



## BAB II

### TINJAUAN UMUM TENTANG GAME CENTRE

#### II.1 Pengertian Game Centre

Berbicara mengenai *Game Centre*, menyangkut pula istilah-istilah yang terkait didalamnya seperti *game*, *game online*, *game offline*, jaringan internet, *Local Area Network (LAN)* dan *bandwidth*.

<sup>(6)</sup>*Game* menurut pengertian multimedia adalah sesuatu yang dibuat sedemikian rupa baik secara 2D maupun 3D, mengajak orang untuk berinteraktif bahkan terlibat di dalamnya dengan konsekuensi *reward* dan *punishment*, sehingga orang tertarik untuk terus berinteraktif sampai mencapai tingkatan terakhir.

<sup>(6)</sup><http://canary789.wordpress.com/2010>

<sup>(7)</sup>*Game Online* adalah sebuah permainan dengan penggunaan komputer yang dimainkan dalam suatu jaringan berbasis internet dengan *provider* tertentu, sementara *game offline* merupakan permainan dengan penggunaan jaringan kabel *local area network (LAN)* antar perangkat (biasanya dengan penggunaan komputer), maupun dengan mesin permainan (*Console*).

<sup>(7)</sup><http://www.scribd.com/doc/2009>

<sup>(8)</sup>Internet adalah Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya, dengan mesin yang disebut *gateway* guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang diperlukan.

<sup>(8)</sup>[http://id.wikipedia.org/wiki/Pusat\\_permainan\\_dalam\\_jaringan/2010](http://id.wikipedia.org/wiki/Pusat_permainan_dalam_jaringan/2010)

<sup>(9)</sup>*Local Area Network (LAN)* adalah jaringan komputer yang jaringannya hanya mencakup wilayah kecil; seperti jaringan komputer kampus, gedung, kantor, dalam rumah, sekolah atau yang lebih kecil.

<sup>(9)</sup><http://ourn0tes.wordpress.com/2010>

<sup>(10)</sup>*Bandwidth* adalah luas atau lebar cakupan frekuensi yang digunakan oleh sinyal dalam medium transmisi. Dalam kerangka ini, *Bandwidth* dapat diartikan sebagai perbedaan antara komponen sinyal frekuensi tinggi dan sinyal frekuensi rendah



dengan kata lain *Bandwidth* merupakan kecepatan transfer data (sinyal) dalam penggunaan internet.

<sup>(10)</sup>[http://id.wikipedia.org/wiki/Lebar\\_pita/2011](http://id.wikipedia.org/wiki/Lebar_pita/2011)

<sup>(11)</sup>*Game Centre* atau *GameNet* adalah jenis wirausaha yang menyewakan komputer beserta sambungan internet dan *LAN* yang khusus digunakan untuk permainan dalam jaringan. *Game Centre* merupakan pengembangan dari warung internet (*warnet*), karena selain menyediakan koneksi internet, usaha ini juga menyediakan berbagai permainan komputer. Komputer yang disediakan oleh *Game Center* umumnya memiliki spesifikasi yang jauh lebih tinggi dari *warnet*, dan penyediaannya dalam jumlah yang lebih banyak.

<sup>(11)</sup>[http://id.wikipedia.org/wiki/Pengertian\\_Game\\_Centre/2011](http://id.wikipedia.org/wiki/Pengertian_Game_Centre/2011)

*Game* sangat dekat hubungannya dengan media interaktif karena pada dasarnya keduanya mengajak orang untuk terlibat dan berinteraktif di dalamnya. Bermain *game* memang sangat menyenangkan. Tak jarang, saking asyiknya, seseorang jadi lupa akan waktu.

*Game Centre* seharusnya menyediakan berbagai jenis permainan serta jenis penggunaan peralatan yang mensupport permainan itu sendiri, nantinya orang yang akan pergi ke tempat tersebut tidaklah harus dibatasi untuk bermain permainan yang menggunakan komputer saja. Hal ini akan menjadi salah satu daya tarik dan pembeda dengan *game centre* yang telah ada saat ini.



