

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas beberapa *game* yang sudah pernah di buat oleh pengembang lainnya, dan memiliki kesamaan. Selain itu perbandingan dengan tabel lainnya antara aplikasi yang akan dan telah di buat. Sehingga akan di ketahui apa yang menjadi keunggulan dari aplikasi yang nantinya akan di buat dengan aplikasi yang pernah di buat sebelumnya.

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

Video *game* atau sering disebut dengan *game* merupakan suatu definisi dari permainan yang sering dimainkan dengan layar monitor yang memberikan sebuah informasi pada animasi dang amber bergerak (Wolf, 2007) Namun sekarang *game* sendiri sudah banyak yang berubah dengan membuang makna teknis, misalnya CRT(Cathode Ray Tube) tidak lagi digunakan, sehingga produk dari *game* itu sendiri semakin banyak. Sementara itu pengertian dari video *game* pada keseharian telah dilupakan. Pengertian *game* itu sendiri dapat digunakan saat ini adalah permainan yang dimainkan pada perangkat keras seperti komputer yang menyediakan elemen interaktifitas serta keluaran yang merupakan hasil dari interaksi dari pemain kepada sebuah *display* (Wolf M. J., 2012).

Untuk penggemar *game*, *game multiplayer* adalah salah satu *game* dimana emosi dan ketangkasan serta konsentrasi pemainnya dilatih. Dengan menghadapi lawan atau pemain lainnya yang berbeda kecerdasan. *Game multiplayer* juga dapat dijadikan *game* edukasi karena mampu melatih dan mengontrol emosi dengan media video *game* (Yuliana Setyowati, 2015).

Dikalangan para pemain *game* sendiri, *game* dengan *genre multiplayer* merupakan suatu yang sangat sering ditemui. *Game multiplayer* banyak dikembangkan oleh para produsen dalam industri *game*. Menurut online Steam sebagai *took game* online, *genre game* ini menjadi salah satu *genre game* yang memiliki tag tersendiri. Untuk jumlah *game* yang mendapat tag sebagai *game multiplayer* pada 17 November 2015 berjumlah 361 *game* (Steam, 2014). *Genre* ini merupakan bagian dari *game* DOTA 2 Dengan perberdaan pada emosi setiap pemain yang ditekankan dengan faktor-faktor yang lebih banyak dari *genre game adventure*. Misalnya *game*

adventure tidak memikirkan masalah tentang *health point* tapi pada *game multiplayer health point* karakter menjadi sesuatu yang harus dipikirkan (CounterStrike, 2007).

Pengembangan *game multiplayer* terus dilakukan. Contohnya adalah Call Of Duty: Malvare 3 yang tahun ini sangat populer karena alur cerita dengan banyak ulasan kisah lampau yang sangat luas. Pemain mulai di tahun 2010, saat detik-detik sebelum perang meledak di Rusia. Pemain juga diajak melihat nuansa perang dan kisah perjalanan seorang prajurit bernama Yuri dengan teknologi futuristik. 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* (Lazadiet, 2015).

Dengan jumlah penggemar yang banyak ini menjadikan alasan kenapa *genre game* ini dipilih sebagai dasar alur pengembangan dari cerita *game* yang akan dibuat. Tahun 2016 telah dibangun *game* bertemakan tentang edukasi pengenalan warna sistem operasi *mobile* Android. *Game* ini bertujuan untuk menjadikan *game* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan warna (JokoAdi, 2016). Sebelumnya juga telah dibuat *game* yang serupa sebagai media Penerapan Gamifikasi Dalam Aplikasi Pembelajaran Musik (Haryanto, 2016). Selain itu pada tahun 2016 telah dibuat Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menerapkan *Gamification* (Wikandiputra, 2016). Penulis akan membuat sebuah *game* dengan FPS (*First Player Shooter*) dan akan berjalan dalam sistem operasi *Windows (desktop)*.

Tabel 2.1 sebagai tabel pembandingan dibawah ini merupakan tabel yang menjadi dasar penulis membuat *game* ini.

Tabel 2.1 Tabel Pembandingan

Unsur Pembandingan	I Putu Dede Sugiarta (2017)	Hartono, Joko Adi (2016)	Haryanto, Bobby (2016)	Wikandiputra, I Gst. Md. Jiwa Atmaja (2016)	Perwiratama, Rangga (2016)
Konten	Pembangunan <i>Game Multiplayer</i> untuk menguji ketangkasan Berbasis Desktop	Pembangunan <i>Game</i> Edukasi Pengenalan Warna <i>Multiplayer</i> Berbasis Mobile.	Penerapan Gamifikasi Dalam Aplikasi Pembelajaran Musik.	Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menerapkan Gamification.	Pembangunan <i>Game</i> Survival 3d Berbasis Desktop.
Tujuan	Membangun Permainan <i>Multiplayer</i> berbasis desktop menggunakan tools Unity 3d engine yang menarik dan membuat pemain mendapat kepuasan tersendiri	Membangun aplikasi permainan edukasi pengenalan warna <i>multiplayer</i> berbasis mobile dengan menggunakan Unity 3D Engine yang menarik.	Membangun sebuah aplikasi pembelajaran musik dengan penerapan gamifikasi.	Membangun aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia dengan menerapkan gamification.	Tujuan yang diharapkan tercapai adalah: Mengembangkan aplikasi <i>game</i> survival berbasis desktop.
<i>Platform</i>	Desktop	Android	Android	IOS	Desktop

<i>Integrated Development Environment</i>	Unity 3d	Android Studio	Android Studio	X Code	Unity
Kearifan lokal	Iya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak

