

BAB 2

LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dan mendasari penyusunan tugas akhir ini.

2.1. Game

2.1.1. Pengertian Game

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. [SYU14]

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern yang berisi: "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. [FAJ14]

2.1.2. Beberapa Pengertian Tentang Game

Terdapat beberapa pengertian tentang *game* oleh beberapa ahli yaitu:

1. Menurut Agustinus Nilwan, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. [NIL98]
2. Menurut Clark C. Abt, *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan).
3. Menurut Bernard Suits, *game* adalah upaya sukarela untuk mengatasi rintangan yang tidak perlu.
4. Menurut Greg Costikyan, *game* adalah se bentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan.

2.1.3. Sejarah *Game*

Pada tahun 1952, seorang mahasiswa Universitas Cambridge bernama A.S. Gouglas membuat permainan OXO (tic-tac-toe) dalam versi grafik. Permainan ini ia kembangkan ketika hendak mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi antara manusia dan komputer.

Pada tahun 1958 William Higin Botham mendesain sebuah *game* dengan judul *Tennis For Two* yang dimainkan dalam *oscilloscope*, dan kemudian ada pula Steve Russel pada tahun 1961 dengan *game* berjudul *Spacewar* yang dibuat dalam komputer mainframe DEC PDP-1 saat mereka menjalani studi di MIT. Sejarah *game* tidak hanya mengenai orang-orang yang berperan di dalamnya, tetapi juga mengenai berbagai perusahaan *game* yang mempunyai kasus ironis. Atari adalah perusahaan Amerika dengan nama Jepang, dan perusahaan Jepang bernama SEGA didirikan oleh orang Amerika. Magnavox yang memulai peran perusahaan ini telah berumur 1 abad, dan Nintendo sebagai perusahaan yang mempopulerkan kembali *game* juga sama tuanya, serta tidak ada yang pernah berpikir bahwa Sony yang merupakan perusahaan penemu banyak barang-barang elektronik mulai dari transistor radio hingga alat perekam, akan membuat sebuah *console* yang menjadi produk dengan tingkat penjualan yang tinggi hingga saat ini. [WAH14]

2.1.4. Jenis-Jenis *Game*

Ada beberapa jenis *game* yang dapat dikelompokan sebagai berikut:

1. Berdasarkan jenis *platform* atau alat yang di gunakan.
 - a. *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis *games* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
 - b. *PC games* , yaitu *game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computers*.
 - c. *Console games*, yaitu *games* yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii..
 - d. *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di *console* khusus *game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP..
 - e. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone* atau PDA.
2. Berdasarkan “genre” permainannya.
 - a. Simulasi, Konstruksi dan manajemen.

game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan. Dunia kehidupan rumah tangga

sampai bisnis membangun konglomerasi, dari jualan limun pinggir jalan hingga membangun laboratorium cloning. *game* jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas.

Permainan yang termasuk dalam *game* simulasi adalah simulasi konstruksi dan manajemen, simulasi kendaraan seperti yang diterapkan pada permainan balapan, perang luar angkasa. Contoh: Sim City, The Sims, Tamagotchi.

b. *Entertainmen* (hiburan)

1. Aksi – Petualangan.

Memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelayutan dari pohon satu ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, atau sekedar mencari telepon umum untuk mendapatkan misi berikutnya, itulah beberapa dari banyak hal yang karakter pemain harus lakukan dan lalui dalam *game* jenis ini. Menurut penulis, *game* jenis ini sudah berkembang jauh hingga menjadi genre campuran *action beat-em up* juga, dan sekarang, di tahun 2000-an, jenis ini cenderung untuk memiliki visual 3D dan sudut pandang orang ke-tiga. Tomb Rider, Grand Theft Auto dan Prince of Persia termasuk didalamnya.