Gbr 2.1 Salah satu *game center* di Korea  
Sumber: <http://en.wikipedia.org/2010>



Gbr 2.2 Salah satu *game center* di Indonesia  
Sumber: <http://www.waralabaku.com/2009>



## II.2 Jenis-Jenis Game Berdasarkan Platform (Alat Yang Digunakan)

<sup>(12)</sup>Terdapat beberapa jenis *game* berdasarkan jenis "Platform" atau alat yang digunakan dalam memainkannya: <sup>(12)</sup>berbagai sumber internet/2011)

### 1. Arcade Games.

Disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah atau tempat khusus dengan box atau mesin yang memang khusus di desain untuk jenis *video games* tertentu dan tidak jarang memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya merasa masuk dan menikmati permainannya, seperti penggunaan pistol, kursi khusus, sensor gerakan dan injakkan maupun stir mobil (beserta transmisinya).



Gbr 2.3 Penggunaan Arcade games pada permainan  
Sumber: [planet.qwords.com/2010](http://planet.qwords.com/2010)

### 2. PC Games.

*Video Game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computers (PC)*.



Gbr 2.4 Perangkat Komputer (PC) Sebagai Sarana Memainkan Game  
Sumber: <http://www.google.co.id/imglanding/2011>



3. Console Games.

Video Game yang dimainkan menggunakan *console* tertentu, seperti *Playstation 2*, *Playstation 3*, *XBOX 360*, dan *Nintendo Wii*.



Gbr 2.5 Penggunaan *Console Games* pada permainan  
Sumber: [http:// www.wired.com/gamelifelife/2009](http://www.wired.com/gamelifelife/2009)

4. Handheld Games.

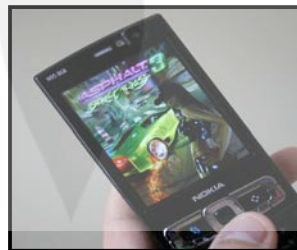
Video game console yang dapat dibawa kemana-mana, contoh *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.



Gbr 2.6 Penggunaan *Handheld Games* Pada Permainan  
Sumber: <http://www.google.co.id/images/2011>

5. Mobile Games.

Permainan yang dapat dimainkan atau khusus untuk *mobile phone* atau *PDA*.



Gbr 2.7 Penggunaan *Mobile Games* Pada Permainan  
Sumber: <http://www.google.co.id/images/2011>



Dengan penggunaan peralatan permainan yang berbeda, berbeda pula kebutuhan ruang atau dimensi ruang dalam penyediaan dan penggunaan peralatan tersebut. Hal ini akan berimbas pada dimensi / skala / proporsi ruang yang akan digunakan.

### II.3 Jenis-Jenis Permainan Game Berdasarkan *Genre* Permainan

<sup>(13)</sup>Berdasarkan "*Genre*" atau jenis permainan, *game* dibedakan dalam beberapa jenis :

<sup>(13)</sup><http://www.gamexeon.com/forum/jenis-jenis-game-sekitar-kita.html/2010>

#### 1. *Shooting* – Aksi.

Jenis permainan tembakan, pukulan atau tusukan, tergantung cerita dan tokoh di dalamnya. *Video game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga *timing*. Contohnya: *First Person Shooting (FPS)* seperti *Counter Strike* dan *Call of Duty*, *Drive n' Shoot*, *Shoot em' Up*, *Beat 'em Up*, *Light gun Shooting*.

#### 2. *Fighting* – Pertarungan.

Memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata-tangan, tetapi inti dari game ini adalah penguasaan jurus (hafal caranya dan lancar mengeksekusinya), pengenalan karakter dan *timing*. Contohnya: *Street Fighter*, *Tekken*, *Mortal Kombat*, *Soul Calibur*, *King of Fighter* dan lainnya.

