



BAB II

TINJAUAN UMUM *GAME CENTER*

II.1 Tinjauan *Game Center*

II.1.1 Pengertian *Game Center*

Game :

- Permainan yang mengindikasikan ada yang kalah dan ada yang menang⁷.
- Kegiatan yang dilakukan manusia untuk mendapatkan hiburan⁸.

Center : sebagai semua yang dianggap berada dan atau terletak di tengah, atau bagian yang ditengah suatu benda⁹.

Game Center adalah sebuah wadah atau tempat yang dipusatkan untuk memberikan hiburan dan informasi tentang perkembangan *game* dan semua hal yang berhubungan dengan *game*.

II.1.2 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 elektronik ke penggunaan *chip*. Masih jauh dengan model PC(*Personal Computer*) sekarang, tetapi sudah lebih mudah digunakan oleh para pakar komputer pada saat itu. Pada tahun 1960 beberapa staf dari *The Hingham Institute of Cambridge* saling menembaki musuhnya. *Game* ini adalah cikal bakal permainan dengan *genre Arcade*.

Pada tahun 60-an keberadaan komputer masih digunakan untuk kalangan bisnis sehingga dianggap tidak membutuhkan sebuah gambar

⁷http://www.sp18.com/berita-umum/club_penggemar_dunia_cyber-934.html

⁸<http://www.rekamatra.com/RV5>

⁹Kamus umum bahasa Indonesia



tampilan yang bagus. Hal ini terlihat penggunaan layar monokrom maupun hitam putih.

Memasuki tahun '80-an, beberapa perusahaan *game* mulai membuat *game* untuk PC (*Personal Computer*). Sejalan dengan perkembangan teknologi, beberapa perusahaan mulai menciptakan peralatan baru di PC (*Personal Computer*) untuk mendukung *game*. Dari *monitor CGA*(*Color Graphics Adapter*), *EGA*(*Enhanced Graphics Adapter*), *VGA* (*Video Graphics Array*), dan terakhir *SVGA*(*Super Video Graphics Array*). Hal ini juga didukung dengan kartu grafis (*VGA*) yang bermunculan secara terpisah dari perangkat utama sebuah komputer, sehingga dapat memberikan tampilan yang lebih detail dan nyata. Dengan pesatnya perkembangan teknologi pada PC (*Personal Computer*) maka perusahaan *game* mulai mengeluarkan *game* untuk PC (*Personal Computer*) yang mampu bersaing dengan *game console*, terutama dari tingkat kecepatan *loading* dan kualitas grafis yang lebih halus dan detail.

II.1.3 Jenis-Jenis *Game*

Jenis-jenis *game* dibagi menjadi dua kateogri, yaitu *Skill and Action* dan *Strategy*. Kategori ini masih dapat dibagi lagi menjadi beberapa sub kategori¹⁰, yaitu :

1. Kategori 1 : *Skil and Action*

- a. ***Combat Games* (perang)**, pemain berada di situasi konfrontasi secara langsung dengan musuh di medan pertempuran. Pemain ditantang untuk terus menghindari serangan musuh dan menghancurkan lawan sebanyak-banyaknya. Kebanyakan dari *game* ini adalah *shooting game* (menembak). Contohnya : *Call Of Duty the series*, *Saving Private Ryan*, *Behind Enemy Lines*, *Brothers In Arms*, *Company Of Heroes*, dll.

¹⁰<http://www.rekamatra.com/RV5>



- b. **Fighting Games (pertarungan)**, salah satu pelopor game jenis ini adalah *Street Fighter* yang hingga kini masih eksis dan tetap populer dikalangannya. *Game* jenis ini memiliki elemen interaksi dan konflik yang sangat kuat dan cepat sehingga bisa sangat menjengkelkan jika mengalami kekalahan. Contohnya : *Street Fighter, Tekken, Soul Edge, Dead or Alive, Bloody Roar*, dll.
- c. **Puzzle Games (teka-teki)**, *game* jenis ini juga disebut sebagai *game* teka-teki yang cenderung mencari jalan keluar melalui jalan yang berliku-liku dan membingungkan. Contohnya : *Puzzle Maze, Tetris*, dll.
- d. **Sport Games (olahraga)**, *game* ini memiliki keuntungan bahwa pemain sudah memiliki gambaran dari olah raga yang akan dimainkan. Yang dibutuhkan pemain dari kategori ini ini adalah kualitas grafik yang sangat tinggi dan gerakannya yang mendekati kenyataan. Contohnya : *Tiger Wood's PGA Tour, olympiade beijing 2008, Pro Evolution Soccer, Chess Master, Snooker, Hockey*, dll.
- e. **Race Games (balapan)**, judul dari kategori ini sudah cukup menjelaskan. Namun variasi dari *game* balap ini juga beraneka ragam. dimulai dari *game* balap *Formula 1* sampai pada balap jalanan dan juga motor balap seperti *moto GP*. Contohnya : *Formula 1, Need For Speed, Moto GP, World Superbike, Super Moto, Dakkar 2009*, dll.

