemainnya. Tapi berbeda dengan tujuan sistem pada umumnya, yaitu untuk menghasilkan produk atau menyelesaikan sebuah tugas, tujuan *game* adalah untuk menghibur pemainnya. Elemen formal dan dramatis *game* akan berinteraksi menciptakan konflik yang terstruktur untuk pemain boleh menyelesaikannya dengan cara yang menyenangkan.

Terdapat elemen dasar dalam sistem *game* yaitu *object*, *properties*, *behaviors*, dan *relationships*. Setiap objek dalam sistem *game* berinteraksi satu dengan yang lain melalui *properties*, *behaviors* dan *relationships* dari masing-masing objek (Fullerton, 2008: 112)

U
M
N

2.8.1 Objects

Objek merupakan dasar dari sebuah sistem. Sistem bisa dibayangkan sebagai sekumpulan objek yang bereaksi satu dengan yang lain, dimana bentuk objek bisa real, bisa juga abstrak. Setiap objek bisa dibedakan berdasarkan *properties* dan *behaviour*, juga *relationship* setiap objek ketika bereaksi dengan objek lain.



Gambar 2.10 Pion dalam Catur Sebagai Objek
<http://susanpolgar.blogspot.com/2012/04/chess-grand-final-starts-tanauan-city.html>

2.8.2 Properties

Properties atau atribut merupakan sesuatu yang menjelaskan objek baik secara fisik atau konseptual. Sebuah informasi yang mendefinisikan sifat objek tertentu. *Properties* bisa berbentuk warna, lokasi objek, kekuatan, dan sebagainya. Schell (2008, 130) menyatakan bahwa atribut memiliki sifat statis (tidak berubah selama game) atau dinamis (berubah statusnya selama game). Selain atribut, sebuah objek juga memiliki *current state* (keadaan saat itu).

Contohnya dalam sebuah *game racing*/balapan, sebuah mobil memiliki warna merah (atribut statis) dan atribut kecepatan (atribut dinamis). Dalam atribut kecepatan misalnya terdapat kecepatan maksimum dan kecepatan mobil saat melaju sebagai atribut. Setiap atribut memiliki *state*, sebagai contoh *state* saat kecepatan maksimum adalah 150 km/jam, sementara *state* kecepatan mobil saat melaju tergantung pada mobil sedang berjalan. *State* kecepatan maksimum tidak mengalami perubahan yang dinamis kecuali sebagai contoh mobil mengalami pergantian mesin. Sementara *state* kecepatan saat melaju bergerak dengan sangat dinamis, mengikuti perubahan yang dilakukan saat pemain sedang mengendalikan mobil.

2. 8. 3 *Behaviours*

Behaviors merupakan aksi yang mungkin dilakukan oleh objek saat keadaan tertentu. Banyaknya informasi yang didefinisikan tentang sebuah objek, mendefinisikan banyaknya aksi/action yang bisa dilakukan oleh objek tersebut, membuat kemungkinan bergerak semakin banyak dan tidak terduga dalam sistem *game*. Schell (2008, 140) mengatakan bahwa *action* dalam sebuah *game* seperti sebuah kata kerja. *Actions* menjawab pertanyaan "apa saja yang bisa pemain lakukan dalam *game*?", dan ada dua jenis *action* dalam sebuah *game*

Yang pertama adalah *operative actions*. Secara sederhana, *operative actions* adalah rangkaian langkah atau aksi yang bisa pemain lakukan dalam *game*. Sebagai contoh dalam *game checker*, pemain hanya bisa melakukan tiga jenis aksi seperti:

- Menggerakkan keping maju ke kanan atau ke kiri
- Melompati keping musuh
- Menggerakkan keping mundur (hanya keping raja)

Yang kedua adalah *resultant actions*. *Action* ini memiliki sifat jangka waktu panjang – bagaimana pemain menggunakan *operative action* untuk mencapai objektif atau goal. Contoh Resultant Actions dalam *game checker* seperti:

- Melindungi keping dengan menaruh keping lain di belakangnya
- Menggerakkan keping ke ujung daerah lawan untuk mendapat keping raja
- dan sebagainya.



