



### **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**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. *Game***

Dari simpulan yang ditarik Schell (2008, hlm. 31) melalui pernyataan Avedon dan Smith (1971), sebuah *game* dikerjakan secara sukarela dan sadar, memiliki sebuah tujuan dan konflik, serta aturan dan kondisi menang dan kalah. Sedangkan berdasarkan simpulan Schell (2008, hlm. 31) melalui pernyataan Costikyan (2002), sebuah *game* merupakan sebuah struktur interaktif yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan suatu tatanan aturan, yang memiliki sebuah tujuan yang ingin dicapai beserta tantangan dan halangan untuk mencapai tujuan tersebut, dan memiliki sesuatu yang dianggap bernilai oleh pemain. Schell (2008, hlm. 32) mengutip pula pernyataan Fullerton, Swain, dan Hoffman (2004), bahwa *game* adalah suatu sistem yang tertutup.

Dari keseluruhan poin yang dipaparkan di atas, kriteria yang mencirikan *game* adalah:

1. Dikerjakan secara sukarela dan sadar.
2. Memiliki tujuan.
3. Memiliki konflik.
4. Memiliki aturan.
5. Memiliki kondisi menang dan kalah.
6. Interaktif.
7. Memiliki tantangan.
8. Sendirinya memiliki nilai atau makna.

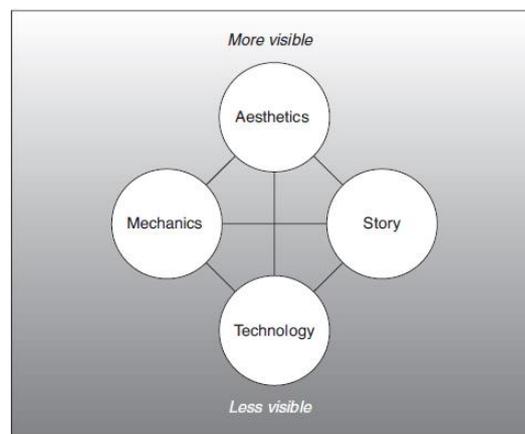
9. Menghadapi pemain.

10. Tertutup dan memiliki system yang formal.

Schell (2008, hlm. 36) menambahkan pula bahwa *game* adalah sebuah kegiatan bermain sebagai aktivitas pemecahan masalah.

## 2.2. Elemen-Elemen dalam *Game*

Schell (2008, hlm. 41), menyebutkan bahwa elemen-elemen yang dibutuhkan dalam *game* merupakan *tetrad* karena terdiri dari empat hal yang sangat berguna dalam sebuah *game* dan saling berhubungan satu sama lain. Keempat elemen ini adalah:



Gambar 2.1. Skema Tetrad dari Schell

(The Art of Game Design – Jesse Schell, 2008)

### a. Mekanisme

Mekanisme adalah prosedur dan peraturan dalam *game*. Mekanisme mencakup deskripsi dan tujuan yang ingin dicapai dari *game*. Hal ini berhubungan pula dengan cara pemain untuk mencapai tujuan dari *game* tersebut. Mekanisme sangat bergantung pada media yang dipilih

untuk *game* yang bersangkutan, karena media harus dapat mendukung *game* secara estetik serta memberikan kejelasan logis mengenai cerita yang diangkat dalam *game* atau mekanika *game* yang terkadang kurang dapat dipahami.

**b. Cerita**

Cerita adalah serangkaian kejadian yang secara berkala disajikan dalam *game*. Sebuah cerita dapat berbentuk linier maupun bercabang. Cerita akan sangat mempengaruhi mekanisme permainan, mekanika yang dipilih akan menguatkan cerita dan membuat cerita tersebut bergulir secara natural. Ide cerita dalam *game* nantinya akan ditunjang oleh estetika dan teknologi yang dipilih.

**c. Estetika**

Estetika yang dimaksud adalah bagaimana tampilan *game* tersebut ditangkap dalam setiap indera pemain (visual, suara, bau, rasa, dan sentuh). Menurut Schell (2008, hlm. 42), estetika sangat penting karena berhubungan langsung dengan pengalaman bermain pengguna. Estetika yang akan mengantarkan pemain mencapai tahap imersi. Untuk mendukung estetika, teknologi yang dipilih harus mendukung. Mekanisme yang dipilih memastikan pemain merasa ‘hadir’ dalam dunia *game* yang ia mainkan. Cerita akan mengatur kejadian-kejadian yang menampilkan estetik di saat yang tepat untuk menghasilkan

dampak yang besar. Estetika yang dipilih secara tepat, akan sangat diingat oleh pemain.

#### **d. Teknologi**

Teknologi mencakup keseluruhan material dan interaksi yang dipakai dalam *game*. Media yang dipilih akan menentukan mana hal yang dapat dilakukan di *game* dan mana yang tidak. Teknologi menjadi wadah estetika, mekanika yang akan terjadi dan cerita yang akan disampaikan.

