BAB II

TINJAUAN UMUM *GAME CENTER*

II.1 PENGERTIAN *GAME CENTER*

Game : - Permainan yang mengindikasikan ada yang kalah dan ada yang menang.[11]

- kegiatan yang dilakukan manusia untuk mendapat hiburan[12].

Center atau pusat : sebagai semua yang dianggap berada atau terletak di tengah, atau bagian yang di tengah suatu benda.[13]

Jadi pengertian dari *Game Center* adalah tempat pusat kegiatan manusia untuk mendapat hiburan dengan mempergunakan perangkat lunak sebagai unsur permainan yang mengindikasikan ada yang kalah dan ada yang menang.

Game Center merupakan sebuah wadah permainan yang berbasis pada perangkat lunak untuk memainkannya. *Game center* juga sebagai sarana informasi dan hiburan juga sebagai penambah bekal ilmu pengetahuan atau wawasan yang dapat dimanfaatkan oleh para *gamer*.

II.2 FUNGSI

Fungsi *Game Center* adalah sebagai suatu wadah yang memusatkan berbagai jenis kegiatan yang berhubungan dengan perangkat lunak sebagai unsur

[11] http://www.sp18.com/berita-umum/club_penggemar_dunia_cyber-934.html
[12] www.rekamatra.com/RV5
[13] Kamus umum bahasa Indonesia

permainan, yang meliputi informasi, promosi, penjualan, pelatihan pembuatan game,dan permainan itu sendiri.

II.3 TUJUAN DAN MANFAAT

II.3.1 Tujuan *Game Center*

Secara umum pengadaan *Game Center* bertujuan :

- Menyerap, menampung dan menyalurkan sebagian besar dari kegiatan perdagangan dalam upaya peningkatan investasi dan promosi bagi developer *game*.
- Mewadahi kegiatan informasi, promosi dan penjualan produk *game* secara efektif.
- Sarana untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia dalam bidang pembuatan game.

II.3.2 Manfaat *Game Center.*

Secara umum keberadaan *Game Center* bermanfaat bagi :

1. *Gamer* (orang – orang yang menyukai game)

- Kemudahan untuk mendapatkan informasi tentang *game.*
- Kemudahan untuk mengikuti perkembangan seputar *game.*
- Media untuk menambah wawasan dan pengetahuan khususnya mengenai pembuatan *game.*

2. Developer (produsen pembuat *game*)

- Sebagai wadah untuk mempromosikan dan memasarkan produk secara efektif dan efesien sehingga memberikan peluang bisnis yang besar
- Sebagai media informasi perkembangan pasar dan masukan untuk peningkatan kualitas produk sesuai keinginan pasar.
- Memacu penciptaan *game* yang lebih berkualitas

3. Pemerintah

Pemerintah biasanya memanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan tertentu, seperti : meningkatkan perkembangan kota, penarikan para investor dan lain sebagainya.[14]

II.4 SEJARAH *GAME*

Penemuan *game* berawal dari dibuatnya microchip oleh Jack St. Kirby, Robert Noyce, dan Jean Hoerni di Fairchild Semiconductor Corp. Dengan lompatan teknologi itu maka komputer beranjak dari sirkuit elektoronik ke penggunaan chip. Masih jauh dengan model PC sekarang tetapi sudah lebih mudah digunakan oleh para pakar komputer pada saat itu. Pada tahun 1960 beberapa staff dari The Hingham Institute in Cambrige membuat game pertama yang dinamakan dengan Spacewar. Game kuno ini berupa pertempuran dua pesawat antariksa yang berbentuk segitiga saling menembaki musuhnya. Ini adalah cikal bakal permainan dengan genre Arcade. Permainan ini sangat menarik pada masa itu karena bisa dimainkan oleh dua orang. Permainan ini langsung menjadi sangat popular di berbagai kampus di Amerika.[15]

Pada tahun'60-an keberadaan computer masih digunakan untuk kalangan bisnis sehingga dianggap tidak membutuhkan sebuah gambar tampilan yang bagus. Hal ini terlihat penggunaan monitor monokrom maupun monitor hitam putih.

Memasuki tahun'80-an beberapa perusahaan *game* mulai membuat *game* untuk PC. Dengan sejalan perkembangan teknologi, beberapa perusahaan mulai menciptakan peralatan baru di PC untuk mendukung *game.* Dari monitor CGA naik ke EGA, lalu VGA dan terakhir SVGA. Hal ini juga didukung dengan kartu grafis (VGA) yang bermunculan terpisah dari perangkat utama komputer, sehingga dapat memberikan tampilan yang lebih detail dan nyata. Dengan lajunya perkembangan teknologi pada *PC* maka perusahaan *game* mulai mengeluarkan *game* untuk *PC* yang mampu bersaing dengan *game console*.