2. Kategori 2 : Strategy

- a. **Adventure Games (petualangan)**, *game* jenis ini adalah salah satu *game* yang kompleks dari segi cerita dan cara bermainnya. Pemain akan banyak melalui rintangan, misteri, teka-teki, dan barang-barang yang dibutuhkan sampai ke tempat tujuan. Contohnya : *Tomb Raider, Dracula : Path Of Origin, Dracula : Path Of The Dragon, Silent Hill*, dll.



- b. **Real Time Strategy (RTS)** atau **Role Playing Games (RPG)**, layaknya bermain catur, justru lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Jenis *game* ini biasanya memberikan pemain atas kendali tidak hanya satu orang tetapi minimal sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik, dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. Contohnya : *World Of Warcraft, Age Of Empires, the Settlers, Resident Evil, Plaetorians, World At War, Command And Conquer, Final Fantasy Series*, dll.
- c. **Simulation, Construction & Management**, *game* jenis ini menggambarkan dunia didalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail beberapa 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. *Video game* jenis ini membuat pemain berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan menggunakan dana yang terbatas. Contohnya : *Hotel Giant, Tycoon, Build a Lot, The Sims, 7 Sins*, dll.
- d. **Educational Games (pendidikan)**, *game* yang berifat mendidik, *game* dalam kategori ini bertujuan mengajar secara eksplisit. *Game* jenis ini sangat jarang ditemui keberadaannya, karena permainan ini lebih sering ditujukan kepada anak kecil. Seperti belajar menghitung, membaca alfabet mengetahui bentuk, warna, dan lain-lain. Contohnya : *Dora The Explorer*.



II.2 Perkembangan *Game*

Dilihat dari perkembangan *game* yang ada saat ini, jenis perangkat *game* dapat dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu :

1. *Game Console*

ATARI, pada era 70-an inilah Atari mulai berkembang pesat dengan segala keterbatasan *processor* 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 juga semakin bervariasi¹¹.

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. Atari seterusnya mengeluarkan *video game console* yang dikenal sebagai Atari 2600 yang telah menjadi asas kepada *video game console* yang terdapat pada hari ini¹².

Walaupun Atari dianggap sebagai pelopor kejayaan *video game*, tetapi Atari bukanlah pencipta teknologi *game*. Sebaliknya, *video game* yang mula-mula sekali dibangun untuk tujuan komersil adalah *Computer Space* yang telah dibangun oleh *Nutting Associates* pada tahun 1971. Walau bagaimanapun, *Nutting Associates* dan Atari memiliki kaitan yang rapat dikarenakan Atari telah diasaskan oleh orang yang membangun *Computer Space* ini, yaitu *Nolan Bushnell*¹³.

¹¹Panduan Praktis Membuat Game 3D, hal 42

¹²Majalah PC, April, hal 102-104, 2004

¹³Ibid



Gambar II.1. Gambar Atari Game Console

Sumber : *Google Images*

NINTENDO, pada tahun 1984 Nintendo membuat *game console* baru, dengan menggunakan beberapa *processor* dengan fungsi yang berbeda. Jika pada era 70-an harga *processor* masih terbilang cukup mahal, maka pada era 80-an harga *processor* makin terjangkau sehingga memungkinkan menggunakan beberapa *processor* di dalam satu mesin *console* untuk melakukan berbagai fungsi yang berbeda. Dampaknya adalah mutu grafik dan kualitas suara yang jauh lebih baik. Nintendo adalah produk Jepang, dan ketika diluncurkan pada tahun 1984, Atari masih berkuasa di Amerika¹⁴.

