

BAB II

TELAAH LITERATUR

2.1. Definisi *Game*

Definisi *game* dalam buku yang ditulis oleh Adams (2010) yaitu Dimana peserta mencoba untuk melakukan sebuah aktifitas yang bersifat pura-pura dengan bertindak sesuai aturan yang ada untuk mencapai tujuan.

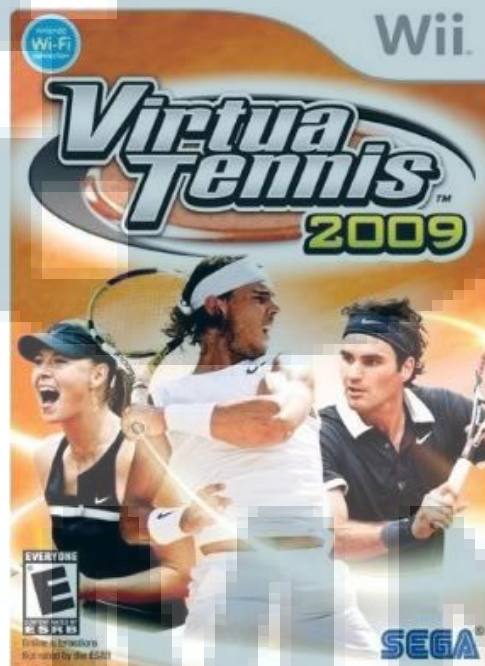
Berdasarkan buku yang berjudul Introduction to Videogame Design and Development dikatakan bahwa dari makna *game* itu sendiri memiliki beberapa karakteristik umum, yang terdiri atas :

1.) Satu atau Lebih Pemain

Dilihat dari segi kondisinya, *game* diidentifikasi berdasarkan banyak pemainnya. Beberapa tipe *game* dapat dimainkan sendiri karena dalam permainan tersebut membutuhkan cukup satu pemain saja, seperti *golf* atau *solitaire*; sedangkan permainan yang membutuhkan banyak pemain atau disebut sebagai *multiple player games*, karena dalam dunia riil permainan tersebut dapat dimainkan secara berkelompok., contohnya seperti *tennis* dan *baseball*.



Gambar 2.1. Sampul *Golf Game*
(http://images.pushsquare.com/games/ps3/john_dalys_prostroke_golf/cover_large.jpg#.)



Gambar 2.2. Sampul *Virtual Tennis*
(http://i91.photobucket.com/albums/k309/thr33z3r0/virtuatennis2009_cover.jpg#.)

2.) Berdasarkan Peraturan

Dalam sistem *game* harus memiliki peraturan secara lengkap dan disesuaikan dengan kebutuhan, karena peraturan tersebut harus mencakup kemungkinan

variasi bermain. Peraturan juga harus menjelaskan konsekuensi dari setiap tindakan yang mungkin terjadi. Peraturan harus dapat mengajak pemain dalam memvisualisasikan sebuah dunia *game* dan menggambarkan apa yang terjadi; banyak dari *game* yang menciptakan kenyataan dari dunia riil. Seperti pada *game* Monopoly, pemain berpura-pura membeli dan menjual *real estate* dalam sebuah board, dan terdapat beragam aturan lainnya, seperti membayar pajak saat pemain lain meletakkan pionnya di kawasan lawannya.

4.) Interaksi Pemain dengan Lawan

Dalam *game* harus termasuk konflik di dalamnya, dan pemain harus berinteraksi dengan lawannya. Lawan harus memiliki tujuan yang berlawanan dengan tujuan pemain. Lawan dalam *game* bisa berupa pemain lain atau lawan yang telah di komputerisasi dengan cara “pengacakan”. *Gameplay* termasuk pada interaksi antara pemain dengan musuhnya, akhir dari *game* juga berpengaruh berdasarkan bagaimana pemain melakukan interaksinya.

5.) Metode main yang terorganisir

Permainan harus dapat dimainkan, dan urutan permainan harus seimbang dan dapat dipikirkan secara logika. Strategi lebih efektif dalam mengembangkan pemain untuk lebih terbiasa dengan metode permainan. Pada dasarnya, mereka harus dapat mempelajari dari tindakannya dan menjadi pemain yang lebih baik sebagai hasilnya.

6.) Tujuan dan Hasil yang Diharapkan

Dalam *game* pasti memiliki tujuan pada akhir cerita. Ada satu atau lebih kemungkinan hasil yang akan didapat, tergantung dari strategi dan pilihan yang

dipilih oleh pemain dalam sebuah permainan sebagai penentu hasil yang akan di dapat pada akhir cerita. Contohnya, dalam sebuah permainan harus ada yang menang dan yang kalah (Saulter, 2007).

2.1.1. Sejarah *Game*

Permainan saat ini telah berkembang pesat baik itu dalam bentuk *digital*, *game* fisik, dan bentuk *exertion*. Dalam buku berjudul *Jenis-Jenis Permainan Tradisional* dikatakan bahwa *game* fisik adalah merupakan permainan dengan menggunakan alat dan dimainkan oleh dua sampai empat orang. Sedangkan permainan *exertion* adalah sebuah permainan yang dimainkan secara berkelompok dimana dapat melatih fisik anak. Dan *game digital* adalah permainan dengan menggunakan media elektronik. Hingga saat ini *digital game* yang masih memiliki banyak peminat, dengan perkembangannya yang terus menerus meningkat baik dalam segi *gameplay* maupun dalam segi *visual*.