[14] Http://www.sp18.com/berita-umum/club_penggemar_dunia_cyber-934.html
[15] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 41-42

II.5 PERKEMBANGAN *GAME*

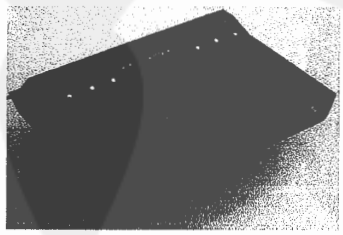
Dilihat dari perkembangan *game* yang ada saat ini dapat dijadikan menjadi 2 kategori sesuai dengan jenis perangkat *game* yang popular digunakan saat ini yaitu :

1. *Game Console*

Pada era'70an perkembangan game mulai berkembang dengan cepat dengan dikenalkannya *game console*. Pada era inilah Atari berkembang pesat dengan segala keterbatasan prosesor pada masa itu. Berbagai jenis yang berbasis vector dan sprite yang kini bentuknya kita anggap kuno banyak diterbitkan. Perlahan – lahan fitur grafik berwarna semakin baik dan suara yang dihasilkan semakin bervariasi.[16]

Atari merupakan satu nama besar dalam dunia video game. Pada tahun 1972, Atari telah memperkenalkan permainan Pong yang sangat terkenal sehingga menjadi *'best selling item'* pada tahun 1975 ketika musim cuti sekolah. Atari seterusnya mengeluarkan konsol video *game* yang dikenali sebagai Atari 2600 yang telah menjadi asas kepada *console* video *game* yang terdapat pada hari ini[17].

Walaupun Atari dianggap sebagai pelopor kejayaan video *game,* tetapi ia bukanlah pencipta kepada teknologi ini. Sebaliknya, video *game* yang mula-mula sekali dibangunkan untuk tujuan komersil ialah *Computer Space* yang telah dibangunkan oleh Nutting Associates pada tahun 1971. Walau bagaimanapun, Nutting Associates dan Atari mempunyai kaitan rapat karena Atari telah diasaskan oleh orang yang membangunkan *Computer Space* ini yaitu Nolan Bushnell[18].



Gambar 1. *Game Console* **Atari**

Sumber : www.google/image/gameconsole

[16] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 42
[17] Majalah PC April hal 102-104, 2004
[18] Ibid

Pada tahun 1984, Nintendo membuat *game console* baru, dengan mengunakan beberapa prosesor dengan fungsi yang berbeda. Jika pada era'70an prosesor masih mahal, maka pada era'80an harga prosesor makin terjangkau sehingga memungkinkan menggunakan beberapa prosesor didalam mesin *console* untuk melakukan berbagai fungsi yang berbeda. Dampaknya adalah mutu grafik dan suara yang jauh lebih baik. Nintendo adalah produk Jepang, dan ketika diluncurkan pada tahun 1984, Atari masih berkuasa di Amerika.[19]

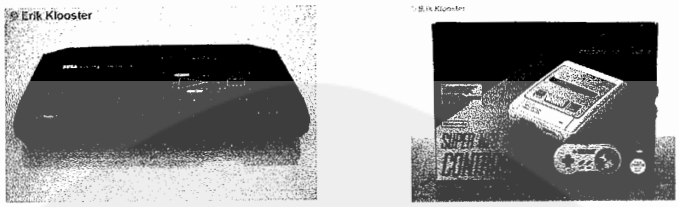
Nintendo, telah menggariskan beberapa konsep yang juga menjadi asas kepada infrastruktur video *game* pada masa ini misalnya penggunaan *pad* kawalan serta membangunkan video *game* yang khusus serta serasi dengan sistem teater rumah misalnya boleh dihubungkan ke TV dan radio yang sedia ada. Nintendo Gameboy merupakan sistem permainan yang paling berjaya di dunia dengan lebih daripada 100 juta unit terjual di seluruh dunia[20].

Gambar 2. *Game Console* **Nintendo**

Sumber : www.google/image/gameconsole

Revolusi video *game* diawali tahun 1988 dimana Sega menciptakan konsul 16 bit yang bernama Genesis (A.K.A Mega Drive). Konsul ini sebetulnya cukup sukses, sampai Nintendo mengeluarkan Super Nintendo (SNES) yang merupakan kelanjutan dari NES. Didalam konsul Super Nintendo terdapat sebuah *audio chip* yang dibuat oleh Sony, ini adalah awal persahabatan antara Sony dan Nintendo. Pembuatan *audio chip* ini dipelopori oleh Ken Tukaragi (yang sekarang dikenal sebagai bapak playstation).[21]

[19] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 42
[20] Majalah PC April hal 102-104, 2004
[21] Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 71, Juni, Minggu ke-1, Hal 94, 2004



Gambar 3. *Game Console* **Sega dan Super Nintendo (SNES)**

Sumber : www.google/image/gameconsole

Pada saat yang bersamaan, pihak R dan D *(Research* dan *Development)* Sony sedang mempelopori awal dari CD-ROM. Nintendo yang sudah menyadari kalau CD-ROM ini mempunyai prospek masa depan yang cerah, maka pihak Nintendo bekerjasama dengan Sony untuk mulai mendesain CD-Rom Drive untuk *console* SNES, yang dinamai *"Super Disk"*.

Pada saat itu, pihak Sony juga bekerja sama dengan Philips. Kerja sama ini berjalan secara diam-diam, sampai tahun 1991 dimana Philips mengeluarkan CD-1, dengan waktu yang hampir bersamaan dengan zamannya 3DO buatan Panasonic. Kerjasama mereka hancur karena pihak Philips yang memasarkan CD-1 terlalu mahal. CD-1 menjadi produk yang gagal dipasaran, dan rencana Sony untuk membuat *console* pertama kali diumumkan di Chicago, di Consumers Entertainment Show tahun 1991, di show ini akan diumumkan playstation. Dimana *console* ini tadinya dapat memainkan *cartridge* Nintendo dan juga Sony *"Super Disk"*.