Nintendo telah menciptakan beberapa konsep yang juga menjadi asas kepada infrastruktur *video game* pada saat ini, misalnya penggunaan *pad* kawalan serta membangun *video game* yang khusus serta serasi dengan sistem teater didalam rumah, misalnya bisa dihubungkan ke TV dan beberapa komponen *audio* yang ada. Nintendo merupakan sistem paling berjaya di dunia dengan lebih daripada 100 juta unit terjual di seluruh dunia¹⁵.

¹⁴Panduan Praktis Membuat Game 3D, hal 42

¹⁵Majalah PC, April, hal 102-104, 2004



Gambar II.2. Gambar Nintendo Game Console

Sumber : *Google Images*

SEGA, revolusi *video game* diawali pada tahun 1988 dimana Sega menciptakan *16 bit console* yang bernama *Genesis* (AKA *Mega Driver*). *Console* ini sebenarnya cukup sukses, sampai Nintendo mengeluarkan produk terbaru dengan nama Super Nintendo (SNES) yang merupakan kelanjutan dari NES. Didalam Super Nintendo terdapat sebuah *audio chip* yang dibuat oleh Sony, ini adalah awal dari persahabatan antara Sony dan Nintendo. Pembuatan *audio chip* ini dipelopori oleh Ken *Takaragi* (yang sekarang dikenal sebagai bapak PlayStation)¹⁶.



Gambar II.3. Gambar SEGA Game Console

Sumber : *Google Images*

¹⁶Majalah Game “Ultima Next Generation”, Volume 71, Juli, Minggu ke -1, Hal 94, 2004



PLAYSTATION, Pada saat yang bersamaan, pihak *R&D (Research and 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 *SNES Console*, yang dinamai "*Super Disk*".

Pada saat itu, pihak Sony juga bekerja sama dengan *Philips*. Kerjasama ini berjalan secara diam-diam, sampai pada 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 tinggi, *CD-1* menjadi produk gagal dipasaran, dan rencana Sony untuk membuat console pertama kali diumumkan di Chicago, di *Consumers Entertainment Show* pada tahun 1991, pada pameran inilah diumumkannya sebuah produk baru, yaitu *Playstation*.

Pada tahun 1994, **SONY** merencanakan versi sempurna untuk *Playstation* yang dinamai *PS-X* atau *Playstation-X*. *Playstation* akan dijadikan *console* yang difokuskan ke dalam *game* berbasis *CD-ROM*. *Playstation* juga dibuat kompatibel untuk memutar atau memainkan *audio CD*. *Playstation* diluncurkan perdana di Jepang pada 3 Desember 1994, dan di Amerika Serikat pada 9 Desember 1995¹⁷.

Dengan lahirnya Sony *Playstation*, para *gamers* pun terpujau karena yang ditawarkan oleh *SONY Entertainment Inc* merupakan suatu hal baru dalam dunia *game*. Berangkat dari *game 2D* menjadi *game 3D* membuat para *gamers* menentukan pilihannya pada Sony *Playstation* meskipun pada awal diluncurkan harganya tidak terjangkau bagi para *gamers* golongan menengah kebawah. Akan tetapi hal ini sudah tidak menjadi kendala lagi, karena pada saat itu sudah banyak rental-rental *game* yang menyewakan *console*-nya dengan hitungan per-jam. Hal ini memudahkan para

¹⁷<http://www.wikipedia.org/game/SonyPlaystation>



gamers khususnya golongan ekonomi menengah kebawah untuk menikmati game yang disukai.



Gambar II.4. Gambar Sony Playstation Game Console

Sumber : Google Images

Untuk menarik para pengembang *software*, pihak Sony mengundang lebih dari 250 pengembang *game* ternama untuk membuat *game console edition*. Selain Konami dan Namco. Setelah keberanian Konami dan Namco membuat *game* untuk Playstation banyak pengembang *game* lain yang mulai membuat *game* di Playstation, misalnya : *Capcom* dengan *Biohazard*-nya, sampai akhirnya *Squaresoft* membawa *game Final Fantasy series*-nya ke Playstation. Alasan yang diberikan oleh *Squaresoft* kenapa memilih Playstation adalah karena FMW-nya tidak cocok di *Cartridge Nintendo* dan *game* lebih mudah didesain untuk mesin Playstation.

