

## 2. IDENTIFIKASI DAN ANALISA

### 2.1. *Game*.

*Game* dalam bahasa Inggris berarti

1. Sesuatu yang dimainkan untuk kesenangan, atau sebuah aktivitas dimana dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk kesenangan.
2. Aktivitas kompetensi dengan peraturan, permainan dimana kita berkompetensi melawan pihak lain dengan peraturan tertentu.
3. Bagian dari permainan, biasanya muncul pada kata-kata ucapan dalam bahasa Inggris seperti "*They lost because their offensive game was terrible.*"

### 2.2. Sejarah *Game*

#### 2.2.1. Permainan

Permainan ada dalam berbagai macam bentuk dan variasi, mereka biasanya memiliki beberapa pemain dan dapat dimainkan secara kooperatif dan kompetitif, biasanya menggunakan berbagai macam perlengkapan, seperti catur, *video game*, atau kasti, beberapa permainan dikategorikan sebagai olahraga terutama jika berhubungan langsung dengan kegiatan fisik.

Permainan mulai dilakukan sejak berjuta tahun yang lalu dan dilakukan oleh semua kebudayaan manusia di seluruh dunia, manusia biasanya menggambar papan permainan sederhana di tanah, pada 5000 tahun yang lalu, manusia mulai membuat papan permainan yang lebih permanen dari lumpur yang dikeringkan atau kayu, satu dari beberapa permainan yang ada bernama *senet*, dimainkan di kebudayaan mesir kuno, seperti pada permainan lainnya pada jaman itu, permainan ini memiliki makna-makna religius, gambar-gambar pada papan permainan ini menggambarkan perjalanan yang dilewati arwah setelah kematian yang menjadi kepercayaan masyarakat mesir kuno.

Beberapa jenis permainan telah meninggalkan metode religius atau peramalan, permainan *go* contohnya, permainan ini hanya mengandalkan strategi sederhana yang murni tanpa unsur-unsur lainnya, permainan ini berevolusi dari permainan religius China sekitar 3000 tahun yang lalu.

Banyak permainan tertentu yang menyebar ke berbagai bagian dunia, dengan peraturan yang disesuaikan atau di eksperimenkan dan menciptakan sebuah varian baru yang permanen, *macala* adalah permainan matematis mesir kuno yang menggunakan batu, biji, atau benda lain yang digerakan memutar di lobang yang disekop dengan kayu, permainan ini menyebar ke beberapa bagian negara, seperti Asia, Afrika, dan Amerika, tiap-tiap daerah mengembangkan sendiri permainannya, dua variasi yang ada adalah *sungka* dari Philipina, *mweso* dari Uganda.

Catur, *xiangqi* (catur Tiongkok), dan *shogi* (catur Jepang) adalah permainan papan yang dimainkan cukup banyak di seluruh dunia, walaupun berbeda, namun dipercaya berasal dari satu sumber yang sama, yaitu permainan dari abad ke 6 di India, atau yang lebih dahulu dimainkan di China, permainan ini menyebar ke barat, ke timur tengah dan ke Eropa, dengan perubahan peraturan, permainan ini juga menyebar ke timur, seperti Korea dan Jepang, dan menghasilkan sebuah permainan baru dengan peraturan yang sangat berbeda.

Pada umumnya di sejarah manusia, permainan tidak akan populer apabila si pemain tidak dapat mendapatkan alat-alat permainan yang mudah. Pada saat penemuan teknik cetak (kira-kira tahun 1400 di barat) membuat proses pembuatan alat-alat permainan lebih mudah, namun lebih mudah lagi ketika era revolusi industri di abad ke 18 datang, pada era itu produksi massal peralatan permainan menjadi mudah dan muncul berbagai variasi jenis permainan, pada abad ke 20 penemuan komputer dan plastik membuat muncul berbagai jenis permainan baru lagi, salah satunya adalah *game*.

### 2.2.2 Komputer dan *Video Game*

Permainan elektronik, ialah *software* dan *hardware* interaktif yang dimainkan untuk hiburan, tantangan, atau tujuan pendidikan, *game* sangat variatif dalam desain, dan memasukan warna-warna, suara, gerakan-gerakan realistik, dan efek-efek visual, beberapa menggunakan aktor manusia, ada dua jenis permainan elektronik yaitu *video game* atau *arcade*, yang didesain untuk memainkan satu jenis permainan tertentu, *handheld devices*, kemudian *arcade* yang dioperasikan dengan menggunakan koin, dan yang kedua adalah permainan komputer yang dimainkan di *personal computer*

Permainan elektronik populer di kalangan anak kecil dan dewasa, beberapa kategori yang ada adalah *strategy games*, *sports games*, *adventure and exploration games*, *card and board games*, *puzzle games*, *fast-action arcade games*, dan *simulations*, *software* yang memasukan elemen-elemen pengajaran, seperti membaca, menulis, *problem solving*, dan ketrampilan sederhana lainnya yang dipadukan dengan kesenangan dalam sebuah permainan biasanya disebut *edutainment*.

Dari perkembangannya di tahun 1950-1960, permainan elektronik telah menjadi industri jutaan dolar yang menggunakan teknologi muktakhir untuk menghasilkan pengalaman bermain yang semakin realistik, penjualan *game* (*hardware* dan *software*) telah mencapai angka 9,4 bilion USD pada tahun 2001 hanya di Amerika.

Sebelum munculnya *game*, perkembangan teknologi dikejutkan oleh munculnya televisi interaktif oleh Ralp Baer ketika ia bekerja di Loral Electronics di Bronx, New York, 1951, pada saat itu desainnya ditolak sehingga tidak ada *game* yang dibuat, namun hasil karyanya terus dikembangkan hingga 15 tahun kemudian, kemudian pada tahun 1952, permainan OXO, permainan grafis yang dibuat dari permainan *tic-tac-toe* muncul dikembangkan oleh seorang mahasiswa Universitas Cambridge bernama A.S.Gouglas, ketika ia hendak

mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi tentang manusia dengan komputer, Interaksi tersebut dimainkan di EDSAC, komputer kuno yang masih menggunakan tabung katoda untuk menghasilkan tampilan visual, walaupun pada saat itu perkembangan teknologi masih rendah, *game* itu masih dapat dimainkan dengan emulator yang dapat diambil dari internet. OXO adalah *game* grafik pertama yang dimainkan di sebuah komputer.

Pada tahun 1958, Willy Higginbotham, seorang insinyur di Brookhaven National Laboratory, menggunakan *oscilloscope* (peralatan yang digunakan untuk menggambarkan arus elektrik) *game* ini dinamai *Tennis for two*, di *game* ini pemain menggunakan tombol untuk menggerakkan grafis kotak untuk memantulkan grafis bola seperti layaknya pemain tenis, namun Higginbotham tidak pernah berusaha untuk menjual atau mematenkan *game* ini.

Steven Russel di Massachusetts Institute of Technology, menciptakan *game* yang berjudul "*spacewar!*" di perlengkapan komputer digital PDP-1 pada tahun 1962, di *game* ini dua pemain menggerakkan pesawat kecil yang terbang memutar layar yang bergambar antariksa, seperti yang dilakukan oleh Higginbotham, Russel tidak mematenkan *gamenya*, namun pada tahun 1968 seorang insinyur bernama Nolan Bushnel mengembangkan *game spacewar!* Buatan Russel dulu, beliau pindah ke California untuk meriset dan mengembangkan dan membuat *game* itu tanpa menggunakan komputer dimana disaat itu sangat besar dan mahal untuk sebuah *game* komersial, beliau menggunakan TV hitam putih sebagai layar dan *dedicated circuits*<sup>2</sup>. Beliau bekerjasama dengan perusahaan yang bernama Nutting Associates untuk memproduksi *game* tersebut, dan pada tahun 1971 perusahaan tersebut mulai memasarkan *game arcade* pertama: *Computer Space*.

---

<sup>2</sup> Peralatan elektronik yang digunakan untuk menjalankan satu program saja

### 2.2.3. Video Game.

Istilah kata *video game* secara umum dapat berarti program hiburan interaktif yang diproyeksikan di layar seperti (/bertipe) televisi, baik itu *game arcade* yang dioperasikan oleh koin, atau piranti komputer untuk bermain *game* atau *video game console*, beberapa sistem *video game* dibuat beserta layar tampilannya, seperti *gameboy*, sebuah *handheld console* populer yang dibuat oleh Nintendo dan *vectrex* yang dibuat oleh General Consumer Electronics di awal tahun 1980.

Di tahun 1966 sebuah kelompok kecil insinyur di kontraktor militer yang bernama Sanders Associates memproduksi alat untuk memproyeksikan *game* interaktif yang belum cukup sempurna di televisi, kelompok ini menciptakan beberapa *game shooting* dan olahraga, termasuk simulasi tenis meja yang mirip dengan *game tennis for two*, team kecil itu tidak memasarkan *game* itu sendiri, namun melisensikannya ke Magnavox, perusahaan yang memproduksi televisi dan elektronik rumah tangga lainnya, magnavox kemudian membuat Odyssey, *video game console* pertama kali di tahun 1972.

### 2.2.4. Era Atari

Setelah melihat demonstrasi dari Odyssey, Nolan Bushnell mendirikan Atari Corporation di tengah tahun 1972-an, produk pertama mereka adalah *game* tenis meja yang dioperasikan dengan memasukan koin bernama “Pong”, sebuah *game* tiruan dari *game* Magnavoc, Pong kemudian menjadi *game* komersial yang sukses, Pong dan *video game* membawa kehidupan ke industri *game*.

Pada tahun 1975, Atari merilis *game* Pong yang untuk dimainkan di rumah, produk ini menjadi *best selling product* di musim liburan natal saat itu, kemudian beberapa perusahaan lain masuk ke pasar *game* seperti Fairchild Camera dan Instrument, dimana memproduksi *Console* yang mampu memainkan banyak *game* dengan mengganti *cartridge* nya daripada memproduksi *game console* yang hanya memainkan satu *game* saja.

Pada tahun 1977 Atari merilis *cartridge console* mereka yang pertama, sebuah *video computer system* (atau juga dikenal sebagai 2600), walaupun tidak terlalu cepat menjadi sukses, namun 2600 menjadi sebuah fenomena internasional dan terjual lebih dari 20 juta unit di seluruh dunia, Atari membuat sistem *game*, namun juga mengizinkan perusahaan lain untuk membuat *game* dibawah persetujuan lisensi, pada tahun 1978 Bushnell keluar dari atari.