#### 3. Petualangan – Aksi.

Merupakan jenis *game* dengan bermain seperti berpetualang, memasuki gua bawah tanah, melompati bebatuan di antara lahar, bergelantungan dari satu pohon ke pohon lain, bergulat dengan ular sambil mencari kunci untuk membuka pintu kuil legendaris, dan lainnya. Contohnya: *Tomb Rider*, *Grand Theft Auto* dan *Prince of Persia* termasuk didalamnya.

#### 4. Petualangan.

Bedanya dengan jenis *video game* aksi-petualangan, refleks dan kelihaiian pemain dalam bergerak, berlari, melompat hingga memecut atau menembak tidak diperlukan di sini. *Video 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. Contohnya: *Kings Quest*, *Space Quest*, *Heroes Quest*, *Monkey Island*, *Sam and Max*.

5. Simulasi - Konstruksi dan Manajemen.

*Video Game* jenis ini sering kali menggambarkan dunia yang ada di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dengan memperhatikan detail berbagai faktor. Dari mencari jodoh dan pekerjaan, membangun rumah, gedung hingga kota, mengatur pajak dan dana kota hingga keputusan memecat atau menambah karyawan membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contoh: *Sim City*, *The Sims*, *Tamagotchi*.

6. *Role Playing Game (RPG)*.

Bermain dengan penggunaan peran, memiliki penekanan pada tokoh atau 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, dll) dalam berbagai parameter yang biasanya ditentukan dengan naiknya *level*, baik dari status kepintaran, kecepatan dan kekuatan karakter. Contohnya : *Dota Warcraft III The Frozen Throne*, *Final Fantasy*, *Dragon Quest* dan *Xenogears*.

7. Strategi.

Kebalikan dari *Video Game* jenis *action* yang berjalan cepat dan perlu refleks secepat kilat, *Video Game* jenis strategi layaknya bermain catur, memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. *Video 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. *Game* jenis ini terbagi atas:



- a. *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*, *DotA Warcraft III The Frozen Throne*, dan *Command and Conquer*.
- b. *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*.

8. *Puzzle*.

Berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika. Sering pula permainan jenis ini dikatakan sebagai *game edukasi*. Contohnya: *Tetris*, *Minesweeper*, *Bejeweled*, *Sokoban* dan *Bomberman*.

9. Simulasi kendaraan.

*Video Game* jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, terkadang kendaraan tersebut masih eksperimen atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detail dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut. Contohnya: *Apache 64*, *Comanche*, *Abrams*, *YF-23*, *F-16 fighting eagle*.

10. Olahraga.

Bermain *sport* di *PC* atau *consol*. Biasanya permainannya diusahakan serealistik mungkin walau kadang ada yang menambah unsur fiksi. Contohnya: *Winning Eleven*, seri *NBA*, seri *FIFA*, *John Madden NFL*, dll.

Dengan jenis dan type permainan yang berbeda, berbeda pula karakteristik perencanaan ruang yang digunakan, perencanaan audio maupun tampilan secara visual serta suasana yang dibawa dalam memainkan permainan tersebut haruslah mendukung dalam penciptaan suasana dalam memainkannya. Tentunya, setiap jenis



permainan memiliki kelebihan dan kekurangan sendiri dibanding dengan permainan lainnya.

Tercatat lebih dari 20 (dua puluh) judul *game online* yang beredar di Indonesia sejak pertama kali masuk ditahun 2001. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamers* yang jumlahnya semakin meningkat di Indonesia yang berdampak pada besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Kini dengan mudahnya ditemukan diberbagai tempat penyediaan sarana maupun prasarana yang berkaitan dengan *game*.

