

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan pustaka

Mathews and Wearn, (2016) melakukan penelitian tentang bagaimana *video game modern* dipasarkan. Dengan menggunakan metode *online* kuesioner dan terdapat 9 pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden, yang tujuannya adalah untuk mengetahui media apa yang paling banyak dicari *audience* sebagai referensi mereka terhadap *game* yang ingin mereka mainkan. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media youtube menjadi yang paling banyak digunakan untuk dijadikan referensi bagi mereka yang ingin mencoba *game* baru. Dengan demikian, adapun tujuan dari penelitian tersebut yaitu menjadikan wawasan yang berguna bagi *Publisher game* dan team marketing untuk memasarkan *video game* di media yang populer.

Sepúlveda, (2019) melakukan penelitian tentang pengaruh estetika visual pada video game terhadap pemain. Dengan menggunakan metode online survey yang diikuti oleh 45 peserta yang tujuannya adalah untuk mengetahui grafik estetika visual yang mana yang paling diminati oleh pemain antara abstrak, *stylized*, atau realistik.

Berdasarkan penelitian tersebut grafik realistik menjadi grafik yang paling diminati oleh pemain disusul oleh grafik *stylized*. Dengan berkembang pesatnya kualitas grafik pada *game-game* terbaru, secara tidak sadar kualitas grafik memengaruhi minat para pemain untuk memainkan *game-game* dengan kualitas grafik yang memanjakan mata.

Roettl & Terlutter, (2018) melakukan penelitian tentang pengaruh teknologi 2D, 3D, dan *virtual reality* terhadap *game* yang sama. Dengan menggunakan metode kuesioner terhadap setiap responden. Yang bertujuan untuk mengetahui apakah

perkembangan teknologi grafik *video game* mempengaruhi peminat pemain terhadap *video game* yang sama. Hasil penelitian tersebut memberikan kesimpulan kehadiran teknologi 3D dan *virtual reality* membawa perubahan yang cukup signifikan pada industri *game*. Dengan kehadiran teknologi 3D dan *virtual reality* serta perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka kedepannya perkembangan industri *game* lebih tertuju kepada grafik 3D dan *virtual reality*.

Terton, Smyth, and Wright, (2020) melakukan penelitian tentang alasan dibalik pilihan grafik dan dampaknya terhadap opini pemain. Dengan menggunakan metode *Design Based Research*. Yang hasilnya adalah 79% siswa setuju bahwa grafik gambar realistik sangat penting dan 34% siswa menambahkan tambahan suara dianggap bagian yang juga tidak kalah penting. Bertujuan untuk mengetahui peminat pemain terhadap grafik gambar realism, dan bagaimana perkembangan dari grafik gambar realism pada *game* itu sendiri. Dengan besarnya peminat grafik gambar realistik, maka akan menghadirkan sebuah kompetisi bagi para perusahaan pembuat *game* untuk berlomba menyajikan *game* dengan grafik yang memukau.

Lilian and Dolah, (2016) melakukan penelitian tentang munculnya grafik styles pada *game* edukasi dengan metode wawancara terhadap responden. Dengan menggunakan metode wawancara terhadap murid sekolah. Hasilnya 60% siswa tertarik bermain *game* edukasi berdasarkan aspek grafik, dan tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan ketertarikan pada proses pembelajaran kepada murid menggunakan *game* edukasi.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan karena ada dua individu yang mendiskusikan topic yang menjadi minat bersama dan idealnya diskusi tersebut santai, terbuka dan jujur (Adhabi & Anozie, 2017). Yang intinya seorang peneliti bertanya pertanyaan dan menindaklanjuti tanggapan orang yang diwawancarai dalam upaya untuk mencari tahu informasi sebanyak mungkin dari seseorang yang diwawancarai.

Adhabi and Anozie, (2017) mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu:

#### 1) Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, terdiri dari serangkaian pertanyaan yang ditentukan sebelumnya yang di jawab oleh semua yang diwawancarai dalam urutan yang sama.