#### 2.2.5. Masa keemasan *Video Arcade*

*Arcade Games* dikembangkan pada tahun 1970an dan kemudian dikenal sebagai “Era keemasan *Arcade Games*”. *Arcade game* yang pertama kali dioperasikan adalah *Computer Space*, diciptakan oleh Nolan Bushnell. Pada hari-hari sebelum *arcade, game* ini ditempatkan di bar-bar dan pub-pub. *Game* ini memerlukan para pemain yang mampu membaca serangkaian instruksi sebelum bermain dan tak pernah menjadi hit di area bar. Pada musim panas 1972, Bushnell menghadiri demonstrasi sistem Magnavox Odyssey di Burlingame, California dan memainkan *game* ping pong Baer untuk pertama kalinya. Segera setelah itu bushnell dan seorang sahabat membentuk perusahaan baru, Atari. Nolan menciptakan sebuah *game* untuk *arcade*. Dia menyewa insinyur elektronik bernama Al Alcorn dan meminta dia untuk membangun sebuah *game* ping pong. *Game* Alcorn ini diciptakan begitu menyenangkan sehingga Nolan memutuskan untuk maju dan memasarkannya. Sejak nama Ping Pong telah dijadikan merk dagang, mereka cukup menyebutnya dengan PONG. Antarmuka yang intuitif mengarahkan *game* itu sukses besar di bar dan di pub-pub dalam era *arcade*.

#### 2.2.6 *Console dan sekitarnya.*

Pada 1970an melihat pelepasan *console video game* rumah pertama. Paten untuk Ralph Baer dari Magnavox Odyssey diberikan pada tahun 1972, dan menjadi jalan untuk *console-console* rumah lainnya dan merilis Atari 2600,

Intellivision dan Colecovision. *Video game* menjulang pada 1983, namun jadi era gelap di pasar yang tidak terisi sampai Nintendo Entertainment System (NES) mencapai Amerika Utara pada tahun 1985. mesin ini menyuguhkan orang-orang Amerika dengan *game* seperti Mario Bros. dan banyak *genre genre* lainnya yang populer.

Dua dekade yang lalu sejarah *game* telah ditandai dengan terpisahnya pasar-pasar *games* untuk *game console*, komputer rumah dan *handheld* (tangan).

Pada tahun 1988, Nintendo merilis *Game Boy*, *console* tangan populer pertama. Bersamaan dengan sistem Tetris, dimana menjadi *game* teka-teki populer. Beberapa pesaing *game handheld* ini juga membuat debut mereka pada waktu itu, termasuk Sega *Game Gear* dan Atari Lynx. Sementara beberapa sistem lainnya tetap di produksi sampai pertengahan 90an, *Game Boy* tetap berada di puncak tangga penjualan sepanjang hidupnya.

Pasar Amerika Utara didominasi oleh Sega Genesis awal setelah debutnya di tahun 1989, dengan Nintendo Super NES membuktikan kedigdayaannya, terhadap pesaing utamanya di tahun 1991. NEC TurboGrafx 16 adalah mesin dengan sistem 16-bit untuk dipasarkan di wilayah itu, namun tidak mencapai hasil besar, sebagian karena pemasaran yang tidak efektif dari Sega. Di Jepang, *personal computer Engine's* (TurboGrafx 16) 1987 sukses melawan Famicom dan CD drive untuk menolak Mega Drive (Genesis) tahun 1988, yang mana tak pernah mencapai tingkatan yang sama seperti diluar Jepang. *personal computer Engine* pada akhirnya kehilangan Super Famicom, namun cukup punya *user base* untuk mendukung *game-game* baru masuk diakhir tahun 1990an. CD-ROM drive pertama kali muncul dalam generasi ini, dengan tambahan untuk *personal computer Engine* tahun 1988 dan Megadrive tahun 1991. Grafis 3D dasar memasuki mainstream dengan poligon flat-shaded yang dimudahkan dengan prosesor tambahan dalam cartridge *game* seperti Virtua Racing dan Starfox. Pada tahun 1994-1995, Sega merilis Sega Saturn dan Sony membuat debutnya untuk

*video game* dengan *PlayStation*. Kedua *console* ini menggunakan teknologi 32-bit; pintu terbuka untuk *game* 3D. Setelah beberapa kali tertunda, Nintendo merilis *console* 64-bit nya, Nintendo 64 pada tahun 1996, menjual lebih dari 1.5 juta unit hanya dalam tiga bulan. Judul utama, Super Mario 64, mendefinisikan judul untuk *game* platform 3D. Nintendo memilih menggunakan cartridge selain CD-ROM untuk Nintendo 64, unik diantara *console-console* periode ini, terbukti punya konsekuensi negatif. Sementara, SquareSoft, merilis semua *game* sebelumnya dalam seri Final Fantasy untuk *console-console* Nintendo, sekarang berbalik ke *PlayStation*; Final Fantasy VII (1997) adalah kesuksesan yang paling besar, menetapkan popularitas *game-game* permainan peran di barat dan membuat *PlayStation* menjadi *console* utama untuk *genre* ini. Menjelang akhir periode ini, Sony meruntuhkan Nintendo, *PlayStation* mengalahkan penjualan Nintendo 64. *Saturn* sukses di Jepang namun gagal di Amerika Utara, meninggalkan Sega diluar persaingan utama.

1998 adalah perilisan Sega Dreamcast di Jepang (1999 di AS) dan *Game Boy Color* dari Nintendo. Di tahun 2000 Sony merilis antisipasi luas *PlayStation 2*. Dalam tahun yang sama *The Sims* dirilis, ini adalah hit instan dan menjadi *game* komputer terlaris sepanjang masa, melampaui *Myst*. Tahun 2001 Microsoft memasuki industri *console video game* dengan merilis *console* rumah baru, Xbox. Membawa bendera nama, Halo : Combat Evolved, tersedia saat peluncuran sistem itu. Nintendo merilis pendahulu mereka untuk Nintendo 64, *GameCube*, dan *GameBoy* pertama yang seluruhnya baru sejak permulaan *console*, the *Game Boy Advance*. Sega sadar mereka tidak bisa bersaing lebih lama dan mengumumkan mereka akan menghentikan Dreamcast dan tidak lagi membuat perangkat kerasnya, menjadi pengembang pihak ketiga di tahun 2002.

Nokia memasuki pasar *handheld* dengan *game* telepon N-Gage hibrida tahun 2003. *Game* ini dikritik karena desainnya yang buruk, dan anjlok. Pada tahun 2004 Nokia merilis desain ulang dari N-Gage, disebut N-Gage QD, yang tidak

lebih baik. Keduanya secara teknis dirilis pada tahun 2004, yaitu Nintendo DS (DS singkatan dari Dual-Screen) dan *PlayStation Portable* (PSP), tidak membantu N-Gage. Nintendo DS ini sangat inovatif, PSP lebih kuat dan juga memasukkan kapabilitas media terbatas. Di negara-negara barat *console-console* ini punya level kesuksesan yang mirip (penjualan PSP agak lebih tinggi), namun di Jepang DS mengalami hit besar, melampaui penjualan PSP.

Diakhir tahun 2005 perilisan Xbox-360- merupakan generasi ketujuh dari *console video game* pertama.

#### 2.2.7. Masa Depan *Game Console*

Tahun 2006 akan melihat kelanjutan dari generasi mendatang *game console* dalam bentuk dua *console* baru. Sony dengan *PlayStation 3* dan Nintendo dengan kode nama Revolution akan bergabung dengan Microsoft telah meluncurkan Xbox 360 pada tahun ini terjadi “perlombaan teknologi”. Xbox 360 didukung oleh multi core CPU, *PlayStation 3* akan didukung oleh teknologi Cell Processor, dan Nintendo Revolution akan memudahkan para *gamer* untuk berinteraksi dengan *game* via kontroler *wireless* dan menjanjikan lebih banyak inovasi, meskipun spesifikasi teknis penuh ini belum diungkapkan. Semua *console* generasi pertama ini mulai melakukan transisi dari *game* berbasis media tradisional (misalnya cartridge atau DVD-ROM) mampu mendayagunakan aliran isi yang di *download*. Inovasi ini memungkinkan karena untuk meningkatkan dominasi akses internet broadband dan ketersediaan median simpanan besar dalam *console-console*.

#### 2.2.8. *Gameplay*

Dalam *game* komputer dan *video game*, *gameplay* (kadang disebut “mekanik *game*”) adalah istilah umum yang menerangkan para pemain yang berinteraksi

dengan sebuah *game*. Ini termasuk interaksi langsung, seperti kontrol dan antarmuka, namun juga aspek-aspek desain *game*, seperti level dan grafis.

Meskipun menggunakan istilah ini sering dijadikan perselisihan, ini dianggap terlalu samar untuk ranah konsep penjelasannya, baru-baru ini istilah paling umum dipakai dan diterima untuk maksud ini ketika menerangkan *video game*.

#### 2.2.9. Kultur

Lebih dari duapuluh lima tahun lalu, ketika komputer dan *video games* menjadi sangat populer, seluruh sub kultur pun bertambah. *Gamer*, adalah istilah kolektif yang digunakan untuk para pemain yang antusias dengan permainan *video* dan komputer, datang dengan neologisme, fan fiction, fanmade *games*. Bersamaan dengan *console video game*, disini ada komunitas suporter lokal untuk tiap perusahaan *console* yang bersaing. Sering kali, dalam kasus fanboys, suporter dengan kritikan vokal pada persaingan platform. Bahkan tabel skor tinggi pertama ditempatkan dalam *game arcade*, disini selalu ada elemen persaingan yang dibenamkan didalam kultur permainan. Persaingan ini jadi meluas dengan gabungan internet *multiplayer* dalam platform permainan yang berbeda. Dengan persaingan ini ada kerjasama, dengan banyak *game* awal dan modern yang membiarkan para pemain untuk bekerja sama. Seperti *game online* dengan banyak permainan luas, *gamer* tidak hanya saling bersaing satu sama lain namun juga bekerja, bersosialisasi, berpolitik, dan saling bersaing dalam dunia maya.