Tabel 2.1 *Game Online* yang hadir di indonesia

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grafis	Status	Lokasi Server
<i>Nexia</i>	2001	BolehGame	<i>RPG</i>	2D	Ditutup thn 2004	Jakarta
<i>RedMoon</i>	2002	-	<i>RPG</i>	2,5D	Ditutup thn 2005	Jakarta
<i>Laghaim</i>	2003	Boleh Game	<i>RPG</i>	3D	Ditutup thn 2006	Jakarta
<i>Ragnarok</i>	2003	<i>Lyto</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>GunBound</i>	2004	Boleh Game	<i>Action RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Xian</i>	2004	Boleh Game	<i>Strategy RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Risk Your Life</i>	2004	<i>Dream Web Tech</i>	<i>Action RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Tantra</i>	2004	<i>Playon</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Survival Project</i>	2004	<i>Playon</i>	<i>RPG</i>	2D	Ditutup thn 2006	Jakarta
<i>GetAmped</i>	2005	<i>Lyto</i>	<i>RPG</i>	2,5D	Masih	Jakarta
<i>Stargate</i>	2005	Borneo X	<i>RPG</i>	2D	Ditutup thn 2006	Jakarta
<i>TS</i>	2005	<i>Global World Technology</i>	<i>RPG</i>	2D	Ditutup thn 2008	Jakarta
<i>O2jam</i>	2005	Infomedia Nusantara	<i>Musical</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Pangya</i>	2005	Boleh Game	<i>Sport</i>	3D	Ditutup thn 2008	Jakarta
<i>Knight</i>	2005	Infomedia Nusantara	<i>RPG</i>	3D	Ditutup thn 2007	Jakarta
<i>Vital Sign</i>	2005	-	<i>FPS</i>	3D	Ditutup thn 2007	Jakarta
<i>SEAL</i>	2006	<i>Lyto</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>RAN</i>	2006	<i>Jaspase</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Deco</i>	2006	<i>Playon</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>AyoDance</i>	2006	<i>Maxus Infotech</i>	<i>Musical</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>DOMO</i>	2007	Datakom Wijaya Pratama	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Angle Love</i>	2007	<i>WaveGame</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Rising Force</i>	2007	<i>Lyto</i>	<i>RPG</i>	3D	Masih	Jakarta
<i>Ghost</i>	2007	<i>Kreon</i>	<i>RPG</i>	2D	Masih	Jakarta

Sumber: <http://www.indogamers.com/f279/list-game-online-di-Indonesia/2008>





Selain game diatas, ada juga jenis game seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para gamers di Indonesia. Ada beberapa jenis permainan game online yang ditawarkan biasanya harus memiliki ID (identitas) dalam memainkannya yang biasanya diperoleh dengan cara dibeli sesuai dengan provider penyedia jasa game tersebut sebagai contoh *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*. Setiap pemain biasanya memiliki ID yang dibeli sekitaran Rp 50.000,00 – Rp 150.000,00 berdasarkan fasilitas yang di dapatkan dari provider penjual tersebut.

#### II.4 Game DotA Warcraft III The Frozen Throne



Gbr 2.8 Tampilan DotA Warcraft III The Frozen Throne  
Sumber: Game DotA Warcraft III The Frozen Throne/2011

*Defense of the Ancients* (umumnya dikenal sebagai *DotA*) adalah sebuah skenario untuk strategi real-time video game *Warcraft III: Reign of Chaos* dan ekspansinya, *Warcraft III: The Frozen Throne*, berdasarkan *Aeon of Strife* "peta" untuk *StarCraft*. Tujuan dari skenario game ini adalah setiap tim menghancurkan inti struktur daerah lawan, merupakan struktur inti yang dijaga ketat dipusat kompleks bangunan musuh yang berada pada sudut berlawanan dari peta. Pemain dapat memilih jenis hero yang akan digunakan berdasarkan karakter dari jenis-jenis hero yang ditawarkan. **Strength**, merupakan jenis hero yang berkarakteristik kuat dan tangguh, **Agility** dengan karakteristik hero yang memiliki kecepatan dan umumnya sebagai



pembunuh, sedangkan *Intelligent* merupakan karakteristik *hero* yang dimainkan dengan penuh kelihaihan dan kecerdikan dari penggunaanya karena karakteristik *hero* jenis ini merupakan *hero* yang dimainkan dengan kepintaran.