Belum puas dengan Playstation, pihak Sony menerbitkan produk terbarunya di akhir tahun 1997. Sony mengumumkan proyek Playstation 2, yang akhirnya secara *official* ditampilkan kepada publik pada tahun 1999.

Pada saat Sony sibuk dengan berimprovisasi dengan perangkat *upgrade* dan *Linux Kit*, muncul pesaing baru dari pihak *Microsoft* dengan *XDK (X-BOX development kit)* yang fungsinya sama dengan *tools* yang ada pada Playstation 2.



Playstation 2 dan X-BOX sama-sama mengusung kemampuan ekspansi yang sangat luas karena basis yang digunakan untuk memainkan *game* sudah menggunakan format DVD-ROM. Bedanya, Playstation 2 bersandar pada *Linux* sedangkan X-BOX kokoh dengan dukungan sistem operasi *Microsoft* yang sebelumnya telah mapan dalam *game* berbasis PC (*Personal Computer*).

Playstation 2 dirilis pada bulan Maret tahun 2000 di Jepang, 7 bulan kemudian dirilis di Amerika, lalu di Eropa. Playstation 2 pertama kali dijual di Jepang seharga 39.000 yen, adalah harga yang sama pada waktu Playstation pertama kali dijual. Sony juga menerapkan teknologi "Magic Gate" yang terdapat di dalam sebuah *Memory Card* dengan kapasitas 8 mb, dimana *Memory Card* itu berfungsi sebagai *gateway* penyimpan informasi *driver DVD player*-nya.

X-BOX 360,perkembangan yang terjadi dalam penjualan *game console* saat ini lebih laris Playstation 2 bila dibandingkan dengan penjualan X-BOX. Menanggapi hal itu, pihak *Microsoft Corporation* pun memulai proyek barunya yang merupakan pengembangan dari X-BOX. Produk baru dari pihak *Microsoft Corporation* diberi nama X-BOX 360 yang mulai diperkenalkan pada akhir tahun 2004. Perbedaan X-BOX dan X-BOX 360 adalah dari sisi tampilan kualitas grafis yang lebih disempurnakan oleh pihak *Microsoft Corporation* dan juga dalam memainkannya menggunakan basis *Blue-Ray disc* yang merupakan hal baru dalam dunia *game* maupun dunia IT. Dengan berbasis *Blue-Ray disc* maka kemampuan pengembang *software* dalam mengembangkan *software game* menjadi lebih berkembang dibandingkan dengan *game* yang berbasis DVD-ROM. Hal ini dikarenakan kapasitas yang bisa dipergunakan oleh 1 keping *Blue-Ray disc* sama dengan 8 keping DVD.



GAME X BUILDING
EVERY GAMES HAVE THEIR OWN STORIES... AND RULES !!!



Gambar II.5. Gambar X-BOX 360 Game Console

Sumber : Google Images

Pihak Sony pun tidak mau kalah dengan pihak *Microsoft*, Pihak Sony menciptakan produk barunya yang merupakan pengembangan dari Playstation 2 yang lebih disempurnakan dalam kualitas grafis dan suara. Produk tersebut diberi nama Playstation 3 yang mulai diluncurkan pada awal tahun 2005 di Jepang. Basis permainan yang dipakai untuk memainkan *game* sama dengan yang digunakan oleh Playstation 2 hanya saja dalam mesin Playstation 3 sudah mengadopsi *Hardisk* untuk menyimpan *game*. Sehingga untuk memainkan *game* tidak perlu menggunakan DVD-ROM dengan catatan *game* tersebut sudah ter-*install* dalam mesin Playstation 3 tersebut.



Gambar II.6. Gambar Playstation 3 Game Console

Sumber : Google Images

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 3C (*Computer Communication & Content*) yang memungkinkan transaksi informasi dan hiburan, tanpa keterbatasan dimensi ruang, jarak dan waktu. Dengan adanya basis 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 dengan penurunan tingkat penjualan *game console*. Untuk



mengatasi hal tersebut, pihak-pihak yang bersangkutan pun mulai merancang sebuah *game console* yang dapat dimainkan secara *online*.

