

























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 kelincahan 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 fitur 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.