Gambar 2.3. Contoh *Game Digital New York 3D Rollercoaster Rush*
(<http://wirelessmedia.ign.com/wireless/image/article/108/1086433/best-iphone-games-digital-chocolate-20100427040653043.jpg>)

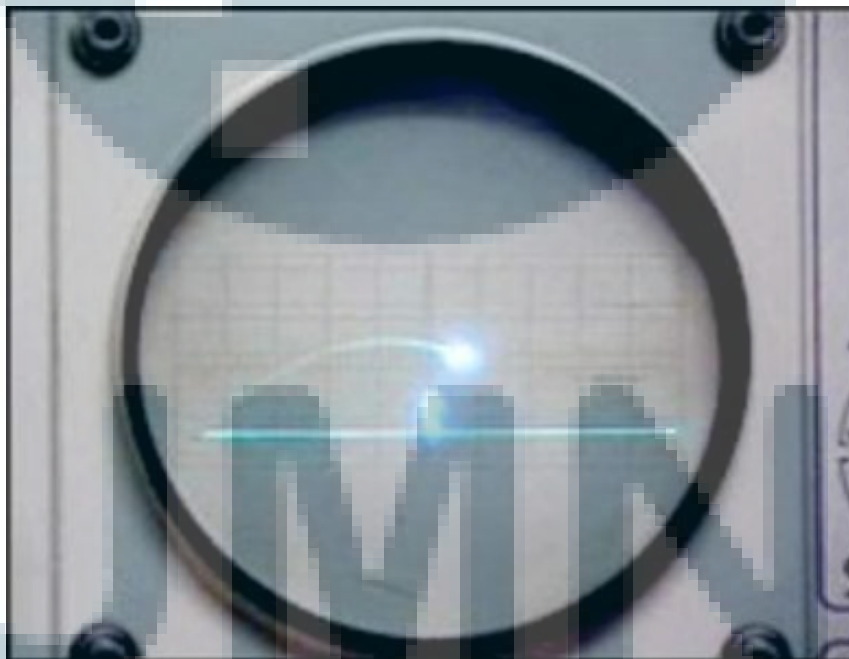


Gambar 2.4. Contoh *Game* Fisik, Catur
(http://2.bp.blogspot.com/-0clYQ_n6ChI/UJOsm1h4gdI/AAAAAAAAAHs/4LcWdMk7mCs/s1600/Sejarah%20Catur%20Dunia.jpg)



Gambar 2.5. Contoh *Game* Exertion, Galasin
(http://4.bp.blogspot.com/-4WFM00iXYsQ/TY_gPj21s4I/AAAAAAAAACE/7cmEG1UTpHg/s1600/Galasin_e.jpg)

Digital game disebut juga sebagai *videogame*. Contoh *game* pertama kali dibuat pada tahun 1959 dari Brookhaven National Laboratories, William A. Higinbotham yang merupakan seorang psikis, beliau melakukan pameran tahunan di laboratoriumnya. Higinbotham menyadari bahwa tamu yang hadir berkembang pesat, dan mereka juga menginginkan sesuatu yang *educational* tapi menyenangkan. Dengan bantuan pekerjanya David Potter, Higinbotham merancang sebuah gerakan berupa bola pantul yang ditampilkan melalui layar yang disebut sebagai *Oscilloscope*. Ditampilkan dengan grafik yang simpel dan difaktorkan berdasarkan kecepatan angin, gravitasi, dan pantulan. Mesin tersebut tidak menyimpan nilai dan layarnya pun hanya berdiameter lima inci, yang dikenal sebagai Tennis for Two.



Gambar 2.6. Tennis for Two
(http://www.teamteabag.com/wp-content/uploads/2008/05/tennis_for_two.jpg#.)

Tahun 1961 pada Massachusetts Institute of Technology (MIT), terdapat tiga orang pencinta *sci-fi* yang menamai mereka dengan Tech Model Railroad Club. Ketiganya terdiri dari, Wayne Witanem, J. Martin Graetz, dan Steve Russel memutuskan untuk membuat *science fiction game*. Hasilnya karyanya yaitu Spacewar!, digambarkan mengenai 2 buah kapal luar angkasa dengan bentuk yang sederhana dan berada dalam lautan bintang. Pemain menggunakan sebuah *controller* untuk menerbangkan kapal tersebut dan menembakan *missiles*. Terdapat juga “*black holes*” yang ada pada tengah layar, *black holes* tersebut dapat menyalpkan kapal pemain, kemudian dimunculkan lagi pada sisi random layar. Nolan Bushnell dikenal sebagai bapak *videogame* dan juga merupakan lulusan dari University of Utah, ia sangat tertarik dengan *game* berjudul Spacewar! hingga dia banyak menghabiskan waktunya untuk bermain Spacewar!. Pada tahun 1971, *computer space* berhasil menkloning dan menjual *videogame* secara komersial yang dioperasikan dengan memasukkan koin untuk dapat memainkannya. Nutting Associates menyetujui pendistribusian *game* tersebut. Pada tahun 1972, Bushnell mengundurkan diri dari Nutting Associates dan mulai membangun perusahaannya sendiri dengan dua orang pekerja dari Ampex. Awalnya nama yang digunakan yaitu Syzygy akan tetapi nama tersebut sudah ada yang menggunakan. Kemudian Bushnell mendapatkan ide untuk menamai perusahaan tersebut dengan nama “Atari”.



Gambar 2.7. Spacewar!

(<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/23/Spacewar!-PDP-1-20070512.jpg/256px-Spacewar!-PDP-1-20070512.jpg>)

Atari PONG – 1975 di desain oleh Al Alcorn, Bob Brown, dan Harold Lee. PONG menembus penjualan mencapai 900 buah pada Januari, 1975. Mesin ini memberikan reputasi bagi Atari yang digunakan sebagai *console game* yang dapat dimainkan di rumah. Pada tahun 1978 Pong sukses menarik perhatian para produsen, dan hasil salinan menembus pasar.

Perkembangan tersebut berlangsung hingga sekarang, dan makin banyak jenis atau *genre game* yang bisa dimainkan di berbagai *platform* dengan perkembangan grafik dan segi cerita yang terus meningkat. Contoh *console game* pada generasi abad 21, seperti Sony Playstation, Nintendo, Microsoft Xbox. Dengan perkembangan grafik yang terus meningkat, sekarang telah banyak *console* yang saling beradu daya jual dengan memberikan tampilan grafik yang sangat baik dan cerita yang menarik di dalamnya agar dapat menarik perhatian

para pemain dan juga meningkatkan daya jual bagi *console* yang bersangkutan. (Saulter, 2007).

2.1.2. Genre

Dalam bahasa Perancis kata *genre* berarti tipe atau jenis. Di Hollywood, penggunaan kata *genre* berarti layar yang ada di belakang panggung atau disebut sebagai *background* panggung, yang spesifik atau sebagai unsur pokok. Bahkan dikelaskan berdasarkan jenis seperti *horror*, *science fiction*, *comedy*, *romance*, atau *action*. Deskripsi tersebut memberi penjelasan yang spesifik antara pembuat film dan penonton dalam membedakan dan menentukan apa yang diceritakan dalam film tersebut dan penonton diberikan ruang untuk memilih jenis apa yang disukai. Seperti contoh, ketika pasangan pergi berkencan pertama kalinya, mereka mungkin lebih memilih *romantic comedy*, bila *event* pada saat itu adalah *Halloween* maka *genre film* yang akan dipilih yaitu *horror*.