Memasuki abad 21 sebenarnya para *pengembang game* telah memperkenalkan *console live (online)*, tetapi harga yang dijual sebagai fasilitas *online* terlalu mahal bagi para *gamers*. 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 masing-masing dipatok dengan harga US\$ 199, sementara itu unit Playstation 2 sendiri dijual dengan harga US\$ 179. Untuk *console X-BOX Live* ada penambahan alat *X-BOX starter live* yang dijual seharga US\$ 149.99, selain unit X-BOX yang dijual seharga US\$ 172. Setelah *gamers* memiliki peralatan *online* yang diproduksi oleh para *pengembang game*, untuk memainkan *game online*, pemain harus mendaftarkan ke *server pengembang game* yang akan dimainkan dan keanggotaan *online services* selama 12 bulan¹⁸. Dengan perkembangan *game console* yang bersifat *online*, maka keberadaan *game console* dapat dipertahankan dan tidak kalah dengan *game PC (Personal Computer)* yang bersifat *online*.

2. *Game PC (Personal Computer)*

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

Pada tahun 1960 *game PC (Personal Computer)* pertama kali adalah *game space war*, namun pada saat itu keberadaan *PC (Personal Computer)* masih ditujukan kepada kalangan bisnis dan dianggap tidak memerlukan atau membutuhkan kualitas grafik yang baik dan hebat.

¹⁸Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 51, Mei, Minggu ke -2, Hal 62, 2004



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

Perkembangan kualitas *game* PC(*Personal Computer*) sangat di pengaruhi oleh *hardware* komputer sehingga menjadi salah satu kelemahan *game* PC(*Personal Computer*). Kadang untuk memainkan *game* terbaru, para *gamers* harus rela meng-*upgrade* PC(*Personal Computer*) mereka agar dapat memainkan *game* tersebut dengan nyaman. Namun penggantian *hardware* yang dilakukan tidaklah murah, hal inilah yang menjadi kendala bagi para *gamers* untuk memainkan *game* keluaran terbaru.

Dalam perkembangannya, *Game* PC(*Personal Computer*) dapat dibedakan menjadi 2, yaitu :

a. *Game* PC Offline

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

Biasanya dalam permainan *game offline*, kemampuan *hardware* sangat berpengaruh pada kualitas *game* tersebut, seperti *processor*, *memory*, dan *VGA*.



GAME X BUILDING
EVERY GAMES HAVE THEIR OWN STORIES... AND RULES !!!



Gambar II.7. Gambar Keyboard, Monitor dan Mouse

Sumber : Google Images

b. Game PC online

Game PC online merupakan *game* yang mirip dengan *game PC offline*, tetapi basis yang digunakan pada *game online* adalah *internet*. Sehingga kecepatan *loading* tidak lagi bergantung 100 % pada PC (*Personal Computer*) tetapi sudah bergantung pada besarnya jaringan server *internet* yang digunakan.

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

Perbedaan yang mendasar antara *game PC (Personal Computer) online* dan *offline* adalah pada *game PC (Personal Computer) offline* cenderung *single player* dan *double players* sedangkan dalam



permainan PC (*Personal Computer*) online bisa bermain *royal player* yakni tanpa batas pemain, dan pemainnya dapat berasal dari berbagai penjuru dunia. Bermain PC (*Personal Computer*) online berarti bermain dalam dunia maya (*cyber world*) sehingga bisa berhubungan dengan banyak orang.

Permainan *game PC online* dari segi grafis masih bisa dibilang kalah dengan permainan *game offline*. Namun keunggulan dari *game online* adalah cerita dalam permainan yang tidak dapat selesai dan bisa membentuk karakter *player* sendiri hingga level tak terhingga. Permainan *game online* sering juga membuat orang menjadi lupa waktu bila sudah kecanduan bermain *game*.

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

Ragnarok online yang merupakan pelopor *game online* dengan basis MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), cerita yang tiada akhir sehingga pemain bisa membentuk karakter hingga sampai pada level tertinggi dan pemain pun bisa menjual karakter yang sudah terbentuk itu dan mendapatkan uang. Setelah *Ragnarok* sukses, *game online* pun semakin banyak bermunculan seperti *Get Armed*, *Seal online*, dan *World Of Warcraft (WOW)* yang merupakan *gameonline* terbaik hingga saat ini. Perkembangan *game online* sangat menjanjikan kedepannya 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 ke bidang bisnis 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 Amerika dianggap sebagai kiblat tren *game* secara global. Memang *game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai jenis *game* di Amerika di era '70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara pada era '80-an¹⁹.

