

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA VISUAL KARAKTER *HERO VIDEO GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG DAN ARENA OF VALOR***

### **II.1. *Game***

Semakin majunya teknologi, proses interaksi tidak hanya dapat terjadi secara langsung atau tatap muka. Ada banyak kegiatan interaksi yang dapat dilakukan melalui ponsel yang membuat kesan lebih menyenangkan seperti berbicara, belajar, hingga bermain bersama. *Game* menjadi salah satu media yang paling sering digunakan di ponsel. *Game* merupakan permainan untuk kesenangan dan hiburan dengan aturan terstruktur. *Game* juga dapat digunakan sebagai alat edukasi. *Game* adalah suatu jenis kegiatan dimana dengan melakukan aksi sesuai dari aturan suatu *game*, pemain harus berusaha meraih tujuan dari *game* tersebut (Ajilaksana, Josi and Andrianto, 2023). Semakin banyaknya *game* yang dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa batasan usia, maka semakin banyak pula pengaruh yang dibawa oleh *game* kepada perilaku manusia. Ada *game* yang hanya diciptakan untuk hiburan semata dan ada juga *game* yang diciptakan untuk membantu sistem pembelajaran kepada beberapa kategori usia. Misalnya *game* edukasi. *Game* ini memberikan informasi sesuai tema yang disediakan atau dipilih para pemainnya. Biasanya *game* edukasi hanya dibuat dalam bentuk interaktif untuk anak-anak. Ini dapat membantu menambah minat pembelajaran anak untuk memahami materi yang diberikan. Berdasarkan kategorinya, Saat ini ada 2 jenis *game* yang dapat dimainkan melalui ponsel, yaitu *game online* dan *game offline*.

#### **II.1.1 Unsur-unsur *Game***

Unsur-unsur yang ada pada sebuah *game* tergantung pada jenis *game* atau genre dari *game* tersebut. Namun secara umum, beberapa unsur *game* yang ada pada *game* adalah sebagai berikut:

##### **a. *Gameplay***

*Gameplay* adalah inti dari pengalaman bermain *game*. *gameplay* sendiri mencakup mekanika permainan, kontrol, tantangan, dan interaksi antara pemain dan lingkungan permainan. Sesuai dengan jenis *game*-nya, *gameplay* dapat berbeda-beda. Ini akan berpengaruh pada pengalaman bermain yang berbeda pula tergantung pada selera orang yang bermain *game*. *gameplay* juga biasanya

dirancang dengan tujuan tertentu, seperti memberikan pengalaman bermain yang berbeda dari *game* yang lainnya.

Pada *game* simulasi, *gameplay* akan dibuat menjadi sebuah sudut pandang atau point of view (POV). Dimana orang yang memainkan biasanya tidak dapat melihat karakter yang sedang dimainkan secara menyeluruh kecuali jika *game* tersebut memberikan efek pantulan kaca atau cermin. Seperti hanya dapat melihat tangan, badan, dan kakinya saja. Ini dikarenakan *game* simulasi memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman bermain seperti kegiatan di dunia nyata. *gameplay* ini hampir mirip dengan *game* First Person Shooter (FPS) yang mana biasanya hanya menampilkan bagian tangan dan kakinya saja. Perbedaannya terletak pada FPS adalah *game* perang sedangkan simulasi adalah *game* yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

Pada *game battle ground*, *gameplay* yang ditawarkan adalah pengalaman berperang dengan dapat melihat karakter secara menyeluruh dan suasana sekitar karakter yang sedang dimainkan dapat dilihat lebih luas. ini dikarenakan tujuan dari *game battle ground* adalah untuk bertahan hidup. Sehingga penglihatan dari pemainnya harus lebih luas untuk membantu para pemainnya. Sekilas terlihat sama seperti jenis *game* FPS, tetapi sebenarnya keduanya memiliki tujuan bermain yang berbeda. Singkatnya *game* FPS adalah *game* perang yang mengharuskan pemain untuk membunuh musuh dalam batas waktu tertentu, sedangkan *battle ground* adalah *game survival* atau bertahan hidup dalam batas waktu yang sudah ditentukan.