Pada tahun 1994, Sony merencanakan versi sempurna playstation yang dinamai PS-X atau playstation-X. Playstation akan dijadikan *console* yang difokuskan ke dalam *game* berbasis CD-ROM. Playstation juga dibuat *comfortable* untuk memainkan audio CD. PlayStation diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1995 dan Eropa 29 September 1995[22].

Dengan kemunculan Sonny PlayStation membuat para *gamers* terpukau karena yang ditawarkan oleh Sonny Entertainment Inc merupakan hal baru dalam dunia game. Berangkat dari game 2D menjadi game 3D membuat para *gamers*

[22] www.wikepedia.org/game/SonyPlaystation

menjatuhkan pilihannya pada Sony PlayStation meskipun pada awal dikeluarkan harganya tidak terjangkau bagi *gamers* golongan ekonomi menengah kebawah. Akan tetapi hal ini sudah tidak menjadi kendala lagi karena saat itu sudah banyak rental – rental game yang merentalkan *console* nya dengan hitungan per-jam. Hal ini memudahkan para *gamers* khususnya golongan ekonomi menengah kebawah untuk menikmati *game* yang disukai.

Gambar 4. *Game Console* **PlayStation**

Sumber : www.google/image/gameconsole

Untuk menarik para developer *softwere*, pihak Sony mengundang lebih dari 250 developer *game* ternama untuk membuat *game console edition*. Selain Konami dan Wiliams (serial Mortal Combat), Namco juga merupakan salah satu developer yang berani membuat *game* untuk PS, terutama *game* Tekken dan Ridge Racer. Setelah keberanian Namco, banyak developer *game* yang mulai membuat *game* di PS, Capcom dengan Biohazard-nya, sampai akhirnya Square Soft membawa *game* Final Fantasy mereka ke PS. Alasan yang diberikan oleh Square Soft kenapa memilih playstation adalah karena FMW-nya yang tidak muat di-*catridge* Nintendo dan *game* lebih mudah didesain untuk mesin playstation.

Belum puas dengan Playstation, pihak Sony mengeluarkan produk terbarunya diakhir tahun 1997. Sony mengumumkan proyek playstation2, yang akhirnya secara *official* ditampilkan kepada publik pada tahun 1999 (Sony berpatner dengan Toshiba untuk memproduksi *emotion engine* di PS2).

Pada saat Sony sibuk dengan berimprovisasi dengan merilis perangkat *up grade* dan Linux Kit, muncul pesaing baru dari pihak Microsoft dengan XDK *(XBOX development kit)* yang berfungsi sama dengan *tool* playstation2.

Playstation2 dan XBOX sama-sama mengusung kemampuan ekspansi yang sangat luas karena basis yang digunakan untuk memainkan *game* sudah menggunakan format DVD-ROM. Bedanya, Playstation2 bersandar pada Linux

sedangkan XBOX kokoh dengan dukungan OS milik Microsoft yang sebelumnya telah mapan dalam *game* berbasis PC.

Playstation2 dirilis bulan maret 2000 di Jepang, 7 bulan kemudian diikuti di Amerika, lalu di Eropa. PS2 pertama kali dijual di Jepang seharga *39.800 yen*, adalah harga yang sama pada waktu PS1 pertama kali dijual. Sony juga menerapkan teknologi "*Magic Gate*" yang terdapat di dalam *memory card 8 mb*, dimana *memory card* itu berfungsi sebagi *gateway* penyimpan informasi *driver* DVD playernya.

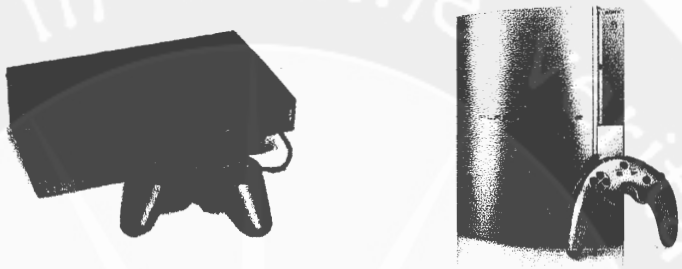
Perkembangan yang terjadi dalam penjualan *game console* saat ini lebih laris PS2 bila dibandingkan dengan penjualan XBOX. Menanggapi hal itu pihak Microsoft Corporation mulai proyek barunya yang merupakan pengembangan dari XBOX. Produk barunya dari pihak Microsoft Corporation diberi nama dengan XBOX 360 yang mulai diperkenalkan pada akhir tahun 2004. Perbedaan XBOX 360 dengan XBOX adalah dari sisi tampilan grafis yang sudah disempurnakan oleh pihak Microsoft Corporation dan juga dalam memainkannya menggunakan basis *Blue-Ray* yang merupakan hal baru dalam dunia *game* maupun dunia IT. Dengan berbasis Blue-Ray maka kemampuan developer software dalam mengembangkan software game menjadi lebih berkembang dibandingkan dengan basis DVD-ROM. Hal ini dikarenakan kapasitas yang bisa dipergunakan oleh Blue-Ray sama dengan 8 keping DVD.

