BAB II
KAJIAN MENGENAI PROMOSI EDU-GAMES

2.1 Promosi

Promosi adalah suatu usaha dari pemasar dalam menginformasikan dan mempengaruhi orang lain atau pihak lain sehingga tertarik untuk melakukan transaksi atau pertukaran produksi barang atau jasa yang dipasarkannya. Alexander Sindoro (2000) dalam situs *organisasi.org* (2008)

Promosi adalah semua yang dilakukan untuk membantu penjualan suatu produk atau jasa di tiap tempat jaringan penjualan, mulai dari bahan-bahan presentasi yang di gunakan seorang tenaga penjual ketika melalui penawaran hingga siaran niaga, televisi, atau iklan di surat kabar yang mencoba memikat pelanggan agar memperoleh kesan yang menyenangkan terhadap apa yang di iklankan, Fread dan Mangun (1999) dalam dalam situs *organisasi.org* (2009).

Dari pengertian diatas promosi merupakan sebuah usaha atau tindakan yang dilakukan oleh seorang pemasar untuk membantu menginformasikan sebuah barang atau jasa untuk memikat masyarakat agar tertarik dengan barang yang dipasarkan.

2.1.1 Tujuan Promosi

- Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial
- Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit
- Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan lama
- Untuk menjaga kestabilan penjualan ketika terjadi lesu pasar

- Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing
- Membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan.

2.1.2 Bauran Promosi

Bauran promosi merupakan gabungan dari berbagai jenis promosi yang ada untuk suatu produk yang sama agar hasil dari kegiatan promo yang dilakukan dapat memberikan hasil yang maksimal. Sebelum melakukan promosi sebaiknya dilakukan perencanaan matang yang mencakup bauran promosi sebagai berikut :

- Iklan seperti iklan koran, majalah, radio, katalog, poster, dan lain-lain.
- Publisitas positif maksimal dari pihak-pihak luar.
- Promosi dari mulut ke mulut dengan memaksimalkan hal-hal positif.
- Promosi penjualan dengan ikut pameran, membagikan sampel, dan lain-lain.
- *Public Relation (PR)* yang mengupayakan produk diterima masyarakat.
- *Personal selling* / penjualan personil, yang dilakukan tatap muka langsung.

Pada penjelasan diatas, promosi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh sebuah perusahaan agar komunikasi yang diberikannya dapat dilihat dan dimengerti oleh masyarakat sebagaimana yang telah direncanakan pada promosi tersebut.

2.2 *Event*

Pada promosi Edu-Game, perancangan yang digunakan agar pesan yang disampaikan kemasyarakat adalah melalui *event*. Alasan digunakannya *event* pada promosi ini adalah *event* lebih interaktif dalam menyampaikan pesan.

2.2.1 Definisi *Event*

Definisi *event* adalah sebagai berikut *"Event are transient, and every event is a unique blending of its duration, setting, management, and people." Event* adalah fana, tidak abadi, dan setiap *event* merupakan suatu campuran unik dari durasi, pengaturan, pengurus, dan orang-orangnya. Getz (1997) dalam situs *digilib.petra.ac.id* (2010)**.**

Sedangkan definisi special *event* adalah sebagai berikut: *"Special events are defined as specific rituals, presentation, performances or celebrations that are consciously planned and created to mark special occasions or to archive particular social, cultural, or corporate objective."* Spesial *event* adalah suatu ritual istimewa, penunjukan, penampilan, atau perayaan yang pasti direncanakan dan dibuat untuk menandai acara-acara khusus atau untuk mencapai tujuan sosial, budaya, atau tujuan bersama-sama. Allen (2002) dalam situs *digilib.petra.ac.id* (2010).