#### b. Cerita

Dalam KBBI, cerita adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka). Dalam sebuah cerita biasanya terdapat latar tempat, dapat diambil berdasarkan kejadian atau asal cerita, dan waktu yang dapat disimpulkan dari siang atau malam, atau secara spesifik seperti dari pukul berapa atau tanggal berapa. Keterangan tersebut dapat mempengaruhi

visual dari sebuah karakter seperti warna kulit, pakaian yang digunakan, atau umur yang akan divisualisasikan. Dalam sebuah *game*, carita merupakan hal yang sangat basic. Tanpa cerita, *game* tidak akan memiliki kejelasan. Cerita biasanya mempengaruhi *gameplay*, visual, dan hadirnya karakter-karakter lain. Oleh karena itu, biasanya dalam setiap *game* semua karakter pasti memiliki hubungan dengan karakter lain.

### c. Grafik dan Animasi

Grafik dalam konteks *game* adalah elemen pembangun visual yang menarik dalam sebuah *game*. Kualitas grafik berbeda-beda tergantung pada teknologi yang digunakan, anggaran, dan tujuan dari pengembang *game* secara visual. Ada beberapa elemen yang mempengaruhi kualitas grafik dalam *game*, yaitu model 3D dan animasi, tekstur, efek khusus, dan artarmuka pengguna. Model 3D adalah visual karakter, objek, dan lingkungan pada *game* yang menggunakan tampilan yang terlihat bervolume karena memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Berbeda dengan 2D yang hanya memiliki panjang dan tinggi. Kelebihan dari model 3D ini adalah dapat ditampilkan secara keseluruhan secara langsung layaknya melihat barang di dunia nyata.

Elemen pendukung dari model 3D ini juga adalah tekstur, yang mana akan memberikan informasi bagaimana kondisi fisik dari sebuah objek dengan hanya melihat saja. Dengan tekstur, objek yang ditampilkan akan terlihat lembut, kasar, kenyal, bergelombang, licin, kesat, keras, lembek, atau bahkan dapat menampilkan kondisi fisik objek yang berserat. Tanpa adanya tekstur, sebuah objek 3D akan terlihat seperti sebuah objek biasa saja. Tekstur memberikan kesan nyata pada sebuah objek karena seseorang akan dapat merasakan seperti apa kondisi fisik dari objek tersebut.

Efek khusus adalah elemen tambahan untuk mendramatisir sebuah objek. Seperti ditambahkan efek angin untuk kekuatan dari *hero* sebuah *game*, asap untuk membuat objek api atau lahar terlihat panas, atau efek kabut untuk memberi kesan yang mencekam pada latar belakang sebuah *game*. Efek tambahan tersebut

menjadi elemen tambahan yang cukup berpengaruh pada sebuah visual. Penyampaian kesan dari sebuah objek akan tersampaikan dengan baik ketika menambahkan efek khusus.

*User interface* atau antarmuka pengguna adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi. Dapat diartikan bahwa UI merupakan cara pengguna untuk berinteraksi dengan komputer, ponsel yang canggih, tablet, atau perangkat lainnya yang berbentuk visual, mampu dimengerti oleh pengguna aplikasi tersebut, dan diprogram sedemikian rupa agar dapat terbaca oleh sistem dan dapat menjalankan perintah yang tepat (Thornsby, 2016). Singkatnya, UI adalah tampilan yang menjadi jembatan pengguna untuk memberikan perintah kepada sebuah aplikasi yang ada pada sebuah perangkat. Maka Ketika UI tidak dirancang atau didesain dengan baik, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah membuat pengguna bingung untuk mengoperasikan sebuah aplikasi atau bahkan sebuah perangkat. Kemungkinan berikutnya adalah terjadinya *bug* atau kerusakan sistem. Seperti tombol yang ada tidak berfungsi sehingga menghambat *gameplay*. Ini akan berpengaruh pada pengalaman bermain pengguna.