Gambar 2.11 Game Klasik Checker yang Memiliki *Operative* dan *Reluctant Actions*
(<http://www.home-decorating-idea.com/backgammon-checkers.html>)

2.8.4 Relationships

Relationships atau interaksi merupakan ciri dari suatu sistem. Interaksi yang baik merupakan kunci dari konsep desain yang baik. Serangkaian objek tanpa interaksi di dalamnya hanya merupakan sebuah koleksi dari objek, bukan sistem (Fullerton, 2008: 113). Interaksi antar objek bisa mengambil banyak sekali bentuk. Salah satu contohnya pada *board game*, ada interaksi antar objek yang bisa dilakukan dengan batasan *space/ruang* dan lokasi.

2.9 Target Pemain

Target pemain bisa dikelompokkan dengan beberapa kelompok diukur dari usia, jenis kelamin, minat, ketertarikan, dan sebagainya. Schell (2008: 99) membagi target pemain sebagai berikut:

2.9.1 Demografi

Demografi merupakan pengelompokkan target pemain berdasarkan usia mereka. Usia 0 – 9 tahun dibagi sebagai anak-anak. Pada masa ini anak – anak mulai tertarik dengan *game* dan mulai bisa bermain *game* sederhana. Pada usia 10 – 18 tahun disebut sebagai remaja.

Golongan dengan usia ini terobsesi dengan *game* dan memiliki minat yang spesifik seperti remaja lelaki meminati *game* yang mengandung unsur kompetisi sedangkan remaja perempuan menikmati *game* yang bersifat pemecahan masalah. Usia 19 – 35 tahun disebut sebagai dewasa. Golongan pada usia ini umumnya menikmati *game casual* dan meluangkan waktu dan uang mereka untuk *game*.

Usia 36 – 50 keatas disebut usia lima puluhan keatas. Golongan pada usia ini mempunyai waktu yang lebih untuk bermain *game* tetapi lebih peduli terhadap pemilihan *game* yang dimainkan oleh keluarganya.



Gambar 2.12 Dora dengan Target Pemain Anak – Anak
(<http://www.primarygames.com/downloads/dorascarnival/index.htm>)

2.9.2 Perbedaan Antara Pria dan Wanita

Pria dan wanita memiliki minat yang berbeda dalam memilih sebuah *game*. Secara umum, pria cenderung menikmati *game* yang memiliki unsur *mastery* (kekuasaan), *competition* (kompetisi), *destruction* (menghancurkan), *spatial puzzle* (teka – teki ruang), dan *game* yang bersifat *trial & error* (menyelesaikan sesuatu dengan mencoba). Lain halnya dengan wanita. Wanita cenderung memilih *game* yang memiliki unsur *emotion* (emosi), *real world* (berhubungan dengan dunia nyata), *nurturing* (memelihara sesuatu), *dialog & verbal puzzle* (teka – teki kata atau verbal), dan *learning by example* (mengerjakan sesuatu dengan mengikuti contoh).



Gambar 2.13 Warcraft Game dengan Unsur Mastery dan Competititon

(<http://www.curiosoft.com/tabone/jrvet.htm>)

2.10 Game Psychology

Setiap *game* bermain dengan psikologi dan emosi dari pemain. Duggan (2008, 57) menyebutkan bahwa pendekatan desain *game* untuk memainkan emosi dari pemaing disebut sebagai *emotioneering*. Bermain dengan emosi pemain membuat pemain merasa terlibat dalam *game* dan memicu pemain berinteraksi lebih banyak lagi dengan *game*.

2. 10. 1 Interaction

Game berbeda dengan media lain seperti film atau buku. *Game* memiliki sifat interaktif dalam penyampaian ceritanya. LeBlanc (2008, 108) menjelaskan gaya bercerita *game* berbeda dengan media lainnya. Gaya bercerita *game* adalah *narrative*. Yang dimaksud dengan *narrative* bukan berarti cerita diceritakan dengan linear dan berurutan. Tapi lebih kepada bagaimana menceritakan cerita dengan dramatisasi atau mengungkap sebuah adegan dengan cara yang unik. Interaksi juga merupakan hubungan antara pemain dengan objek-objek yang ada di dalam *game*.