2.2.2 Jenis *Event*

Jenis *Event* dibedakan menjadi public *event* dan private *event*. Yang termasuk dalam public *event* adalah: Perayaan budaya, seni atau hiburan, bisnis atau perdagangan, kompetisi olah raga, pendidikan dan ilmu pengetahuan, rekreasi, serta politik atau kenegaraan. Sedangkan private *event* meliputi perayaan pribadi seperti peringatan hari jadi, liburan keluarga, pesta

pernikahan, dan pesta ulang tahun, serta *event-event* sosial seperti pesta-pesta, gala, dan acara reuni. Getz (1997) dalam situs *digilib.petra.ac.id* (2010)**.**

2.3 Game

Teori game adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern (1953) dalam situs *readxroz.blogspot.com* (2009),
yang berisi:

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

2.3.1 Pengertian Game

Game adalah permainan universal karena pengguna game sudah tidak lagi memandang batas umur, status, jenis kelamin, maupun pekerjaan. Oleh sebab itu konsep dari pengertian game sendiri sangat beragam dan memiliki arti yang berbeda-beda.

Menurut Agustinus Nilwan (1995) dalam situs *system-exchange.co.id* (2006), game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin

mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. Sebuah game merupakan pengolahan hasil cipta manusia yang ditampilkan dengan gambar dan animasi yang didalamnya ada unsur peraturan tertentu yang semua itu dibuat dalam sebuah kesatuan yaitu video game. Video game adalah hasil proses dari alat dan teknologi, hasilnya berupa game yang dimainkan oleh si pemain. Jadi video game adalah permainan atau game itu sendiri. Sedangkan alatnya adalah suatu media yang dapat menyuguhkan game tersebut.

Chris Crawford (1980) dalam dalam *eduard* (2007) adalah perancang yang mempelopori game komputer. Ia telah menulis secara luas rancangan game, narasi dan interaksi dalam bukunya yang berjudul "*The Art of Computer Game Design*" teori tentang kualitas primer pada sebuah game yaitu:

- **Gambaran**

  Game adalah sistem resmi yang tertutup secara subjektif menggambarkan bagian dari kenyataan. Game adalah kumpulan dari bagian yang berinteraksi satu sama lain. Game menciptakan gambaran kehidupan emosional yang subjektif dan secara sengaja dipermudah.

- **Interaksi**

  Hal yang paling mengagumkan tentang kenyataan intrik jaringan kerja dari sebab akibat dimana segala sesuatu terikat bersama. Jalan yang paling tepat untuk menggambarkan secara tepat jaringan kerja ini adalah memperbolehkan peserta untuk menjelajahi sudut dan

celahnya memberikan mereka menghasilkan sebab dan observasi efeknya.

- **Konflik**

  Konflik muncul secara alami dari interaksi didalam game. Pemain secara aktif mengikuti beberapa tujuan, rintangan mencegahnya dari mudahnya pencapaian tujuan. Konflik merupakan unsur intrinsik dari semua game, bisa langsung atau tidak langsung, keras atau tidak keras, tetapi hal tersebut selalu ada dalam game.

- **Keamanan**

  Konflik menyatakan bahwa; bahaya berarti resiko dari kejahatan, kejahatan itu tidak diinginkan. Oleh karena itu game adalah sebuah kecerdasan untuk memberikan pengalaman konflik psikologi dan berbahaya disamping meniadakan relisasi fisik mereka para penggunanya. Singkatnya game adalah cara yang aman untuk mengalami kenyataan.

2.3.2 Pengelompokan Game

Sebuah game memiliki kelompok-kelompok untuk mengetahui alat yang digunakan untuk bermain game, berdasarkan genre game, dan game berdasarkan kategori game. Pengelompokan tersebut menurut Chris Crawford (1980) dalam *eduard* (2007) dijelaskan sebagai berikut:

2.3.2.1 Pengelompokan game berdasarkan alat yang digunakan pada sebuah game, yaitu:

- *Arcade Games*

  Arcade games yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah /tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).



Gambar 2.1. Mesin Dingdong

Sumber: http://www.tradeboothtrafficbuilder.com/images/arcade_game.jpg

- *PC Games*

  PC Games yaitu video game yang dimainkan menggunakan *Personal Computers* yang sekarang sudah banyak beredar di Indonesia dengan banyaknya game online.



Gambar 2.2. PC Games

Sumber: http://www.tradeboothtrafficbuilder.com/images/arcade_game.jpg

- *Game Panel Pengontrol (Console Game)*

  Console games yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.