#### d. Suara dan musik

Secara teori, suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran yang merambat melalui udara. Sedangkan musik adalah susunan suara dan keheningan yang teratur dan bersifat representatif daripada denotatif (Clifton, 1983). Suara pada sebuah *game* dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu akting suara, atmosfer, suara sinkron, dan efek suara. Akting suara adalah suara dialog dari sebuah karakter. Oleh karena itu pengisi suara dari sebuah karakter, haruslah sesuai dengan visual karakternya. Suara NPC atau karakter pendukung yang digerakkan oleh sistem harus membangkitkan perasaan realitas pada pemain. atmosfer adalah suara yang mendukung suasana latar belakang. Saat menggunakan suara atmosfer, sangat penting bagi pengembang *game* untuk mengetahui lokasi pendukung dari objek atau karakter yang diciptakan. Contoh dari suara *atmosfer* adalah kicauan burung, air terjun, dan gemerisik pohon

digunakan untuk latar tempat hutan. Suara sinkron adalah suara yang perlu disesuaikan. Seperti menyesuaikan tingkat suara, menentukan letak bunyi dalam ruang, menentukan bunyi mana yang lebih penting, dan menentukan gema dalam suatu ruangan.

Musik digunakan untuk menciptakan suasana hati tertentu dalam sebuah adegan. Musik dapat dengan sempurna menyampaikan sebuah emosional. Ketika pengembang salah memilih musik, maka penyampaian suasana akan dianggap gagal karena emosional yang tidak tersampaikan. Dalam sebuah *game*, musik dibagi menjadi dua jenis, yaitu musik adaptif dan musik linier. Musik adaptif adalah musik yang mudah berinteraksi dengan *gameplay* dari sebuah *game* dan menyesuaikan intensitas serta drama dari apa yang terjadi. Tentu saja dengan transisi yang baik antara semua komposisi. Ada jenis transisi horizontal yang meliputi pergantian segmen ada juga transisi vertikal yang menggunakan melodi latar yang umum dengan paduan dari musik lainnya saat pindah ketempat yang berbeda atau untuk mengubah tempo permainan.

e. Pemain

Pemain adalah orang yang mengendalikan sebuah permainan dan memberikan perintah pada sistem melalui *user interface*. Sebuah *game* tidak akan berjalan jika tanpa pemain. Pemain juga merupakan penentu dari berhasil atau tidaknya sebuah *game*. Umumnya pemain yang memainkan banyak atau bahkan hampir semua jenis *game* disebut dengan *gamers*. Namun jika orang tersebut hanya memainkan satu atau beberapa jenis *game* saja biasanya disebut dengan '*player*'. Terkadang ada juga yang menambahkan genre atau nama *game* dimainkannya, contohnya orang yang bermain MOBA, maka disebut dengan '*player MOBA*', atau '*player ML*'.

f. Musuh atau lawan

Musuh atau lawan adalah tantangan dari *game* dalam bentuk karakter yang harus dikalahkan oleh pemain di dalam *game* tersebut. Ada banyak cara mengalahkan musuh atau lawan, tergantung pada jenis *game* apa yang sedang dimainkan.

Umumnya cara mengalahkan lawan pada sebuah *game* adalah dengan cara beradu mekanik dan strategi untuk membunuh musuhnya. Selain itu musuh atau lawan dapat berupa karakter *non-playable* (NPC) yang dikendalikan oleh sistem atau berupa pemain lain dalam mode *multiplayer*.

g. Kemajuan dan peningkatan

Dalam sebuah *game* biasanya terdapat *achievement* atau pencapaian yang dapat didapatkan setelah menyelesaikan sebuah misi atau ketentuan yang diperintahkan oleh *game* tersebut. Ketika sebuah misi terselesaikan artinya kemampuan dari pemain-pun mengalami kemajuan. Ini mempengaruhi karakter yang digunakan pemain. misalnya *level* karakter yang meningkat. Biasanya ketika *level* karakter meningkat, akan ada peningkatan pada kemampuan atau pertahanan dari karakter yang digunakan. Oleh karena itu, *video game* menjadi permainan yang dianggap tidak membosankan. Tidak hanya itu, *achievement* juga dapat berupa perlengkapan yang dapat digunakan oleh karakter untuk menambah kekuatan atau ketahanan.

h. Pilihan dan konsekuensi

Dalam sebuah *game*, selalu akan ada pilihan dan konsekuensi yang mana ini akan membuat *game* menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Pilihan dibuat agar dapat memenuhi *gameplay* sebuah *game*. Sedangkan konsekuensi dibuat sebagai bukti adanya keadilan dalam sebuah *game*. Singkatnya *game* dirancang dengan konsep dimana ada kelebihan, maka akan ada pula kekurangan. Ketika *game* dirancang dengan karakter yang memiliki kekuatan yang sama, maka tidak akan ada pemain yang mengalami kekalahan. Dalam kebanyakan *game*, konsep tersebut tidak dapat diterapkan, karena dengan begitu, maka *game* tidak akan pernah selesai. Setiap pilihan dari pemainpun menjadi penentu berhasil atau tidaknya sebuah *game*.