#### 2.2.10. Platform *game*

Hari ini ada banyak piranti atau platform yang berbeda, dimana *game-game* ini bisa dimainkan. Komputer pribadi, *console*, sistem *handheld*, dan mesin-mesin *arcade* semuanya lazim. *Games* ini tidak bisa dipertukarkan diantara platform, contohnya, *game* Xbox tidak bisa bekerja dalam *personal computer*. Tiga perusahaan platform *video game* rumah yaitu Nintendo, Microsoft dan Sony,

dimana diantara mereka telah menciptakan tujuh dari delapan platform rumah yang paling umum digunakan saat ini. Platform rumah final ini adalah *personal computer*.

Banyak *game* dimaksudkan untuk *personal computer* sekarang sebagai prevalen untuk *console*, dengan banyak pengembang yang menciptakan versi untuk lebih dari satu platform. Selama generasi permainan terakhir, *game personal computer* utama bersamaan merilis versi-versi *console*, dan judul-judul yang awalnya dikembangkan untuk platform tunggal ini sering dipindahkan ke lainnya jika mereka terbukti sukses.

#### a. *Personal Computer*

*Game personal computer* umumnya mengacu pada “*game komputer*” atau “*game personal computer*”. Mereka juga dimainkan pada komputer pribadi, dengan piranti komputer standar seperti *keyboard* dan *mouse* atau perangkat tambahan lain, seperti *joysticks*. *Video feedback* diterima oleh pengguna melalui layar komputer, suara melalui *speaker* atau *headphone*. *personal computer games* in sering lebih detail daripada *game console* karena rilis pasar pertama arsitektur eksternal mereka dan kartu grafisnya.

Sekarang, banyak *games personal computer* utama memerlukan versi baru dari sistem operasi *Windows* untuk diinstal dalam komputer. Disini, ada, gerakan terus menerus untuk memperoleh *game-game* paling populer yang dijalankan dibawah sistem operasi *Macintosh* dan *Linux*, meskipun ini masih kecil.

Salah satu penjelasan yang memungkinkan untuk turunya penjualan *game komputer pribadi* berhubungan dengan *console-console* yang bisa ditemukan didalam *personal computer* itu sendiri; sebuah komputer harus memenuhi ketentuan minimum tertentu seperti kecepatan CPU, RAM, kecepatan sistem (MHz atau GHz), memori kartu *video*, *hard drive*, sistem pengoperasian, kecepatan koneksi internet (untuk *game online*) dan kriteria lain. Tanpa perangkat

keras yang layak, kinerja *game* akan buruk atau sama sekali tak jalan, berlawanan dengan perangkat lunak *console*, dimana perangkat lunak ini didesain berdasarkan pada set konfigurasi perangkat keras *console*. Menjadikan perangkat lunak ini mudah dibajak menjadi ancaman terbesar dalam *game-game personal computer*, meskipun modifikasi *hardware console* ini memungkinkan untuk membajak *game* itu sendiri.

#### b. Internet

*Online Games* dimainkan melalui Internet. Permainan *online* ini dimulai dengan *game-game personal computer*, namun dilakukan perluasan untuk melibatkan *console-console* yang paling modern. *Console* pertama untuk menggabungkan fitur-fiturnya adalah Sega Dreamcast. Sekarang merupakan kunci fitur dari *game* modern, dengan melibatkan konektivitas internet dalam *console* seperti PlayStation 2, Xbox dan Gamecube (meskipun dieksploitasi penuh dalam Xbox); *console* portabel seperti PSP atau DS menggunakan Wi-Fi, dan dalam telepon-telepon seluler/bergerak. *Game online* butuh beberapa orang untuk bermain di waktu yang sama, tidak semua *genre* cocok ; *genre* paling populer termasuk MMORPG, FPSs, *game* balapan/mengemudi, *game* strategi dan sport.

Internet juga jadi host/tuan rumah untuk *game* berbasis web, ditulis menggunakan format seperti Flash dan Javascript. *Game-game* ini umumnya tidak berbagi biaya pengembangan yang sama, kedalaman atau keseriusan *personal computer* dan *game console*, dan umumnya cepat selesai. Beberapa *game* berbasis *user* tidak punya akhir. *Game* seperti Runescape, telah diperluas jauh diluar ini, dan sering dianggap selevel dengan *game personal computer* mainstream.

#### c. Console

*Game console* dimainkan dalam *console video game*, atau “home console”, komputer spesialis spesifik didesain untuk memainkan *game* ini dengan format

tertentu. Para pemain ini selalu berinteraksi dengan *game* melalui pengontrol, dan *video* dan suara pada umumnya dikirimkan ke pemain via televisi melalui kabel A/V komposit, meskipun banyak *console* modern mendukung output tambahan, seperti surround *sound*, pindai progressif dan *High Definition setup* melalui penggunaan kabel-kabel komponen.

*Console* itu sendiri terpisah dari komputer pribadi sekitar dua dekade yang lalu, fakta dimana masih ada bukti bukan hanya pada nama, namun juga di banyak perangkat yang tersedia bagi banyak *console*, seperti *keyboard* dan mouse dirilis untuk Sony *PlayStation 2* dan Sega *Dreamcast*.

#### d. *Handheld*

*Game handheld* dimainkan dengan *game console handheld*, seperti Nintendo *Game Boy* line, Nintendo DS dan Sony PSP. *Console handheld* ini bertindak sebagai pengawasnya, yang mana para pemain menggunakan untuk berinteraksi dengan *game*, serta mempunyai layar in-built (terbenam langsung) dan piranti output audio. Karena mereka didesain untuk dimainkan diluar, mereka secara tradisional cukup kecil untuk dibawa dalam tas atau saku jaket (*Virtual Boy* adalah pengecualian), namun karena ukurannya yang kecil, *console handheld* ini mereduksi tenaga prosesing dibandingkan dengan *console-console* yang lebih besar, artinya bahwa *game* ini lebih pendek, dan sampai rilis Nintendo DS, terbatas untuk 2D.

#### e. *Arcade*

*Game arcade*, secara tradisional, adalah “*game* yang dioperasikan dengan koin” dan dimainkan untuk piranti tunggal saja biasanya disewakan untuk tempat hiburan komersial. *Game* ini diprogram, diperlengkapi, dan didekorasi untuk *game* spesifik, terdiri dari layar *video*, set alat kontrol dan slot koin. Kontrol ini mirip dengan yang tersedia untuk banyak *console* (meskipun seperti perangkat )

dan papan dari joystick klasik dan tombol (Pac-Man), senjata (Duck Hunt), alas dasar untuk ditekan (Dance-Dance Revolution). *Game arcade* tidak menguntungkan untuk disewa bisa dibeli oleh individu, banyak dari mereka kemudian mengeksplorasi dinamika *game* ini dengan merubah program secara sederhana.

### 2.2.11. Popularitas

Popularitas *game video* dan komputer, secara menyeluruh, telah meningkatkan bahkan sejak 1984-1987 jatuh disebabkan oleh runtuhnya *video game* tahun 1983, dan popularitas itu muncul untuk terus meningkat. Usia rata-rata pemain *video game* adalah 30 tahun, adalah bohong bila ada mitos yang mengatakan *game* ini untuk para remaja.

Empat pasar terbesar untuk *game* komputer dan *video* adalah AS, Jepang, Kanada dan Inggris. Pasar signifikan lainnya adalah Spanyol, Jerman, Korea Selatan, Perancis dan Itali. China tidak dianggap pasar signifikan, karena diperkirakan 95% *game video* yang terjual di negara ini adalah bajakan.

Tipe *game* yang dijual berbeda diantara pasar-pasar ini karena preferensi lokal. Konsumen Jepang menghindari *game* komputer dan lebih suka membeli *game video*, dengan preferensi kuat untuk *game* yang diciptakan di Jepang, menggunakan *console-console* buatan Jepang (1 alasan mengapa Xbox kurang populer disana). Di Korea Selatan, *game* komputer lebih disukai, terutama *game* MMORPG dan *game* strategi real time; disini ada lebih 20,000 kafe internet dimana *game* komputer bisa dimainkan dengan biaya per jam.

NPD Group melacak penjualan *game video* dan komputer di AS. Dilaporkan pada tahun 2004 ;

- ❖ Penjualan *software console* dan portabel : \$6.2 milyar, naik 8% dari 2003.
- ❖ Penjualan *hardware* dan aksesoris *console* dan portabel : \$3.7 milyar, turun 5% dari 2003

❖ Penjualan *personal computer game* : \$1.1 milyar, turun 2% dari 2003.

Hitungan-hitungan penjualan ini dalam dollar, bukan unit: unit pengiriman untuk tiap kategori adalah lebih tinggi daripada jumlah penjualan dolar, banyak *software* dan *hardware* yang terjual dengan reduksi harga dibandingkan tahun 2003.

Penjualan retail *personal computer game* turun tiap tahun sejak 1998, namun fakta tidaklah demikian ; jumlah penjualan retail dari NPD tidak memasukkan penjualan dari *download online*, bukan pemasukan langganan untuk *game-game* seperti MMORPGs.

Disini umumnya terjadi pengulangan, diyakini ada kesalahan dalam penjualan *video game* ini melebihi pemasukan industri perfilman. Ini tidak benar ; di AS, penjualan *video game* melebihi pemasukan total film box office tiap tahun sejak 1996, namun studio film membantah para penerbit *video game* ini ketika pemasukan utama dari film ini dihitung, berarti penjualan DVD, penjualan untuk distribusi asing, dan penjualan untuk TV kabel, TV satelit dan jaringan pemancar televisi.

Industri *game* dan film juga menjadi saling berkaitan, perusahaan-perusahaan seperti Sony mempunyai saham signifikan pada keduanya. sejumlah besar film musim panas blockbuster diambil dari *game*, sering diluncurkan bersamaan untuk pemasaran.

*Game* komputer adalah bisnis dunia, ambil contoh untuk Korea Selatan. Para pengembang disana menyombongkan diri bahwa MMORPGs seperti Lineage dan Ragnarok *Online* dengan jutaan pelanggan dan jadi pemasukan MMOG ketiga di dunia. StarCraft gosu (pemain-pemain ahli) adalah selebritis-selebritis dalam sebuah *game* yang disebut sebagai “olahraga nasional” milik negara. Kesuksesan komputer dan *game online* ini biasanya diperuntuhkan untuk Korea Selatan yang mendorong koneksi internet Broadband di rumah dan larangan pada produk-produk Jepang (restriksi ini dihilangkan menjelang akhir 1990an).

Ada banyak website dan penerbitan mencurahkan seluruhnya untuk *game* yang telah diciptakan, termasuk Official Xbox Magazine, Nintendo Power, Official U.S. PlayStation Magazine, *GamePro*, Electronic Gaming Monthly, *GameSpot*, *GameSpy*, IGN, Amped News dan *GameFAQs*.