Gambar 5. *Game Console* **XBOX dan XBOX 360**

Sumber : www.google/image/gameconsole

Menanggapi pengeluaran XBOX 360 oleh pihak Microsoft Corporation maka pihak Sony juga mulai merencanakan proyek baru agar tidak kalah bersaing. Sony mengeluarkan produk barunya yang merupakan pengembangan dari PS2 yang telah disempurnakan tampilan grafis maupun audio. Produk tersebut

diberikan nama PS3 yang mulai diluncurkan pada awal tahun 2005 di Jepang. Basis permainan yang dipakai untuk memainkan game sama dengan yang digunakan dengan PS2 hanya saja dalam mesin PS3 sudah mengadopsi hardisk untuk menyimpan game. Sehingga untuk memainkan game tidak perlu menggunakan DVD-ROM dengan catatan game tersebut sudah terinstal dalam mesin PS3 tersebut.



Gambar 6. *Game Console* **Playstation2 dan Playstation3**

Sumber : www.google/image/gameconsole

Perkembangan *game console* yang ada saat ini masih bersifat *offline* sehingga hal ini dirasa kurang karena perkembangan teknologi yang ada saat ini sudah sampai pada basis wahana 3C (*computer communication & content*) yang memungkinkan transaksi informasi dan hiburan, tanpa keterbatasan dimensi ruang, jarak dan waktu. Dengan adanya wahana 3C maka game yang berkembang pada era sekarang adalah game yang bersifat *online*. Dengan penggunaan *game online* juga mengurangi atau mencegah pembajakan *game* yang selama ini selalu merugikan produsen – produsen *game*. Hal ini dapat dicegah dengan sistem *online* karena tidak dapat dibajak.

Penjualan *game console* mulai tergeser dengan *game* yang bersifat *online*, karena *game console* merupakan *game* yang bersifat *offline*. Hal ini dibuktikan adanya penurunan jumlah penjualan *game console*. Untuk mengatasi hal tersebut mereka merancang sebuah *game console* yang dapat dimainkan secara *online*.

Table 3. Penurunan jumlah penjualan *game console* di Indonesia

Tahun	Pengeluaran Konsul
2002	150.000
2003	100.000
Total	250.000

Sumber : Majalah Game "Ultima Next Generation" Volume 51, April,Minggu ke-2, Hal 71, 2003

Memasuki abad 21 sebenarnya para developer *games* telah memperkenalkan *console live (online),* tetapi harga yang dijual sebagai fasilitas *online* terlalu mahal bagi para *gamer*. Pada tahun 2003, Sony Computer Entertainment America. Inc, mengumumkan tentang pilihan harga baru PlayStation *live*. Mereka menawarkan PlayStation *live* yang terdiri dari adaptor *network* dan ATV *offroad* yang harga masing-masing dipatok dengan harga *US$ 199*, sementara itu unit playstation2 sendiri saat ini dijual seharga *US$179*. Untuk konsul XBox *live* ada penambahan alat XBox *started live* yang dijual seharga *US$149.99*, selain unit XBOX yang dijual seharga *US$172,49*. Setelah *gamer* memiliki peralatan *online* yang diproduksi oleh para developer *game*, untuk memainkan *game online* pemain harus mendaftarkan ke server developer *game* yang akan dimainkan dan keanggotaan *online service* selama 12 bulan.[23] Dengan perkembangan *game console* yang bersifat *online* maka keberadaan game console dapat dipertahankan dan tidak kalah dengan game PC yang bersifat *online*.

2. *Game PC*

Game PC merupakan *game* dengan basis komputer beserta peralatan pendukungnya seperti mouse dan keyboard. Game jenis ini sangatlah terbatas, tidak sama dengan *game console*. Penyebab terbatasnya *game PC* adalah perkembangan pembuatan *game* khusus *PC* tidak dapat secanggih *game console* pada awalnya.

Pada tahun 1960 *game PC* pertama kali ada dengan *game* pertama yang dinamakan Spacewar. Namun pada masa itu keberadaan PC masih ditujukan kepada kalangan bisnis dan dianggap tidak memerlukan atau membutuhkan grafik

[23]Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 57, Mei, Minggu ke-2, Hal 62, 2004

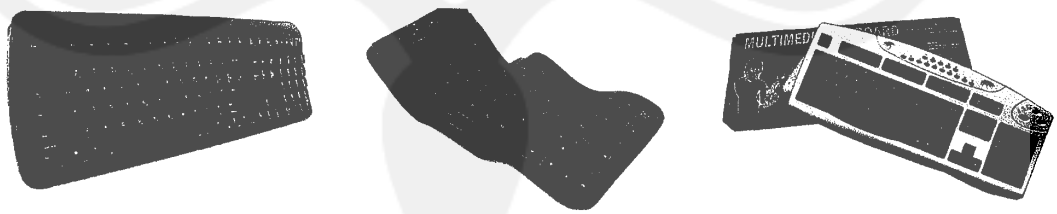
yang hebat. Hal ini terlihat dari penggunaan monitor pada jaman itu yang masih menggunakan monitor monokrom dengan warna tunggal. Bahkan pada era'80-an PC-XT menggunakan monitor warna hitam – putih. Resolusi yang digunakan pada saat itu masih sangat rendah. Industri *PC* mulai mengalami perkembangan dan mulai menerapkan warna di monitor *PC* yang dikenal dengan monitor CGA. Beberapa perusahaan mulai mencoba membuat game di platform ini seperti *game* Alley Cat, Digger dll. *Game – game* itulah yang pada awalnya diterapkan di *PC* dan disukai karena asik dimainkan.[24]

Seiring dengan perkembangan teknologi pembuatan *software game* untuk komputer mengalami peningkatan. Jumlah *game* yang dapat dimainkan juga bertambah. Dengan ditemukannya *internet* maka kemampuan *PC* untuk bermain *game* menjadi bertambah karena dapat memanfaatkan jaringan internet tersebut untuk bermain *game*.