Analisi data biasanya cenderung lebih mudah karena peneliti dapat membandingkan dan membedakan jawaban yang berbeda untuk pertanyaan yang sama.

#### 2) Wawancara Semi Terstruktur

Wawancara semi terstruktur sudah termasuk *in-depth interview*, Berisi komponen wawancara yang terstruktur dan tidak terstruktur, dalam wawancara semi terstruktur, pewawancara menyiapkan satu set pertanyaan yang sama untuk di jawab oleh semua yang diwawancarai.

Pada saat yang sama, pertanyaan tambahan mungkin di ajukan selama wawancara untuk mengklarifikasi.

### 3) Wawancara tidak Berstruktur

Wawancara tidak berstruktur adalah wawancara yang bebas dan biasanya paling tidak dapat diandalkan dari sudut pandang penelitian, karena tidak ada pertanyaan yang disiapkan sebelum wawancara dan pengumpulan data dilakukan secara informal. Wawancara tidak terstruktur dapat dikaitkan dengan tingkat bias yang tinggi dan perbandingan jawaban yang diberikan oleh responden yang berbeda cenderung sulit karena perbedaan dalam rumusan pertanyaan.

Terdapat tujuh langkah yang digunakan dalam wawancara untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif menurut (Adhabi & Anozie, 2017), yaitu:

- 1) Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan
- 2) Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan
- 3) Mengawali atau membuka alur wawancara
- 4) Melangsungkan alur wawancara
- 5) Mengkonfirmasi ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya
- 6) Menuiskan hasil wawancara kedalam catatan lapangan
- 7) Mengidentifikasi tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh

### 2.2.2 Multimedia

Merupakan bidang yang berkaitan dengan integrasi teks, grafik, gambar, animasi, audio, dan media lainnya dimana setiap jenis informasi dapat ditandai, disimpan, dikomunikasikan, dan ditangani secara digital (Juharna, M. I. Dzulhaq, 2016).

Adapun unsur unsur yang terdiri dari Multimedia menurut (Juharna, M. I. Dzulhaq, 2016), yaitu:

1. Teks

Teks adalah pondasi untuk program pengolah kata dan masih merupakan informasi mendasar yang digunakan dalam banyak program multimedia.

2. Gambar

Gambar merupakan kumpulan dari banyak titik yang tersusun sedemikian rupa, sehingga menjadi suatu bentuk yang diinginkan. Gambar masih merupakan bagian penting dari multimedia sebagai sarana informasi yang mudah dimengerti.

3. Audio

Audio merupakan segala suatu yang dapat didengar. Kombinasi suara audio kedalam aplikasi multimedia dapat menawarkan informasi yang tidak mungkin diselesaikan kepada pengguna dengan teknik lainnya. Beberapa jenis informasi tidak dapat diambil secara efisien tanpa menggunakan suara.

4. Animasi

Animasi merupakan gambar yang bergerak untuk menghasilkan satu pergerakan secara berterusan. Animasi sangat berguna untuk memperjelas konsep yang mempengaruhi gerakan seperti tutorial memainkan kunci pada gitar dan juga CPR.

## 5. Video

Video adalah gabungan urutan gambar untuk membentuk gambar bergerak, video mentransmisikan sinyal ke layar dan memproses urutan tangkapan layar yang ditampilkan. Video biasanya memiliki komponen audio yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan di layar.

### 2.2.3 Media Promosi

Promosi adalah salah satu unsur dalam bauran pemasaran perusahaan yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan (Wright, 2017).

*Trailer* film adalah video yang berisi potongan-potongan adegan yang terpilih dari keseluruhan film, juga dikenal sebagai *preview* keseluruhan isi film tanpa terlalu banyak memberikan informasi film tersebut, biasanya digunakan untuk iklan komersial film yang akan ditampilkan di layar lebar, bioskop (Karray & Debernitz, 2017). Media promosi yang peneliti pakai untuk penelitian ini berbasis *video game trailer* yang berarti *trailer* video untuk *game* itu sendiri.