Dalam *game*, *genre* tidak harus sesuai dengan cerita yang terdapat di dalamnya seperti yang terdapat pada *film*. Tetapi dengan *genre* yang berbeda tersebut juga dapat menentukan kualitas yang ada di dalam *game*. Seperti contoh, *puzzle*, *strategy*, atau *role playing game* tidak hanya mencakup satu *genre* cerita tetapi dapat mengandung beberapa unsur lainnya seperti *horror*, *romance*, atau *comedic elements*. (Krawczyk&Novak,2006).

Menurut buku yang berjudul *History & Background: the world of the level designer*, 2008 dikatakan bahwa setiap pemain memiliki kesukaan masing-masing

terhadap *genre* dalam *game*. Khususnya elemen tiap *genre* adalah sebuah *design*.

Genre dalam *game* terbagi sebagai berikut :

2.1.2.1. Role-Playing Game

Dasar dari *genre* ini adalah sebuah *game* dimana pemain masuk ke dalam dunia *fantasy*, karena pemain adalah sebagai pengatur karakter utama dalam *game*. Dalam *game* ini kita dapat memperoleh nilai yang disebut sebagai *experience points* yang digunakan untuk meningkatkan perlengkapan dan nilai-nilai yang terdapat pada karakter. Dengan dunia yang besar dan tampilan grafis yang menarik, *game* ini menarik pemain dan mulai terkenal sejak pertengahan tahun 1980-an hingga sekarang ini. *Role playing game* merupakan *genre game* dengan penggunaan waktu yang cukup lama disetiap *gamenya*. Dibutuhkan lebih dari satu jam untuk menyelesaikan *game* dengan *genre role playing game*.

Dalam perjalanan *game* ini kita juga ditampilkan sebuah *movie* atau tulisan-tulisan sebagai pelengkap proses penceritaan atau proses sebab-akibat dari permasalahan yang ditanggung oleh si tokoh utama. Pada dasarnya *role playing game* juga menampilkan peta sebagai alat bantu dalam menyelesaikan misi tokoh *fantasy* dalam *game* tersebut. Dalam *genre role playing game* juga terdapat segi pertarungan di dalamnya yang disebut sebagai *battle system*. *Game* ini merupakan permainan *single character* dimana karakter utama hanya bisa dimainkan oleh satu pemain.



Gambar 2.8. Final Fantasy XIII
(<http://images.wikia.com/finalfantasy/images/9/97/Final-fantasy-xiii-old-battle-screen.jpg>)

2.1.2.2. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

Sama yang telah dijelaskan dalam *game* dengan *genre role playing*, bedanya dalam *genre* ini kita dapat bermain dengan pemain dari seluruh dunia, dimainkan secara online, dan kita membutuhkan internet agar dapat memainkan permainan dengan *genre* ini. Untuk memulai *game* ini kita akan diwajibkan membuat *avatar* diri kita sendiri sebagai gambaran diri di dalam dunia *game*. Dan kita juga dapat saling berbagi informasi dengan dengan pemain lainnya, seperti contoh pada MMORPG Kitsune (gambar 2.9.) di mana terdapat kotak *chat* pada sisi kiri bawah layar. *Game* ini bukan merupakan *game* dengan satu tujuan saja, sehingga pemain dapat menjelajahi seluruh area yang ada dalam permainan dan diharuskan menyelesaikan *quests* yang diberikan, baik itu dari *non player character* atau *daily quest* yaitu, *quests* yang diberikan setiap harinya, tergantung dari organisasi yang pemain pegang atau jalani. Setiap *quests* akan menghasilkan *experience points*, dan bahkan adanya *reward* setelah

menyelesaikan *quests* dari organisasi tersebut. Sedangkan *quest* yang diberikan oleh *non player character* juga beragam, tergantung dalam sistem permainannya.



Gambar 2.9. MMORPG *Kitsune*

(http://img.online-station.net/_news/2011/0520/47834_KF_20110520_161347.jpg)

2.1.2.3. *Action Game*

Dalam *action game* terbagi menjadi beberapa jenis lagi di dalamnya. Dan secara umum *game* bergenre ini disama artikan dengan permainan yang banyak menggunakan aksi. Hal tersebut digambarkan dalam aksi menerjang (memukul secara langsung) atau melakukan penembakan untuk menjatuhkan lawan. Dasar dari *game action* adalah bagaimana karakter tingkat pengendaliannya, membunuh musuh, dan mengumpulkan benda yang dapat meningkatkan kemampuan secara berkala. *Action game* tersebut dibagi berdasarkan permainannya.



Gambar 2.10. Prince of Persia
(http://mktplassets.xbox.com/NR/rdonlyres/CDD028CD-8233-4C6C-8FCB-B453714B700C/0/simPrinceOfPersiaTFS00.jpg#.UQ_Y25gaf6B)

2.1.2.4. *Sandbox Game*

Dalam dunia *digital game*, *genre* ini membebaskan pemain untuk melakukan apa saja, tapi disatu sisi *game* ini memiliki banyak *mission* yang harus diselesaikan. Biasanya permainan dengan *genre* ini menggunakan kota sebagai lingkungannya, dimana penduduk dalam kota tersebut juga dapat saling berinteraksi. Dan *game* ini memiliki 2 jenis misi yaitu *side mission* dan *main mission*. Contoh *game* dengan *genre* ini seperti Grand Theft Auto (GTA).



Gambar 2.11. Grant Theft Auto San Andreas
(http://3.bp.blogspot.com/-5fuOs1SZ_wI/T8qRU5i7UaI/AAAAAAAAAS4/5KcQh31Nz1c/s1600/gta_san_andreas_screenshot.jpg)

2.1.2.5. *Linear Games*

Permainan *linear*, kadang-kadang disebut sebagai *prescripted game*, bisa menjadi permainan yang sangat sinematik dan cukup menarik di saat pertama kali dimainkan.. Dalam arti lain, permainan tersebut berbentuk seperti film interaktif. Pengalamannya akan menjadi sama setiap waktu anda bermain *genre game* ini, karena permainan ini memaksa pemain untuk mengambil jalan *linear* untuk dapat menyelesaikan permainan ini. Sisi *negatif* dari *game* ini adalah jenis permainan cenderung memiliki *replay value* (tingkat pengulangan permainan) yang rendah. Beberapa *gameplay* yang mengesankan terjadi ketika anda bermain untuk pertama kalinya, tetapi tidak ada alasan untuk bermain lagi karena Anda telah melihat segala sesuatu yang anda telah mainkan sebelumnya, dan tidak ada

hal menarik lainnya. Permainan *linear* banyak disertakan dengan semacam komponen *multiplayer* agar para pemain tetap merasa tertarik setelah mereka telah menyelesaikan permainan.