Dalam perkembangannya *game PC* dapat dikategorikan menjadi 2 kelompok *game*, yaitu

a. *Game PC Offline*

Yang dimaksud dengan *game PC offline* adalah bermain *game* dengan menggunakan komputer sebagai basisnya utamanya. Permainan *game* ini berkembang seiring dengan perkembangan *software game*. Perangkat yang sering digunakan dalam bermain *game PC* adalah *CPU* sebagai basis komputer, *mouse* dan *keyboard*.



Gambar 7. Gambar Keyboard

Sumber : dari berbagai sumber

[24] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 42

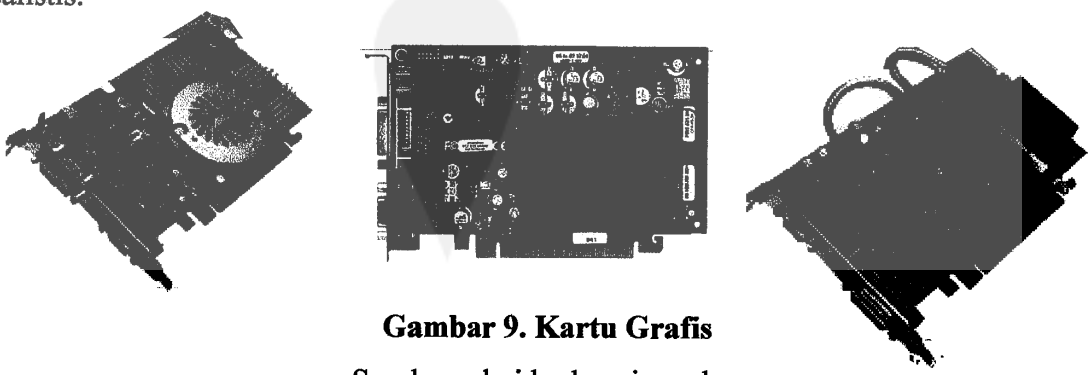
Gambar 8. Gambar Keyboard

Sumber : dari berbagai sumber

Perkembangan kualitas *game PC* sangat dipengaruhi oleh *hardware* komputer sehingga menjadi salah satu kelemahan *game PC*. Kadang untuk memainkan *game* terbaru *gamers* harus mau meng-*upgrade PC* agar *support* untuk menjalankan *game* tersebut dengan nyaman. Pergantian *hardware* yang dilakukan tidaklah murah bahkan ada yang harus mengganti hardwarenya hingga harus rela mengeluarkankan jutaan rupiah. Hal ini menjadi kendala bagi para *gamers* untuk memainkan sebuah *game* keluaran terbaru sehingga perkembangan *gamers PC* juga terhambat. Inilah yang menjadi kendala para *gamers* untuk berkembang pada awalnya.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang terus meningkat maka pengguna *PC* juga meningkat dan mereka yang sudah punya *PC* lama mau tidak mau harus meng-*upgrade PC* agar lebih bertenaga dan lebih baik.

Perkembangan *game PC* meningkat tajam dengan memanfaatkan *hardware – hardware* model terkini. Dengan pemanfaatan *hardware* terutama kartu grafis *(VGA),* peningkatan grafis menjadi lebih bagus dan mendekati ke arah realistis.



Gambar 9. Kartu Grafis

Sumber : dari berbagai sumber

Seiring dengan perkembangan *PC*, jenis *game* yang dapat dimainkan menjadi sangat bervariasi. Untuk saat *game PC* yang menjadi favorit adalah game yang bersifat realistis, baik *game* perang seperti Call of Duty dan Blitzkrieg , *adventure*(RPG) seperti Devil My Cry3, Legacy of Chain, Prince of Persia 1 – 3 d, adapula game racing seperti motoGP, Need for Speed (NFS) dan juga ada pula game shooter seperti Pandora Tomorrow, Hitman, The Punisher, bahkan yang bersifat tentang kehidupan manusia seperti *game the SIM.*

b. *Game PC Online*

Game PC Online merupakan game yang mirip dengan *game PC offline*. Hal yang paling terlihat berbeda adalah basis yang digunakan. *Untuk PC online* basis yang digunakan adalah *internet*. Sehingga kecepatan *loading*, *modding* tidak lagi bergantung pada PC 100% tetapi sudah tergantung besarnya jaringan *server internet* yang digunakan.

Pada game *PC online* perangkat yang digunakan sama dengan yang *offline*. Dalam bermain masih mengandalkan *mouse* dan *keyboard* sebagai pemberi perintah. Pada game *PC online* wajib menggunakan *modem* yang terus menyala dan tersambung dengan jaringan internet ketika sedang bermain.

Perbedaan yang mendasar antara permainan game *PC on – line* dengan game *PC offline* adalah pada game *PC offline* cenderung permainannya *single* player dan *double players* sedangkan dalam permainan *PC online* bisa bermain *royal player* tanpa batas pemain, dan pemainnya dapat berasal dari berbagai penjuru dunia. Bermain *game PC online* berarti bermain dalam dunia *cyber* (maya) sehingga bisa berhubungan dengan banyak orang.