2. Aksi – *Shooting*,

Tembak-tembakkan, atau hajar-hajaran bisa juga tusuk-tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya, *game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari *game* jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak. Termasuk didalam-nya:

- *First person shooting (FPS)* seperti Counter Strike dan Call of Duty
- *Drive n' shoot*, menggunakan unsur simulasi kendaraan tetapi tetap dengan tujuan utama menembak dan menghancurkan lawan, contoh : Spy Hunter, Rock and Roll Racing, Road Rash.
- *Shoot em' up*, seperti Raiden, 1942, dan gradius.
- *Beat 'em up* (tonjok hajar) seperti Double Dragon dan Final Fight, lalu *hack and slash* (tusuk tebas) seperti Shinobi dan Legend of Kage.
- *Light gun shooting*, yang menggunakan alat yang umumnya berbentuk seperti senjata, seperti Virtua Cop dan Time Crisis.

3. Fighting (pertarungan)

Ada yang mengelompokan *game* fighting di bagian Aksi, namun penulis berpendapat berbeda, jenis ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi

mata-tangan, tetapi inti dari *game* ini adalah penguasaan jurus (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan timing sangatlah penting, Dan *combo*-pun menjadi esensial untuk mengalahkan lawan secepat mungkin. Dan berbeda seperti *game* Aksi pada umumnya yang umumnya hanya melawan Artificial Intellegence atau istilah umumnya melawan komputer saja, pemain jenis *fighting game* ini baru teruji kemampuan sesungguhnya dengan melawan pemain lainnya. Seri Street Fighter, Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur dan King of Fighter adalah contohnya.

4. Petualangan.

Bedanya dengan jenis *game* aksi - petualangan, refleks dan kelihaiian pemain dalam bergerak, berlari, melompat hingga memecut atau menembak tidak diperlukan di sini. *Game* murni petualangan lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat. Termasuk didalamnya:

- *Petualangan dengan teks* atau sistem tunjuk dan klik, contoh: Kings Quest, Space Quest, Heroes Quest, Monkey Island, Sam and Max,
- *Novel atau film interaktif*, seperti *game* “*dating*” yang banyak beredar di Jepang, Dragons Lair dan Night Trap.

5. *Role Playing*.

Game jenis ini sesuai dengan terjemahannya, bermain peran, memiliki penekanan pada tokoh/peran perwakilan pemain di dalam permainan, yang biasanya adalah tokoh utamanya, dimana seiring kita memainkannya, karakter tersebut dapat berubah dan berkembang ke arah yang diinginkan pemain (biasanya menjadi semakin hebat, semakin kuat, semakin berpengaruh, dan lain-lain) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya level, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter, senjata yang semakin sakti, ataupun jumlah teman maupun mahluk peliharaan. Secara kebudayaan, pengembang *game* Jepang biasanya membuat *Role Playing Game* (RPG) ke arah cerita linear yang diarahkan seolah karakter kita adalah tokoh dalam cerita itu, seperti Final Fantasy, Dragon Quest dan Xenogears. Sedangkan pengembang *game* RPG Eropa, cenderung membuat karakter kita bebas memilih jalan cerita sendiri secara non-linear, seperti Ultima, Never Winter Nights, baldurs gate, Elder Scroll, dan Fallout.

6. *Casual games.*

Sesuai namanya, *game* yang kasual itu tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan). Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di *download* versi demo-nya di website resminya. Genre permainannya biasanya puzzle atau action sederhana dan umumnya dapat dimainkan hanya menggunakan mouse (biasanya *game* lain menggunakan banyak tombol tergantung *game*-nya). Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium.

7. *Multiplayer Online.*

Game yang lagi trend di Indonesia bahkan dunia, menjadi salah satu titik balik mengapa dunia *game* dan internet di Indonesia dapat berkembang. Dan karena dimainkan *online* dan dengan sistem pembayaran menggunakan *voucher*, pembajakan sudah tidak menjadi masalah lagi. *Game* yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sekedar *chatting* hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di PC dan bertema RPG, walau ada juga yang bertema music atau action. Contoh: Ragnarok online, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online, dan lain-lain.

c. Edukasi

Edukasi atau *Edugames*, *game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. *Developer* yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya.