2. 10. 2 Conflict

Konflik merupakan satu dari beberapa cara untuk melibatkan pemain dalam *game*. Crawford (2008: 59) menyatakan bahwa konflik adalah unsur intrinsik dari sebuah *game*. Konflik bisa berpengaruh secara langsung, bisa tidak, bisa melakukan kekerasan secara fisik, bisa tidak. Tapi konflik merupakan sebuah elemen yang selalu ada dalam setiap *game*.

2. 10. 3 World Immersion

Elemen lain yang mempengaruhi pemain adalah dunia *game* itu sendiri. Karena pemain secara langsung berinteraksi dengan dunia tersebut. Schell (2008: 41) mengatakan bahwa estetika *game* berbicara mengenai penampilan *game* (dunia), mencakup hal seperti grafis, suara, dan elemen-elemen lain yang bisa dirasakan oleh panca indra manusia. Estetika *game* termasuk unsur yang penting dalam sebuah *game* karena pemain secara langsung berinteraksi dengan unsur ini.

2. 10. 4 Character

NPC (*Non-Player Character*) berpengaruh dengan emosi pemain karena NPC merupakan salah satu objek yang berinteraksi dengan pemain dalam *game*. Emosi pemain akan menurun ketika mereka berhadapan dengan NPC yang membosankan dan monoton. Tapi pemberian karakter kepada NPC, dapat meningkatkan emosi dari pemain dan memicu keinginan untuk berinteraksi.

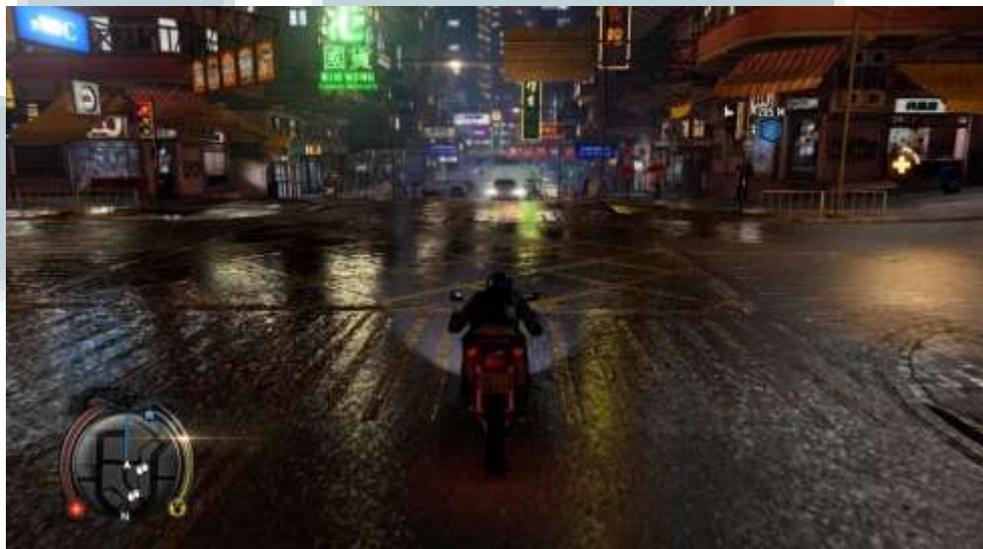


Gambar 2.14 Alice Wake sebagai Istri dan NPC Bagi Karakter
(<http://alanwake.neoseeker.com/wiki/Alice%20Wake>)

U M M N

2. 10. 5 *Emmergent Gameplay*

Emmergent gameplay memiliki arti memberikan kesempatan bagi pemain untuk bermain *game* dengan bebas. Hal ini dicapai umumnya pada *game free roam* dengan memberikan objek-objek bebas untuk dimainkan. Tujuan dari *gameplay* ini adalah memberikan kebebasan imajinasi pemain dalam bermain *game*.



Gambar 2.15 *Game Free Roam* Sleeping Dogs
(<http://www.officialplaystationmagazine.co.uk/2012/11/27/sleeping-dogs-2-debate-does-shen-deserve-a-sequel/>)

UMMN