*Defense of the Ancients (DotA)* ini dimainkan dengan menggunakan 2 tim yang berlawanan. Tim utama disebut *Sentinel* dan tim kedua *Scourge*. Setiap tim terdiri dari 5 orang pemain yang saling bahu-membahu untuk menghancurkan lawannya dengan bantuan pasukan dari tiap jenis tim itu sendiri (biasa disebut *creep*).



Gbr 2.9 Struktur Utama Sebagai Inti dari Kekuatan Musuh  
Sumber: Game DotA Warcraft III The



Gbr 2.10 Tampilan Visual Game DotA Warcraft III The Frozen Throne  
Sumber: Game DotA Warcraft III The Frozen Throne/2011

Setiap *hero* yang dimainkan pada dasarnya memiliki kemampuan yang biasa disebut dengan *skill*, *skill* yang dimiliki berbeda antara *hero* satu dengan lainnya. Umumnya *skill* yang dimiliki memiliki keunikan berupa unsur-unsur *fire*, *light*, *water*, *darkness*, *earth*, *nature* yang dapat dikombinasikan menjadi kekuatan yang dahsyat yang dimiliki tiap masing-masing *hero* yang biasa disebut *combo* dan *ulti*.

➤ *Fire*

Merupakan elemen api yang identik dengan luapan2 emosi negative, kemarahan yang umumnya dikaitkan dengan citra pewarnaan kemerahan bercampur dengan kuning.

➤ *Light*

Elemen cahaya yang identik dengan sinar, terang dan merupakan elemen positif.

➤ *Water*



Elemen air yang identik dengan ketenangan yang merupakan lawan dari elemen api (*Fire*). Biasanya dikaitkan dengan warna biru.

➤ *Darkness*

Elemen kegelapan yang identik dengan rasa takut yang dikaitkan dengan warna hitam.

➤ *Earth*

Dikaitkan dengan dunia yang disini identik dengan tanah dan bebatuan, cenderung kasar dan brutal.

➤ *Nature*

Elemen alam yang identik dengan pepohonan dan biasanya dikaitkan dengan warna hijau.

Dalam permainan ini, terdapat 3 (tiga) jalur utama dalam peta, yang merupakan pencapaian untuk memasuki daerah zona musuh. Setiap jalur terdapat 3 (tiga) struktur bangunan berupa tower yang akan menyerang setiap musuh yang mendekati areanya. Untuk mencapai ke pusat daerah musuh, pemain lawan diharuskan menghancurkan tower-tower pertahanan tersebut, untuk dapat melanjutkan perjalanannya menuju daerah inti musuh.



Gbr 2.11 Tower Pertahanan Pada *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne*  
Sumber: *Game DotA Warcraft III The Frozen Throne/2011*



<sup>(14)</sup>Sejak dirilis aslinya, *DotA* telah menjadi fitur di beberapa turnamen dunia, termasuk *Blizzard Entertainment 's BlizzCon* dan *Asian World Cyber Games* , serta liga *Amateur* dan *CyberEvolution Cyberathlete*, seorang pakar game “*Gamasutra*” menyatakan bahwa *DotA* merupakan *game* terpopuler sedunia saat ini .

<sup>(14)</sup> *Dari berbagai sumber internet/2011*

Di Indonesia sendiri, permainan *DotA* juga banyak menarik perhatian dan minat para *gamers*. Bahkan ada yang mengkalkulasikan “dari 10 orang pengguna *game online*, 9 diantaranya pasti mengetahui *game DotA*”. Hal ini dapat terlihat dari sering munculnya *event-event* pertandingan *game* tersebut yang dilakukan diberbagai kota termasuk di Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri. Jika dilihat dari kekuatan para *gamers* diberbagai kota dalam penggunaan *game DotA* ini, Yogyakarta merupakan salah satu kota yang dikenal memiliki pemain-pemain berbakat dalam hal penggunaan permainan *game* tersebut.