Schell (2008, hlm. 43) menambahkan bahwa setiap elemen bersifat fundamental dan tidak ada yang lebih penting dari yang lain. Skema hanya menunjukkan elemen mana yang dapat terlihat lebih jelas dalam *game*, tidak menunjukkan tingkat pentingnya elemen tersebut.

### **2.3. Karakter**

Schell (2008, hlm. 310) menuliskan juga bahwa sebuah cerita yang baik memiliki karakter yang berkesan. Ia menganggap penting untuk mempertanyakan keunikan karakter *game* yang dibuat dengan karakter dalam media lain. Membandingkan karakter-karakter tersebut, akan terlihat kesamaan peran beberapa karakter, namun juga perbedaan yang mendalam di antaranya. Sloan (2015) menuliskan bahwa setiap rancangan karakter yang muncul dalam setiap cerita sejatinya dapat dikelompokkan menjadi kelompok universal disebut arketipe.

Campbell (1949) mengusulkan jenis-jenis arketipe, Sloan (2015, hlm. 116 - 117) menjabarkan arketipe tersebut yaitu:

1. *The Hero*, pahlawan yang menjalankan sebuah misi, atau pergi dalam sebuah perjalanan. Sifat dari *hero* dapat bervariasi, misalkan *ideal hero* dan *anti-hero*.
2. *The Wise Old Man/Woman*, atau biasa disebut *Mentor*. Karakter ini membimbing dan melatih karakter *Hero*.
3. *The Herald*, karakter ini membawa misi pada *Hero* dan menginisiasikan *Hero* untuk mengambil tindakan.
4. *The Maiden*, karakter feminin yang polos, penuh harapan dan sangat bergantung pada karakter lain.
5. *The Trickster*, karakter ini selalu melanggar aturan, menciptakan kekacauan dan menipu karakter lain.
6. *The Fool*, karakter ini polos, optimis dan selalu kebingungan. Sikap ini dapat menimbulkan masalah yang tidak diinginkan.
7. *The Mother*, sosok feminin yang membimbing, melindungi, dan memaafkan.
8. *The Father*, sosok maskulin yang tegas, penuh otoritas dan kuat.
9. *The Devil Figure*, karakter ini menjebak *hero* dengan kekuatan, pengetahuan dan kekayaan. Halangan yang harus dilewati oleh *hero* agar dapat menyelesaikan misinya.

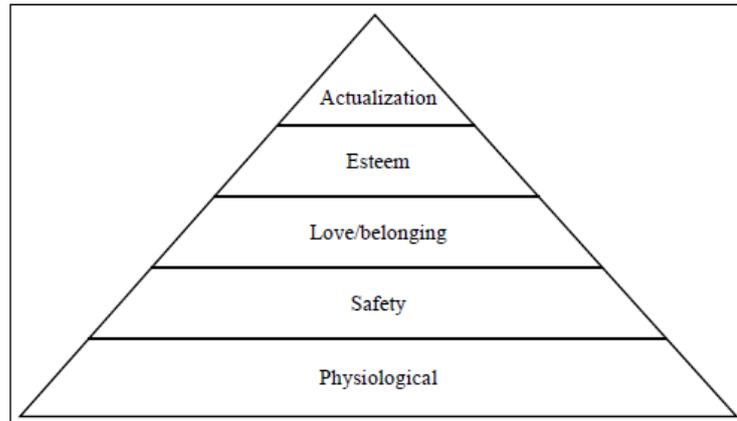
Kemudian, untuk menempatkan karakter dalam sebuah konteks cerita, dibutuhkan suatu kedalaman yang membuat sebuah karakter menjadi hidup, Sloan (2015, hlm. 113) latar belakang cerita suatu karakter. Egri (1946) mendeskripsikan tentang kedalaman tersebut dalam 3 dimensi, yaitu:

1. Dimensi Fisiologis, merupakan fisik dari karakter, keunikan-keunikan yang terdapat pada badan dan kenampakan karakter tersebut. Dimensi ini mencakup:
  - a. Jenis kelamin
  - b. Usia
  - c. Tinggi dan Berat
  - d. Warna rambut, mata dan kulit
  - e. Postur tubuh
  - f. Penampilan
  - g. Kekurangan fisik seperti cacat, luka, penyakit, maupun tanda lahir
  - h. Faktor Keturunan
2. Dimensi Sosiologis, merupakan pembawaan karakter sebagai makhluk sosial. Dimensi ini mencakup:
  - a. Strata sosial
  - b. Pekerjaan
  - c. Tingkat Pendidikan
  - d. Status kehidupan, contoh: sudah menikah, yatim-piatu
  - e. Religiositas
  - f. Ras dan Kewarganegaraan
  - g. Jabatan
  - h. Pandangan politik
  - i. Hobi

3. Dimensi Psikologis, kondisi kejiwaan dan batin karakter. Dimensi ini mencakup:

- a. Moralitas
- b. Ambisi
- c. Temperamen
- d. Sikap menghadapi kehidupan
- e. Kompleksitas seperti obsesi, fobia
- f. Ekstrover, Introver, atau Ambivalen
- g. Kelebihan atau talenta
- h. Kualitas contohnya imajinasi, selera dan pertimbangan

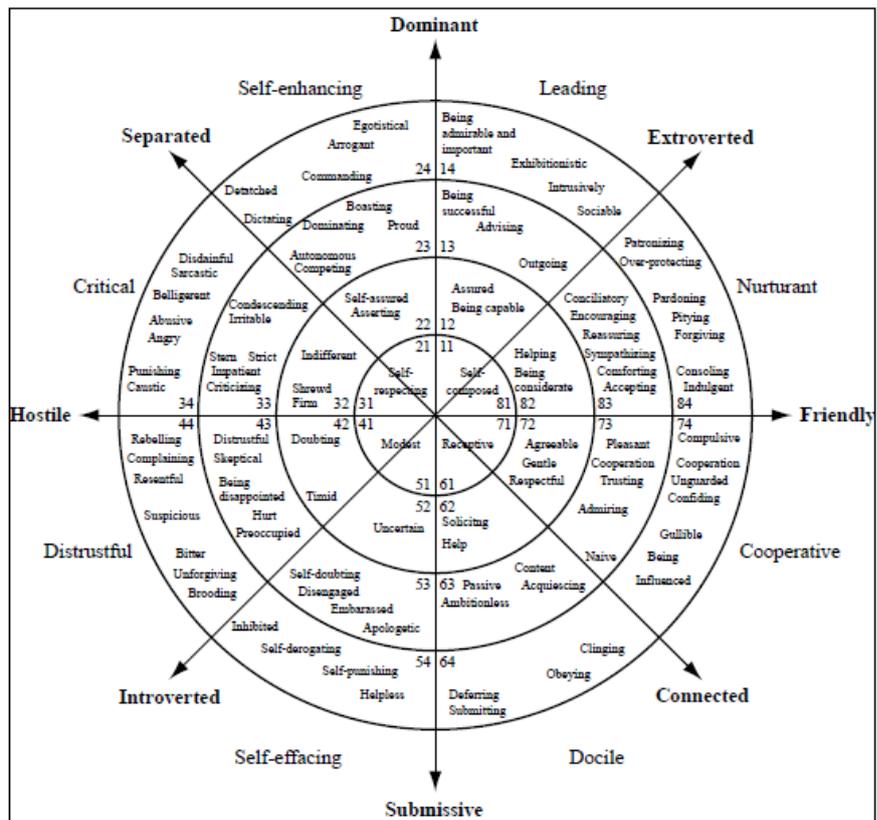
Pada dasarnya, manusia berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan fisiologis dan keamanan satu sama lain. Setelah kebutuhan fisiologis dan keamanan tersebut terpenuhi, manusia akan berusaha untuk memenuhi kebutuhan yang sifatnya lebih tinggi yaitu, rasa cinta dan saling memiliki, penghargaan diri, dan aktualisasi diri. Kebutuhan ini tersusun dalam sebuah hierarki yang diusulkan oleh Abraham Maslow di bawah ini. (Isbister, 2006, hlm. 24)



Gambar 2.2. Piramida kebutuhan oleh Abraham Maslow

(*Better Game Character by Design: A Psychological Approach* – Katherine Isbister, 2006)

Isbister (2006, hlm. 25) menambahkan bahwa kaidah ini dapat digunakan untuk menilai tingkat keramahan seseorang. Kemampuan manusia untuk menilai keramahan seseorang adalah perangkat untuk bertahan hidup, hasil yang paling mendasar dari penilaian ini adalah *Agreeableness* (seseorang yang mau menerima dan ramah) dan *Dominance* (seseorang yang merasa dan mampu untuk menduduki status sosial yang tinggi). Kemudian dari hasil penilaian tersebut, akan didapat tingkat interaksi interpersonal yang dikategorikan dalam suatu diagram melingkar disebut *Interpersonal Circumplex* oleh Strong et al (1988).



Gambar 2.3. Interpersonal Circumplex oleh Strong et al (1988)

(Better Game Character by Design: A Psychological Approach – Katherine Isbister, 2006)

Isbister (2006, hlm. 27 - 35) mengatakan, kualitas interpersonal ini tampak secara jelas dalam isyarat yang disampaikan oleh muka, badan dan suara. Untuk lebih jelasnya, Isbister mejabarkan isyarat tersebut dalam tabel yang membandingkan setiap arah panah dengan lawannya.

	Friendly	Hostile	Indifferent
Face	Smile; steady but not overly intense eye contact	No smile; intense eye contact	No smile; not much eye contact
Body	Open, relaxed stance; closer in and may lean toward	Tense stance; may be closer in and lean toward	Closed, relaxed stance; may stay further away and lean away
Voice	Warm, energetic	Cold, energetic	Cold, less energetic

Gambar 2.4. Friendly dan Hostile

(*Better Game Character by Design: A Psychological Approach – Katherine Isbister, 2006*)

	Dominant	Submissive
Face	More eye contact; may stare; looks away more often when listening	Less eye contact (but more when listening); avoids staring; more smiling
Body	Open, calm stance; takes up more physical space; moves less; may use emphatic, large gestures; may touch less dominant people occasionally	Nervous, closed stance; may frequently touch self (hair, face, etc.); may keep head lower
Voice	Louder; more controlling of the conversation	Softer; follows other's lead in conversation

Gambar 2.5. Dominant dan Submissive

(*Better Game Character by Design: A Psychological Approach – Katherine Isbister, 2006*)

Schaap dan Bidarra (2008) menuliskan bahwa ekspresi dan emosi kurang mendapat perhatian dalam dunia *game* dari yang harusnya diberikan. Mereka menilai bahwa kedalaman karakter *game* berasal dari emosi dan ekspresi yang diberikan kepada karakter dapat menunjang imersi pemain saat bermain *game*. Menurut Perry dan DeMaria (2009, hlm. 265-266), cara untuk menampilkan kondisi emosi sebuah karakter lewat postur, gestur, mimik. Emosi pokok yang diekspresikan dalam interaksi berupa :

- a. *Anger*, kemarahan



Gambar 2.6. Kemarahan

(<https://static1.comicvine.com/uploads/original/11128/111284689/5170259-7655140317-wrath.jpg>)

b. *Fear*, ketakutan



Gambar 2.7. Ketakutan

(<https://i.ytimg.com/vi/qktYsf8AOeQ/maxresdefault.jpg>)

c. *Sadness*, kesedihan



Gambar 2.8. Kesedihan

(<https://i.ytimg.com/vi/qktYsf8AOeQ/maxresdefault.jpg>)

d. *Happiness*, kebahagiaan



Gambar 2.9. Kebahagiaan

(<http://i.imgur.com/nvVKXN1.jpg>)

e. *Surprise*, terkejut



Gambar 2.10. Terkejut

(<http://i.imgur.com/nvVKXN1.jpg>)

f. *Disgust*, jijik



Gambar 2.11. Jijik

(<https://i.pinimg.com/736x/6e/24/ec/6e24ec7302dd6a0560eea4bcdfc089ac--game-character-character-design.jpg>)

### 2.3.1. Desain Karakter

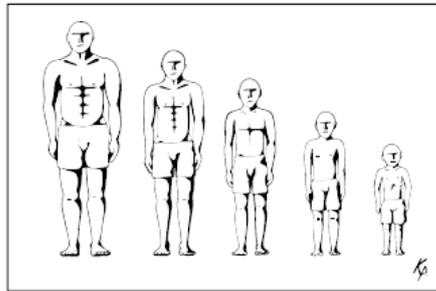
Sloan (2015) juga menjabarkan hal-hal lain yang dibutuhkan dalam sebuah karakter. Pertama, disarankan untuk membangun karakter berdasarkan anatomi, proporsi dan kekhususan fisik dari karakter tersebut, lalu menentukan aplikasi visual yang akan dipakai untuk mewujudkan karakter. Langkah berikutnya menentukan dimensi sosiologi dari karakter tersebut. Aspek ini berkenaan pada identitas sebuah karakter dan nilai yang karakter tersebut representasikan, kekhususan karakter tersebut yang unik untuk *game* yang didesain, kemudian mencakup perubahan karakter berdasarkan tanggapan dari pemain.

Pengembangan selanjutnya dari karakter adalah emosi dan ekspresi. Hal ini berkenaan dengan sifat dan pandangan karakter tersebut. Dengan kata lain dimensi psikologis dari karakter. Emosi dan ekspresi karakter yang sangat dipengaruhi oleh sifat dan pandangannya akan membuat karakter tersebut memiliki kedalaman dan kompleks.

Karakter yang sudah dikembangkan kemudian ditempatkan dalam *game* tersebut, misalkan dalam cerita, konteks, dan aktivitas bermain.

Detail desain karakter menurut Sloan (2015) sebagai berikut:

1. Berdasarkan anatomi dan kekhususan fisik karakter, merupakan gambaran awal mengenai karakter tersebut. Ciri-ciri fisik dasar yang dimiliki oleh karakter berkenaan dengan:
  - a. proporsi badan, banyak cara berkenaan dengan menentukan proporsi badan sebuah karakter, misalkan dengan acuan satuan kepala.