i. *Replayability*

*Replayability* adalah kemampuan sebuah *game* untuk dimainkan Kembali oleh para pemainnya. Dapatnya karena *game* tersebut tidak membosankan atau

karena ada misi yang belum terselesaikan. Singkatnya rasa penasaran yang diciptakan sebuah *game* sangat berpengaruh pada *replayability game* tersebut. Beberapa kemungkinan yang membuat sebuah *game* tidak membosankan adalah karena pengalaman bermain, jalan cerita, tantangan yang diberikan, dan juga tingkat keleluasaan pemain untuk memainkan *game* tersebut.

## **II.2. Video game**

*Video game* merupakan permainan dalam bentuk elektronik yang di dalamnya melibatkan berbagai interaksi dengan antarmuka pengguna atau perangkat *input* seperti alat pengontrol, *keyboard*, atau perangkat penginderaan gerak yang menghasilkan umpan balik visual (Albar, 2023). *Video game* adalah pengembangan dari sebuah permainan yang dapat dimainkan melalui komputer, konsol, maupun ponsel. *Video game* dapat menampilkan teks, maupun gambar yang melibatkan manusia dengan perangkat lunak yang ada pada perangkat. Secara kinerja, *video game* adalah perangkat lunak yang akan menampilkan teks dan gambar melalui media berupa televisi, komputer, atau layar ponsel, kemudian pemain memberikan perintah yang disampaikan melalui perangkat untuk ditampilkan kembali pada media.

### **II.2.1. Game Online**

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. (Novitasari *et al.*, 2022) *Game Online* merupakan sebuah bentuk permainan dengan jaringan yang melibatkan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dengan tujuan yang sama di dalam dunia virtual. Dengan kata lain, *Game Online* merupakan bentuk permainan yang dimainkan secara *online* di komputer dan dapat melibatkan lebih dari satu orang pemain dalam waktu yang sama. Sebelum terkenalnya *game online*, permainan tradisional dan *game offline* merupakan permainan yang paling populer (Kurniawan, 2017).

### II.2.1.1 Jenis- jenis *Game Online*

Semakin banyaknya minat dari pengguna *game online*, ada banyak jenis *game online* yang dapat dimainkan. Ini dipicu oleh jarak usia pemain, tingkat kesulitan, kesukaan/ketertarikan pemain, dan visual yang diinginkan para pemain. Adapun jenis-jenis *game online* yang ada diantaranya, sebagai berikut:

a. RPG

*Replaying Game* (RPG) merupakan jenis permainan yang menawarkan permainan dengan memerankan seorang karakter dalam sebuah permainan. Dalam permainan ini, pemain hanya diharuskan untuk mengikuti alur cerita yang telah dibuat hingga permainan tersebut tamat.

b. *Battle ground*

Ini adalah jenis permainan yang cukup populer saat ini. Permainan ini mengharuskan pemainnya untuk bertahan hidup hingga permainan berakhir, biasanya terdapat durasi waktu yang telah ditentukan, namun permainan dapat berakhir sebelum waktu habis. Cara main dari permainan ini adalah dengan melakukan aktifitas seperti seorang *survival* untuk mendapatkan beragam jenis perbekalan perang sebagai upaya untuk bertahan hidup dari pemain lainnya.

c. Simulasi

Permainan ini menawarkan pengalaman beraktifitas layaknya objek dalam dunia nyata, biasanya berbentuk aktifitas sehari-hari atau pekerjaan dan tidak dibatasi untuk mengontrol objek yang sedang disimulasikan.

d. FPS

First Person Shooter (FPS) adalah permainan perang dengan sudut pandang orang pertama. Permainan ini memiliki arena layaknya zona perang dengan penggunaan senjata yang harus presisi agar dapat menembak lawan secara akurat.