Contoh *edugames* : Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy

d. Strategi.

Kebalikan dari *game* jenis *action* yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, *game* jenis strategi, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. *game* strategi biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tapi minimal

sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Pemain *game* strategi melihat dari sudut pandang lebih meluas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan *game* action. Unsur-unsur permainannya biasanya berkisar sekitar prioritas pembangunan, peletakan pasukan, mencari dan memanfaatkan sumberdaya (uang, besi, kayu,minyak,dll), hingga ke pembelian dan *peng-upgrade*-an pasukan atau teknologi. *Game* jenis ini terbagi atas:

1. *Real time Strategy, game* berjalan dalam waktu sebenarnya dan serentak antara semua pihak dan pemain harus memutuskan setiap langkah yang diambil saat itu juga berbarengan mungkin saat itu pihak lawan juga sedang mengeksekusi strateginya. Contoh: Starcraft, Warcraft , dan Command and Conquer.
2. *Turn based Strategy , game* yang berjalan secara bergiliran, saat kita mengambil keputusan dan menggerakkan pasukan, saat itu pihak lawan menunggu, begitu pula sebaliknya, layaknya catur.
Contoh: Front Mission, Super robot wars, Final Fantasy tactics, Heroes of might and magic, Master of Orion.

Sebenarnya ada yang memilah lagi menjadi jenis *tactical* dan strategi, namun penulis cenderung untuk menggabungkannya karena perbedaannya hanya ada di masalah skala dan ke-kompleks-an dalam manajemen sumber daya-nya saja.

e. *Puzzle*.

Game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya, itu semua termasuk dalam jenis ini. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam *game* petualangan maupun *game* edukasi. Tetris, Minesweeper, Bejeweled, Sokoban dan Bomberman.

f. Simulasi kendaraan.

Game jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, meskipun terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detil dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut. Terbagi atas beberapa jenis:

1. Perang. *Game* simulasi kendaraan yang sempat tenar di tahun 90-an ini mengajak pemain untuk menaiki kendaraan dan berperang melawan kendaraan lainnya. Dan kebanyakan diantaranya memiliki judul sama dengan nama kendaraannya. Contoh :

Apache 64, Comanche, Abrams, YF-23, F-16 fighting eagle. Tetapi *game* kehidupan bajak laut seperti 'Pirates!' pun dapat dikategorikan disini.

2. Balapan. Dari namanya sudah jelas, siapa sampai duluan di garis finish dialah pemenangnya. Terkadang pemain dapat memilih kendaraan, mendandani, upgrade mesin bahkan mengecatnya. Contoh: Top Gear, Test Drive, Sega Rally Championship, Daytona, Grand Turismo, Need For Speed, Mario Kart, manxxt.
3. Luar Angkasa. Walau masih dapat dikategorikan simulasi kendaraan perang, tetapi segala unsur fiksi ilmiah dan banyaknya judul yang beredar membuat subgenre ini pantas dikategorikan diluar simulasi kendaraan perang. Jenis ini memungkinkan pemain untuk menjelajah luar angkasa, berperang dengan makhluk alien, mendarat di planet antah berantah atau sekedar ingin merasakan bagaimana menjadi kapten di film fiksi ilmiah kesayangan kamu. Contoh: Wing Commander, Freelancer, Star Wars X-Wing, Star Wars Tie Fighter, dll.
4. *Mecha*. Pendapat bahwa hampir tidak ada orang yang terekspos oleh film robot Jepang saat kecilnya tidak memimpikan ingin mengendalikan robot, memang sulit dibantah. Dipopulerkan oleh serial Mechwarrior oleh Activision, subgenre Simulasi Mecha ini memungkinkan pemainnya untuk mengendalikan robot dan menggunakannya untuk menghancurkan gedung, helikopter dan tentu saja robot lainnya. Contoh: Mechwarrior, Gundam Last war Chronicles, dan Armored Core.

g. Olahraga.