Permainan *game online* dari segi grafis masih bisa dibilang kalah dengan permainan *game offline.* Keunggulan *game online* adalah cerita dalam permainan tersebut tidak dapat selesai dan bias membentuk karakter player sendiri hingga *level* tak terhingga. Permainan *game online* sering juga membuat seseorang lupa waktu bila sudah kecanduan bermain *game.*

Kesuksesan *game online* lewat *game* nya yaitu *game* Counter Strike yang merupakan *game shooter* yang sangat terkenal dimana kita bisa bermain secara kelompok untuk mengalahkan kelompok lain yang juga pemain Counter Strike,

Ragnarok *online* yang merupakan pelopor *game online* dengan basis MMORPG cerita yang tiada akhir sehingga kita bisa juga membentuk karakter hingga sampai *level* tertinggi dan kita bisa menjualnya sehingga bisa mendapat uang. Setelah Ragnarok sukses disusul Getamped, Seal *online*, O2 jam, dan World of Warcraf (WoW) yang merupakan game terbaik *online* hingga saat ini. Perkembangan *game online* kedepan sangat menjanjikan karena pada industri *game online* tidak dapat dibajak.

Perkembangan bisnis *game* saat ini sudah sampai pada multi dimensi. Tidak hanya di bidang *game* itu sendiri namun juga merambah sampai kebidang lain. Bisnis *game* sudah menjadi satu bentuk industri. Selayaknya sebuah industri, bisnis *game* sudah memiliki standarisasi yang jelas. Setidaknya hal ini sudah dimulai di Amerika dimana Negara Paman Sam tersebut dianggap sebagai kiblat trend *game* secara global. Memang *game* mulai popular ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai jenis *game* di Amerika di era'70-an dan mulai berkembang ke berbagai Negara di awal tahun'80-an.[25]

Amerika sebagai Negara dimana perkembangan *game* mulai tumbuh memberikan tempat yang subur dan mendukung untuk berkembangnya bisnis *game*. Penguasaan teknologi dan mapannya kehidupan ekonomi Amerika sebagai negara maju sangat berperan dalam perkembangan teknologi *game* itu sendiri. Tidak dipungkiri berbagai kehidupan dan trend *game* masih sangat terpengaruh oleh budaya dan produk dari Amerika sampai saat ini, walaupun sudah banyak terobosan dan perkembangan yang muncul dari negara lain. Dilihat dari manapun Amerika masih tetap memegang rekor dalam bidang *game* baik secara bisnis maupun konsumen.[26]

Banyak sekali pemikiran yang salah dan kesalahan ini masih umum terjadi, bahwa *game* hanyalah salah satu komoditi anak – anak, setidaknya remaja. Jika saja mereka yang memiliki asumsi seperti itu mengetahui betapa jenis *game* saat ini sangat bervariasi bahkan ada yang khusus hanya untuk orang dewasa

[25] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 1
[26] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 2

karena isi dan bentuk permainan yang ada di dalamnya. Dengan begitu mereka tidak akan lagi menganggap bahwa *game* saat ini hanya mainan anak – anak saja. Secara statistik pemain *game* saat ini sudah berkisar antara rata – rata umur 12 tahun sampai dengan 35 tahun. Bahkan kecenderungan pemain terbanyak ada pada umur 25 – 35 tahun keatas. Biasanya pemain dengan umur 25 – 35 tahun ini merupakan generasi awal dulu yang mulai menyenangi *game* dan menjadikan *game* sebagai hiburan. Dari statistik umum ini bisa disimpulkan bahwa *game* mampu mengadaptasi keinginan dan selera berbagai umur dan tidak lagi terbatas kepada segmen tertentu saja. Jika dulu mayoritas pria yang dianggap suka jenis *game* tertentu malah jumlah perempuan sudah melampaui jumlah pria dalam memainkan *game* tersebut (sebagai contoh *game* Sim yang terkenal dengan jumlah pemain wanitanya).[27] Dengan adanya fenomena diatas berarti keberadaan game bisa dimainkan dan dinikmati untuk berbagai kalangan.

Perkembangan game saat ini sudah mulai berbasis pada *game online*. Hal ini tidak menutup kemungkinan didalam bermain *game* akan bertemu dengan berbagai orang dari berbagai Negara meskipun dalam dunia maya. Dengan keberadaan *game online* yang semakin dekat dengan *gamer,* maka perkembangan yang akan terjadi akan menjadi sangat cepat.

II.6. ARAH PERKEMBANGAN *GAME*

II.6.1. Industri *Game Online*

Perkembangan *game* belakangan mengalir dari tren *video game* ke koneksi *online*, tren *online* sebenarnya punya ide dasar yang sama dengan permainan *multi player*, bedanya kata *multi* yang didapatkan dikembangkan tidak hanya pada batasan ruang. Hal ini memungkinkan bagi *gamer* untuk bermain secara *multi player* dengan lebih banyak rekan dan lebih luas areal penggunaannya bahkan dari berbagai Negara.