e. Musik

Permainan musik adalah permainan berbentuk ritme dimana setiap pemainnya harus menyesuaikan ritme lagu yang sedang dimainkan dengan ketukan jarinya. Permainan ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk mendapatkan skor yang sempurna. Biasanya disajikan dalam nuansa alat musik seperti gitar atau piano. Selain itu, di beberapa *game* sudah diterapkan animasi untuk menambah pengalaman yang tidak monoton saat bermain.

f. MOBA

*Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) adalah *game* yang sangat populer saat ini. Dalam *game* ini, pemain diharuskan untuk melakukan Kerjasama tim dengan orang yang dikenal hingga orang yang tidak dikenal. Umumnya *game* ini dimainkan oleh 10 orang yang dibagi menjadi 2 tim. Selain itu, *game* ini juga mengharuskan pemainnya untuk menentukan *item* yang sesuai dengan *role hero* yang mereka mainkan.

## **II.2.2. Game Offline**

*Game offline* adalah permainan yang dapat dimainkan tanpa adanya koneksi internet atau LAN yang harus terhubung dengan *device*. *Game offline* juga memiliki jenis-jenis yang sama dengan *game online*. Hanya saja biasanya *game offline* tidak akan selengkap dan semenyenangkan *game online*. ini dikarenakan *game offline* memiliki keterbatasan pemain dan interaksinya. Dalam beberapa *game offline* juga bahkan tetap menyarankan untuk menggunakan koneksi internet untuk membuka bagian-bagian tertentu dengan cara mengunduh aplikasi lain atau menonton iklan.

### **II.2.2.1. Jenis-jenis game offline**

a. Aksi-strategi

Jenis permainan strategi ini mengharuskan para pemain untuk menyelesaikan tantangan dengan cara melawan musuh. Biasanya hanya dapat dimainkan oleh satu orang saja.

b. Edukasi

Permainan edukasi ini ditujukan untuk usia balita hingga 12 tahun. Permainan ini biasanya mengenalkan sesuatu sesuai dengan topik yang ada pada *gamenya*. Atau ada juga yang memang dibuat untuk melatih daya ingat dan kepekaan anak.

c. *Pixel*

Permainan ini mengacu pada permainan yang menawarkan performa permainan atau jalan cerita yang menarik tetapi dengan kualitas visual yang rendah.

d. Simulasi

*Game* simulasi ini sama seperti *game online* tetapi dalam versi *offline*, biasanya *game* simulasi ini visualnya kurang baik. Adapun *game* simulasi yang visualnya bagus dapat ditemui dalam *game* simulasi yang hanya menawarkan satu kegiatan saja.

e. Petualangan

Permainan jenis ini menawarkan cerita dari tokoh utama yang diharuskan untuk mengeksplor sebuah tempat atau mencari sesuatu untuk menemukan setiap bagian cerita dan menyusunnya hingga tamat.

f. Asah otak

Permainan ini adalah permainan dalam bentuk teka-teki. Biasanya terdapat beberapa pola yang digunakan dalam penerapan teka-tekinya dan dapat digunakan untuk menyelesaikan teka-teki selanjutnya.

### **II.3. Tahap Pembuatan *Game***

Ada 3 tahapan penting yang harus dilalui dalam pembuatan sebuah *game*, yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Berikut penjelasan dari tiap tahap:

1. *Pre-Production*

Tahapan ini dilakukan sebelum proses pembuatan *game* dimulai. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan dokumen rancangan dari *game* yang akan dibuat diantaranya:

- a. Pembuatan *Game Design Document* (GDD) adalah kumpulan dokumen-dokumen yang digunakan *game* desainer untuk menginformasikan mengenai *game* yang didesain, proses ini mengubah ide yang tadinya abstrak menjadi rencana tertulis (Adams dan Ernest, 2010). Tahapan ini didalamnya meliputi judul *game*, ulasan proyek, latar dan cerita, aksi dalam permainan, kontrol, *interface*, penilaian, daftar aset.
- b. Pembuatan *Art Production Plan* yang mana adalah proses perancangan desain gambar yang akan digunakan di dalam *game* yang meliputi tim kreatif dan konsep.