### 2.2.4 Video Game

*Video game* merupakan bagian dari *game*. Definisi dari *video game* adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *game* akan memberikan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televisi, komputer, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan input berupa

perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media.

Wade and Webber, (2016) menyebutkan bahwa bermain *video game* adalah kegiatan rekreasi yang paling populer di dunia. *Video game* tidak hanya digemari oleh anak-anak, orang dewasa juga banyak yang gemar bermain *video game*. Seperti yang dikemukakan (Könitzer et al., 2017) bahwa anak-anak mulai tertarik bermain *video game* pada usia sekitar tujuh tahun. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa sepertiga anak usia awal belasan tahun bermain *video game* setiap hari. Sekitar 7% anak usia awal belasan tahun bermain *video game* paling sedikit 30 jam per minggu. Sejarah *game* komputer sebagian juga adalah sejarah perkembangan teknologi. *Game* komputer membutuhkan teknologi yang mampu menangani data dalam jumlah besar dan mewakili data ini. Mungkin paling masuk akal untuk melihat ini sebagai sejarah pengaruh timbal balik, di mana teknologi dapat menginspirasi (atau memungkinkan) perkembangan budaya, dan perkembangan budaya dapat menginspirasi teknologi baru. Mengutip contoh yang jelas, permainan komputer awalnya dikembangkan pada peralatan yang dirancang untuk keperluan militer dan akademik. Tapi hari ini permainan komputer adalah kekuatan pendorong dalam pengembangan banyak perangkat keras seperti akselerator grafik 3D.

*Game* komputer pertama umumnya dianggap sebagai *game Spacewar*, dikembangkan pada 1962 di MIT (Stephen Russell a.o.). *Spacewar* awalnya dijalankan pada komputer PDP-1 seukuran mobil besar. Menurut standar saat ini, grafiknya agak primitif, meskipun kurang primitif daripada banyak *game* pada 1980-an. Permainan seperti itu tidak buruk: Masing-masing dua pemain mengendalikan pesawat ruang

angkasa yang mengelilingi sebuah planet. Para pemain dapat saling menembak, mengubah kapal mereka, dan mempercepat. Tujuannya adalah - secara alami - untuk memukul pemain lain sebelum memukul diri sendiri. Permainan video pertama yang tersedia secara komersial, Pong (Atari 1973), diperkenalkan 11 tahun setelah Spacewar! Pong adalah konsep sederhana yang ternyata tahan lama meskipun grafiknya hanya persegi panjang putih dengan latar belakang hitam. Pada awalnya, Pong ditempatkan di tempat-tempat hiburan, pasar, dan pameran yang menyenangkan, di samping hiburan mekanis dan sebagai pelengkap untuk ini. Ini adalah tempat yang sama di mana *game Space Invaders* (Taito 1977) juga diperkenalkan.

Ada banyak jenis permainan komputer. Dalam permainan aksi klasik, Anda hampir tidak pernah bisa menang, permainan hanya secara bertahap menjadi lebih sulit, dan kehormatan tertinggi yang bisa diraih adalah memasuki daftar skor tinggi. Hal yang paling umum untuk dikatakan tentang evolusi *game* komputer mungkin adalah bahwa *game* itu secara bertahap menjadi lebih didasarkan pada genre. Hampir semua *game* komputer awal memperkenalkan elemen *gameplay* baru, *game-game* selanjutnya cenderung menjadi contoh genre spesifik, meminjam sifat-sifat dari *game-game* sebelumnya. *Game video* dan gim konsol biasanya berarti *game* yang terhubung ke TV, sedangkan gim arcade artinya gim yang ditempatkan di ruang publik (dan lemari individu). *Game* komputer kadang-kadang dianggap sebagai *game* yang dimainkan di PC. Karena semua area ini telah dikembangkan secara paralel (dan karena semua *game* ini dimainkan di komputer), saya menggunakan istilah *game* komputer untuk mendenominasikan semua area ini secara keseluruhan. Tetapi ini merupakan

perkembangan penting dalam konteks ini, bahwa permainan komputer telah berubah dari yang terutama dimainkan di arcade menjadi yang terutama dimainkan di rumah.