Gambar 2.12. Rampage

(<http://www.gophoto.it/view.php?i=http://cubemedia.gamespy.com/cube/image/article/693/693544/rampage-total-destruction-20060303051915486.jpg#.ULbjfJjkyBI>)

2.1.2.6. Strategy

Dalam *game* ini kita sebagai pemain digambarkan sebagai pemimpin yang mengatur ekonomi, pertahanan, politik, dan aspek-aspek lainnya yang dibutuhkan dalam sebuah negara. Pemain diharuskan menyusun strategi agar dapat mempertahankan negaranya dari serangan musuh. *World map* selalu di desain dengan banyak tersebarnya sumber-sumber kekayaan alam. Pemain saling bergantian untuk menjalankan strategi masing-masing seperti menjalankan pasukan dan membangun gedung-gedung baru. Setiap

keputusan akan memakan waktu tahunan. Ide permainan ini telah bertahan, dan masih menjadi salah satu ganre yang cukup populer.



Gambar 2.13. Dynasty Warrior 6
(<http://www.gamingunion.net/newsing/post/dynasty-warriors-6-empires-gameplay.jpg#>.)

2.1.2.7. *Simulation*

Tujuan dari *game* ini adalah untuk memberikan Anda pengalaman simulasi yang riil, di mana pemain merasakan suatu hal yang cukup dekat dengan keadaan aslinya. Bila dilihat dari tingkat kesulitannya, *game* simulasi bisa disebut sebagai jenis permainan yang paling sulit. Permainan jenis ini juga yang paling membuat pusing dibanding dengan permainan jenis lainnya, karena segala perhitungan dan strategi yang dijalankan harus sesuai dengan kenyataan. Tidak hanya memusingkan pemain, dalam segi pembuatannya juga sangat sulit, sebab harus memperhitungkan semua kejadian dalam kondisi yang sebenarnya.



Gambar 2.14. Flight Simulation Game
 (http://1.bp.blogspot.com/_hm64LtPGziM/TGzbDpuI01I/AAAAAAAAAn8/7cY7kB1VhQU/s1600/Free%203D%20Downloadable%20Flight%20Simulation%20Games.jpg)

2.1.2.8. Sports

Game Sports juga adalah bentuk dari permainan simulasi. Seringkali tujuan utama dari menciptakan permainan olahraga mendekati keadaan realistis yang sesungguhnya. *Sports games* memberikan anda untuk bermain sebagai seorang manajer, yang bertugas untuk melakukan pertukaran pemain, dan menciptakan sebuah tim impian, agar dapat menjadi tim juara. Banyak *game* olahraga mencoba untuk menciptakan lapangan, arena, sirkuit, track, stadium, dan ruangan sesuai dengan aslinya. Permainan ini akan berkonsentrasi di area-area ini, yang menyertakan detail-detail secara menyeluruh dan merupakan aspek penting utama permainan ini. Permainan resmi telah menyertakan ukuran dan batasan,

juga area bermain sesuai dengan fokus olahraga yang dimainkan, namun kreatifitas desain tidak terlalu ditonjolkan di dalam permainan ini.



Gambar 2.15. Winning Eleven 9
(<http://3.bp.blogspot.com/-VzmeSyVmt0M/TkvJlBoxObI/AAAAAAAAAZo/4rRrKyrLPWA/s1600/>)

2.2. Psikologi Warna Terhadap Tokoh *Emendation*

Penentuan warna yang digunakan dalam karakter *Emendation* ini disesuaikan dengan psikologi warna berdasarkan teori yang disesuaikan juga dengan peranannya dalam *game* tersebut. Selain penyesuaian mengenai psikologi warna sesuai peranannya, karakter-karakter tersebut disesuaikan juga berdasarkan lingkungan dimana *game* tersebut dimulai, dimana daerah dengan tingkat penghijauan yang sangat minim dan banyak gedung-gedung yang berbentuk sangat unik, hal tersebut disebut juga sebagai daerah futuristik.

2.2.1. Psikologi Warna

Color Wheel diciptakan dari teori dasar yang didapat dengan distribusi warna primer dengan jarak yang sama. Warna khas yang digunakan *color wheel* merah, kuning, dan biru. Warna primer diselingi dan menghasilkan tiga warna sekunder, yang mewakili pencampuran antara primer. Enam warna lainnya merupakan warna tersier, dan terbentuklah dua belas warna.

Goethe's *Zur Farbenlehre (theory of colours)*, dipublikasikan tahun 1810, membantah kesimpulan Newton mengenai cahaya dan warna. Meskipun dia menyatakan tujuan untuk menghilangkan “kebingungan” di sekitar dalam menggunakan warna di bidang seni, Goethe terpaksa menguraikan konsep dan bahasa berdasarkan idenya secara istimewa, menyinggung “*sensual-moral effect*”, “*deprivation*”, dan “*power*”. Namun, dengan *approaching color* melalui observasi persepsi manusia daripada *physics of light*, beliau mencakup dasar yang banyak dari pada yang Newton lakukan, menjelajahi secara keseluruhan mengenai *contrast, afterimaging, the color of shadows, and the effect of illumination on objects*, serta mempertimbangkan warna yang dapat mempengaruhi segi emosional.

Ketika Goethe tertarik dengan cara alami manusia membuat kita merespon warna, pertanyaan lainnya tentang psikologi warna ditandai oleh Itten yaitu bagaimana warna personal terkait dengan preferensi karakter individual. Max Luscher (b.1923), kepala dari Institute of Psycho – *Medical Diagnostics* di Lucerne, Switzerland, seorang dengan otoriter kontemporer mengungkapkan psikologi tentang warna, dan psikologi tes-nya, atau “*color diagnostic*,” terkait

warna kartu yang digunakan oleh psikiater di klinik, psikologi, dan dokter sejak 1947.