*Game video* ini sekarang tertanam dalam budaya populer di AS. Banyak t-shirt yang tersedia menunjukkan referensi *video game*, seperti gambar kontroler NES dengan teks “Know Your Roots”. Juga *video games* ini juga menjadi bagian utama dalam platform pemasaran silang, seperti Pokemon atau Yu Gi Oh dimana seorang anak bisa menonton acara televisi, membeli kartu niaga, dan memainkan berbagai *video game* yang tersedia.

Properti *video game* ini menghasilkan kesuksesan campuran dengan melakukan migrasi ke film. Film pertama dari properti *video game* adalah The Wizard, dimana dikritik sebagai iklan 90 menit dari Super Mario Brothers 3. Di pertengahan 90an, film-film Super Mario Brothers, Street Fighter, Wing Commander dan Mortal Combat dirilis. Review film umumnya buruk.

Selain kinerja film-film ini yang buruk, banyak studio masih ingin memutar *game-game* besar dalam film, berharap popularitas *game* itu akan membantu film. Namun, setelah lama, banyak proyek-proyek yang mewujudkannya tak pernah berakhir, namun kesuksesan film seperti Lara Croft : Tomb Raiders membuat lebih banyak film berusaha mematerialisasikannya. Doom, sebuah *game* dimana pembuat film sedang mencoba untuk melakukan persilangan sejak pertengahan 90an, menjadi hit di teater 12 tahun setelah rilis awalnya. John Woo juga memproduksi lisensi untuk film yang diambil dari *game* Nintendo populer Metroid.

Disini masih ada perdebatan dalam industri perfilman apakah *video game* ini bisa secara konsisten dijadikan film yang menguntungkan. Film seperti Final Fantasy : the Spirit Within, menerima respon beragam dari penonton, dengan mengatakan ini film yang sangat bagus dan lainnya mengatakan ini film yang

sangat buruk dengan citra hasil komputer yang sempurna, namun akhirnya melonjak dalam jajaran box office dan *House of the Dead* dari Uwe Boll, *Alone in the Dark* dan *Bloodrayne* mengakhiri ini dengan reaksi dari fan dan sukses box office dan masuk dalam 100 film IMDB, memberikan banyak keyakinan apakah film-film ini akan ditangani secara serius. (banyak orang yang merasa bahwa Boll sendiri adalah salah satu alasan terbesar untuk kualitas rendah dari terjemahan *game* ke film). Baru-baru ini dirilis *Final Fantasy VII : Advent Children* bisa merubah pikiran orang-orang meskipun, film ini dirilis langsung ke DVD, melompati teater seluruhnya.

Dengan kata lain, *game video* mendapat lebih banyak sukses ketika diadaptasi dalam kartun/anime. Beberapa contoh kesuksesan utama termasuk kartun Mario Bros, Sonic SatAM, *Captain N : The Game Master* dan *Earthworm Jim* sementara *Sonic Underground*, kartu Amerika *Mega Man* dan *F-Zero GP Legend* dianggap buruk. Kadang kala, mereka bahkan “membantu” lebih banyak *game-game* Jepang yang tak terkenal mencapai popularitas di Amerika meskipun jarang : *To Heart* akan jadi contoh terbaik untuk hal ini.

Film-film jauh lebih sukses berpindah ke arah lain, memasuki *video game*. Film-film blockbuster musim panas saat ini secara simultan merilis *video game*; beberapa *video games* paling menguntungkan diambil dari film-film, seperti Electronic Arts dan Stormfront Studios “*The Lord of the Rings: The Two Towers* dan seri EA *LotR game* mengikutinya, dan Activision’s dua *video game* *Spider-Man*.

Meskipun film-film lebih sukses beralih ke *game*, tidak semua *game* film adalah paling populer diantara komunitas *game*. Beberapa penerbit percaya bahwa kesuksesan film ini akan membantu *game* ini terjual, dan tidak perlu jadwal perkembangan yang lama seperti dibutuhkan untuk membuat *game* yang memaksa. Beberapa contoh ini adalah *game* film *Catwoman* dan *King Arthur* sejalan dengan seluruh waralaba televisi ke *game*.

Juga, *video game* yang ditemukan di MTV2, dalam acara populer dikenal *Video Mod*, dimana karakter-karakter dari *video game* populer mengambil lagu-lagu dari artis-artis terkenal, seperti karakter seperti dari *The Sims 2* menyanyikan lagu “Stacy’s Mom” oleh Fountains of Wayne.

Di Internet, *game* juga menjadi subyek paling populer dari banyak web komik. Baru-baru ini ada dua variasi. Yang pertama adalah *sprite comic*, seperti 8 Bit Theater, dimana artis menggunakan *sprites* dari *game* Final Fantasy untuk menceritakan cerita. Kadang-kadang ini adalah cerita orisinal, namun sering berupa parodi dari *game* dimana *sprite* berasal. Lainnya komik strip yang lebih tradisional, berisi seni orisinal seperti *Penny Arcade*. Disini, ada garis cerita atau lelucon berevolusi pada kejadian-kejadian baru dalam *game video*. Keberhasilan *Penny Arcade* menarik banyak orang dalam industri, termasuk Ubisoft. Parodi-parodi lain datang dalam bentuk *video* amatir dalam Tetris atau Ghost dan Goblins, seperti Mega 64.

Acara *online* semakin cepat menempatkan untuk melihat siaran laga langsung seperti *Gamespot* “On the Spot”.

#### 2.2.12. Kontroversi

*Game* komputer dan *video* jadi subyek kontroversi dan sensor, karena gambaran kekerasan grafis, tema-tema seksual, iklan, konsumsi obat-obatan ilegal, konsumsi alkohol atau tembakau, propaganda atau kegilaan di beberapa *game*. Diantara lainnya, mengeritik *game video* kadang-kadang melibatkan grup-grup orang tua, politisi, prostitusi, grup agama terorganisir, dan grup minat khusus lainnya, meskipun semuanya bisa ditemukan di semua bentuk hiburan dan media.

Sensor *game video* didefinisikan menggunakan kekuasaan grup atau negara untuk mengontrol permainan, distribusi, pembelian atau sale *video game* atau komputer *game*. Kontroversi *video game* dalam banyak bentuk dan sensor adalah

subyek kontroversi, serta topik perdebatan populer. Penentang dan lawan sensor sering sangat bernafsu tentang pandangan-pandangan individu mereka.

Sejarahnya, tipe kontroversi dan kritikan tidak unik untuk *game-game video*. Situasi yang sama diterapkan untuk buku-buku Komik, musik dan gambar-gambar bergerak. Lagipula, muncul jadi pertanyaan tak berakhir. Karena bentuk-bentuk seni ini terhadap mereka terjadi lebih jauh di masa lalu, diluar itu. Dalam kasus, usaha-usaha sensor di AS terbentur seperti kekerasan hak-hak asasi Amandemen Pertama, dan mereka telah menjadi terintegrasi aspek masyarakat.

Satu *game* ini benar-benar muncul dalam kategori ini adalah “Grand Theft Auto : San Andreas”.

### 2.2.13. Pengembangan *Game*

*Video game* dibuat oleh para pengembang, yang digunakan ketika individu-individu atau tim-tim kecil pada tahun 1980an. Sekarang, perkembangan ini umumnya memerlukan tim besar terdiri dari desainer, desainer grafis, dan artis-artis lain, programer, desainer suara, musisi, dan teknisi lain ; semuanya ditangani oleh prosedur. Visi untuk *game* ini berasal dari peran yang telah diuraikan. Perkembangan oleh komite karya-karya langka.

*Video game* ini berkembang cepat di semua area, namun masalahnya adalah biaya, dan bagaimana para pengembang bermaksud untuk menjaga cukup biaya rendah untuk menarik investasi dari penerbit. Banyak tim pengembangan *console video game* berjumlah 20-50 orang, dengan beberapa tim melebihi 100. Ukuran tim rata-rata serta waktu pengembangan *game* dengan ukuran industri dan teknologi yang dilibatkan dalam menciptakan *games*. Ini mengarah kejadian reguler yang ketinggalan deadline dan produk-produk tak jadi; Duke Nuke Forever adalah contoh dari masalah ini.

*Game personal computer* sering didesain dengan modifikasi *end-user* dan konsekuensinya membuat *game-game* komputer modern dimodifikasi oleh *gamer*

tanpa banyak kesulitan. Modifikasi ini bisa menambah dimensi ekstra kemampuan permainan dan minat. Internet menyediakan medium murah untuk mempromosikan dan mendistribusikan mods (modifikasi) ini, dan mereka menjadi faktor terpenting dalam keberhasilan komersil beberapa *game*. Para pengembang seperti id, Valve dan Epic mengirimkan *game-game* mereka dengan alat perkembangan yang digunakan untuk membuat *game* di tempat pertama, sejalan dengan dokumentasi untuk membantu pengembang-pengembang mod, jenis kesuksesan ini terlihat oleh mods-mods populer seperti Counter-Strike.

Mods populer ini kadang-kadang dibawa oleh para pengembang *game*. Dalam kasus ini Half-Life dari Valve. Valve membeli sejumlah mods populer termasuk Counter Strike dan Day of Defeat. Setelah merilis Half Life 2 Valve mengembangkan mods-mods ini untuk sekuel dan menjualnya melalui *software* distribusi digital internal, Steam.

Non *gamer* menggunakan beberapa istilah untuk *console*, *personal computer*, *Arcade*, *handheld* dan *game-game* serupa karena mereka tidak setuju dengan nama terbaik itu. misalnya untuk “computer *game*” atau “*video game*” menerangkan keseluruhan *game-game* ini. lainnya menggunakan istilah seperti “perangkat lunak hiburan”, “media hiburan interaktif”, “hiburan interaktif elektronik”, “*game* elektronik”, “*software game*” dan “*videogame/ video game*”. *Gamer* cukup senang menggunakan istilah samar seperti “*games*” atau “*videogame/ video game*” untuk membedakan dari *game* luas dan kartu *game* bila perlu.

*Game* komputer dan *video* adalah subset media interaktif, dimana termasuk realitas maya, simulasi terbang dan teknik, multimedia dan World Wide Web.