Bermain sport di PC atau konsol. Biasanya permainannya diusahakan serealistik mungkin walau kadang ada yang menambah unsur fiksi seperti NBA JAM. Contohnya pun jelas, Seri Winning Eleven, seri NBA, seri FIFA, John Madden NFL, Lakers vs Celtics, Tony hawk pro skater, dll.

h. *Advergimes*.

Permainan ini sering ditemui website periklanan. Jenis *game* yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan produk atau brand mereka baik secara gamblang maupun tersembunyi. Di era tumbuhnya media-media baru berteknologi tinggi sekarang ini, dunia periklanan memang sudah tidak lagi terbatas pada TV, koran, majalah, billboard dan radio, *game* sekarang telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif. Baik melalui internet maupun di mainkan di event-event mereka, *edugames* terasa semakin dibutuhkan untuk menjaring calon konsumen bagi produk yang menggunakan *advergimes* ini. Contoh produk di indonesia yang membuat *advergimes*: A-Mild, Rexona teens, Axe, dll.

2.1.5. Komponen *Game*

Dalam sebuah *game* atau permainan pastilah memiliki komponen dasar yang membuat *game* tersebut menjadi *user friendly*, misalnya:

1. *Colision Detection*, dimana dalam sebuah *game* dapat mendeteksi efek atau aksi yang perlu dalam sebuah *game*. Misalnya, jika mobil menabrak maka mobil akan mengalami kerusakan pada body.
2. NPC (*Non Player Character*), dimana dalam *game* tersebut *player* dapat berinteraksi dengan *player* lain.
3. Grafik.
4. Suara.
5. *Artificial Intelegent*.
6. Skenario atau cerita.

2.2. The Sims

The Sims adalah *game* bergenre RPG (*role playing game*) yang mensimulasikan kehidupan seorang individu di dunia dan lingkungan yang dirancang sendiri oleh *player*. **Sims** adalah nama tokoh virtual dalam *game* yang oleh *player* bisa di set karakteristiknya dan lingkungannya. Selanjutnya *game* The Sims akan menjalankan Sims melalui hari-harinya dengan berbagai aktivitas seperti makan, tidur, bekerja, belajar, membersihkan rumah, pergi ke tempat tetangga, memelihara binatang, dan sebagainya sesuai setting karakteristik. *Player* dapat melihat berbagai perubahan dari waktu ke waktu pada diri Sims, rumahnya, atau lingkungannya.

Game ini dikembangkan oleh Maxis dengan desainernya adalah Will Wright, di distribusikan pertama kali pada tahun 2000 oleh Electronic Art. The Sims sukses dengan tingkat penjualan yang tinggi, dan hingga sekarang telah berkembang hingga The Sims 4. [WIK14B]

2.2.1. The Sims

The Sims atau the sims 1 pertama kali muncul pada tanggal 4 february 2000. *Game* ini merupakan salah satu *game* yang memiliki ekspansi yang banyak.

The Sims memiliki 7 ekspansi, yaitu:

1. *Livin' Large*
2. *House Party*
3. *Hot Date*
4. *Vacation*
5. *Unleashed*
6. *Superstar*
7. *Makin' Magic*