Game online sebenarnya telah dikenal masyarakat *game* lewat *game* klasik yang kebanyakan dimulai dari *game genre RPG* (*Role Playing Game*). Namun tren ini baru mulai terasa kala industri *video game* mulai memanfaatkan jaringan

[27] Panduan Praktis Membuat game 3D, hal 2

luas internet sebagai sarana konektivitas. Tren ini dirasakan mulai naik daun ketika Sega meluncurkan *console* dreamcast-nya. Dreamcast saat itu hadir dengan sudah dilengkapi dengan *modem build-in*. Dreamcast disebut sebagai momen dimulainya pergeseran industri *video game* secara global menuju tren *game online*.

Pergeseran industri *game* ini kemudian diikuti Sony yang sukses dengan playstation, yang kemudian diikuti dengan peluncuran playstation2. Pada masa awal peluncurannya playstation2 memang tidak dilengkapi dengan perangkat koneksi *internet* secara *built-in*, namun kini Sony sudah meluncurkan perangkat *upgrade* berupa *broadband adapter* yang dapat digunakan untuk menghubungkan playstation2 ke internet. Hal ini dilakukan oleh pihak Sony untuk menanggapi cepatnya perkembangan *game online* yang mulai menjadi tren.

Tidak ketingalan dengan Sony dan Sega, Nintendo juga menyediakan *upgrade modem broadband* pada bagian bawah konsulnya. Tetapi jika dibandingkan dengan Sony dan Sega, Nintendo paling tidak siap dalam hal jaringan server. Disisi lain, Microsoft dengan PC dan konsul XBox hadir lengkap dengan *modem build-in* dan sebuah *harddisk drive* di dalamnya.[28]

II.6.2. Industri Perangkat *Game*

Perkembangan *game* bukan hanya memberikan dampak pada *game* itu sendiri, tapi juga memberikan dampak pada perkembangan industri perangkat *game*. Hal ini dapat terlihat dari perkembangan perangkat *game console* maupun perangkat pendukung *game* pada *PC*. Perkembangan perangkat *game* dari waktu ke waktu mengalami revolusi yang cukup besar. Terutama revolusi terhadap desain perangkat pendukung *game*.

Pada perangkat *game console* dibagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. *Player*

   Perkembangan pada *player* dapat terlihat dari perubahan penggunaan *cartridge* menuju penggunaan disk. Perkembangan pada ini juga membawa

[28] Majalah Game "Ultima Nekt Generation" Volume 72, juli, Minggu ke-4, Hal 66, 2004

perkembangan desain pada *player* itu sendiri, yang pada awal desainnya *cartridge* terlihat menonjol berkembang kepada bentuk yang lebih tertutup. *Player* juga mulai didesain agar dapat membuang panas dengan cepat

Dengan adanya perkembangan *game online* maka *player game* mengalami peningkatan mutu sehingga dapat digunakan secara online. Hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan perangkat tambahan.

2. *Game Pad*

Keberadaan *game* pad pada awalnya diperkenalkan oleh pihak Nintendo dan diikuti oleh developer *game* yang lain. *Game pad* merupakan peralatan yang sangat akrab dengan *gamer* karena merupakan peralatan *game* yang langsung bersentuhan fisik dengan *gamer* pada waktu memainkan *game.* Dengan adanya *game pad* memudahkan *gamer* untuk memainkan sebuah *game*. Perkembangan *game pad* memberikan kenyaman *gamer*.

Desain pada *game pad* dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kenyamanan pada waktu memegang *game pad.* Desain *game pad* pada awalnya berbentuk kotak yang dikeluarkan oleh Nintendo. Desain *game pad* mulai terus dikembangkan hingga sampai bentuk yang dirasa memiliki kenyaman dalam bermain *game.* Desain tersebut dikeluarkan oleh pihak Sony dengan *game pad* PS-X, dan digunakan juga dalam PS2. Desain tersebut akhirnya disempurnakan dalam desain *game pad* untuk PS3 dengan desain yang membulat / parabola dan sudah mulai dengan system tanpa kabel.

Gambar 10. Game pad Nintendo, PS-X / PS2, dan PS3

Sumber : dari berbagai sumber

Desain game pad yang dikeluarkan oleh pihak Sony merupakan cikal bakal dari revolusi desain *game pad* sehingga desain tersebut mulai ditiru oleh beberapa perusahaan – perusahaan *game.*

Memasuki *era* perkembangan *game* berbasis *online*, revolusi yang terjadi pada perangkat penunjang *game PC* terjadi pada *hardwarenya*. Perkembangan *hardware* terjadi pada *processor*, kartu grafis, *motherboard, memory* dan *soundcard*. Perkembangan *hardware* tersebut bisa dikatakan tidaklah mutlak karena tergantung dari jenis *game* yang dimainkan.

Perangkat penunjang *game* yang gunakan dan harus mutlak ada adalah *mouse* dan *keyboard*. Keberadaan *mouse* dan *keyboard* sangat penting karena digunakan sebagai pemberi perintah pada *game*. Desain pada *mouse* dan *keyboard* sejauh ini belum mengalami perubahan yang berarti .

II.7. *Game Center* Sebagai Pusat Informasi dan Hiburan

Pengertian *Game Center* Sebagai Wadah Informasi dan Hiburan adalah :

Informasi berasal dari kata *information* yang artinya memberi kabar atau berita tentang sesuatu.[29]

Pengertian hiburan adalah sesuatu yang dapat menghibur atau membuat pikiran terasa menyenangkan dan santai.[30]

Dari kedua pengertian di atas disimpulkan *Game Center* sebagai pusat sarana media untuk menyampaikan berita yang dibutuhkan oleh *gamers* dengan suasana atau keadaan yang mendukung para *gamers* sehingga *gamers* merasa terhibur, nyaman dan merasa santai.