#### 2.2.14. Platform Baru

Membangun kesuksesan *game* interaktif dimainkan pada *console* dan komputer, beberapa perusahaan elektronik membuat cabang keluar dari platform-platform baru. salah satunya platform *game* yang paling pesat adalah Internet. Sementara *game* *dungeon multi-user* pertama (atau MUD, *game* dunia yang memainkan peran – *online* melibatkan banyak pemain) muncul tahun 1979, pengembangan baru-baru ini telah membuat internet, atau *online*, *game* ini merupakan platform yang unik.

Salah satu tipe *game* internet populer dicirikan oleh “massively Multiplayer *online* persistent ”(MMOP *game* yang terus menerus *online* dimainkan oleh banyak pemain) dimana ratusan dan bahkan ribuan pemain bisa bersosialisasi atau saling berkompetisi. Dengan 100,000 pelanggan bayar menjelang 2000, Origin Systems’ *Ultima Online* adalah *game* MMOP pertama yang ekonomis. Di awal tahun 2000an Sony *Online’s* *EverQuest* dan *Asheron’s Call* dari Microsoft masing–masing menarik lebih dari 400,000 pelanggan bayar.

Pesatnya pertumbuhan teknologi yang luar biasa ini muncul untuk menawarkan masa depan cerah bagi industri *game* elektronik. Beberapa perusahaan sekarang menerbitkan *game-game* untuk PDA serta ponsel. Popularitas *game* elektronik pada akhirnya mendorong pengembangan teknologi-teknologi baru, karena perusahaan melihat pasar yang dikembangkan, besar dimana untuk merilis produk-produk baru. Pengembangan cepat seperti realitas maya bisa diperkenalkan sebagai pengalaman *game* “yang harus dimiliki”, menarik *user –user* baru yang benar-benar mampu menjelajahi teknologi masa depan sementara mereka memainkan *game-gamenya*.

### 2.3. *Game Genres*

*Game*, seperti banyak bentuk media lain, bisa dikategorikan dalam *genre-genre* berdasarkan *gameplay*, lingkup, dan macam-macam faktor lainnya.

Kenyataannya, *game* ini sering lebih banyak mengklasifikasikan *genre* daripada film–film, musik atau pun buku-buku. Karena permainan ini punya sejarah relatif singkat, batasan-batasan teknis, dan tekanan-tekanan komersial baru-baru ini mempengaruhi pasar Amerika Utara dan Jepang, game-game elektronik ini dipasang dalam periode formalisme yang ekstrem. Baru-baru ini, video game ini mulai meledak dalam popularitas, kebangkitan ini kebetulan bersamaan dengan naiknya nilai produk dan biaya pengembangan. Ketika para gamer mulai mengharapkan akting suara berbakat, konstruksi dunia yang luar biasa dan efek suara berkualitas Hollywood, biaya produksi naik dan perlu investasi berat diperlukan oleh para penerbit (yang ingin memaksimalkan profit), banyak yang memilih untuk membuat games berdasarkan pada ide-ide “coba dan jadikan” meminjam dari games-games dan konsep-konsep lama.

Yang paling jelas buktinya adalah trend para penerbit untuk menetapkan “waralaba”, yang mana sering mendaurulang karakter, situasi, konflik, mekanik *gameplay*, dan tema yang sama untuk sejumlah sekuel. Karena itulah, meskipun ada banyak *game* yang bisa mengkombinasikan *genre-genre*, sangat sedikit yang eksis diluar paradigma *genre* yang telah *mapan* sebelumnya, dengan pengecualian yang terbaik.

berikut adalah beberapa *genre game game* yang telah ada dengan penjelasannya masing-masing *genre*, *genre-genre* ini didata dari *video game console* maupun *game personal computer*. Banyak kategori dibawah ini telah bercampur aduk dengan *genre* yang lain, seperti contohnya *Zelda:Majora mask*, *game* ini memiliki ciri-ciri dari *genre Action*, dan RPG.

### 1. *Action*

Adalah salah satu *genre game* yang paling dasar yang pernah ada, *game* ini memiliki ciri-ciri khas dengan melakukan gerakan aksi di *game* secara realtime

## 2. Fighting

*genre* ini merupakan *genre* pertarungan, biasanya dilakukan dengan dua pemain, namun bisa juga dilakukan dengan melawan komputer yang ada, biasanya merupakan seni bela diri, ataupun seni bertarung tangan kosong lainnya, banyak gerakan yang digambarkan secara mustahil di *genre* ini, beberapa karakter di *game* ini memiliki senjata seperti pedang atau tenaga dalam, *genre* ini muncul ke permukaan pada era tahun 1980 an ketika *game Street fighter II* di rilis di NES dan masih populer sampai sekarang, beberapa contoh *game* ini *Super Smash Brothers, King of Fighters, Mortal Kombat, Street Fighter, Soul Edge and Soul Calibur, Tekken, and Virtua Fighter*

## 3. First Person Shooter

*Game* menembak dan pertarungan dari sudut pandang yang spesifik, kebanyakan *game* ini menempatkan sudut pandangnya dari belakang senjata yang dipegang oleh karakter *gamenya*, sudut pandang ini diberikan agar membuat pemain seolah-olah berada di sana secara virtual, *game* ini biasanya memerlukan reflek yang tinggi di *stage* yang sulit, elemen 3D membuat *game* ini tidak terjangkau oleh *hardware* pemain kebanyakan sampai pada tahun 1990, *Wolfstein3D* adalah *game* First person shooter yang pertama diketahui secara luas dan kemudian muncul *game Doom* yang memberi terobosan dalam grafis, membutuhkan teknik tersendiri untuk membuat *game* ini cukup ringan untuk dimainkan di mesin biasa.

## 4. Third Person Shooter

Hampir sama dengan First person Shooter, namun *genre* ini memberikan perspektif dari orang ketiga ketika *game* berjalan, namun sangat fleksibel, terkadang di *game* tertentu pemain bisa memilih antara perspektif orang ketiga atau orang pertama, *game-game* yang masuk kategori ini ialah *Grand theft Auto, Heretic II, Max Payne, Oni.*

### 5. Role *Playing Game* (RPG)

Adalah *game* yang menempatkan pemain didalam dunia *fantasy* atau *science fiction*, dan *game* berjalan seiring dengan jalan cerita, kebanyakan *game* ini membuat pemain menjalankan karakter dengan karakter-karakter spesifik seperti petualang, penyihir, ksatria, rahib, pencuri. Dll, kebanyakan disebut *Classes*, dan normalnya karakter mengkontrol satu karakter.

Pada awalnya hampir semua *game* ini mempunyai sistim *turn based*, sekarang *game* ini bisa berupa sistem *realtime*, beberapa *game* yang masuk kategori ini ialah: *Final Fantasy*, *Baldur Gate*, *Ultima*.

### 6. Massively Multiplayer *Online Games*

*Genre* ini adalah “dunia virtual” dimana memungkinkan banyak pemain untuk bermain bersama melalui media Internet dan saling berinteraksi, kebanyakan *game* ini menggunakan sistem langganan dengan pembayaran, namun banyak juga tidak memerlukan pembayaran alias gratis, *genre* ini pertama kali muncul pada tahun 1990, grafisnya bervariasi sesuai dengan *gamenya*, *genre* ini dibagi lagi menjadi beberapa *genre*.

- **Fantasy** / MMORPG (massively multiplayer online Role playing game), adalah *genre* yang paling populer *Ultima Online*, *EverQuest*, *Final Fantasy XI*, *Lineage*, *World of Warcraft* dan *Runescape* adalah beberapa *game* yg telah ada, walaupun muncul *genre-genre* lain, *genre* ini lah yang paling populer.
- **Sci-Fi**, pemegang marker MMOG, *game* yang ada seperti *Anarchy Online*, banyak *game* lain yang diluncurkan dengan space Sci-Fi, seperti *Eve Online*
- **MMOFPS** ( massively multiplayer Online First person shooter) adalah kategori *game* komputer yang menggabungkan *genre* first person shooter

dengan *game online* yang dimainkan oleh banyak orang, *Planetside* dan *Gunz* adalah beberapa *game* dari *genre* ini.

#### 7. Simulator.

Adalah *game* yang mensimulasikan sesuatu, seperti menerbangkan pesawat terbang, dimana kadang-kadang realistik, *genre* ini biasanya juga dipakai untuk pelatihan serius seperti pelatihan militer, beberapa sub *genre* di sini adalah:

- **Flight**, atau simulasi penerbangan, biasanya merupakan simulasi pesawat tempur, beberapa *game* yang populer adalah *Falcon4.0*, *IL-2 Sturmovik*, juga ada simulasi yang diperuntukan untuk penduduk sipil, *Microsoft Flight Simulator* adalah contoh dari *genre* ini yang terbaik.
- **Racing game**, dimana menempatkan pemain di kursi sopir sebuah kendaraan yang memiliki performa tinggi dan mengharuskan pemain untuk bersaing dengan pemain lain, *genre* ini adalah salah satu *genre* yang pertama kali diciptakan dan masih populer sampai sekarang, ada dua sub *genre* dalam *Racing game*, *Arcade* dan *Simulation*, *arcade* mempunyai setting tempat yang fantastis, tidak realistik, sedangkan *Simulation* mengambil setting dunia nyata, banyak yang mengambil setting perlombaan balap mobil di dunia nyata, seperti *Indianapolis 500*, atau *Rally Dakkar*, namun sub *genre* ini juga diaplikasikan di *arcade*, contohnya *Need For speed: Underground*,
- **Sports**, *genre* ini mensimulasikan permainan fisik tradisional seperti bola basket, sepak bola, baseball, golf, bowling, tennis, rugby dan lain lain, *genre* ini menempatkan pemain di olahraga, sedangkan ada pula yang menempatkan pemain di “belakang”nya seperti *Championship Manager*, contoh *game* yang populer di *genre* ini ialah serial *Madden NFL*.
- **Militer**, banyak *game* yang mensimulasikan perang, seperti simulasi Tank, kapal tempur, beberapa *game* disini ialah *Operation:Flashpoint*, di versi yang lebih tinggi *VBSI*, digunakan untuk pelatihan militer sesungguhnya.

- **Space**, sub *genre* ini berada di pinggir dengan menggabungkan *action* dengan strategi, beberapa *game* disini contohnya adalah *Freespace*, *Independence War*, dan *Wing Comander*.