Pada awal 1990-an, Internet mulai digunakan untuk berbagai keperluan bukan hanya untuk akademis. Internet menjadi salah satu peran penting dalam perkembangan *video game* hingga saat ini, dengan adanya internet, *video game* yang awalnya hanya bisa dimainkan oleh satu atau beberapa orang dengan menggunakan kabel LAN, sekarang dapat dimainkan oleh puluhan hingga ratusan orang. Dengan adanya koneksi internet pemain dari berbagai belahan seluruh dunia dapat disatukan didalam satu server. Fitur ini biasa disebut dengan fitur multiplayer. Fitur multiplayer tidak harus mengadakan koneksi pribadi untuk mengaksesnya, cukup dengan menggunakan jaringan lokal nirkabel atau disebut wi-fi (wireless fidelity). Permainan *video game* yang menggunakan koneksi internet atau jaringan lokal untuk memainkannya dikenal sebagai *video game* online. Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi internet, *video game* online juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari makin banyaknya *video game* online yang muncul seperti Ragnarok Online, DotA, World of Warcraft atau Call of Duty. Perkembangan pesat juga terlihat dengan makin banyaknya *game center* dan warnet yang tersebar di berbagai tempat. *Game center* atau warnet di Indonesia adalah penyedia layanan berbagai macam *game*, baik online maupun tidak, yang disewakan menggunakan koin maupun sewa per jam. Penelitian Jansz menyatakan bahwa mayoritas *gamer* adalah remaja laki-laki. Kaum remaja ini menganggap *video game* sebagai tempat mereka melepas emosi. Hal ini sejalan dengan Bakker yang menyatakan bahwa para pecandu *game* rata-rata antara 13-30 tahun dengan persentase 80 persen berusia 13-25 tahun. Pemain yang dikategorikan sebagai

pecandu apabila mereka sampai mengabaikan aspek kehidupan sehari-hari, seperti pendidikan, pekerjaan, pergaulan, kebersihan, dan kesehatan pribadi.

Berdasarkan kategorinya *video game* terbagi menjadi dua. Pertama *video game* berdasarkan *hardware* yang digunakan, atau yang biasa disebut platform. kedua *video game* berdasarkan *gameplay* atau yang biasa kita dengar yaitu genre. Contoh beberapa

*video game* berdasarkan hardwarenya:

1. *Arcade Game*

Biasa disebut dingdong, mesin ini biasanya khusus dibuat untuk *video game* tertentu dan juga dilengkapi beberapa seperti: fitur sensor gerakan, sensor injakan yang membuat pemain lebih menikmati *game* tersebut.

2. *PC Game*

*Video game*, biasa dimainkan menggunakan komputer pribadi ataupun komputer *internet café* umum yang biasa disebut warnet di Indonesia.

3. *Console Game*

Biasa disebut Playstation (PS), dimainkan menggunakan mesin/konsol itu sendiri, dan umumnya disambungkan ke layar TV atau monitor.

4. *Handheld Game*

Biasa disebut PSP, dimainkan menggunakan mesin/konsol khusus untuk dapat dibawa ke mana-mana, dan umumnya terdapat layar kecil pada konsol untuk dapat dimainkan dimana saja.

5. *Mobile Game*

*Video game* yang dibuat untuk dapat dimainkan menggunakan handphone atau tablet.