Gambar 2.3. PS III

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/_JYxZQnzZpgI/S6993oS5dFI/AAAAAAAAAA8/Iv3gFnCCk-I/s1600/ps+3.jpg

- *Handheld Games*

  Handheld games yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.



Gambar 2.4. PSP

Sumber: http://regmedia.co.uk/2007/07/18/psp_tvtuner.jpg

- *Mobile Games*

  Mobile games yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.



Gambar 2.5. PDA

Sumber: http://www.freefoto.com/images/04/12/04_12_24---PDA-Cell-Phone_web.jpg?&k=PDA+Cell+Phone.jpg

2.3.2.2 Pengelompokkan Game Berdasarkan Genre yang dimainkannya, yaitu:

- Aksi Shooting

  Game jenis ini merupakan game dengan tujuan tertentu untuk memenangkan dalam sebuah duel yang didalamnya terdapat aksi tembak-tembakan. video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak. Termasuk didalamnya, Contoh game jenis ini adalah *Counter Strike.*



Gambar 2.6. Game Counter Strike

Sumber: http://lidia84.blog.telkomspeedy.com/files/2008/12/counter-strike-source.jpg

- Fighting

  Game jenis ini merupakan game pertarungan pada duel yang dilakukan disebuah tempat tertentu yang tidak berpindah-pindah. Jenis ini memang memerlukan kecepatan refleks dan koordinasi mata

dan tangan, tetapi inti dari game ini adalah penguasaan jurus, pengenalan karakter dan timing sangatlah penting. Permainan jenis *fighting game* ini baru teruji kemampuan sesungguhnya dengan melawan pemain lainnya. Contoh game jenis ini adalah *Mortal Combat.*



Gambar 2.7. Game Mortal Combat

Sumber: http://scrapetv.com/The%20Visual/misc/midway/ultimate-mortal-kombat-3-screenshot.jpg

- Aksi Petualangan

  Game jenis ini merupakan game aksi dengan petualangan yang dimana pada game ini pemain melakukan petualangan untuk menyelesaikan misi dari game tersebut, yang pada misi itu terdapat beberapa rintangan yang harus dilewati, seperti melawan musuh, menyelamatkan tahanan, dan memasuki medan yang sulit untuk di lalui. Hal tersebut bertujuan agar si pemain bias merasakan petualangan yang ada dalam game tersebut. Contoh game jenis ini adalah *Tomb Rider.*



Gambar 2.8. Game Tomb Rider

Sumber: http://www.reelmovienews.com/files/lara-croft.jpg

- Petualangan

  Game jenis ini merupakan game yang lebih mengutamakan petualangannya. Jenis game ini hanya lebih sering terlihat melompat, menembak 1 arah, berlari dan berbicara dengan petunjuk-petunjuk yang telah disediakan dalam game tersebut. Jenis video ini lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan rangkaian peristiwa dan percakapan karakter hingga penggunaan benda-benda tepat pada tempat yang tepat. Contoh game jenis ini adalah *Mario Bross*.



Gambar 2.9. Game Mario Bros

Sumber: http://uli88.files.wordpress.com/2010/03/super-mario-bros-3.jpg

- Simulasi Konstruksi dan manajemen

  Jenis game ini lebih mengarah kepada tingkah laku karakter game tersebut seperti manusia pada kenyataannya. Kita dapat melihat tingkah manusia pada umumnya seperti membangun rumah, membeli peralatan, makan, mandi, bekerja untuk mencari uang dan masih banyak sifat manusia lainnya. Contoh game tersebut adalah *The Sims*.



Gambar 2.10. Game The Sims

Sumber: http://cache.kotaku.com/assets/resources/2008/02/the_sims_online.jpg

- Role Playing

  Jenis game ini adalah dimana si karakter game bertujuan agar bertambah kuat dan bertambah hebat agar si pemain mendapatkan sebuah nilai dan level yang lebih tinggi. Pada game tersebut apabila sikarakter gamenya sudah kalah, akan bias hidup kembali dan memulainya tanpa harus mengulang dari awal. Contoh jenis game ini adalah *Perfect World*.