## 8. Strategy

*Genre* ini memfokuskan *game* ke perencanaan strategi yang hati-hati, dan manajemen sumber daya alam untuk mencapai kemenangan, bisa diklasifikasikan ke permainan yang membutuhkan otak, *game* ini bisa berbentuk *turn based* ataupun *real time*, dan terkadang dua sistem tersebut digabungkan, beberapa sub *genre* di *genre* ini ialah:

- **Strategy Wargame**, kebanyakan *game* strategy mempunyai tema perang, *game* ini dibagi menjadi *Turn based*, *Real-time Strategy* dan *real-time Tactical*, *turn based* adalah sistem yang paling umum di *game* strategy, tidak lama kemudian *personal computer* diadopsi oleh *genre* ini dan kebanyakan *game* berkembang dari sini. Strategi *game* di web adalah salah satu variasi yang kurang populer walaupun pemain tidak mengharuskan menginstal *software* khusus karena pada dasarnya *game* tersebut adalah *Interface* dari web, beberapa dari *game* ini biasanya hanya bertahan beberapa bulan sebelum meng-*restart game* dari awal lagi, beberapa *game* yang cukup populer di web adalah *Planetarion*, *Dawn Of Myth*, dan *Terra Incognita*, *Massively Multiplayer Online RTS* adalah subdivisi yang sangat kecil di *genre* ini, beberapa *gamenya* adalah *Shattered Galaxy*, dan *mankind*.

- a. **Real time Strategy dan turn based strategy** , bisa dikatakan sebagai *Strategy war game*, karena mereka lebih fokus ke pertarungan militer, seperti *Reconnaissance*, sedangkan *turn based* strategy lebih diutamakan ke strategi perang, contoh *game* real time strategy ialah *Warcraft*, *StarCraft*, *Command and Conquer*, *Age of Empires* dan *Total Annihilation*, sedangkan *game turn based* strategy bisa di

contohkan dengan *Sid Meier's Civilization*, *the Heroes of Might dan Magic series*, *the Fire Emblem*

b. **Real Time Tactics dan turn based tactical**, sebuah *genre* yang berbeda yang memfokuskan ke sejumlah unit, dan dilakukan dengan pengumpulan sumberdaya alam dan produksi unit, adalah *Real time tactical*, beberapa contoh dari *genre* ini ialah *WarHammer:Dark Omen*, satu *game* yang memiliki unsur *Real time tactical* yang paling murni, dan ada pula yang *turn based tactical* yang lebih mendekati permainan RPG.

- **God Game**, sebuah *genre* favorit dari *game* strategi adalah *God Game*, contoh *game* yang cukup populer disini ialah *The Sims*, *genre* ini seringkali tidak memiliki *Ending*.
- **Economic Simulation Game**, sub *genre* dari *game* strategy yang bertujuan untuk mengatur perekonomian atau bisnis, seperti *Railroad Tycoon*.
- **City Building Game**, sesungguhnya merupakan salah satu bagian dari *economim simulation game*, sub*genre* ini berisi tentang merencanakan atau mengetuai sebuah pembangunan kota, baik itu makanan, obat-obatan, spiritual, pertumbuhan ekonomi, contoh *game* ini adalah *SimCity*.

#### NOTABLE GENRE

- *Game* Dewasa, *genre* ini dikhususkan ke *audience* dewasa, sudah ada beberapa jenis *genre* dari *game* ini, beberapa sangat berbeda dengan *game mainstream*, *game* ini memuat hal-hal yang berbau dewasa,
- *Game* Petualangan / *adventure*, *game* ini adalah salah satu *game* yang paling awal muncul di market, dimulai pada *Colossal Cave Adventure* di 1970, yang akhirnya menjadi serial *Zork*, dan populer di tahun 80 an sampai 90 an, pemain berperan sebagai karakter utama dalam *game*, normalnya,

*game* ini memecahkan teka teki dengan artefak-artefak yang ditemukan di *game* ini, *game* tipe ini pada awalnya ialah berupa *text game*, pemain mengetikkan tulisan seperti “ke barat” atau “ambil tali” dan kemudian *game* memberikan deskripsi apa yang terjadi kemudian, kemudian grafis muncul dan mulai diberikan visual tentang keadaan *game*, namun masih menggunakan *input text*, kemudian mulai digunakan penggunaan *mouse*, sehingga pemain bisa meng klik ikon-ikon, pada tahun 1990 popularitas *game* ini menurun drastis sehingga disangka *genre* ini telah mati, namun pada tahun 2005 terjadi semacam kebangkitan dengan *game-game* baru yang populer seperti Trace Memory, Fahrenheit, Phoenix Wright: Ace Attorney, dan Dreamfall.

- *Arcade*, adalah *video* tradisional yang dioperasikan dengan memasukan koin kedalam mesin arcade yang cukup banyak ditemui pada tahun 1970-1980, *game* ini berkarakteristik *quick play action*, dan bersifat adiktif, *game* ini mudah sekali dipelajari tapi susah untuk dikuasai,
- *Educational*, *genre* ini menggunakan *game* untuk alat untuk mengajar, kebanyakan *genre* ini diperuntukan untuk anak-anak sampai dengan remaja, diatas itu subjeknya menjadi lebih kompleks seperti contohnya: kalkulus, beberapa *game* di *genre* ini *Carmen Sandiego*, *Mavis beacon*, *teaches typing*.
- *Maze*, *game* ini memerlukan pemikiran logis tentang dimana musuh akan lewat, sehingga bisa menghindarinya, salah satu *game* yang paling terkenal di *genre* ini ialah *Pac-Man*,
- *Music*, adalah tipikal *game Arcade* yang menantang pemain untuk mengikuti gerakan atau membuat nada musik tertentu, beberapa *game* mengharuskan pemain untuk mengeluarkan suara melewati *controler*, atau *keyboard*, atau beberapa *game* yang lain memerlukan pemain untuk menari dengan sinkronasi dari musik, *genre* ini populer di tahun 1990

seiring dengan musik rap dan keberhasilan dari *game Dance dance Revolution*, beberapa *game* yang populer lain ialah *Amplitude*, *beatmania IIDX*, *In The Groove*, *PaRappa the Rapper*.

- *Party*, *Party game* adalah tipe *game* yang dibuat untuk dimainkan banyak orang, normalnya *game* ini memiliki banyak jenis *mini game* yang temanya kurang lebih mengumpulkan barang-barang dalam jumlah terbanyak atau tercepat dibandingkan dengan pemain lain, beberapa *game* yang populer adalah *Mario`s Party* dan *Fuzion Frenzy*.
- *Pinball*, terutama / dimaksudkan disini ialah *Pinball Table Emulator*, didesain untuk mereplika suasana Pinball sungguhan, kebanyakan *game* ini memiliki aturan *game* yang sama, yaitu mengontrol *Flipper* kiri dan kanan untuk membuat bola dilempar ke bermacam-macam *Playfield* untuk mendapatkan point-point, dalam beberapa kasus *game* ini memiliki lebih daripada 2 *flipper*, yaitu 2 untuk dibawah dan 2 untuk diatas, *game-game* yang cukup populer itu adalah *Pokemon pinball* dan *metroid prime pinball*.
- *Platform*, *game* ini menjalankan karakter yang bergerak di tanah yang bergravitasi dan bergerak ke permukaan yang horizontal yang biasa disebut *Platforms*, *genre* ini merupakan salah satu dari *genre* yang paling awal ditemukan, sangat populer disaat itu, namun menurun seiring ditemukannya grafis 3D, *game* ini ialah *game* 2D yang mengambil sudut pandang disebelah karakter, *game* ini sangat mudah dibuat ketika pertama kali *game* dibuat, namun ketika Grafis 3D muncul membuat Platform berbentuk full 3D, namun karena kontrolnya susah menjadikan *game* ini kurang populer, sehingga muncul 2,5D yaitu grafis 3D dengan pandangan seperti 2D, *game* ini memiliki elemen2 seperti memanjat tebing, menembak, melompat dan bertarung, beberapa *game* disini ialah *Mega Man series*, *Donkey Kong*, *Super Mario Bros.*, *Metroid*, *Lode Runner*,

*Commander Keen, Sonic the Hedgehog, Spyro the Dragon, Crash Bandicoot dan Prince of Persia series.*

- *Puzzle*, *game* ini memerlukan pemain untuk memecahkan teka-teki, *game* ini biasanya menggabungkan elemen petualangan dan edukasi, beberapa *game arcade* seperti *Tetris* sering dilabeli dengan nama *game puzzle*, walaupun faktanya *game* ini lebih dimainkan dengan koordinasi mata dan reflek daripada logis, beberapa *game* di sini ialah *Lemmings, Minesweeper,* dan *Boulder Dash.*
- *Stealth*, adalah *game* yang populer baru-baru ini, pemain bertindak sebagai orang yang bersembunyi dan sekaligus sebagai *shooter*, *game* ini populer dengan *genre first person shooter* ataupun *third person shooter*, beberapa *game* disini ialah *Thief series, the Metal Gear series, Splinter Cell series,* dan *Beyond Good & Evil.*
- *Survival Horror*, fokus dari *game* ini ialah untuk menakuti pemain lewat cerita horor yang ada di *game*, elemen-elemen yang populer di *game* ini seperti kematian, *undead*, darah, beberapa *game* disini ialah *Alone In the dark, Sillent Hill, Resident evil, dan Fatal Frame.*
- *Traritional*, adalah *game-game* tradisional seperti permainan papan atau kartu yang di komputerisasi, *game* ini dapat menjadi lawan tanding bermain yang sulit dan dapat meningkatkan kemampuan dalam bermain, beberapa *game* disini mencakup: Catur, Mah-Jong, Go, *Magic: The Gathering.*
- *Vehicular Combat*, atau pertarungan di mobil, disini pemain menjalankan sebuah mobil atau kendaraan lain dan memiliki tujuan untuk menghancurkan kendaraan pemain lain atau kendaraan milik *CPU*, *game* ini mengijinkan pemain untuk memilih beberapa kendaraan dengan kemampuan yang khusus, beberapa *game* disini ialah *Spy Hunter, Twisted metal, Carmagedon, Road Blaster.*

### Superceed Genres

- *Interactive Movie*, muncul dengan penemuan Laserdisk, *game* ini adalah sebuah film kartun dimana pemain menggerakkan karakter seperti bergerak atau beraksi, di *game* ini pemain hanya bisa memilih opsi yang disediakan oleh desainernya untuk menjalankan film, namun seiring dengan munculnya grafis 3D, *game* ini mulai menghilang.
- *Light Gun Game*, menggunakan Pointing device untuk komputer, dan control device di arcade dan video game, *Light Gun* pertama muncul di tahun 1930, mengikuti penemuan *Vacuum Tubes* yang peka terhadap cahaya, tidak lama kemudian teknologi tersebut muncul di Arcade dengan *game Seeburg Ray-O-Lite* di tahun 1936, pistol ini menggunakan target yang kecil (biasanya dapat bergerak) untuk menembak bagian yang sensitif cahaya untuk mendapatkan “hit” beberapa *game* yang populer di genre ini ialah *Virtua Cop* dan *Time Crisis*.
- *Scrolling Shooter*, adalah sub-genre dari *Shoot`em ups*, merupakan *game* menembak, merupakan salah satu *game* yang paling sederhana yang muncul di arcade dulu ( seperti *Space Invader* ) *game* ini dimainkan di map 2d yang panjang dan terus berganti, genre ini biasanya dibedakan dari arah pergantian map, paling umum ialah dari atas dan samping, *game* yang cukup populer di genre ini ialah *R-Type* dan *Raiden*.