Jenis-jenis *video game* berdasarkan genre-nya yaitu:

1. *Fighting* (pertarungan)

*Game* pertarungan adalah *genre* permainan video yang didasarkan pada pertarungan jarak antara sejumlah karakter, dalam tahap dimana batas-batasannya ditetapkan. Karakter saling bertarung sampai salah satu lawan kalah atau imbang dengan waktu habis. Permainan ini memang membutuhkan reflek yang baik antara mata dengan tangan, contoh: Tekken.

2. *Simulation* (simulasi)

*Game* simulasi adalah *genre* permainan yang seringkali menggambarkan contoh kehidupan dunia nyata yang digunakan untuk berbagai keperluan, seperti membangun tempat tinggal, membuat sebuah negara, dan lainnya, biasanya pemain diizinkan untuk mengontrol karakter secara bebas, contoh: The Sims, dan Flight Pilot Simulator.

3. *Role Playing Game* (RPG)

*Game Role Playing Game* adalah *genre* permainan yang dimana pemain yang mengontrol karakter dan alur cerita permainan sesuai dengan apa yang dipilih oleh pemain itu sendiri, karakter dapat berubah menjadi lebih kuat tergantung dari gimana pemain itu sendiri yang mengontrol, contoh: Dungeon Hunter.

4. *Puzzle* (teka - teki)

*Game* teka-teki adalah *genre* permainan yang menekankan pada pemecahan teka teki. Jenis teka-teki pemecahan masalah seperti menyusun pola, penyelesaian kata,

dan lainnya. *Genre* ini termasuk yang juga sering diselipkan dalam *game genre* petualangan untuk melanjutkan story *game* tersebut, contoh: Tetris, dan Bomberman.

5. *Sports* (olahraga)

*Game* olahraga adalah genre yang mensimulasikan praktik olahraga, pemain biasanya mengontrol satu atau lebih karakter pada permainan jenis olahraga ini, *game* olahraga membutuhkan strategi dan kelincihan dalam memainkannya, contoh: FIFA, dan NBA.

6. *Adventure* (petualangan)

*Game* petualangan adalah genre *game* yang pemainnya berperan sebagai protagonist dalam cerita interaktif yang didorong oleh eksplorasi dan pemecahan teka-teki, permainan genre ini biasanya melakukan eksplorasi dengan memanjat, meloncat, melawan monster di hutan demi mencari clue, adapun petualan jalan di perkotaan berinteraksi dengan bot di kota untuk mendapatkan informasi dan menajalankan misi, kurang lebih seperti itu yang harus dilakukan pemain dalam genre *game* ini, contoh: Tomb Rider, dan GTA.

7. *Action Shooting* (tembak-menembak)

*Game* tembak-menembak adalah genre *game* yang focus pada tindakan karakter yang terlibat dalam pertempuran menggunakan senjata melawan musuh Bot ataupun pemain lain yang dimainkan dalam jaringan multiplayer, *Game* jenis ini membutuhkan kejelian mata dan reflek antar mata dengan tangan yang bagus dan juga komunikasi antar teman yang baik untuk memenangkan suatu pertempuran, contoh: *Counter Strike Global Offensive*, dan Call of Duty.

8. *Strategy* (strategi)

*Game* strategi adalah genre permainan yang berfokus pada pemikiran dan perencanaan yang terampil untuk mencapai kemenangan. Permainan genre ini biasa sangat menonjolkan sisi ekonomi *game* yang harus diperhatikan, biasanya *game* genre ini dimainkan minimal dua orang atau sekelompok orang tergantung dari tema permainannya, contoh: Auto chess, dan Warcraft.

9. *Education* (edukasi)

*Game* edukasi adalah genre permainan yang dirancang khusus dengan tujuan pendidikan, semua jenis permainan dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan, namun permainan edukasi dirancang untuk membantu orang belajar tentang pelajaran tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami peristiwa atau budaya historis, dan membantu mempelajari keterampilan saat mereka bermain, biasanya jenis permainan ini terdapat pada *game* kartu, dan *video game* lainnya yang intinya dirancang untuk mengedukasi aspek tertentu terhadap pemain yang memainkannya.