Grafik dari The Sims ini masihlah sangat sederhana dan tidak se-realistic The Sims 3. Gerakan dari sim ini masih terbilang kaku dan tidak terlalu mendetail. Namun para pecinta *game* ini pun tidak akan terganggu dengan masalah grafik karena *game* ini menyediakan fitur-fitur yang tidak kalah mengasyikkan. *Game* ini pun disebut juga sebagai *digital doll house* meskipun pemainnya berasal dari kalangan laki-laki maupun perempuan. Permainan The Sims ini mengkombinasi teknik grafik 3D dan 2D. Permainan akan dimulai pada 'Live Mode'. Pemain dapat masuk dalam 'Build Mode' atau 'Buy Mode' apabila ingin membeli barang atau merekonstruksi rumah yang ada. Ketika permainan dimulai, setiap keluarga akan memulai dengan \$ 20.000 Simoleons (terlepas dari jumlah anggota keluarga). Dana ini dapat digunakan untuk membeli sebuah rumah kecil atau tanah kosong pada layar 'Neighborhood'. Setelah banyak yang dibeli, rumah dapat dibangun atau direnovasi dalam 'Build Mode', dan pembelian atau memindahkan furnitur dalam 'Buy Mode'. Semua fitur arsitektur dan perabotan disesuaikan dalam 'Build Mode' dan 'Buy Mode' mengikuti sistem ubin berbentuk persegi di mana barang-barang harus ditempatkan pada ubin. Permainan dasar mengandung lebih dari 150 item termasuk furnitur dan elemen arsitektur.

Dibawah ini contoh visual dari permainan The Sims;



Gambar 2.1 The Sims

2.2.2. The Sims 2

The Sims 2 adalah permainan lanjutan dari The Sims dengan grafik yang lebih realistis. Bentuk tubuh dari sim pun sudah mulai mendetail. Permainan ini diluncurkan pada 14 September 2004. The Sims 2 pun juga hadir untuk permainan di telepon genggam seperti pada merek Nokia yang menawarkan *game* ini pada Ovi Store. [WIK14C]

Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk memainkan sim dari awal kehidupan sampai sim tersebut mati.

Seperti pada The Sims, The Sims 2 pun juga memiliki banyak ekspansi-ekspansi antara lain:

- a. *The Sims 2: University*
- b. *The Sims 2: Bon Voyage*

- c. *The Sims 2: Free Time*
- d. *The Sims2: Season*
- e. *The Sims 2: Apartment Life*

Gambar dibawah ini, contoh visual dari the sims 2.



Gambar 2.2 The Sims 2

2.2.3. The Sims 3

Sedangkan untuk sekuel ketiganya, The Sims 3 merupakan edisi terbaru dari rangkaian The Sims. Grafik dan detail dari permainan ini sudah semakin baik. Gerakan sims pun sudah tidak kaku lagi. Permainan ini diluncurkan pada tahun 2009. Kini, pemain dapat merubah suara dari sim tersebut, memilih zodiak untuk mereka, dan memilih '*Lifetime Wish*' untuk mereka jalani selama hidup mereka. [WIK14D]

The Sims 3 untuk permainannya memberikan lebih ciri-ciri kepada pemain untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan tetangga-tetangga the sims 3 tanpa menunggu untuk meloading layarnya. dan ada beberapa tambahan yang ada, seperti:

- a. pemain bisa membeli alat transportasi. Seperti mobil atau sepeda.
- b. pemain dapat memancing ikan.
- c. pemain bisa membuat perayaan untuk membesarkan anak lebih cepat
- d. pemain bisa berjalan-jalan dengan menggunakan mobil, sepeda atau berjalan kaki ke taman-taman dan banyak tempat.

Seperti The Sim dan The Sims 2, The Sims 3 memiliki beberapa ekspansi menarik seperti:

1. *The Sims 3: Ambitions*
2. *The Sims 3: Pets*
3. *The Sims 3: Late Night*
4. *The Sims 3: Generations*
5. *The Sims 3: World Adventure*
6. *The Sims 3: Show Time*
7. *The Sims 3: Supernatural*

Berikut tampilan visual pada The Sims 3;



Gambar 2.3 The Sims 3

2.3. *GamePlay*

Gameplay sering disebut juga dengan *game* mekanik, isinya adalah aturan tentang apa melakukan sesuatu terhadap apa (*what*), bagaimana caranya (*how*). Berikutnya dikaitkan dengan plot dispesifikasi *what* tersebut terjadi kapan, dimana, dan untuk apa.