### 2.4. Tactical RPG.

Adalah tipe *Game personal computer* atau *Video game* yang fokus permainannya adalah untuk membuat keputusan taktikal dalam pertarungan, bisa dibilang merupakan perpaduan antara elemen *RPG* dengan *Turn Based strategy*.

Beberapa perbedaan mendasar antara *Tactical RPG* dengan *RPG*:

- *Tactical RPG* mempunyai area bidang pertarungan yang lebih besar daripada *RPG* standart, di *RPG* biasa pemain biasanya hanya mengontrol

6 karakter atau kurang dan bertarung melawan musuh yang jumlahnya hampir sama dengan karakter, sedangkan di *Tactical* RPG lebih luas, terkadang kita mengontrol 6-8 karakter atau lebih dalam pertarungan (di *Game* Front Mission Alpha2 dapat menampung 76 unit karakter dalam satu pertarungan secara teori)

- Di RPG pertarungan mengambil *setting* tempat yang statis dan karakter tidak bisa bermanuver, berpindah tempat, menyerang dengan berputar ke belakang musuh dan sebagainya, di *Tactical* RPG pertarungan berjalan di *map* yang isometrik dengan *grid-grid* seperti papan catur, tiap *grid* tanah biasanya mewakili permukaan tersendiri ( tanah, air, rumput, dsb) memiliki tinggi yang relatif dan memiliki energi magis, arah serangan dapat mempengaruhi kerusakan atau akurasi serangan, (di *Game* Hoshigami:Ruining Blue Earth kerusakan dapat lebih besar apabila karakter menyerang dari dekat)
- Pertarungan RPG bervariasi dari *turn based* sampai *real-time*, namun *Tactical* RPG selalu bersistem *turn based*, untuk memberi kesempatan pemain berpikir tentang strategi yang akan dijalankan, namun tetap saja *Tactical* RPG dapat dijalankan secara *real-time* seperti di *game* *Ogre Battle: March of the Black Queen*.
- Kebanyakan RPG tidak memperhatikan sistim kelas pada karakternya, dan tidak memiliki fleksibilitas untuk mengubah cara sebuah karakter bertarung, seorang penyembuh akan selalu sebagai penyembuh, petarung akan selalu menjadi petarung, sedangkan di *Tactical* RPG memiliki fleksibilitas dalam mengubah kelas karakter menjadi tipe yang lain, di *Final Fantasy Tactic* pemain diijinkan untuk memilih *ability* tiap karakter dari macam-macam kelas, sehingga menjadikan sebuah karakter *Hybrid* (memiliki kemampuan dari kelas lain).

Perbedaan mendasar antara *Tactical* RPG dengan RPG:

- *Tactical* RPG mempunyai area bidang pertarungan yang lebih besar daripada RPG standart, di RPG biasa pemain biasanya hanya mengontrol 6 karakter atau kurang dan bertarung melawan musuh yang jumlahnya hampir sama dengan karakter, sedangkan di *Tactical* RPG lebih luas, terkadang kita mengontrol 6-8 karakter atau lebih dalam pertarungan (di *Game Front Mission Alpha2* dapat menampung 76 unit karakter dalam satu pertarungan secara teori)

Banyak jenis *Tactical* RPG awal dari barat yang menggunakan bentuk *tactical* yang lebih tinggi seperti yang terdapat di serial *game Ultima*, dimana lebih dikenal sebagai *Party based*, *Tactical* RPG muncul pertama kali di Jepang dikatakan demikian karena sulit ditemukan jejak-jejak *Tactical* RPG tradisional di barat.

Di Generasi 8bit dan 16 Bit, Nintendo merilis *game Tactical* RPG pertama kalinya bernama *Fire Emblem* yang diciptakan oleh Inteleget *System*, dirilis pada tahun 1990, kemudian *game* ini menjadi prototip untuk semua *game* di *genre* yang sama, dimana elemen-elemennya masih dipakai sampai sekarang, dimana mengkombinasikan elemen RPG dengan elemen *turn based* strategy sederhana, namun menciptakan *game* yang populer dan memunculkan banyak *game imitator* dan sekuelnya, beberapa dari imitatornya menjadi hit tersendiri seperti *Langrisser*, yang menggunakan sistem struktur jendral dan pasukan yang unik, *game* ini juga muncul banyak sekuelnya namun tidak satupun yang dipasarkan ke amerika utara.

Master Of Monster adalah *game* unik lainnya, disaat Fire emblem menggunakan *grid* kotak, Master Of Monster menggunakan *grid Hexagonal* pertama kalinya, *game* ini memiliki sekuel di *Playstation* namun tidak populer karena *Gameplay* yang lamban.

*Game Tactical* RPG awal yang cukup berpengaruh lainnya adalah serial *Shining Force* di Sega yang menggunakan elemen RPG yang lebih kental dan Bahamut Lagoon yang dibuat oleh Squiresoft (sekarang Square Enix).

*Tactic Ogre* adalah salah satu bentuk *game* yang cukup berpengaruh dalam *genre* ini, dan dikenal sampai sekarang, seperti halnya dalam *Final Fantasy Tactics* dan *Disgaea:Hour Of Darkness*, tidak hanya tiap karakter bergerak individual dalam satu *grid* namun juga memiliki pandangan isometrik, dan urutan pertarungan dikalkulasi dari *status* tiap karakter yang berbeda-beda, namun *game* ini tidak diketahui oleh pemain di Amerika, dan dikenalkan beberapa tahun kemudian dengan *game Final Fantasy Tactic Advance*, yang dimana sesungguhnya menggunakan *engine* daripada *game Tactic Ogre*.

Kemudian di generasi 32 Bit, banyak sekali *game Tactical* yang muncul dan sangat berpengaruh, seperti *Vandal Hearts*, *Final Fantasy Tactics* dan *Shining Force3*, *Game Vandal Hearts* punya peranan penting dalam mengenalkan *genre* ini ke pangsa pasar Amerika, *game* ini mempunyai *map* 3D yang isometrik yang bisa diputar-putar oleh pemain, namun peran pengenalan sesungguhnya dipegang oleh *game Final Fantasy Tactics*, kemungkinan dikarenakan oleh *brand Final Fantasy*, dan sekarang *game* yang cukup populer di *genre* ini ialah *Disgaea: Hours Of Darkness* dan *Phantom Brave*.

Banyak *Tactical* RPG yang sangat sulit dan sangat lama untuk ditamatkan, *genre* ini cukup populer di Jepang, namun tidak terlalu di Amerika.

## **2.5. Data versi Demo “Mahavera-Hanuman”**

### 2.5.1. Konsep

Nama “Mahavera” berasal dari bahasa India yang artinya “pahlawan besar” sesuai dengan peran Hanuman sendiri di epik Ramayana, dan nama ini sendiri merupakan salah satu gelar Hanuman, nama “mahavera” sendiri memiliki beberapa versi, salah satunya adalah “mahavir”, diberi nama tambahan

“Mahavera-Hanuman” karena nama “mahavera” atau “mahavir” juga merupakan nama salah satu pemuka kepercayaan *janism*, sehingga perlu untuk diberi penjelasan lebih lanjut di bawah judul utama, namun pada aplikasinya, nama “Mahavera” akan lebih ditonjolkan daripada nama Hanuman, karena mempermudah *audience* untuk mengingat judul *game*, Nuansa *Game* ini adalah nuansa *game* perang sesuai dengan *Genrenya* yaitu *game tactics turn based*.

### 2.5.2 Story Summary.

Mahavera Hanuman, sesuai dengan judulnya, *game* ini bercerita tentang Ramayana dilihat dari sudut pandang Hanuman sebagai abdi Rama, cerita dimulai dari kelahiran Hanuman, Hanuman kecil dilahirkan dengan kemampuan yang luar biasa mengingat beliau merupakan reinkarnasi dari dewa shiva, di suatu pagi Hanuman lapar dan mengira matahari sebagai buah mangga, dan Hanuman terbang ke matahari untuk memakannya, oleh Indra Hanuman diserang dan jatuh, Hanuman ditolong oleh ayahnya, Vayu, dan kemudian dengan marah Vayu menghilangkan semua udara yang ada di bumi, Brahma mengetahui dan meminta maaf kepada Vayu, setelah itu Hanuman diberi berkat oleh para dewa, disinilah Hanuman mendapat semua kesaktiannya, namun untuk ukuran dewa, Hanuman tetaplah anak-anak yang nakal, suatu hari ketika Hanuman menggoda pertapa, Hanuman mendapat kutukan atas perbuatannya yang mengganggu tersebut, Hanuman besar di kerajaan Kishkinda bersama Sugriva dan Vali, Suatu hari Sugriva diusir oleh Vali karena kesalah pahaman, disinilah Hanuman bertemu dengan Rama yang sedang mencari jejak Sita setelah diculik Ravana, Rama membantu Sugriva untuk mendapatkan kembali kerajaanya setelah itu Pencarian Sita dimulai, setelah bertemu Ravana, perperangan dimulai.

### 2.5.3. Characters Introduction.

Main Characters:

#### 1. Hanuman

Karakter utama dalam *game* ini, seekor manusia kera yang merupakan reinkarnasi dari Shiva, dibuat dalam bentuk CG dan animasi gerak dalam 2D dalam kadaan bertarung dan Berinteraksi.

#### 2. Sugriva.

Karakter pendukung karakter utama di *game*, merupakan salah satu *hero* utama di *game* ini, dibuat dalam bentuk CG dan animasi gerak 2D dalam bertarung dan berinteraksi.