Berdasarkan teori dari buku yang berjudul Complete Color Harmony karangan Shutton dan Whelan, 2004 mengungkapkan bahwa dari warna-warna tersebut juga memiliki aspek untuk menimbulkan sebuah emosional, sebagai dasar dari emosional tersebut didasari oleh gelap dan terang dari cahaya, tanpa ada cahaya maka tidak akan ada warna yang tampak. Warna juga sebagai penyampaian visual dari sebuah desain, sebagai contoh:

1.) Abu-abu :

Positif : psikologi natural, melambangkan kesederhanaan.

Negatif : kurangnya kepercayaan, hibernasi, depresi, kurang bertenaga, kelembapan.

2.) Biru :

Positif : produktif, pintar, komunikasi, percaya, efisien, logika, kesejukan, tenang.

Negatif : kurangnya emosi, kemasaman, kedinginan, acuh.

3.) Merah :

Positif : hangat, kegembiraan, semangat, pemberani, kecepatan, kekuatan.

Negatif : marah, panas, darah, bahaya, larangan.

4.) Putih :

Positif : kebenaran, kesucian, tidak bersalah, kesederhanaan, steril, aman, ketulusan hati, netral.

Negatif : warna yang dingin (salju), tidak tahu apa-apa.

5.) Coklat :

Positif : kenyamanan, natural, pekerja keras, *freshness*.

Negatif : kotor (warna tanah).

6.) Hitam :

Positif : giat, serius, warna formal (pada beberapa bagian), keamanan.

Negatif : jahat, intimidasi, kematian.

7.) Ungu :

Positif : kekuatan, kekayaan, kualitas, romantis, sungguh-sungguh.

Negatif : spiritual, misterius, depresi, angkuh.

8.) Jingga :

Positif : hangat, ceria, lincah, bersahabat, kreatif.

Negatif : panas.

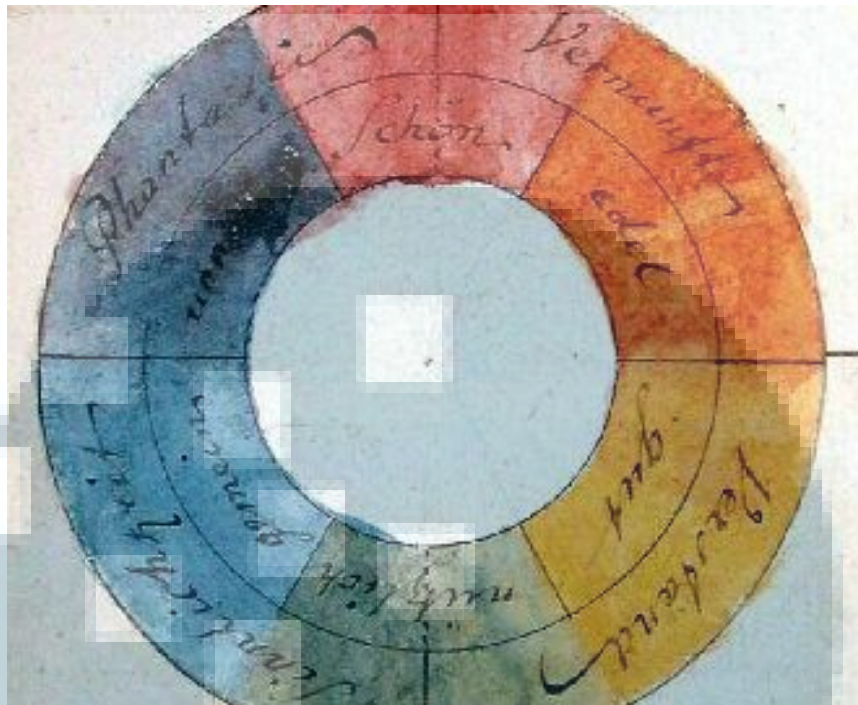
Ada konvensi komposisi yang mengatur tata letak, dan semua akan berinteraksi dengan warna untuk menghasilkan kesan keseluruhan. Mungkin tampak melodramatis, tapi begitu Anda masuk ke dalam ayunan mendesain menurut aturan tertentu, baik dipelajari atau dikembangkan secara intuitif, itu semua dapat dengan mudah menjadikan sebuah kebiasaan. Dalam keadaan seperti itu, perlu diingat bahwa perubahan terkecil dapat menyebabkan hasil yang menarik.

Prinsip gambar dan dasar gabungan dari pengetahuan kita tentang teori warna untuk membantu kita dalam memahami kesan yang diciptakan oleh warna dalam komposisinya. Warna hangat (bagian warna merah pada *color wheel*)

cenderung mencolok bagi pengamat, sementara warna dingin (biru) menyusut. Begitu juga, mengaplikasikan warna hangat pada gambar dapat menekankan kecenderungan seakan timbul, dan warna dingin dapat mendorong bagian dasar tampak surut; pembalikan tersebut dapat menghilangkan efek, memberikan keseimbangan dan sedikit kesan mencolok (Fraser & Banks, 2004).

Sedangkan menurut *Frank H. Mahrke* dalam buku berjudul *Understanding Color : An Introduction for Designers*, 2006 dikatakan bahwa antara warna, lingkungan, dan respon manusia disusun menjadi 6 tingkatan, yakni *personal relationship, influence of fashions, style and trends, cultural influences and mannerisms, conscious symbolism-association, collective unconscious*, dan *biological reactions to a color stimulus*. *Collective Unconscious* merupakan pengertian warna secara universal sebagai contoh yang kita ketahui bahwa warna darah adalah merah. Warna dapat dengan mudah memberikan sebuah arti. *Symbolic colors* dimengerti sebagai representasi secara langsung mengenai hal lain. Bahwa warna juga digunakan sebagai pembeda sebuah tanda, seperti merah menandakan pemadam kebakaran, kuning sebagai bus sekolah.

U
M
N



Gambar 2.16. Goethe Colorwheel
(http://cdn.theatlantic.com/static/mt/assets/food/goethe_colorwheelthumb.jpg#.)

2.3. Karakter

Karakter merupakan hal penting dalam sebuah cerita pada umumnya (Krawczyk&Novak, 2006). Menurut identifikasinya, karakter merupakan internalisasi pemain pada sebuah cerita dalam *game*, sehingga pemain dapat lebih masuk ke dalam dunia *game* (Fullerton,2008).