Gambar 2.11. Game Perfect World

Sumber: http://onlinegamemania.files.wordpress.com/2009/04/perfect-world1.jpg

- Strategi

  Jenis game ini lebih memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Video game strategi biasanya memberikan pemain atas kendali untuk karakternya tidak hanya satu orang tetapi sekelompok orang dengan berbagai jenis tipe kemampuan, sampai kendaraan, bahkan hingga pembangunan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan, tergantung dari tema ceritanya. Pemain game strategi melihat

dari sudut pandang lebih meluas dan lebih kedepan dengan waktu permainan yang biasanya lebih lama dan santai dibandingkan game aksi. Contoh game ini adalah *War Craft.*



Gambar 2.12. Game WarCraft

Sumber: http://videogames.techfresh.net/wp-content/uploads/2008/04/nightelf-warcraft-3.jpg

- Puzzle

  Video game jenis ini sesuai namanya berintikan mengenai pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, melewati labirin, sampai mendorong-dorong kota masuk ke tempat yang seharusnya. Sering pula permainan jenis ini adalah juga unsur permainan dalam video game petualangan maupun game edukasi. Contoh *Tetris.*



Gambar 2.13. Game Tetris

Sumber: http://gallery.techarena.in/data/1/tetris-game-large.jpg

- Simulasi Kendaraan

  Video Game jenis ini memberikan pengalaman atau interaktifitas sedekat mungkin dengan kendaraan yang aslinya, muskipun terkadang kendaraan tersebut masih percobaan atau bahkan fiktif, tapi ada penekanan khusus pada detail dan pengalaman realistik menggunakan kendaraan tersebut. Contoh game jenis ini adalah *Grand Turismo.*



Gambar 2.14. Game Grand Turismo

Sumber: http://www.gamehoof.com/images/gran-turismo-hybrid/gran-turismo-hybrid-alfa-romeo.jpg

- Olahraga

  Game jenis ini adalah game yang menampilkan cabang olah raga dunia. Tujuan dari game ini adalah memenangkan persaingan, menjuarai sebuah pertandingan dan menjadi yang terhebat dari pesaing-pesaingnya yang biasanya dimainkan oleh komputer ataupun pemain lain. Contoh jenis game ini adalah *Wining Eleven.*



Gambar 2.15. Game Wining Eleven

Sumber: http://www.oprekpc.com/pic/art/art115_1.jpg

2.3.2.3 Pengelompokkan Game Berdasarkan kategori yang dimainkannya, yaitu:

- Multiplayer Online

  Game jenis ini dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari dua orang dan membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sebuah jaringan LAN kabel maupun online dari internet yang dapat bermain bersamaan walaupun tidak berada didalam tempat yang sama. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di komputer dan

bertema Role Playing. Contoh game ini adalah *Perfect World*.



Gambar 2.16. Game Perfect World

Sumber: http://onlinegamemania.files.wordpress.com/2009/04/perfect-world1.jpg

- Casual Games

  Sesuai dengan namanya, game tersebut merupakan game yang santai, tidak rumit dan mudah untuk dipelajari. Tujuan dari bermain jenis ini adalah agar si pemain lebih santai dalam kehidupan nyatanya sebab game ini benar-benar simple dan mudah dimengerti dengan cepat. Contoh game jenis ini adalah Sally Salon.



Gambar 2.17. Game Sally Salon

Sumber: http://takegame.com/action/pictures/sallyssalon14.jpg

- Edugames (Game Edukasi)

  Video Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, baik untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Desainer pembuat game yang membuatnya harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan si pemainnya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan desain visual, ataupun animasinya.

- Advergames

  Game jenis ini lebih memperlihatkan sebuah produk dari perusahaan tertentu agar dapat dikenali masyarakat sesuai segmentasinya pada sebuah game. Yang pada karakter game ini, pembuat game memunculkan nama produk di pakaian atau bahkan *mascot* dari produk tersebut sebagai

karakter game nya. Contoh game jenis ini adalah *PepsiMan.*



Gambar 2.18. Game PepsiMan

Sumber: http://www.sh3net.com/076249.jpg

2.3.3 Elemen-elemen Dasar Game

Pada dasarnya game memiliki elemen-elemen dasar didalamnya, karena elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi si pengguna game itu sendiri baik dari penampilan, suara maupun cara bermainnya. Mirzan Merdian Hartaman (2007). Elemen-elemen dasar game tersebut adalah:

2.3.3.1 Visual

Unsur visual yang bagus akan mengantarkan para pemain game menjelajah dunia maya dan membawa mereka pada imajinasi yang tidak terbatas. Dengan unsur visual yang kuat akan dapat mewakili pemain game berperan sebagai apa atau siapa saja yang dikehendakinya. Elemen dasar yang mempengaruhi imajinasinya adalah:

- Elemen grafis
  dalam bentuk logo, tombol navigasi, sign system dan elemen pengikat serta elemen dasar lainnya

- Tipografi
  pada judul, sub judul teks, caption navigasi dan lain-lainnya

- Warna
  warna pada karakter game, latar game dan dominasi warna pendukung

- Gambar ilustrasi
  Gambar karakter, suasana atau *motion image*, animasi 2D/3D

- Tata Letak/Layout,
  Pada tampilan opening, arena bermain, tingkat level dan lain-lain termasuk system navigasi dan alur program permainannya.

2.3.3.2 Audio

Unsur pendukung yang membuat game tampak berkesan nyata karena suara memberikan kesan dimensi dan efek yang dapat mempengaruhi stimulasi otak dan sifat motorik gerak, elemen audio meliputi:

- **Suara Verbal**
  Suara karakter pada game ketika berbicara

- **Suara Efek**
  Suara yang keluar pada sebuah game dalam suasana tertentu

- **Musik**
  Suara music yang ada sepanjang game itu dimainkan, baik diawal, saat bermain, maupun diakhir permainan.

2.3.3.3 Program Game

Sistem permainan yang mengatur alur cerita, cara bermain, aturan bermain, penentuan penilaian, hingga program perintah untuk bereaksi dan bereaksi dari suatu karakter tertentu. Program game mengatur elemen-elemen sebagai berikut:

- **Navigasi**
  Program memberikan arahan untuk game

- **Aturan Permainan**
  Program yang menentukan batasan permainan agar tampak adil

- ***Artficial Intellegency***
  Program yang memberikan perintah aksi dan reaksi dari sebuah karakter tertentu

- **Penentuan hasil penilaian**
  Program yang mengatur penilaian dalam sebuah game.

2.4 Edukasi

Banyak definisi tentang pendidikan. Ini jelas menunjukkan bahwa pendidikan dipandang sebagai hal yang sangat penting, sehingga banyak pihak yang merasa perlu untuk memberikan definisi, pengertian atau memaknainya. Berdasarkan pada situs *Wikipedia.org* (2000), Pendidikan menurut pengertian Yunani adalah *pedagogig* yang artinya ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *erziehung* yang setara dengan *educare* yakni membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan/ potensi anak. Dalam bahasa Jawa pendidikan berarti panggulawentah (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000) dalam *Dandelion Arka (2007)* pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik) yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan memiliki pengertian proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses pembuatan dan cara mendidik. Menurut Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti dan pikiran serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Dari etimologi dan analisis pengertian pendidikan diatas, secara singkat pendidikan

dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi dengan alam dan lingkungan masyarakatnya.

2.4.1 Peranan Media dalam Pembelajaran

Untuk memahami peranan dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa Edgar Dale (1960) dalam *eduard* (2007) melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Alat bantu yang di bicarakan disini adalah game edukasi.

2.4.2 Game Edukasi

Menurut salah satu desainer pembuat game edukasi yang bernama Asep, mengatakan bahwa game edukasi adalah game yang mengajarkan hal tertentu untuk menambah wawasan dan pengetahuan pemainnya. Game edukasi juga tidak hanya untuk hiburan semata melainkan bisa sebagai alat belajar bagi anak-anak yang masih sekolah.

Game edukasi pun dibagi menjadi dua, game edukasi langsung dan game edukasi tidak langsung. Pada dasarnya setiap game memiliki nilai edukasi yang membedakannya adalah kadar dari edukasinya itu sendiri.