II.8 Jenis - jenis *GAME*

Jenis – jenis game dibagi menjadi dua kategori, yaitu *Skill and Action* dan Strategi. Kategori ini masih dapat dibagi lagi menjadi beberapa sub-kategori[31], yaitu:

- Kategori 1 : *Skill and Action.*
  1. *Combat games* (game perang).

[29] Prima Deta Ariesta Laksana,"Stasiun Radio Geronimo di Yogyakarta", TGA, UAJY, 1999, Hall : II-1

[30] Http://www.sp18.com/berita-umum/club_penggemar_dunia_cyber-934.html

[31] www.rekamatra.com/RV5

Pemain berada di situasi konfrontasi secara langsung dengan musuh; pertempuran. Pemain ditantang untuk terus menghindari serangan musuh dan menghancurkan lawan sebanyak-banyaknya. Kebanyakan *game* dari kategori ini adalah *game shooting*; *first person shooting* (Time Crisis), *third person shooting* (Metal Gear Solid), *side-scroll shooting* (MetalSlug), dan masih banyak lagi.

2. *Figthing games* (game perkelahian)

Salah satu pelopornya adalah Street Fighter yang hingga kini masih tetap populer di kalangannya. Sudah banyak *game* pertarungan yang dibuat dengan versi tiga dimensional (Tekken, Mortal Kombat). *Game* ini memiliki elemen interaksi dan konflik yang sangat kuat dan cepat sehingga bisa sangat menjengkelkan bagi pemain bila mereka mengalami kekalahan.

3. *Mazze / puzzle games* (game teka – teki)

Game ini disebut juga game teka-teki. Maze *game* lebih cenderung mencari jalan keluar melalui jalan-jalan yang berlika-liku dan membingungkan. Contoh dari *maze game* adalah permainan populer di tahun 80-an; Pac-Man. Beberapa contoh dari *game puzzle* adalah Bust-A-Move, game Bauns nya Ferry Halim(orisinal.com) dan jigsaw-puzzle.

4. *Sport games* (games olahraga)

Game yang ada di kategori ini memiliki keuntungan bahwa pemain sudah memiliki gambaran dari olahraga yang akan di mainkan. Yang diharapkan pemain dari *game* kategori ini adalah kualitas grafik yang sangat tinggi dan gerakan yang mendekati kenyataan. Contoh game olahraga antara lain Winning Eleven, Fifa Football

5. *Paddle games* (game pantulan)

Cara memainkan *game* ini adalah dengan mengayuh atau menggerakkan satu benda untuk mengenai benda yang lain. Cara kerjanya mirip permainan hoki. Contohnya adalah Pong. Saat ini sudah banyak variasi game Pong; menggunakan lebih dari satu bola dan papan pemantul, memiliki kemampuan untuk menembak, dibuat tiga dimensional, dll.

6. *Race games* (game balapan)

Judul dari kategori ini sudah cukup menjelaskan. Namun variasi dari *game* balap ini pun juga beraneka ragam. Dimulai game mobil balap formula satu sampai mobil balap remote kontrol yang beramunisi untuk bisa menjadi nomer satu di garis finish. Contoh game tersebut antara lain : Formula 1, Moto GP3, Revolt dll.

- Kategori 2 : Strategi

1. *Adventures* (*game* petualangan)

Game petualangan adalah *game* yang tidak kalah populer dengan *game-game* dari kategori S&A.Game ini merupakan salah satu *game* yang kompleks dari segi cerita dan cara bermainnya. Pemain akan melalui banyak rintangan, misteri, teka-teki dan barang-barang yang dibutuhkan sebelum pada akhirnya sampai ke tempat tujuan. Untuk itu *game* ini membutuhkan banyak waktu. Contoh gam tersebut antara lain Tomb rider, Prince of Warrior, Legacy of Chain dll

2. *Real Time Strategy* (game RTS)

Game dari kategori ini adalah yang paling kompleks daripada game dari kategori manapun juga. Peraturan-peraturan didalam gamenya yang setebal undang – undang pemerintahan, dan menyita paling sedikit tiga jam untuk memainkannya dari nol. Untuk itu, game ini sulit untuk dimainkan. Pemain diminta untuk menjadi pemimpin dan 'pencipta'. Oleh karena itu, meskipun membutuhkan kesabaran membaca peraturan dan memainkannya, pemain suka sekali bermain game ini; berperan sebagai sang pencipta. Contoh gamenya adalah Command&Conquer, Warcraft, Age Of Empires.

3. *Games of chance* (game kesempatan)

Disamping termasuk sebagai game yang simpel, game yang ada didalam kategori ini termasuk game yang kurang diminati karena sifatnya yang cenderung pasif dan unsur keberuntungan yang bermain secara dominan. Game ini lebih bisa dibilang game jiplakan dari yang asli menjadi virtual. Lihat saja sebagai contohnya game sollitaire, jackpot machine, pinball dan lain-lain.

4. *Educational games* (game pendidikan)

Game bersifat mendidik, game dalam kategori ini bertujuan mengajar secara eksplisit. Game ini tidak banyak ditemui, mungkin karena permainan seperti ini kurang diminati. Game ini lebih sering ditujukan kepada anak kecil. Seperti belajar menghitung, membaca alfabet dan lain-lain.