Gambar 2.12. proporsi badan menurut Sloan  
 (Virtual Character Design for Games and Interactive Media – R.J.Sloan)

- b. Kemudian tipe badan yang dimiliki oleh karakter, Sloan (2015, hlm. 6) menjabarkannya menjadi 3: yaitu Ectomorph, Mesomorph, Endomorph. Berkenaan pula dengan tipe badan, akan sangat dipengaruhi oleh jenis kelamin yang dimiliki oleh karakter.

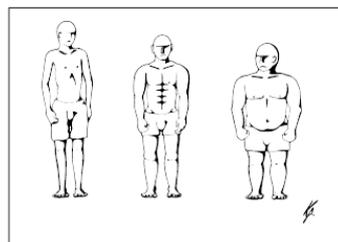
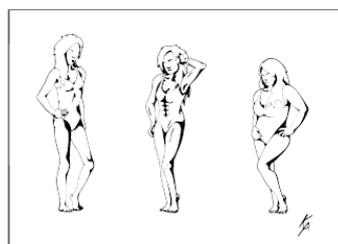


FIGURE 1.2 Male ectomorph, mesomorph, and endomorph body types.



Gambar 2.13. Tipe badan menurut Sloan  
 (Virtual Character Design for Games and Interactive Media – R.J.Sloan)

- c. Detail berikutnya adalah bagian paling atraktif dari karakter, kondisi fisik berkenaan dengan kesehatan dan kebersihan karakter. Umur dari karakter juga akan sangat mempengaruhi karakter tersebut.
2. Berikutnya adalah tahap visualisasi karakter. Tahap ini memberi wujud pada bentuk karakter yang telah ditentukan di tahap sebelumnya. Elemen-elemen visual yang dimaksud antara lain:
  - a. Garis, penggambaran karakter paling dasar berupa garis. Ketebalan, arah atau orientasi, tipe serta posisi dari garis akan menciptakan makna yang lebih dalam, menciptakan jalur imajiner yang mengarahkan pandangan pemain ke titik yang ingin ditonjolkan, dan menciptakan kesan lain seperti dinamis.
  - b. Bentuk, menurut Sloan (2015, hlm. 29) elemen bentuk paling banyak didiskusikan dalam literatur adalah segitiga, kotak, dan lingkaran. Ketiga bentuk sederhana ini merupakan reduksi dari sifat karakter yang kompleks. Secara gamblang ketiga bentuk ini dapat diinterpretasikan sebagai berikut:
    - Lingkaran, atau segala kurva bulat yang tertutup dapat dikategorikan sebagai kebaikan atau masa muda. Paling banyak diterapkan dalam karakter yang ditargetkan untuk anak-anak, atau karakter pahlawan (*hero*) yang tidak rumit.

- Segitiga, memiliki makna yang sangat berbeda bergantung pada pemakaiannya. Segitiga tegak memberikan kesan stabilitas, kekuatan, sementara segitiga terbalik memiliki kesan tidak stabil. Secara umum segitiga dipakai untuk merepresentasikan energi dan temperamen. Energi maksudnya dinamis, cepat dan temperamen lebih kepada agresif, licik, atau gairah dan birahi.
- Kotak atau persegi yang diidentifikasi sebagai yang paling kuat dan yang paling stabil. Sangat mencerminkan sifat maskulin, aman, rasional.



Gambar 2.14. Tipe muka menurut Sloan dari kiri ke kanan; kotak, bulat dan segitiga)

*(Virtual Character Design for Games and Interactive Media – R.J.Sloan)*

c. Siluet

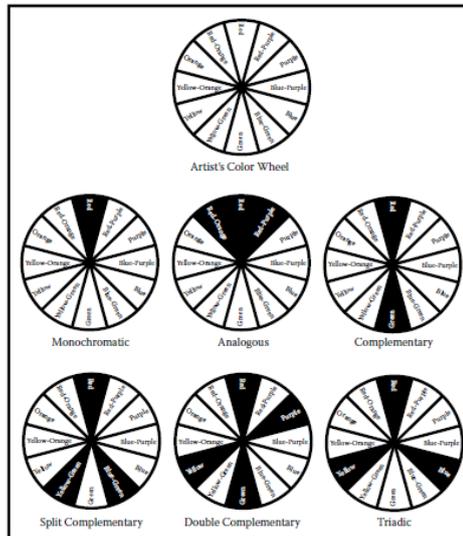
Singkatnya, siluet adalah bentuk spasial tanpa warna dan detail dari suatu karakter. Dengan tampilan sederhana tersebut, karakter dapat dibedakan dan dikenali dari jarak, sudut

pandang dan beragam pose. Ada tiga faktor yang dapat menjadi acuan dalam menganalisa siluet sebuah karakter:

- Mudah dikenali – Dapat dibedakan, menarik secara visual
- Hierarki – Hubungan karakter dengan karakter lain, tingkat atensi yang difokuskan ke sebuah karakter.
- Fungsi – Masuk akal atau tidaknya tampilan karakter untuk dunia tersebut. Pakaian yang dikenakan oleh karakter dapat menunjang pergerakan karakter.
- Metafora – Keseluruhan tampilan karakter merupakan sebuah interpretasi atau konotasi dari sebuah makna atau bentuk yang lain.
- Dinamika – Maksudnya adalah bagaimana penampilan karakter beradaptasi dengan perubahan nilai dalam diri karakter sepanjang cerita dalam *game*.

d. Warna

Warna sangat mendukung citra yang ingin ditunjukkan dari sebuah karakter. Penggunaan warna dapat memanipulasi pandangan pemain terhadap karakter tersebut. Banyak teori yang bisa dipakai dalam penentuan warna. Salah satu contoh yang diberikan oleh Sloan (2015, hlm. 33 - 38), ditampilkan dalam gambar berikut.



Gambar 2.15. Teori warna menurut Sloan

(*Virtual Character Design for Games and Interactive Media – R.J.Sloan*)

Hue	Type	Potential Connotations
Magenta	Warm	Sweetness, romance, playfulness, uplifting, freedom
Red	Warm	Power, love, passion, sex, energy, danger, anger
Orange	Warm	Enthusiasm, joy, creativity, fun, warmth
Yellow	Warm	Cheerfulness, joy, sunshine, remembrance, intellect
Green	Cool	Nature, growth, healing, health, fertility, harmony, envy
Cyan	Cool	Relaxation, fresh, peace, tranquility, imagination, femininity
Blue	Cool	Depth, stability, peace, trust, ocean, strength, masculinity
Purple	Cool	Royalty, wealth, power, influence, ambition, dignity

Gambar 2.16. Arti warna mengutip Sloan

(*Virtual Character Design for Games and Interactive Media – R.J.Sloan*)

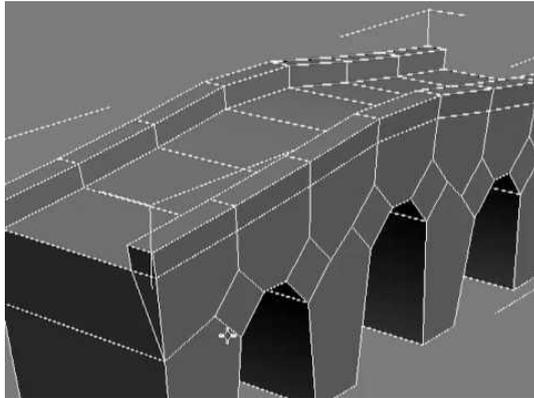
e. Gaya gambar

Sloan (2015, hlm. 38) menuliskan gaya gambar merupakan gabungan elemen-elemen yang disebutkan sebelumnya yang mendikte secara jelas watak dari sebuah karakter yang kemudian disampaikan pada pemain dengan estetis dan daya tarik naratif agar menciptakan kesan yang mendalam bagi pemain tersebut. Gaya gambar ini dapat dipengaruhi oleh

periode, lokasi, pergerakan seni, gaya individu sebagai seniman, genre yang dipilih dalam *game*, kultur dan subkultur, serta target audiens yang dipilih.

#### **2.4. Model Digital**

Karakter yang dirancang kemudian akan dibuat menjadi model digital. Menurut Thompson (2007), model digital merupakan makhluk virtual yang tampil secara mendalam melalui ilusi performa program 3 dimensi diwakili X, Y dan Z. Model digital tersusun atas jejaring atau titik-titik yang terhubung membentuk segitiga disebut sebagai *polys*. *Polys* ini akan membentuk sebuah permukaan virtual yang dapat menampung warna maupun gambar. Sekumpulan gambar yang tersusun di atas *poly* akan menimbulkan ilusi terlihat seperti material natural, kumpulan gambar ini disebut sebagai tekstur. Thompson (2007), juga menyebutkan semakin banyak *poly* yang dimiliki oleh sebuah model digital, semakin hidup dan halus juga kenampakan dari model tersebut. Hanya saja jumlah *poly* ini dibatasi untuk mendukung performa dari media yang memuat model tersebut. Ada dua jenis model yang disampaikan Marcoux III (2015), model disebut *high-poly*, yang memiliki jumlah *poly* yang besar namun memiliki tingkat detil yang tinggi dan model yang disebut *low-poly* yang memiliki bentuk menyerupai model *high-poly* namun dengan jumlah *poly* yang sedikit



Gambar 2.17. Objek terdiri dari poly  
(<https://i.ytimg.com/vi/T4Gr0ljGTrY/hqdefault.jpg>)

#### 2.4.1. *Mapping* dan Tekstur

Menurut Thompson (2007), tekstur digunakan untuk menambahkan detil pada model digital yang dibuat tanpa harus menambah jumlah *poly* yang dibatasi. Bergantung pada tingkat kerumitan model yang dibuat, dibutuhkan pula sejumlah tekstur untuk mencapai efek yang diinginkan.