Sepúlveda, (2019) menjelaskan bahwa grafik adalah sebuah gambar atau representasi visual dari suatu karakter atau objek. Grafik dalam *video game* merupakan visualisasi dari konten *game* yang ditampilkan pada platform *game* tersebut. Untuk membuat *game* yang baik dan menarik diperlukan *gameplay* yang memberikan interaksi bermakna terhadap pemainnya dan memiliki peraturan atau rules yang memberikan gaming experience yang menantang atau berkesan. Tetapi, batasan dan peraturan tersebut tidak boleh sampai menghalangi aksi yang ingin dilakukan oleh

pemain. Oleh karena itu, grafik *game* dan *graphical style* menjadi aspek penting sebagai jembatan antara *gameplay* dengan pemain.

Mendesain grafik dan konten visual dalam *game* merupakan bagian dari proses *development game* yang penting (Sepúlveda, 2019). Pertama-tama pemain cenderung menilai *game* dari grafiknya yang *eye-catching* dan impresif. Perlu diketahui grafik yang kurang baik memang tidak mungkin merusak *gameplay* yang baik, sebaliknya grafik yang menarik atau bagus juga tidak dapat memperbaiki *gameplay* yang buruk. Akan tetapi, sangat penting bagi desainer *game* untuk memerhatikan dan memilih *graphical style* yang mendukung *gameplay* tersebut, cocok tema yang diangkat, dan sesuai dengan platform yang akan dipilih. Shinkle, (2020) menambahkan grafik komputer telah berkembang secara signifikan sejak munculnya FS1, tetapi banyak kualitas yang menentukan grafik realistik saat ini seperti: detail visual, pencahayaan, efek cuaca, dan efek partikel lainnya (api, asap, kabut, dan lainnya yang masih terkait dengan penampilan dan perilaku alam).

Egenfeldt-Nielsen, (2015) menemukan tiga kategori berbeda pada grafik *video game* yang mendominasi industri *game* selama beberapa tahun ini. Tiga kategori tersebut adalah *abstract*, *stylized*, dan *realistic*.

#### 1. *Abstract Graphical Style*

Abstraksionisme adalah salah satu kategori gaya grafik yang berfokus pada mewakili permainan dalam bentuk dan bentuk geometris, bukan langsung menggambarkan karakter, objek atau tempat yang berbeda (Egenfeldt-Nielsen, 2015).

Contoh gaya terlihat dalam permainan klasik Tetris (1984).

Gaya abstrak telah diterapkan di berbagai permainan yang sangat sukses.

Salah satu *game* ini adalah Pong (1972) yang merupakan *game* yang diluncurkan industri *video game* pada 1970-an. Contoh penting lainnya adalah Tetris yang disebutkan sebelumnya yang masih memegang judul *game* terlaris di dunia dengan penjualan lebih dari 100 juta *kopi*. Salah satu masalah yang terdapat pada *game* gaya grafik *abstract* adalah sulitnya untuk mempopulerkan *game* tersebut kepada *gamer* generasi baru. Namun masalah terbesar pada *game* gaya grafik *abstract* adalah ketidakmampuan untuk menceritakan sebuah *story* kepada pemain, *game abstract* selalu secara visual lebih terbatas dibandingkan dengan gaya grafik lainnya, wajar Abstraksionisme tidak cocok untuk konteks naratif dan memiliki peminat yang kurang dibanding gaya grafik lainnya (Egenfeldt-Nielsen, 2015).

## 2. *Stylized Graphical Styles*

Grafik *stylized* focus pada penyajian seseorang atau objek dengan lebih-lebihkan fiturnya yang paling menonjol (Egenfeldt-Nielsen, 2015). Sementara seiring dengan perkembangan teknologi selama bertahun-tahun telah membuat banyak developer *game* lebih condong ke gaya fotorealistik yang mengesankan dengan, namun grafik *stylized* masih ikut berkembang karena grafik *stylized* dapat menampilkan audiovisual yang berbeda dari gaya fotorealistik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, contohnya grafik *stylized* yang digunakan dalam *game* “firewatch” (2016).