Karakter utama dalam sebuah cerita disebut sebagai protagonis. Pada segi Protagonis, dari awal cerita dimulai tokoh tersebut akan terikat dengan masalah dan konflik yang ada di negara atau daerah tempat dimana ia ditempatkan, kemudian terus menerus berlangsung atau secara bertahap si tokoh protagonis akan mengalami permasalahan yang ada. Sedangkan antagonis adalah lawan dari si tokoh utama. Di mana dia memiliki tujuan yang berbeda dengan si tokoh utama,

sehingga mengalami permasalahan dan terjadilah konflik yang menyeret karakter-karakter tersebut. Peran antagonis bisa juga digambarkan sebagai kekuatan lain yang dapat bekerja sama dengan karakter utama. (Fullerton,2008).

Karakter ditetapkan berdasarkan cerita yang ada, apa yang dilakukan, apa yang terlihat, dan apa yang orang lain katakan. Hal berikut disebut sebagai *methods of characterization*. Karakter dengan sedikit penjelasan dan kepribadian yang tertutup dapat memeberikan kesan “*vlat*”. Dan hal tersebut juga dapat mendorong pemain ke dalam jurang kebosanan. Oleh sebab itu karakter yang dibuat harus memiliki warna dalam segi penceritaan, agar pemain merasa penasaran dan adanya keingin tahuan yang besar, hal ini di gambarkan agar pemain tidak merasa bosan dan terus memainkan permainan tersebut hingga selesai. (Fullerton,2008).

Karakter merupakan sebuah hal penting dalam cerita, karena dengan adanya karakter dapat mempermudah si pembuat cerita atau *game* dalam menyampaikan cerita yang ingin disampaikan bagi penonton atau pemain. Karena karakter itulah yang akan mengantarkan pemain atau penonton kepada bagian akhir cerita, dan pada segi pemain atau penonton juga dapat lebih baik menerima maksud dari si pembuat cerita atau *game*, karena bentuk visual itulah yang memberikan kemudahan bagi penerima. (Sheldon, 2004).



Gambar 2.17. *Main Character* Suikoden II
(http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20120902021828/suikoden/images/b/b3/Suikoden_Riou2.png#.)



Gambar 2.18. Karakter dalam Final Fantasy IV
(http://thumbs2.modthesims.info/img/9/0/5/7/3/1/MTS_1aaaaaaaa-1044165-rydiareference.jpg#.)

2.4. *Character Development*

Dalam sebuah proses, penting untuk mengetahui siapa dan mengapa karakter tersebut dibuat. Ketika kita membicarakan mengenai latar belakang sebuah karakter, kita tidak akan membicarakan tentang sejarah karakter tersebut tetapi akan terpikir juga emosional dalam kehidupan karakter yang bersangkutan. Sebagai contoh, sebuah karakter yang memiliki ambisi dengan tujuan untuk menjalani sebuah kerajaan. Ambisi yang bagus tapi hal tersebut akan membawa konflik bagi si karakter. Sehingga dia akan terbawa ke dalam sebuah peperangan demi memperetahankan kerajaannya dan harus mengarahkan pasukannya demi kerajaannya tersebut.

Dalam buku yang berjudul *The Illussion of Life Disney Animation*, Thomas & Johnston, 1995 menjelaskan mengenai pengembangan sebuah karakter itu penting, karena pembuatan sebuah karakter juga harus diawali dari gambaran *storyline*, tanpa adanya *storyline* maka karakter yang dibuat juga tidak banyak memiliki kepribadian, sebagai contoh karakter Dopey, merupakan salah satu kurcaci yang berasal dari film Disney Snow White, karakter ini digambarkan sebagai salah seorang kurcaci yang meyelamatkan Snow White dari ancaman pembunuhan, karakter ini memiliki badan yang kecil, kaki yang pendek, dan mengenakan baju yang kebesaran, dan saat berlari Dopey akan memegang topi yang ia kenakan dan sambil mengangkat baju yang kebesaran itu, dari diskripsi tersebut menjadikan karakter Dopey ini menarik, karena melalui deskripsi tersebut dapat dipaparkan mengenai sifat Dopey yang kekanak-kanakan. Dari penjelasan

tersebut disimpulkan mengenai sebuah sifat karakter yang dapat memberikan gambaran dalam pembuatan sebuah model desain.

Menurut buku karangan Tom Bancroft yang berjudul *Creating Character with Personality* tertulis bahwa, dalam pembuatan karakter terjadi beberapa proses di dalamnya, pada awal pembuatan karakter kita harus mengetahui darimana karakter tersebut berasal, hal ini dapat kita ketahui dengan melihat *storyline* pada cerita yang kemudian di jadikan bentuk *visualnya*, kemudian pada proses penggambaran karakter, seorang pendesain karakter perlu mencari referensi dan membayangkan bentuk dari si karakter tersebut, bagaimana karakter itu dibentuk, apakah ia memiliki badan yang pendek, memiliki badan yang tinggi, memiliki paras yang jelek ataupun tampan. Proses selanjutnya yaitu menjadikan karakter tersebut ke dalam bentuk 3 dimensi, dimaksudkan dalam proses penggambaran, pendesain karakter membuat gambar tampak pada karakter, selama proses 3 dimensi ini, kita harus memerhatikan bentuk wajah dan mata yang cocok bagi si karakter, apakah dia seorang karakter anak-anak yang identik dengan bentuk wajah yang bulat dengan mata yang besar, atau karakter jahat yang memiliki mata yang tajam. Pada buku ini dijelaskan juga mengenai warna-warna apa saja yang sesuai dengan karakter yang akan disampaikan, seperti yang terdapat pada *villain colors*, bancroft menyatakan bahwa "*Black is evil, white is pure*" kata-kata tersebut merupakan pengetahuan dasar mengenai pengertian dari warna, akan tetapi pada buku ini Bancroft juga mengungkapkan bahwa warna ungu merupakan warna yang tradisional untuk mencitrakan, bahwa karakter tersebut jahat.

Ketika kita membuat sebuah karakter, ada beberapa hal yang dapat membantu kita agar dapat mengerti tokoh seperti apa yang akan kita buat. Dari beberapa segi juga dapat membantu kita dalam menentukan bagaimana tingkah laku, alasan dia melakukan hal tersebut, dan bagaimana dia hidup dapat ditentukan berdasarkan tiga unsur penting, yakni unsur Fisiologi, Sosiologi, dan Psikologi selain sebagai penentuan latar belakang karakter hal ini baik digunakan dalam dunia *game* dimana sebagai proses pembedaan antara *player character* dan *non player character*. Hal tersebut dikutip dalam buku yang berjudul *Character Development and Storytelling* dan buku *The Ark of Dramatics Writing*.