#### 3. Vali.

Karakter pendukung karakter utama di *game*, merupakan salah satu *hero* utama di *game* ini, namun hanya muncul beberapa kali dan hanya berperan sebagai *N personal computer*, dibuat dalam bentuk CG dan animasi gerak 2D dalam bertarung dan berinteraksi.

#### 4. Rama.

Karakter pendukung karakter utama di *game*, merupakan salah satu *hero* utama di *game* ini, dibuat dalam bentuk CG dan animasi gerak 2D dalam bertarung dan berinteraksi.

#### 5. Lhaksamana.

Karakter pendukung karakter utama di *game*, merupakan salah satu *hero* utama di *game* ini, dibuat dalam bentuk CG dan animasi gerak 2D dalam bertarung dan berinteraksi.

#### 6. Sita.

Karakter pendukung, mempunyai peran penting namun hanya muncul di event, sehingga hanya membutuhkan animasi CG dan Animasi CG interaksi.

#### *Advesary Characters:*

##### 1. Ravana.

Karakter Final Boss dalam *game* ini karakter ini dibuat CG dan animasi 2D dalam bertarung dan berinteraksi.

##### 2. Indrajit.

Karakter boss dalam *game* ini dibuat dalam bentuk CG dan animasi 2d dalam bertarung dan berinteraksi

##### 3. Kumbhakarna.

Karakter boss dalam *game* ini, dibuat dalam bentuk CG dan animasi bertarung dan berinteraksi.

#### 2.5.4. *Highlights.*

*Game* ini berbasis *turn-based tactics* dimana elemen taktik sangat kental disini, pertempuran menggunakan sistem taktik, dengan tampilan menu yang memudahkan pemain untuk mengakses perintah-perintah yang ada di *game* ini, grafis menggunakan 3D dan 2D, untuk *map* menggunakan 3D dan untuk karakter menggunakan grafis 2D

#### 2.5.5. *Game Description*

*Game* ini memiliki nuansa perang, tentang kejahatan melawan kebaikan, dimana raksasa merusak dunia dan tidak ada satupun dewa yang mampu yang menghentikannya, sehingga para dewa bereinkarnasi menjadi manusia untuk menghancurkan raksasa.

*Map* dan bangunan akan dibuat bernuansa fantasi dengan sedikit bernafas India kuno, seperti lapisan emas di ruang tahta, bangunan-bangunan yang menggunakan unsur-unsur alam (batu) kemudian tanah yang masih hijau dengan warna warni bunga untuk *map* taman, dan gurun yang panas.

*Game* ini merupakan versi demo, karena itu hanya akan ada terdapat 7 *battle* scene dengan tutorial yang diberikan disesuaikan dengan munculnya fitur-fitur yang ada, dan cerita akan dikemas dengan padat untuk mempercepat permainan

#### 2.5.6. *Game* Elements.

*Game* ini memakai sistem “Karma Point” dimana setiap kejadian atau *battle* akan bertambah atau berkurang seiring dengan kondisi-kondisi tertentu, kondisi-kondisi ini kan dijelaskan di bab berikutnya.

Pemain akan menjalankan beberapa karakter utama dan beberapa karakter tambahan dalam pertarungan, karakter-karakter ini berhadapan dengan musuh-musuh yang beringas, dimana kondisinya disesuaikan dengan *battle*.

#### 2.5.7. *Developer Team*

Tim pengembang versi demo *game* “Mahavera-Hanuman”

1. Rocky Fentara sebagai *game engine programmer*, bertugas sebagai pembuat engine dasar dari game ini.
2. Steven Christiansen Megaprawira sebagai *Multimedia programmer*, bertugas untuk menggabungkan semua elemen grafis dengan pemrograman, juga bertugas untuk membuat *event* dalam *game*.
3. Martin Dharma Kusuma Tjandra sebagai *tools programmer*, bertugas sebagai pembuat *tool-tool* dalam *game*.
4. Dyfan Alvin sebagai *sound FX Designer*. Bertugas sebagai pembuat segala *sound* dalam *game*, seperti *sound effect* dan *soundtrack*.

5. Wenart Gunadi, penyusun, sebagai Art dan *game design*, bertugas sebagai konseptor, *Designer* dan juga *visualizer*.

## 2.6. Memasarkan dan mempublikasikan *game*

Untuk mengajukan *game* ke publisher, seorang *produser* menyertakan elemen-elemen berikut:

### 1. Proposal

Surat Proposal ini terdiri dari beberapa komponen, isinya adalah

- a. Daftar Isi, berfungsi untuk memudahkan publisher untuk menavigasi secara cepat banyak aspek dari *game* yang diajukan (marketing analysis, design document, dan lain-lain)
- b. Introduksi perusahaan atau tim, berisi tentang sejarah perusahaan atau tim dan *game* yang pernah dibuat, lisensi yang sudah dimiliki perusahaan
- c. *Product highlights*, berisi hal-hal yang membuat atau menjadi alasan sehingga *game* yang dibuat memiliki nilai lebih
- d. *Product overview*, memberikan ringkasan mengenai apa yang akan ditampilkan dalam *game*, bagian ini lebih mirip dengan design document, juga berguna untuk menampilkan kelebihan yang ada dalam *game* dengan detail yang perlu dijelaskan untuk menarik publisher bukan detail *game* secara kelesuruhan.
- e. *Non-disclosure Agreement*, adalah bagian yang tidak mutlak dalam pembuatan proposal *game* ini surat ini berguna untuk menjelaskan bahwa publisher bahwa pengembangan *game* ini dijalankan dan dibiayai proses produksinya

## 2. Marketing analysis

Tujuan dari pelampiran marketing analysis ini adalah untuk memeriksa pasar guna melihat kebutuhan pasar, apa yang sudah ada di pasar, dan bagaimana produk *game* tersebut dapat membuat tertarik pemain *game*.

## 3. Design Document

Berisi pembuatan detail perancangan *game* secara runtut, dengan design document, publisher dapat mengetahui apa yang akan ada dan tampil dalam *game* tersebut dan teknologi yang dipakai untuk merealisasikan *game* tersebut.

## 4. Budget.

Budget sangat penting untuk menjelaskan kebutuhan dana yang dapat ditanggungkan ke pihak publisher, dengan kejelasan dana ini juga publisher dapat memberikan pertimbangan tentang kontrak *game* tersebut, budget harus dapat memberikan informasi berupa:

- Pembayaran upah anggota tim (tiap jam, gaji dan total)
- *Special packaging cost* (biaya ekstra untuk pembuatan *packaging* untuk contoh)
- Total biaya dari pengembangan.

## 5. Schedule

Penjadwalan waktu kerja merupakan hal penting yang juga harus dipersiapkan seiring dengan pembuatan budget, pertimbangan waktu ini juga sangat mempengaruhi persetujuan publisher untuk mempublikasikan *game* tersebut atau tidak. Penjadwalan ini harus detail dari semua aspek yang ada dalam *game*, termasuk engine, seni (art) musik, dan test run

## 6. Game Demo

Sebelum memberikan dana yang dibutuhkan, publisher biasanya menanyakan versi demo *game* yang dibuat untuk memastikan kontrak, demo tersebut biasanya fokus pada aspek penting dari *game*, semisal publisher menginginkan melihat combat engine, maka team harus mendemonstrasikanya dengan menu tersebut dalam *game*. Tim juga harus mengusahakan supaya publisher dapat langsung memainkannya tanpa berpikir panjang dengan memotong pola permainan yang dirasa rumit. Di versi demo ini pengembang dapat menampilkan bentuk visual *effect* yang memukau untuk menarik perhatian publisher, “Mahavera-Hanuman akan diserahkan ke publisher jepang yang banyak mengeluarkan *genre Tactics* yaitu Square-Enix sebagai pembiaya pengembangan *game* ini selanjutnya.

### 2.7. Analisa Data.

Dari data-data diatas dibuatlah analisa data berdasarkan SWOT sebagai berikut

Tabel 2.1. Analisa SWOT

	Strenght	Weakness	Opportunity	Treatment
Hoshigami	Grafis <i>game</i> sangat kuat dan bagus, mengingat <i>game</i> ini adalah <i>game tactics</i> pada akhir generasi mesin 32 bit, Karakter menarik dan efek2 juga	Memiliki Sistem pertarungan yang sangat rumit sehingga memakan waktu yang lama untuk menyelesaikan sebuah pertarungan	Dengan promosi yang menarik dapat meningkatkan penjualan	<i>Game</i> yang berbelit-belit banyak tidak disukai oleh pemain, terutama mereka yang tidak memiliki waktu banyak

	bervariasi			
Final Fantasy Tactics	<i>Game</i> dengan elemen <i>game</i> terkenal yaitu <i>game</i> Final Fantasy, merupakan salah satu <i>game</i> yang paling sukses pada jamannya, memiliki banyak fitur yang menarik dalam permainannya	Waktu yang diperlukan untuk menamatkan <i>game</i> dengan sempurna sangatlah lama, <i>game</i> ini memiliki banyak sekali fitur-fitur quest dan skill yang harus dikuasai	<i>Game</i> ini memiliki umur permainan yang panjang sehingga jika di buat sekuelnya akan sangat ditunggu	Banyak <i>game</i> yang memiliki sistem dengan lebih bagus dan grafis yang lebih menarik sekarang.
Mahavera Hanuman	<i>Game</i> ini mengutamakan jalannya cerita, sehingga pemain disajikan cerita lengkap yang menarik.	Keterbatasan grafis dan fitur yang bisa diberikan sangat menonjol	Dengan sistim kerja yang lebih baik untuk menghasilkan <i>game</i> Indonesia yang bagus.	<i>Game-game</i> luar memiliki teknologi yang jauh lebih tinggi.
Fire Emblem	<i>Game</i> ini menyajikan animasi yang menarik ketika pertarungan berlangsung	Tampilan di map terkadang sederhana dan kualitasnya di beberapa versi terkadang	Dengan memperindah tampilan <i>game</i> dan menerjemahkan <i>game</i> ke bahasa	<i>Game</i> ini tidak terlalu memiliki nama besar

	sehingga membuat pertarungan menjadi lebih enak dipandang walaupun permainannya sederhana	sangat rendah, dan jarang sekali ditranslasikan ke bahasa Inggris	internasional lainnya, maka <i>game</i> ini akan menjadi salah satu <i>game</i> yang bagus	
--	---	---	--	--