Gameplay merupakan hal penting dalam proses pembuatan *game* dan inti dari sebuah *game*. *Gameplay* adalah hasil dari paduan berbagai macam elemen yang membentuk *game* itu sendiri. Wikipedia menjelaskan *gameplay* adalah cara tertentu di mana pemain berinteraksi dengan permainan, dan khususnya dengan *game*. *Gameplay* adalah pola yang didefinisikan melalui aturan permainan, hubungan antara pemain dan permainan, tantangan dan mengatasinya, plot dan koneksi pemain. *Game gameplay* berbeda dari grafis dan elemen audio. [WIK14]

Menurut Sid Meier yang dikutip Andrew Rollings dan Ernest Adams, *gameplay* adalah serangkaian pilihan yang menarik. Dalam buku “Andrew Rollings and Ernest Adams on *Game Design*”, *gameplay* adalah satu atau lebih kausal yang terkait dengan serangkaian tantangan dalam situasi tiruan. Sedangkan, dalam buku “*Game Architecture and Design: A New Edition*”, Andrew Rolling dan Dave Morris mendefinisikan *gameplay* adalah sebuah hal tentang membayangkan situasi kita dalam bermain *game*.

Untuk membuat sebuah *gameplay* yang menarik, Jesse Schell mengatakan bahwa perlu adanya pergantian konsep berkali-kali dalam membuat *gameplay* hingga mendapatkan sebuah *game* yang dapat dinikmati oleh pemain.

2.3.1. *Komponen Gameplay*

Ada tiga komponen untuk *gameplay* yaitu:

1. *Manipulation rules* (Aturan Manipulasi), mendefinisikan apa yang pemain bisa lakukan dalam permainan.
2. *Goal Rules* (Aturan Goal), mendefinisikan tujuan dari permainan.

3. *Metarules*, mendefinisikan bagaimana permainan dapat diubah atau dimodifikasi.

2.3.2. Jenis-Jenis *Gameplay*

Dalam *game gameplay* dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Misalnya, *cooperative gameplay* melibatkan dua atau lebih pemain bermain di dalam sebuah tim, sementara di *deathmatch gameplay* pemain berusaha membunuh satu sama lainnya. Contoh lain adalah "*twitch*" *gameplay* yang berdasar di sekitar menguji waktu reaksi pemain dan presisi, mungkin dalam permainan irama atau penembak orang pertama.

Berikut ini berbagai jenis-jenis *gameplay*:

1. *Asymmetric gameplay*

Gameplay asimetris merupakan bentuk multiplayer *game*, di mana beberapa pemain bisa bermain *game* yang sama secara bersamaan dengan cara yang berbeda

2. *Cooperative gameplay*

Cooperative gameplay (sering disingkat sebagai co-op) adalah fitur dalam *game* yang memungkinkan pemain untuk bekerja sama sebagai rekan tim terhadap satu atau lebih lawan AI. Hal ini berbeda dari mode multiplayer lain, seperti mode multiplayer kompetitif seperti *player versus player* atau *deathmatch*. Bermain secara bersamaan memungkinkan pemain untuk membantu satu sama lain dalam banyak cara: lewat senjata atau barang, penyembuhan, memberikan tembakan perlindungan dalam baku tembak, dan melakukan manuver kerjasama seperti meningkatkan rekan satu tim dan melewati rintangan.

3. *Deathmatch gameplay*

Deathmatch atau vs All Player (PvA, juga disebut DM atau *free-for-all*) adalah mode *gameplay* yang banyak digunakan diintegrasikan ke dalam banyak penembak dan *real-time strategy* (RTS) *game*. Biasanya *goal* permainan *deathmatch* adalah untuk membunuh (atau "*frag*", dari istilah militer) sebanyak mungkin pemain lain sampai suatu kondisi atau batas tertentu tercapai, umumnya menjadi batas *frag* atau batas waktu. Setelah salah satu dari kondisi ini terpenuhi, pertandingan usai dan pemenangnya adalah pemain yang akumulasi jumlah terbesar frags-nya. Ini merupakan evolusi dari mode multiplayer kompetitif, ditemukan dalam genre seperti *game fighting* dan *game balap*.