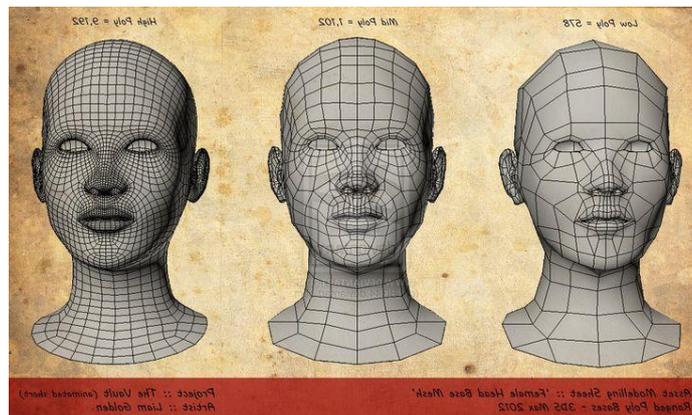


Gambar 2.18. Texture  
([http://badpolygon.com/wp-content/timappleby\\_sarge\\_diff.jpg](http://badpolygon.com/wp-content/timappleby_sarge_diff.jpg))

Tekstur dalam *game* 3 dimensi adalah gambar 2 dimensi kecil yang mewakili sebuah permukaan. Tekstur digunakan untuk membungkus sebuah

model digital sehingga model tersebut seakan-akan terbentuk dari material yang direpresentasikan. Tekstur dapat dibuat dengan beragam cara, contohnya menggambar langsung, fotografi, atau diprogram melalui aplikasi. Menurut Marcoux III (2015) tekstur juga dapat dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi untuk memproyeksikan detail model *high-poly* ke model *low-poly*. Proses ini disebut *baking*, menghasilkan objek bernama *Normal map* yang dapat diaplikasikan ke model *low-poly* agar menampilkan detail yang tampak pada model *high-poly* tanpa menambah jumlah *poly* model *low poly*.

Thompson (2007) juga menyebutkan bahwa untuk dapat meletakkan tekstur pada model, harus melalui proses yang disebut *UVW Mapping*. Huruf U, V dan W merujuk pada koordinat *poly* pada model digital sama seperti X, Y dan Z pada model. Hasil *UVW Mapping* berupa gambar datar yang dihubungkan dengan koordinat *poly* pada model digital.



Gambar 2.19. highpoly dan lowpoly

(<https://i.pinimg.com/736x/fc/18/1c/fc181c848883222e0571128a31bda2f5--d-landscape-d-animation.jpg>)



Gambar 2.20. Normal Map

([http://developer.download.nvidia.com/whitepapers/2008/normalmapdxt\\_id\\_files/16\\_face.png](http://developer.download.nvidia.com/whitepapers/2008/normalmapdxt_id_files/16_face.png))

### **2.5. Action Based Role Playing Game**

Menurut Apperley (2016), *role playing game* berfokus pada interaksi pemain dengan lingkungan fantasi dan transformasi karakter. Novak (2012, hlm. 138), menyebutkan *RPG* sangat berpusat pada cerita, *RPG* seperti film bagi pemain. Dalam *RPG*, melawan musuh adalah satu-satunya jalan untuk mengembangkan karakter. Karakter dalam game *RPG* disebut hero (pahlawan) karena biasanya karakter tersebut menjalankan sebuah misi heroik disebut menyelamatkan dunia seperti menemukan pejahat, menghancurkan benda yang berbahaya atau membunuh makhluk berbahaya. Karakter adalah perwakilan, bahkan diri pemain sendiri dalam *game*. Pertumbuhan karakter yang sangat bergantung pada campur tangan pemain, membuat suatu kedekatan emosi dari pemain ke karakter.

*RPG* dapat digabungkan dengan genre *game* lain seperti *Action*. *Game* yang bergenre seperti ini menggabungkan mekanik *Action* dengan elemen pengembangan karakter dan cerita dalam *game RPG* sangat berkaitan dengan aksi,

senjata api dan pedang (Clements, 2012). Novak (2012, hlm. 68), menyebutkan bahwa *game* bergenre *Action* mengutamakan koordinasi antara mata dan tangan dengan tujuan menghancurkan musuh sebelum dihancurkan oleh musuh.