2.4.1. Fisiologi Karakter

Fisiologi merupakan hal paling mudah dalam membedakan sebuah karakter. Dimana dapat mempengaruhi tingkah laku si karakter tersebut. Karena di sini desain karakter lebih tampak dari pada segi lainnya, fisiologi memberikan tampak pada visualisasi karakter. Dalam menentukan bagaimana tampak karakter yang akan dibuat, yaitu jenis kelamin, umur, mata dan warna rambut, tinggi dan lebar, bentuk badan, penampilan fisik (tampan, cantik, jelek, datar), tanda dan cacat yang menandakan, ekspresi wajah, *Nervous ticks*, *Gestures*, *Health* (baik, tampak sakit, *athletic*), *Genetics*. Sebagai Contoh, Apakah karakter yang dibuat pendek, tinggi, jelek, atau tampan, semua fakta tersebut digabungkan untuk membentuk kepribadian daripada si karakter tersebut. Sifatnya secara langsung menunjukkan bagaimana sifat *physiology* karakter tersebut. (Krawczyk&Novak,2006)

Berdasarkan dari beberapa pemikiran, segi psikologi karakter itu sendiri adalah gambaran dari keinginan dan ketakutan pemain (Fullerton,2008).

2.4.2. Sosiologi Karakter

Selain dari segi fisiologi kita juga melihat dari segi latar belakang sosiologinya; darimana asal karakter tersebut, siapa orang tuanya, bagaimana dia menjadi sebuah karakter personal yang berkembang (Krawczyk&Novak,2006).

Tugas pengarang menceritakan latar belakang si tokoh di kontribusikan bagaimana dan akan seperti apa karakter tersebut. Untuk menyelidiki ide yang cocok, dapat dilihat melalui segi sosial : perbandingannya dapat dilihat dari segi apakah dia termasuk yang kaya atau yang miskin. Dapat dilihat juga dari masa lalu si karakter, dimana dia tinggal, karena segi sosiologi ini juga memberikan dampak bagi perilaku si karakter. Dari segi sosiologi dapat dilihat dari beberapa segi dalam perancangannya, yaitu segi ekonomi, akar keluarga, status pernikahan, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, hubungan politik. Sebagai contoh seperti karakter Tarzan, di mana dia tinggal pada sebuah hutan belantara dengan sekumpulan gorila yang mengasuhnya, sehingga saat dewasa dia berperilaku liar dan seperti gorila (Krawczyk&Novak,2006).

U
M
N



Gambar 2.19. Tarzan
(<http://images2.fanpop.com/images/photos/3600000/Tarzan-walt-disneys-tarzan-3604534-1024-576.jpg>)

2.4.3. Psikologi Karakter

Berdasarkan fisik dan sosiologi dapat dilihat berdasarkan latar belakang si karakter. *Psychology* mempelajari bagaimana dia berperilaku atau tingkah laku baik bawaan atau yang sudah tertanam sebelumnya maupun karena dari proses tekanan diri, tapi sebuah psikologi karakter juga dapat berasal dari lingkungan dimana karakter tersebut berasal. Sebuah perilaku dimotivasikan berdasarkan emosi. Segi psikologi didapat dengan di didasari unsur-unsur sebelumnya yaitu fisiologi dan sosiologi. Berdasarkan segi *psychology* diberikan contoh sebagai berikut : keyakinan, kehidupan percintaan, watak, tingkah laku, cerewet atau pendiam, kecerdasan, kecerdasan emosional.

2.5. Jenis Karakter dalam *Game*

Archetype adalah tokoh yang umum. Seperti yang dikatakan Carl Jung dengan cerita tertentu dapat menentukan kondisi manusia, dia juga merancang tipe

karakter dengan sebutan *archetypes*. Mengenqli cerita pada setiap budaya dan setia era, mereka lanjut menampilkannya melalui *storytelling media*, termasuk *game*. Carl Jung mengasosiasikan (Krawczyk&Novak,2006).

1.) Hero

Hero adalah tokoh utama dalam cerita. Pemain melihat cerita berdasarkan sudut pandang dari *hero* itu. Semua gerakan dalam cerita dikendalikan melalui satu karakter saja dimana *hero* di sini diartikan sebagai avatar diri pemain yang terdapat dalam dunia *game*.

Hero, baik di *game* maupun di film, menjadi pusat perhatian penonton, begitu juga bagi pemain. Pemain dan penonton diminta untuk mengidentifikasi dan mengikat dengan pahlawan dengan tujuan agar dapat mendalami cerita. Menggunakan model, *hero* selalu menangani masalah dari awal cerita dan selalu sebagai orang penting yang akan selalu ikut dalam konflik yang ada hingga peperangan yang terjadi sekali pun.

Hal ini sangat penting bagi pemain untuk mengikat dengan karakter yang ia mainkan. Membuat karakter sendiri merupakan hal yang menarik bagi pemain, karena dalam proses pembuatannya pemain akan merasa tertantang dalam membuat karakternya, dan juga bila karakter yang ada dibuat sendiri maka hal tersebut juga dapat membantu pemain untuk dapat lebih memahami perannya.

2.) Shadow

Shadow biasanya sebagai lawan utama, juga dikenal sebagai penjahat. *Shadow* melambangkan lawan dari *hero* dan menjadi alasan dari masalah yang *hero* alami. Dalam Star Wars, Darth Vader tidak hanya hadir sebagai *shadow* dan sisi

gelapnya Luke Skywalker (*the hero*), tapi Darth – yang secara tidak langsung bertanggung jawab atas kematian paman dan bibi Luke – dan secara langsung membuka permasalahan terhadap Luke. Terkadang *shadow* digambarkan sebagai sisi gelap *hero*.

3.) Mentor

Mentor merupakan karakter tua, bijaksana, karakter yang membimbing *hero* mencapai tujuannya. Gandalf dan Grey dalam *The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring* dan Morpheus dalam *The Matrix* adalah *mentor character*.

Mentor character yang menjadi pembimbing *hero*. Terkadang *mentor* adalah karakter yang bertemu *hero* selama perjalanannya. Sering juga *mentor* mendampingi *hero* dan menjadi bagian saat melakukan perjalanan, tapi nanti akan mengorbankan dirinya untuk kebaikan yang besar.