Dari tahun 1990an hingga saat ini grafik *stylized* masih terus digunakan dalam berbagai *video game* 2D. Kebanyakan *video game* grafik *stylized* 2D biasanya dimainkan dari satu sudut pandang seperti side-scroller, top-down, dan isometrik. Karena hanya dilihat dari satu sudut pandang, gaya grafik *stylized* ini menjadi cocok

untuk *game* tersebut (Egenfeldt-Nielsen, 2015). Contoh *game* grafik *stylized* 2D dengan perspektif isometric seperti *Don't Starve*, contoh lain *game* grafik *stylized* yang tidak kalah penting, dan meraih banyak penghargaan yaitu *Limbo*, yang dirilis pada tahun 2010. *Game* tersebut berfokus pada estetika dan imersi cerita dengan sepenuhnya menggunakan palet hitam dan putih dan tidak memiliki peta, deskripsi, dialog, bahkan HUD. Estetika, atmosfer yang dibangun, dan *gameplay* yang disusun membuat *game* tersebut menjadi sukses.

Tahun 1990an juga sering dijuluki sebagai salah satu era paling inovatif dalam *game*, grafik *video game* memulai transisinya dari piksel dan sprite menjadi grafik 3D yang dirender (Egenfeldt-Nielsen, 2015). Grafik *stylized* juga sangat fleksibel dan dapat dipakai dalam berbagai teknik, contoh populer grafik *stylized* dengan gaya 3D adalah *Mario 64*, dan beberapa seri *final fantasy*. Karena itu grafik *stylized* masih bertahan dan banyak digunakan atau dicampurkan dengan gaya lainnya. Berbeda dengan Abstraksionisme, gaya grafik *stylized* merupakan gaya yang populer di semua *platform* seperti komputer, konsol, dan smartphone atau tablet. Karena kemampuan beradaptasi visualnya, gaya grafik *stylized* cocok digabungkan dengan genre *game* apapun dan dapat diubah sesuai hampir setiap kebutuhan pemain.

Walaupun gaya grafik *stylized* kerap digunakan sebagai pilihan alternative gaya grafik realisme, tetapi gaya grafik *stylized* memiliki keunggulan dibandingkan dengan gaya grafik realisme yaitu kemampuan untuk focus pada permainan atau narasi, dan pada saat yang sama gaya grafik *stylized* tetap abadi untuk waktu yang lama.

### 3. *Realism Graphical Styles*

Realisme menjadi tren utama di dunia 1990-an ketika visualisasi tiga dimensi menjadi standar baru untuk grafik *game*. Sejak itu, realisme masih bisa dibilang yang paling diinginkan (Egenfeldt-Nielsen, 2015).

Meskipun grafik realistik adalah tampilan yang disukai, gaya itu sangat terbatas ketika menyangkut keterbatasan perangkat keras dan *gameplay*. Selain itu, membuat grafik 3D realistik hingga setara dengan standar modern biasanya sangat memakan waktu. Dari modelling, texturing, lighting dan animating model dengan motion capture, proses ini membutuhkan lebih banyak usaha dibandingkan dengan alternatif gaya lainnya, oleh karena itu kebanyakan permainan fotorealistik biasanya dikembangkan oleh perusahaan *game* menengah hingga besar. *Game* yang sangat realistik ini juga diperlukan perangkat keras canggih untuk merender konten *game*. Gaya grafik realisme menjadi gaya yang paling disukai beberapa tahun belakangan ini dan secara tidak langsung perkembangan *video game* di era sekarang membuat gaya grafik realisme menjadi sebuah standar *video game* saat ini.