

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas beberapa sistem atau aplikasi, yang sudah pernah dibuat dan memiliki kesamaan. Selain itu diberi tabel pembandingan antar aplikasi yang akan dan telah dibuat. Sehingga diketahui apa yang menjadi keunggulan dari sistem yang akan dibangun dibandingkan dengan sistem sebelumnya.

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

*Video game* atau yang biasa disebut *game* saja merupakan suatu definisi dari permainan yang dimainkan dengan layar monitor CRT (*cathode ray tube*) yang memberikan informasi permainan dengan gambar bergerak (Wolf, The Video Game Explosion, 2007). Namun dewasa ini makna *game* sendiri telah banyak berubah dengan membuang definisi-definisi teknis, katakanlah CRT tidak lagi merupakan salah satu definisi teknis *game* pada umumnya. Dengan demikian produk programing yang dapat didefinisikan sebagai *game* menjadi lebih banyak. Sementara itu istilah *video game* pada keseharian telah dilupakan banyak orang. Definisi *game* yang dapat digunakan saat ini adalah permainan yang dimainkan pada perangkat keras yang dibangun dengan sirkuit logika elektronik (misal: komputer) yang menyediakan elemen interaktifitas dan keluaran yang merupakan hasil dari aksi pemain kepada sebuah *display* (Wolf, Encyclopedia of Video Games, 2012).

Bagi para pemain, *game* dengan *genre survival* merupakan suatu yang sangat sering ditemui. *Game survival* sering sekali dikembangkan oleh para produsen dalam industri game. Pada toko *game online* Steam, *genre* ini menjadi salah satu *genre* yang memiliki *tag* tersendiri. Untuk jumlah *game* yang mendapat *tag* sebagai *game survival* pada 17 November 2015 berjumlah 361 *game* (Survival games on Steam, 2015). *Genre game* ini merupakan pecahan dari *game adventure*.

Dengan perberdaan pada emosi pemain yang ditekan dengan faktor-faktor yang lebih banyak dari *game adventure*. Contohnya *game adventure* tidak memikirkan masalah makanan tapi pada *game survival* makanan karakter menjadi sesuatu yang harus dipikirkan (Arsenault, 2009).

Pengembangan *game survival* terus menerus dilakukan. Sebagai contoh *Fallout 4* yang tahun ini sangat populer karena alur cerita yang sangat luas. Pemain mulai di tahun 2077, saat detik-detik sebelum bom nuklir pertama meledak di Massachusetts. Pemain juga diajak melihat nuansa estetika alternatif mirip tahun 1950an yang digabung dengan teknologi futuristik (Mundt, 2015). Ada yang lain *game* berjudul *Don't Starve*, *game* yang merangkum begitu banyak jenis permainan sehubungan dengan teknik hidup di alam liar ini memiliki penggemar yang cukup banyak walaupun tidak dapat dimainkan secara *multiplayer* (Lazarides, 2015). Dengan jumlah penggemar yang banyak inilah kenapa *genre game* ini dipilih sebagai dasar alur pengembangan cerita *game*.

Pada tahun 2013 telah dibangun sebuah *game* tentang edukasi batik pada sistem operasi *mobile* Android. Tujuannya agar masyarakat Indonesia dapat memiliki sarana permainan yang memberitahukan informasi-informasi mengenai budaya-budaya yang dimiliki Indonesia (Nugroho, 2013). Sebelumnya juga telah dibuat *game* serupa sebagai media pembelajaran matematika pada tahun 2010 (Mawarti, 2010). Selain itu pada tahun 2014 telah dibuat penelitian lain dalam dunia *game* yaitu pembuatan *game* Balon Luncur dengan memanfaatkan *Andengine* dan *platform* pengembangan *Eclipse* untuk sistem operasi Android. (Widodo, 2014). Penulis akan membuat sebuah *game* dengan *Unreal 4* dan akan berjalan dalam sistem operasi *Windows (desktop)*. Dengan cerita kisah dalam cerita wayang.

Tabel 2.1 sebagai tabel pembanding dibawah ini merupakan tabel yang menjadi dasar pembuatan penelitian ini.

Tabel 2.1 Tabel Pembanding

Item Pembanding	(Nugroho, 2013)	(Mawarti, 2010)	(Widodo,2014)	(Rangga Perwiratama,2015*)
Platform	Android	Android	Android	Windows (desktop)
Bahasa Pemrograman	Java	Java	Java	C++
Database	MySQL	MySQL	-	-
Metode	<i>OO</i>	<i>OO</i>	<i>OO</i>	<i>OO</i>
Sasaran Pengguna	Anak-anak	Anak-anak	Semua kalangan	Semua kalangan

Pada bab selanjutnya akan dibahas dasar-dasar teori dan akan dijelaskan lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang meliputi pengembangan sistem.