Amerika sebagai negara dimana perkembangan *game* mulai tumbuh dan memberikan tempat yang subur dan mendukung berkembangnya bisnis *game*. Penguasaan teknologi dan dan mapannya kehidupan ekonomi Amerika sebagai negara maju sangat berperan dalam perkembangan teknologi *game* itu sendiri. Tidak dipungkiri berbagai kehidupan dan *trengame* 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 konsumen²⁰.

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 sangatlah bervariasi bahkan ada yang khusus hanya untuk orang dewasa karena isi dan bentuk permainan yang ada didalamnya. Dengan begitu mereka tidak akan lagi menganggap bahwa *game* saat ini hanya dikhususkan untuk anak-anak saja. Secara statistik pemain *game* pada saat ini sudah berkisar antara rata-rata umur 12 tahun sampai dengan 35 tahun. Bahkan kecenderungan pemain *game* terbanyak berkisar diantara umur 25-35 tahun keatas. Biasanya pemain dengan umur 25-35 tahun ini merupakan generasi awal yang dulu mulai menyukai *game* dan menjadikan *game* sebagai hiburan. Dari statistik umum ini bisa disimpulkan bahwa *game* mampu mengadaptasikan keinginan dan selera berbagai umur dan tidak lagi terbatas kepada segmen tertentu

¹⁹Panduan Praktis Membuat Game 3D, hal 1

²⁰Id at 2



saja. Jika dulu mayoritas pria yang dianggap suka jenis *game* tertentu sekarang sebaliknya, jumlah perempuan sudah melampaui jumlah pria dalam memainkan *game* tersebut (sebagai contoh *game The Sims* yang terkenal dengan jumlah pemain wanitanya)²¹. Dengan adanya fenomena diatas, berarti keberadaan *game* bisa dimainkan dan dinikmati untuk berbagai kalangan.

II.3 Arah Perkembangan *Game*

II.3.1 Industri *Game Online*

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

Game online sebenarnya telah dikenal masyarakat *game* lewat *game* klasik yang kebanyakan dimulai dari *game genre RPG (Role Playing Games)*. Namun tren ini baru mulai terasa kala industri *video game* mulai memanfaatkan jaringan internet sebagai sarana konektivitas. Tren ini dirasakan mulai naik daun ketika Sega meluncurkan *console Dreamcast*-nya. *Dreamcast* pada saat itu hadir dengan dilengkapi sebuah 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 peluncuran Playstation 2. Pada masa awal peluncurannya, Playstation 2 memang

²¹Panduan Praktis Membuat Game 3D, hal 2



tidak dilengkapi dengan perangkat koneksi internet secara *build-in*, namun kini Sony sudah meluncurkan perangkat *upgrade* berupa *broadband adapter* yang dapat digunakan untuk menghubungkan Playstation 2 ke internet. Hal ini dilakukan oleh pihak Sony untuk menanggapi cepatnya perkembangan *game online* yang mulai menjadi tren.

Tidak ketinggalan dengan Sony dan Sega, Nintendo juga menyediakan *upgrade* modem *brodband* pada bagian bawah *console*-nya. Tetapi jika dibandingkan dengan Sony dan Sega, Nintendo paling tidak siap dalam hal jaringan server. Disisi lain, Microsoft dengan PC dan *console* X-BOX hadir lengkap dengan modem *build-in* dan sebuah *hardisk drive* didalamnya²².

II.3.2 Industri Perangkat *Game*

Perkembangan *game* bukan hanya memberikan dampak pada *game* itu sendiri, tetapi juga memberikan dampak pada perkembangan industri perangkat *game*. Hal ini dapat terlihat dari perkembangan perangkat *game console* maupun perangkat pendukung *game* pada PC (*Personal Computer*). 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 *catridge* menuju penggunaan *disk*. Perkembangan ini juga membawa perkembangan desain pada *player* itu sendiri, yang pada awal mula desainnya *catridge* terlihat menonjol, berkembang kepada bentuk yang lebih tertutup. *Player* juga mulai didesain agar dapat membuang panas dengan cepat.