## 2. *Production*

Tahapan ini adalah tahapan yang memproduksi *game* sesuai dengan hasil dari tahap *pre-production* dengan menggunakan aset yang telah disiapkan. Dalam tahapan ini akan dilakukan perencanaan proyek, penjadwalan pengembangan, dan teknis pendokumentasian desain

## 3. *Post-Production*

*Post-production* adalah tahapan akhir yang dimana dalam tahapan ini akan dilakukan evaluasi *game* (*ongoing evaluation*), uji coba alpha dan beta.

## II.4. MOBA

MOBA adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena*. Ini adalah salah satu jenis *game online* yang sangat populer. Sesuai dengan namanya, *game* ini hanya dapat dimainkan dengan jumlah orang yang banyak dalam satu kali pertandingan. MOBA adalah *game* pertandingan antara dua tim yang terdiri dari 5 orang disetiap timnya. Karakter yang ada pada *game* MOBA umumnya disebut dengan *hero*. Setiap pemain diharuskan untuk memilih satu *hero* sesuai dengan *role* nya untuk saling melengkapi kemampuan dari *hero* yang dipilih oleh 4 pemain lainnya. MOBA adalah *game* yang mudah dimainkan namun sulit untuk dikuasai. Dalam MOBA terdapat mekanisme yang kompleks disertai dengan variasi kemampuan bermain tim yang selalu memberi tantangan baru. *Game* MOBA menyediakan

kemampuan setiap *hero* umumnya dalam 3 hingga 4 *skill*. Sisanya adalah kemampuan pendukung yang dapat dimiliki oleh semua *hero* yang disebut dengan *item* dan *spell*. Berikut adalah daftar *game* MOBA yang pernah rilis:

Tabel II.1 Daftar *Game* MOBA yang pernah rilis  
 Sumber: Wikipedia  
 (Diakses pada 9/03/ 2024)

<b>Nama game</b>	<b>Tahun rilis</b>	<b>Platform</b>	<b>Keterangan</b>
Command and Conquer: Sole Survivor	1997	Windows	Sudah tidak dimainkan
<i>Defense of the Ancients</i>	2003	Windows, Mac	Masih dimainkan
Minions	2008	Browser	Masih dimainkan
Demigod	2009	Windows	Masih dimainkan
League of Legends	2009	Windows, Mac	Masih dimainkan
Avalon Heroes	2010	Windows	Sudah tidak diproduksi
Land of Chaos <i>Online</i>	2010	Windows	Sudah tidak diproduksi
<i>Heroes of Newerth</i>	2010	Windows, Mac, Linux	Sudah tidak diproduksi
Monday Night Combat	2010	Windows, Xbox 360	Masih dimainkan
Realm of the Titans	2010	Windows	Sudah tidak diproduksi
Bloodline Champions	2011	Windows	Masih dimainkan
Rise of Immortals: Battle for Graxia	2011	Windows	Sudah tidak diproduksi
Awesomenauts	2012	Windows, Mac, Linux, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One	Masih dimainkan

Guardians of Middle-earth	2012	Windows, Xbox 360, PS3	Masih dimainkan
Super Monday Night Combat	2012	windows	Sudah tidak diproduksi
Warhammer Online: Wrath of Heroes	2012	Windows	Sudah tidak diproduksi
DOTA 2	2013	Windows, Mac, Linux	Masih dimainkan
Panzar	2013	Windows	Masih dimainkan
Adventure Time: Battle Party	2014	Browser	Sudah tidak diproduksi
Dawngate	2014	Windows	Sudah tidak diproduksi
Fates Forever	2014	Ios	Sudah tidak diproduksi
Prime World	2014	Windows	Sudah tidak diproduksi
Vainglory	2014	Windows, Ios, Android	Masih dimainkan
Smite	2014	Windows, Xbox one, PS4	Masih dimainkan
Heroes of the Storm	2015	Windows, Mac	Masih dimainkan
Infinite Crisis	2015	Windows	Sudah tidak diproduksi
Sins of a Dark Age	2015	Windows	Sudah tidak diproduksi
Strife	2015	Windows, Mac, Linux	Sudah tidak diproduksi
Arena of Fate	2015	Windows	Sudah tidak diproduksi
Wangzhe Rongyao	2015	Ios, Android	Masih dimainkan
Paragon	2016	Windows, PS4	Sudah tidak diproduksi

