

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Game atau *video game* merupakan suatu bentuk aplikasi yang bersifat menghibur dimana pemain berinteraksi dengan objek yang ditampilkan pada layar. *Game* sudah mulai digunakan selama tiga puluh tahun terakhir ini dan menjadi salah satu bagian dalam kehidupan manusia (Bilgihan, et al., 2012). *Game* memiliki berbagai jenis *genre*, adapun beberapa *genre* yang terkenal di kalangan masyarakat adalah *strategy game*, *puzzle game*, *role-playing game*, *action game*, *sports game*, *simulation game*, *racing game*, *shooter game* dan *fighting game* (Bilgihan, et al., 2012). Salah satu *genre game* yang memiliki cukup banyak peminat adalah *role-playing game* (Hitchens & Drachen, 2008).

Role-playing game adalah suatu jenis *game* yang menekankan pada kebebasan pemain untuk memodifikasi karakter yang digunakannya. Maksudnya memodifikasi bisa dilihat dari modifikasi yang dilakukan pada tampilan karakter, seperti bentuk wajah, jenis rambut, warna kulit dan sebagainya, sampai pada modifikasi kemampuan yang dimiliki karakter sesuai dengan keinginan pemain (Hitchens & Drachen, 2008). Selain itu *role-playing game* juga menitikberatkan pada cerita dan interaksi antara karakter pemain dengan dunia yang ada dalam *game* tersebut (Hitchens & Drachen, 2008). Interaksi yang ada bisa berupa interaksi karakter pemain dengan objek pada dunia dalam *game* tersebut, interaksi dengan musuh melalui pertarungan dan dialog dengan NPC (*Non Player Character*) atau dengan karakter lain (Arjoranta, 2008).

Pembuatan *game* sebagai media pembelajaran bukanlah suatu hal baru. *Game* sebagai media pembelajaran memiliki tujuan memotivasi seseorang untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan *game* sebagai mediana (Lothian & Ryoo, 2013). Proses belajar dengan menggunakan *game* dilakukan dengan interaksi yang terjadi pada dunia *game* tersebut, interaksi tersebut akan memicu suatu *event* tertentu yang di dalamnya terdapat cerita yang akan memberikan informasi terhadap pemain (Razak & Connolly, 2013). Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran ini terbukti efektif, pemerintah di Skotlandia memasukkan kurikulum ini pada kurikulum sekolah dasar mereka (Razak & Connolly, 2013).

Suatu *game* berbasis pembelajaran yang dibangun untuk melakukan pembelajaran manajemen teknologi dengan *genre game* simulasi terbukti berhasil dalam memberikan pembelajaran terhadap para siswa (Günther, et al., 2011). Dalam *game* simulasi tersebut para siswa memainkan *game* untuk menggunakan teknologi-teknologi yang ada dalam dunia manajemen sekaligus mempelajarinya secara tidak langsung melalui bermain *game* tersebut. Selain itu terdapat juga metode *game* berbasis pembelajaran yang diterapkan dalam hal lain. Seperti halnya pembuatan *game* yang dilakukan oleh Lavin-Mera dimana dibuat sebuah *game* bernama 'e-Adventure'. *Game* ini bertujuan untuk mengurangi kompleksitas dan biaya pengembangan *game* pendidikan. *Game* ini adalah sebuah *game* yang berjalan pada *platform desktop* yang dapat digunakan untuk membuat *game* edukasi berbasis *mobile* (Lavin-Mera, et al., 2009).

Dengan contoh di atas tentang *game* berbasis pembelajaran yang berhasil memberikan informasi terhadap

pemain *game* tersebut, maka sangat memungkinkan untuk dibuatnya suatu *game* yang akan memberikan informasi mengenai kebudayaan Indonesia. Informasi kebudayaan yang akan dikemas dalam bentuk *game* adalah kebudayaan cerita tradisional pewayangan (khususnya cerita Gatotkaca) pada pemain dengan menggunakan konsep *game* berbasis pembelajaran dengan *genre role-playing* sebagai *genre* utamanya. Selain *genre role-playing*, *game* ini juga akan memasukkan beberapa jenis *genre game* lainnya yaitu *adventure* dan *beat them up*.

Dalam menarik minat pemain untuk memainkan *game* berbasis pembelajaran dengan *genre role-playing* tentunya dibutuhkan suatu cerita yang menarik dan *gameplay* yang mudah untuk dimainkan dan menantang serta memiliki pembaharuan secara berkala dalam *content game* tersebut (Bauckhage, et al., 2012). Selain itu terdapat unsur penting lainnya juga yang dapat menarik minat pemain dalam memainkan sebuah *game*. Unsur penting tersebut adalah karakter yang dimainkan oleh pemain. Kebebasan melakukan kustomisasi pada karakter pemain akan memberikan kemampuan pada pemain untuk mewujudkan karakter impiannya dan memberikan suatu nilai tambah pada *game* tersebut di mata pemain (Tychsen, et al., 2008).