## **2.6. Militer**

Secara etymologi menurut Harper (2000), militer diambil dari bahasa latin yaitu *miles* yang berarti prajurit dalam perang atau berperangan. Militer menurut Suryohardiprojo (1999), organisasi yang bertugas untuk mempertahankan kedaulatan negara dengan kekuatan senjata atau kekuatan senjata untuk bela negara. Menurut Perlmutter (2000), organisasi militer merupakan organisasi sah untuk melakukan kekerasan fisik dengan tujuan mempertahankan keamanan negara dari berbagai ancaman yang datang dari dalam maupun luar negeri.

Militer dibagi dalam unit-unit berdasarkan ukuran, kegunaan spesifik atau peran pendukung untuk organisasi militer yang lebih besar. Pembagian ini dilakukan oleh tentara Yunani bernama *phalanx* dan tentara Romawi bernama *legion*. Unit militer yang lebih modern bersumber dari abad 16 sampai 18. Basis pembagian unit tersebut dipertahankan hingga saat ini berupa, kompi, batalion, brigade, dan divisi.

Organisasi militer yang biasa dimiliki oleh negara-negara di antaranya angkatan darat, angkatan laut, dan udara. Organisasi-organisasi ini memiliki hierarki terdiri dari unit-unit yang ukurannya semakin kecil serta dipimpin oleh petugas yang pangkatnya semakin rendah. Angkatan darat dibangun berpusat pada pasukan infantri, kavaleri dan artileri. Angkatan laut dan angkatan udara memiliki

struktur yang lebih fleksibel, yaitu mengelompokkan kapal-kapal atau pesawat-pesawat dengan tipe yang sama sebagai suatu kelompok. Selain organisasi-organisasi di atas, terdapat organisasi milisi, yaitu pasukan yang terdiri dari warga negara yang telah menjalani pelatihan militer terbatas. Biasa milisi digunakan dalam keadaan genting untuk pertahanan yang bersifat kedaerahan.

### **2.6.1. Sejarah Militer**

Sejarah militer menurut Morillo (2012, hlm. 3) pada dasarnya adalah sejarah peperangan, terutama seni dan sains dalam berperang. Sejarah militer meliputi pengambilan keputusan, strategi, organisasi militer, struktur unit, serta alokasi perlengkapan.

### **2.6.2. Tujuan Militer**

Menurut Cavanaugh (2015), militer bertujuan untuk melindungi dan melayani negara. TNI menyatakan bahwa tujuan dari militer adalah untuk mempertahankan kedaulatan negara.

### **2.6.3. Peran Militer**

Menurut TNI, peran militer adalah alat dalam bidang pertahanan negara sesuai dengan kebijakan dan keputusan politik negara.

#### **2.6.4 Angkatan Darat**

Merupakan angkatan bersenjata yang dilatih khusus untuk peperangan terutama di darat. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, serta keadaan sosial dan politik dalam suatu negara akan merubah bentuk dari angkatan darat. Pada umumnya angkatan darat tersusun atas pasukan infantri, kavaleri, atau artileri.

Pasukan infantri adalah pasukan yang bertarung dengan berjalan kaki. Pasukan ini jumlahnya paling besar dalam Dalam perkembangannya, senjata yang digunakan oleh infantri beralih dari pedang dan tombak menjadi senapan dan peluncur roket dalam peperangan modern. Tujuan pasukan infantri adalah merebut dan mempertahankan teritori.

Pasukan kavaleri pada awalnya merupakan pasukan berkuda. Pasukan ini sempat menjadi bagian yang sangat penting hingga akhir abad ke-19 sebab penemuan senapan dan senapan mesin menempatkan pengendara kuda dalam posisi yang tidak menguntungkan. Kuda kemudian ditinggalkan digantikan dengan kendaraan bersenjata. Tugas pasukan kavaleri terutama adalah observasi dan melaporkan informasi mengenai musuh, mengejar dan menurunkan moral dalam mengalahkan lawan. Kavaleri dapat digunakan untuk serangan mendadak, menempati posisi yang menguntungkan dalam medan perang, dan memanfaatkan peluang untuk menembus pertahanan lawan.

Artileri merupakan awak yang mengoperasikan persenjataan besar melebihi perlengkapan yang digunakan oleh infantri. Perkembangan teknologi terus merubah bentuk dari artileri. Sejak abad ke-16, dimulai dari penyempurnaan meriam tembaga, lalu dilanjutkan dengan penyempurnaan amunisi sehingga

senjata menjadi lebih efektif. Peralatan-peralatan yang dipakai hingga saat ini terus berubah, misalnya meriam menjadi kategori untuk persenjataan besar, senapan adalah meriam yang menembak lurus, howitzer merupakan senjata pendek yang dirancang untuk melempar peluru ledak dalam trayek melengkung, dan mortar merupakan senjata pendek yang menembak peluru dalam elevasi lebih dari 45 derajat.