

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game*

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain/*user* bisa mendapatkan pengetahuan dan kepuasan setelah memainkan *game*.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adam (2003) menyatakan bahwa *game* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe antara lain:

1. *Action game*, biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (*puzzle*), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda.
2. *Real Time Strategy* (RTS) adalah *game* yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh *game* jenis ini adalah *Age of Empire*, *War Craft*, dan sebagainya.
3. *Role Playing Game* (RPG), kebanyakan *game* jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada *game* ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan II-2 senjata yang lebih baik. Contoh dari *game* ini adalah *Final Fantasy*, *Ragnarok*, *Lord of The Rings*, dan sebagainya.

Real World Simulation, meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. *Game* ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti adalah *game Championship Manager. Construction and Management*, seperti *game Roller Coster Tycoon* dan *The Sims*. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. *Game* ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik.

4. *Adventure game*, mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang.
5. *Puzzle game*, ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.
6. *Slide scrolling game*, pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh *game* tipe seperti ini adalah *Super Mario, Metal Slug*, dan sebagainya.
7. *Shooting, Game* bertipe *shooting* sebagian besar menggunakan mouse sebagai alat pengendalinya. Pada *game* ini pemain seolah-olah berperan sebagai penembak *FPS (first person shooter)* atau pemain mengendalikan seorang penembak *TPS (third person shooter)*. Contoh *game* bertipe *shooting* antara lain: *Duck hunt, Counter Strike, Onimusha*, dan sebagainya.

8. *Fighting, Game* bertipe *fighting* pada dasarnya sama dengan *game* bertipe *action*, hanya saja *game* bertipe *fighting* pemain mengendalikan sebuah karakter untuk berkelahi dengan karakter lain sampai salah satu karakter kalah. Contoh dari *game* bertipe *fighting* antara lain: *street fighter*, *tekken*, *duel*, pencak silat dan sebagainya.
9. *Racing, Game* bertipe *racing* pada dasarnya adalah sebuah permainan menggerakkan kamera. Pemain diberikan sebuah kendaraan atau sejenisnya II-3 untuk menempuh rute tertentu. Contoh dari *game* bertipe *racing* antara lain: *NFS*, *Auto bahn*, *MotoGP*, *Formula 1* dan sebagainya.

B. Elemen Dasar Pembuatan Game

Dalam pembuatan *game* dibutuhkan elemen-elemen kecil yang membentuk *game*. Elemen-elemennya antara lain: karakter *game*, *background*, *music*, animasi, Efek visual. Hal tersebut dapat disesuaikan dengan tema yang diinginkan. Dalam menyusun beberapa elemen yang tertera di atas, maka diperlukan rangkaian proses. Proses pembuatan *game* dapat disusun sebagai berikut:

1. Menentukan tema *game*

Tema dapat diambil dari permasalahan yang ada. Selain itu juga dapat di ambil tema-tema yang sedang populer. Hal ini berkaitan dengan *game dress up* yang paling populer di segmentasi *game* perempuan.

2. Menentukan *gameplay*

Gameplay adalah sebuah peraturan *game*, juga dapat disebut cara yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan *game system*. *Gameplay* juga menentukan seberapa lama pemain untuk mencapai titik bosan. *Gameplay* yang unik dapat membuat *game* menjadi menarik untuk dimainkan. dalam hal ini, pemain *game* segmentasi perempuan, mempunyai emosi yang harus dijaga.

3. Merancang *storyboard*

Storyboard adalah panel-panel yang menjelaskan alur garis besar *game* dari awal sampai akhir. *Storyboard* dalam *game* dapat juga berupa susunan *system level*.

4. Pembuatan grafis dan animasi.

Proses ini dapat dimulai dengan mencari referensi, lalu membuat sketsa dan membuat format *vectornya*. Dalam *game* perempuan, elemen grafis merupakan elemen yang penting.

5. Memasukan *soundtrack* dan *sound effect*

Proses ini merupakan penggabungan *music* dan *game*. Serta penambahan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan. *Sound effect* dalam *game* perempuan harus mempunyai kesan riang.

6. *Testing game*

Proses ini merupakan bagian terpenting untuk mencari *error* yang dapat mengganggu pemain saat memainkan *game*. Maka dari itu diperlukan pemeriksaan yang jeli dan kritis dalam mencoba.

C. Proses Kemahasiswaan

Proses kemahasiswaan dalam *game* ini dimulai dengan calon mahasiswa/calon mahasiswi mendaftar di bagian FO/*Front Office* dan bertemu dengan Bu.Tatik lalu meminta brosur dan setelah mendapatkan brosur kembali ke rumah untuk berunding bersama orang tua, selesai berunding kembali ke kampus NSC untuk memilih prodi/jurusan yang akan dipilih, setelah itu calon mahasiswa akan menaiki tangga ke lantai lalu menuju ke *Lab computer* dan bertemu Mas Denny kepala *Lab Computer* yang nantinya akan dijelaskan peraturan apa saja yang ada di *Lab Computer* selesai dari *Lab Computer* Mas Denny akan memberi tahu Ruang Kaprodi dan Ruang Simbis. Setelah itu naik ke lantai 3 ke Ruang Perpustakaan, diruangan perpustakaan akan bertemu Mbak Nita akan menjelaskan lantai 3 terdapat ruangan apa aja. Kemudian naik ke lantai 4 bertemu dengan Pak Slamet menunjukkan ruangan Serbaguna. Kemudian kembali ke Lantai 1 ada beberapa Pertanyaan dari Bu Nyoman harus dijawab dengan benar dan *Game* Selesai.

D. RPG (*Role Playing Game*)

RPG adalah salah satu jenis *game* yang pada dasarnya mengendalikan hanya satu karakter atau dapat juga lebih, dalam menyelesaikan berbagai misi melalui petualangan yang dijalaninya. Petualangan itu disertai dengan pertempuran yang dapat meningkatkan *level* kekuatan dan *skill* kita, berbagai macam *monster*, menyelesaikan berbagai teka-teki atau misteri, mendapat senjata keren serta *item-item* yang berbagai macam buat dikoleksi.

Dalam sebuah permainan RPG, jarang ada yang "kalah" atau "menang". Ini membuat permainan RPG berbeda dari jenis permainan papan lainnya seperti Monopoli atau Ular Tangga, permainan kartu, olah raga, dan permainan lainnya. Seperti sebuah novel atau film, permainan RPG mempunyai daya tarik karena permainan-permainan ini mengajak para pemain untuk menggunakan imajinasi mereka. RPG biasa lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok.

Ada pula sejenis permainan RPG di mana para pemain bisa melakukan gerakan fisik tokohnya oleh si pemain sendiri. Ini disebut *Live-Action Role-playing* atau LARP. Dalam permainan LARP, biasanya para pemain memakai kostum dan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tokoh, dunia dan cerita yang dia mainkan.