4. *Emergent gameplay*

Emergent gameplay, mengacu pada situasi yang kompleks dalam *game*, permainan papan (*board games*), atau *table top game role-playing game* yang muncul dari interaksi permainan mekanik yang relatif sederhana.

5. *Hack and slash*

Hack and slash atau *hack and slay*, disingkat H & S atau HNS, mengacu pada jenis *gameplay* yang menekankan pertempuran. "*Hack dan slash*" pada awalnya digunakan untuk menggambarkan gaya bermain di *tabletop role-playing games*, membawa lebih dari MUDs (*Multi-User Dungeon*), MMORPGs (*Massively multiplayer online role-playing games*), dan *game* pada umumnya. Dalam console- dan arcade-style *game*, penggunaan secara khusus menyiratkan fokus pada pertempuran dengan senjata *hand-to-hand* yang bertentangan dengan senjata.

6. *Leeveled gameplay*

7. *Micromanagement*

Dalam *game*, *micromanagement* menjelaskan minor, detail elemen *gameplay* yang harus secara manual diatasi oleh pemain. Tampaknya dalam berbagai permainan termasuk strategi *game*, simulasi konstruksi dan manajemen, simulasi penggalangan hewan peliharaan.

8. *Nonlinear gameplay*

Sebuah *game* dengan nonlinier *gameplay* menyajikan pemain dengan tantangan yang dapat diselesaikan dalam sejumlah urutan yang berbeda. Setiap pemain hanya melihat beberapa tantangan yang mungkin, dan tantangan yang sama dapat dimainkan dalam urutan yang berbeda. Sebaliknya, *game* dengan linear *gameplay* akan menghadapi pemain dengan urutan tetap tantangan: setiap pemain melihat setiap tantangan dan melihat mereka dalam urutan yang sama.

9. *Passive gameplay*

10. *Twitch gameplay*

Twitch gameplay adalah jenis skenario *gameplay* yang menguji waktu reaksi pemain. Aksi permainan seperti penembak orang pertama sering mengandung unsur *twitch gameplay*. *Twitch gameplay* membuat pemain aktif terlibat dengan umpan balik yang cepat untuk tindakan mereka.

2.3.3. Fitur Fungsional Dari Sebuah *Gameplay*

Fitur fungsional dari sebuah *gameplay* adalah:

1. Situasi yang menantang / *Challenging enemy* yang mampu memaksa player untuk mengerahkan strateginya guna memimpin permainan pada situasi tersebut. Pada umumnya desainer tidak bisa membuat list yang lengkap tentangantisipasi reaksi dari player terhadap

situasi menantang yang dibuat. *Feedback* didapat dari *player*, untuk mengetahui apakah *enemy challenging* yang diciptakan bekerja dengan baik atau tidak. Yang bisa dicapai oleh desainer hanyalah mendesain aturan global yang *reliable* dan *consistent*. [ROU11]

Beberapa teknik yang bisa digunakan untuk menciptakan tantangan adalah:

- a. Aspek waktu
- b. Aspek kecepatan melakukan aksi
- c. Poin
- d. Pertanyaan
- e. Pertarungan

2. *Nonlinierity*

Pemain harus diberikan kebebasan untuk memilih. Karenanya *game* harus menyediakan banyak pilihan dan konsekuensi dari setiap pilihan tersebut. *Nonlinierity* tidak berarti *player* boleh melakukan apapun, karena justru akan menjadi tidak menarik. Beberapa cara yang bisa dipakai untuk menciptakan nonlinieritas diantaranya melalui *storytelling*, *multiple solution* untuk sebuah *challenge*, aturan konsekuensi dari setiap solusi yang dipilih, dan *selection of challenge*