²²Majalah Game "Ultima Next Generation", Volume 72, Juli, Minggu ke -4, Hal 66, 2004



Gambar II.8. Gambar Nintendo Cartridge

Sumber : *Google Images*

2. Game Pad

Keberadaan *Game Pad* pada awalnya diperkenalkan oleh pihak Nintendo dan diikuti oleh pengembang *game* yang lain. *Game Pad* merupakan peralatan yang sangat akrab bagi para *gamers* karena merupakan peralatan *game* yang langsung bersentuhan fisik dengan para *gamers* pada saat bermain *game*. Dengan adanya *Game Pad*, para *gamers* menjadi semakin mudah dan nyaman dalam memainkan sebuah *game*.

Desain *GamePad* dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kenyamanan pada waktu memegang *GamePad*. Desain *Game Pad* pada awalnya berbentuk kotak yang diciptakan oleh pihak Nintendo. Desain *GamePad* terus dikembangkan hingga sampai pada bentuk yang dirasa memiliki kenyamanan dalam memainkan sebuah *game*. Desain tersebut diciptakan oleh pihak Sony dengan *GamePad* Playstation, dan dapat digunakan juga pada Playstation 2.



GAME X BUILDING

EVERY GAMES HAVE THEIR OWN STORIES... AND RULES !!!

Desain tersebut akhirnya disempurnakan dalam desain *Game Pad* untuk Playstation 3 dengan desain yang futuristik dengan sistem tanpa kabel.



Gambar II.9. Gambar Game Pad Nintendo, Playstation, Playstation 3 dan X-BOX360

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 (*Personal Computer*) terjadi pada *hardware*-nya. Perkembangan *hardware* terjadi pada *processor*, kartu grafis (*VGA card*), *motherboard*, *memory (RAM)* dan *soundcard*. Perkembangan *hardware* tersebut bisa dikatakan tidaklah mutlak karena tergantung dari jenis *game* yang dimainkan.

Perangkat penunjang *game* yang mutlak dan harus digunakan dalam bermain *game* PC (*Personal Computer*) adalah *mouse* dan



keyboard. Keberadaan *mouse* dan *keyboard* sangatlah penting karena digunakan sebagai pemberi perintah dalam memainkan sebuah *game*. Desain pada *mouse* dan *keyboard* sejauh ini belum mengalami perubahan yang berarti, hanya sebatas tingkat sensitivitas, lampu dan sistem tanpa kabel yang ada pada perangkat tersebut.

II.4 Pengertian *Game Center* Sebagai Wadah Informasi dan Hiburan

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

Informasi berasal dari kata *information* yang artinya memberi kabar atau berita tentang sesuatu²³.

Pengertian hiburan adalah : sesuatu yang dapat menghibur atau membuat pikiran terasa menyenangkan dan santai²⁴.

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

II.5 Fungsi, Tujuan dan Manfaat *Game Center*

II.5.1 Fungsi *Game Center*

Fungsi *Game Center* adalah sebagai suatu wadah yang memusatkan berbagai jenis kegiatan yang berhubungan dengan perangkat lunak sebagai unsur permainan, yang meliputi informasi, promosi, penjualan, dan berbagai macam permainan itu sendiri.

²³Prima Deta Ariesta Laksana, "Stasiun Radio Geronimo di Yofyakarta". TGA, UAJY, 1999, hal II-1

²⁴http://www.sp18.com/berita-umum/club_penggemar_dunia_cyber-934.html



II.5.2 Tujuan *Game Center*

Secara umum pengadaan *Game Center* bertujuan :

1. Menyerap, menampung dan menyalurkan sebagian besar dari kegiatan perdagangan dalam upaya peningkatan investasi dan promosi bagi pengembang *game*.
2. Mewadahi kegiatan informasi, promosi dan penjualan produk *game* secara efektif.

II.5.3 Manfaat *Game Center*

Secara umum keberadaan *Game Center* bermanfaat bagi :

1. *Gamers* (orang-orang yang menyukai *game*), kemudahan dalam mendapatkan informasi tentang *game*.
2. *Developer* (produsen pembuat *game*), sebagai wadah untuk mempromosikan dan memasarkan produk secara efektif dan memacu pada penciptaan *game* yang lebih berkualitas.
3. Pemerintah, biasanya memanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan tertentu, seperti : meningkatkan perkembangan kota, memacu para investor dan lain-lain.