Warhammer 40,000: Dark Nexus Arena	2016	Windows	Sudah tidak diproduksi
Mobile Legends: Bang-bang	2016	Ios, Android	Masih dimainkan
Star Wars: Force Arena	2017	Ios, Android	Sudah tidak diproduksi
Arena of Valor	2017	Ios, Android, Nintendo Switch	Masih dimainkan
Battlerite	2017	Windows	Masih dimainkan
Gigantic	2017	Windows, Xbox One	Sudah tidak diproduksi
Master X Master	2017	Windows	Sudah tidak diproduksi
AirMech	2018	Windows, Google Chrome	Masih dimainkan
Marvel Super War	2019	Ios, Android	Masih dimainkan
Bleeding Edge	2020	Windows, Xbox One	Masih dimainkan
League of Legends: Wild Rift	2020	Ios, Android, consoles	Masih dimainkan
Pokemon Unite	2021	Ios, Android, Nintendo Switch	Masih dimainkan

## II.5. Komparasi *Game*

Komparasi adalah sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, yang kemudian dilakukan analisis dengan uji perbandingan. Komparasi juga merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan variabel antara satu kelompok dengan kelompok lainnya (Nazir, 2005). Secara keseluruhan komparasi adalah penelitian dengan cara membandingkan objek satu dengan objek lainnya untuk membuktikan apakah ada perbedaan dari objek yang dibandingkannya.

Penelitian komparatif dapat berupa perbedaan atau perbandingan deskriptif dan perbedaan atau perbandingan korelasional. Perbedaan deskriptif yaitu membedakan variabel yang sama untuk sampel yang berbeda menggunakan uji statistik sebagai bahan perbandingan adalah uji dua sampel *independent*/bebas. Penelitian deskriptif juga dapat menggunakan perbandingan dengan sampel yang sama dengan dua variabel yang berbeda. Perbandingan tersebut adalah uji untuk dua sampel yang berpasangan. Selain itu, ada juga perbedaan korelasional yang dapat dilakukan pada variabel yang berbeda yang masih berhubungan dengan variabel yang sama.

Penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan dua variabel yang sama dengan sampel yang berbeda. Variabel yang sama merupakan karakter *hero* yang ada pada Mobile Legends dan Arena of Valor dengan sampel *hero* dengan hasil kombinasi manusia dengan mamalia.

Komparasi *game* adalah menguji perbedaan objek dalam bentuk *game* yang kemudian dibandingkan dengan *game* lainnya dengan jenis *game* yang sama. Tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan dari *game* yang dibandingkan, dilihat dari visual, cerita dan elemen lainnya yang menjadi unsur dalam sebuah *game*.

Metode komparasi adalah penelitian yang bermaksud membandingkan nilai satu atau lebih variabel mandiri pada dua atau lebih populasi, sampel atau waktu yang berbeda atau gabungan semuanya (Sugiyono, 2017). Metode komparasi digunakan untuk membandingkan data-data yang didapat dari dua atau lebih objek yang kemudian disimpulkan perbedaan apa yang terdapat dari objek tersebut. Dalam mengkomparasi *game*, ada beberapa metode yang dapat dilakukan:

- a. Analisis fitur: membandingkan fitur utama dari setiap *game* seperti *gameplay*, grafis, cerita, mode permainan atau fitur tambahan lainnya
- b. Ulasan komparatif: membandingkan dari hasil para pengulas atau kritikus dari *game* tersebut. Biasanya metode ini memberikan hasil perbedaan dalam aspek kualitas *game*, inovasi, dan pengalaman bermain.

- c. Studi kasus dan analisis: metode ini merupakan metode dengan cara studi mendalam mengenai *game* yang akan dikomparasi, baik dari sudut pandang desain, cerita atau aspek pendukung lainnya.
- d. Pengujian langsung: metode ini dilakukan dengan cara memainkan *game* yang dikomparasi untuk merasakan dan mendapatkan informasi secara langsung. Ini akan memudahkan menemukan aspek-aspek apa saja yang dapat dijadikan sebagai bahan komparasi, dan mempersingkat waktu untuk menemukan informasi yang valid.
- e. Survei atau *polling*: biasanya metode ini dilakukan untuk melengkapi validasi dari data yang didapat. Metode ini mempermudah karena pengumpulan pendapat dari *audience* yang dapat dilakukan secara *online* dengan *polling* di forum atau *platform* lainnya.