3. Memodelkan realitas kehidupan

Realitas kehidupan adalah logika dasar dari *player*. Bisa saja *game* menciptakan fantasy, namun hukum alam yang berlaku didunia fantasi tersebut harus tetap logis diterima oleh pemain. Model dari realitas kehidupan tidak hanya terkait dengan aspek visual namun lebih kepada hubungan sebab akibat dari elemen *game*

4. *Teaching the Player*

Mengajari *player* tentang cara bermain tidak lagi bisa memaksa mereka untuk membaca user manual, karena *player* pastinya ingin segera mengambil kendali permainan dan langsung bermain. Jika 10 menit pertama *player* merasakan *game* terlalu susah untuk dikendalikan dan dikalahkan maka mereka akan berpindah mencoba *game* yang lain.

Desainer *game* harus memikirkan bagaimana *gameplay* yang disusun sedemikian rupa sehingga seakan secara bertahap dengan sendirinya mengajari pemain. Di tataran praktis ada yang menerapkannya dengan mekanisme *onboarding* ada juga yang menggunakan level tutorial

5. *Input& Control*

Input& Control adalah fitur yang mengelola interaksi kendali bagi *player* terhadap elemen *game* sehingga mereka bisa mencapai kemenangan yang ditawarkan oleh *game*

tersebut. Tidak ada yang membuat *player* paling berat frustasinya, kecuali ketika tahu harus berbuat apa tetapi tidak tersedia akses ke *game* untuk melakukannya.

Desainer disarankan jangan terlalu banyak memberikan alat kendali karena selain bisa menjadi celah terjadinya ketidakteelitian desain *input/output* juga bisa membuat *player* kesulitan.

6. *Output and Feedback*

Output dan *feedback* merupakan informasi penting bagi *player* terhadap dampak dari aksi yang dipilih. Tampak visual dari *game* menjadi alat yang banyak dipakai oleh desainer *game* untuk menampilkan *output* dan *feedback*. Bagian yang lebih sulit dari menampilkan adalah memutuskan apa yang ditampilkan.

Salah satu bentuk dari *feedback* adalah *reward*. Berikut ini adalah contoh beberapa macam *reward* yang biasa dipakai:

- a. Poin, berupa nilai yang didapatkan setelah melakukan sebuah aksi
- b. Petunjuk atau *clue*, berupa arahan atau memberitahu sesuatu
- c. Peningkatan kemampuan/*skill*, yakni memberikan tanda kenaikan *skill* jika pemain mencapai target permainan tertentu
- d. Pujian, kalimat yang menunjukkan bahwa *player* melakukan sesuatu dengan benar
- e. Uang, seperti poin yang bisa digunakan untuk membeli barang yang ada di toko dalam *game*. Barang tersebut nantinya bisa digunakan untuk mendapatkan uang lagi
- f. Kenaikan level, memberikan tanda *badge* kenaikan level jika pemain sudah menyelesaikan misi di level tersebut
- g. Tempat, *player* dapat memainkan tempat-tempat baru dalam *game* jika sebuah misi atau level telah selesai dikerjakan. Tempat baru memberikan suasana baru dan lebih menantang untuk menjelajahi
- h. Penambahan kelengkapan, *player* mengumpulkan semua item yang tersembunyi.

Untuk mendapatkan *balance system* yang baik, Andrew Rollings dan Ernest Adams menganjurkan sebuah *game play* perlu diatur sebagai berikut;

- a. Menyediakan tantangan yang konsisten.
- b. Menyediakan pemain dengan pengalaman bermain yang adil.
- c. Menghindari stagnasi.
- d. Menghindari hal-hal yang tidak perlu.
- e. Mengijinkan pengaturan tingkat kesusahan (jika memungkinkan).