4.) Helpers

Seperti yang telah kita pikirkan *helper* adalah karakter yang akan membantu *hero* selama misi berlangsung. Mereka membantu karakter utama untuk mencapai tujuannya, dan mereka membantu karakter untuk menyelesaikan tugas yang sulit.

Dalam *game*, ini sangat penting untuk memberi bantuan bagi karakter seperti *mentor* yang menuntun pemain melalui suasana *game*.

5.) Guardian

Guardian character sering menghadapi musuh dan hambatan demi *hero*. Terkadang menghambat jalan *hero* dan biasanya memberikan tes dalam beberapa cara. *Guardian* sangat berguna ketika membuat *game*, banyak pemain diharuskan membunuh *guardian type* untuk meraih *level*.

6.) Trickster

Trickster adalah karakter pembuat onar yang tidak memiliki kekuatan seperti *hero* atau karakter tambahan – tapi dia dapat mengganggu *hero* untuk mencapai tujuannya. *Trickers* merupakan karakter yang menyenangkan yang dipakai dalam *game* untuk memberikan kejutan dalam cerita.

7.) Herald

Herald karakter yang memberikan informasi kepada *hero*, sering kali karakter ini hadir pada awal cerita dan menghasut *hero* untuk bertindak. Pada film *Raiders of the Lost Ark*, ketika dokter Markus Brody menampakan diri dan memberi tahu Indiana Jones mengenai informasi tentang *ark of the covenant*, dia berakting sebagai *herald*.

2.6. Pemain

Menurut buku *Game Design Workshop* pemain dibedakan menjadi beberapa macam, yang muncul dalam *game* sesuai kebutuhan.

- 1.) *The Competitor*: Bermain untuk menjadi pemain yang terbaik, tanpa memedulikan permainan.
- 2.) *The Explorer*: Tertarik dengan dunia, menyukai berpetualang : di luar batas tujuan – mental dan fisik.
- 3.) *The Collector*: Mengumpulkan barang-barang, piala, atau pengetahuan; untuk membuat sebuah rancangan, mengorganisasikan sejarah, dan lain-lain.
- 4.) *The Achiever*: Bermain untuk memperoleh level dalam meningkatkan prestasi: pemimpin dan tingkat intensif dalam prestasi.

- 5.) *The Joker* : Tidak memainkan *game* secara serius – bermain hanya untuk kesenangan dalam bermain; potensi *joker* yaitu mengganggu pemain yang serius, tapi di lain pihan *joker* dapat membawa *game* tersebut menjadi lebih ramah dan kompetitif.
 - 6.) *The Artist*: Didorong oleh kreatifitas, kreasi, dan desain.
 - 7.) *The Director*: Senang untuk menjadi pemimpin, memimpin permainan.
 - 8.) *The Storyteller*: Menyukai membuat atau hidup di dunia fantasi dan imajinasi.
 - 9.) *The Performer*: Menyukai tampil di depan yang lainnya.
 - 10.) *The Craftsman*: Memiliki keinginan membangun, berkarya, memperbaiki, atau menggabungkan menjadi satu untuk menjadikan sesuatu.
- (Fullerton,2008).

Selain dibedakan dari macamnya dapat juga dibedakan berdasarkan pola pikir. Pola pikir pemain ini didasari oleh *game ber-genre strategy*, dimana pola pikir tersebut dibedakan menjadi dua bagian *Turn-Based Strategy* dan *Real-Time Strategy Games*.

1.) Turn-Based Strategy (TBS)

Turn-based strategy adalah interval yang memeberikan waktu pemain untuk berpikir secara strategis sebelum membuat keputusan, di *game* TBS, manajemen sumber daya adalah hal penting dan melibatkan keputusan jenis *game* seperti apa, kapan harus menempatkan mereka, dan bagaimana keuntungannya. Kemampuan membawa pemain dalam membuat keputusan dengan waktu dapat memberikan daya tarik bagi pemain (Krawczyk&Novak,2006).

2.) Real-Time Strategy Games

Real-time strategy merupakan tingkatan *game* yang lebih sulit, dimana pemain harus mengatur pasukan dalam jumlah yang sangat banyak. RTS juga mengajak pemain untuk menyebarkan pasukannya ke segala daerah untuk menyerang daerah kekuasaan lawan. (Krawczyk&Novak,2006).

2.7. Point of View (POV)

Dalam buku yang berjudul *Game Design* karangan Bob Bates, 2004 dituliskan awal dari sebuah desain itu juga harus menentukan mengenai sudut pandang bagi pemain. Penempatan kamera merupakan suatu hal yang penting dalam sebuah *game*, karena dari sudut pandang tersebut merupakan implikasi yang sangat penting. Melalui sudut pandang ini juga dapat membuat pemain merasa lebih bersatu dengan dunia yang terdapat dalam *game*, karena pemain juga dapat merasakan apa yang dilihat dan didengar oleh karakternya juga.

1.) First Person Shooters

Merupakan *game* aksi pertama dan yang sudah biasa. Sebagai pelopor pertama dalam *game action*. Dikemukakan dimana pemain awalnya dijelaskan pokok permasalahannya dalam berupa film pendek. Kemudian setelah permainan dimulai, *point of view* pemain sama seperti *point of view* pada karakter atau disebut sebagai *first person* dimana pemain “menjadi” karakter dalam *game*. (Krawczyk&Novak,2006).

2.) Fighting

Merupakan *game* dengan 2 pemain, dimana karakter diadu untuk menentukan siapa pemenangnya. Cara penggerakan karakter hanya bisa maju atau mundur sebelum melakukan serangan bagi musuh. Dan juga terdapat beragam *skill* yang tersembunyi dalam *console stick* yang digunakan, tergantung dari program yang ada dalam *game* tersebut. (Krawczyk&Novak,2006).

3.) Third Person

Tampilan lebih luas dan mempersilakan pemain untuk melihat karakter. Karena dalam third person ini, kamera berada tepat dibelakang karakter. Hal ini dapat memberikan kebebasan bagi pemain untuk melihat aksi karakter dan dunia yang terdapat di dalam *game* tersebut. Tapi terkadang *point of view* juga dapat berubah menjadi *first person mode*, contohnya dimana seorang ninja ingin melemparkan *shuriken* ke arah musuh dengan membidiknya terlebih dahulu. (Krawczyk&Novak,2006).

UMMN