- **Game Edukasi Langsung**

  Game jenis ini biasanya memainkan permainannya langsung menuju ke si pemainnya, agar si pemain bisa kontak langsung dengan game tersebut. Hal tersebut

hampir sama dengan CD interaktif namun yang membedakannya kalau didalam game edukasi langsung pengguna atau pemainnya harus berfikir dan mendapatkan sebuah nilai atau point dari game tersebut. Dengan kata lain ada tantangan dari permainan tersebut untuk membuat si pemain menjadi lebih terbawa suasana dari game itu.

- **Game edukasi tidak langsung**
  Game edukasi tidak langsung yang dimaksud disini adalah game yang memiliki nilai edukasinya secara tidak sengaja sudah mengajarkan kepada sipenggunanya, baik itu dari tingkah laku, sifat, maupun karakter yang ada dalam game tersebut. Sebagai contoh dalam game tersebut ada adegan tembak-menembak, maka sipengguna game akan tahu bagaimana kerja tembakan tersebut ketika mengenai manusia. Contoh lain adalah ketika karakter game tersebut menampilkan jenis rambut yang diwarnai dengan berbagai warna, sehingga pengguna game tersebut menjadi tahu akan rambut itu bisa diwarnai dalam kehidupan nyata seperti yang ada di game tersebut.

2.5 Edu-Games

PT. Maximize Informa Studio Indonesia (MISI) perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan Multimedia, Software dan Animasi. Berdiri sejak tahun 2001, perusahaan kami telah menghasilkan lebih dari 50 seri produk Pendidikan anak-anak dan Film Animasi. Visi dari PT Maximize Informa Studio Indonesia (MISI) itu sendiri adalah Mengembangkan Kecerdasan Anak Bangsa, dengan misi memajukan teknologi komputer dan multimedia di Indonesia.

Ilmu pengetahuan dan teknologi infomatika berkembang sedemikian pesat. Saat ini teknologi telah digunakan pada hampir di setiap sendi kehidupan dan membuat dunia yang seakan tanpa batas wilayah (Borderless World), karena semua informasi, pengetahuan, pendidikan dapat di akses dari mana saja.

Sejalan dengan perkembangan ini dan untuk memajukan dan mempersiapkan SDM masa depan yang handal dan siap beradaptasi dengan perkembangan IPTEK, maka lahirlah produk kebanggaan Software Pendidikan Anak-anak Edu-Games dan Film Animasi Bobby Bola. Produk-produk tersebut adalah asli Buah Karya Anak Bangsa yang seluruh proses pembuatannya di lakukan PT. MISI. Dimulai dari perancangan model, ide cerita, pembuatan script, Story Board, Ilustrasi dasar, pembuatan gerakan, pengisian suara, pembuatan musik sampai dengan proses pemograman seluruhnya ditangani sendiri.

2.5.1 Game Bobby Bola

Bobby Bola merupakan tokoh utama dan *mascot* dari Edu-Games. Dan games Bobby Bola itu sendiri memiliki banyak varian yang ditawarkan kepada masyarakat untuk membantu belajar anak. Varian yang digunakan dalam promosi ini adalah:

2.5.1.1 Bobby Bola Batita

Seri ini khusus dibuat untuk anak usia 2 tahun keatas. Lebih diutamakan bagi anak-anak prasekolah, seri ini dapat membantu para orang tua untuk mengajarkan pelajaran dasar sebelum anak-anak memasuki tahap belajar di sekolah. Bobby Bola Batita tersedia dalam dua bahasa pengantar, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Sebagian permainan dapat dimainkan oleh anak di bawah 3 tahun Penjelasan game lebih terperinci dan mudah dipahami.



Gambar 2.19. Game Bobby Bola Batita

Sumber: http://www.edu-games.com/2009/batita1.jpg

2.5.1.2 Bobby Bola dan Mimo Memory

Seri ini khusus dibuat untuk anak usia 4-8 Tahun. seri ini dapat membantu untuk daya ingat anak dalam melakukan sesuatu. Game ini tersedia dalam dua bahasa pengantar, Bahasa Indonesia dan Bahas Inggris. Tingkat kesulitan game dapat disesuaikan dengan kemampuan mengingat anak pada usia tertentu dan dapat melihat raport perkembangan dan kemampuan anak.



Gambar 2.20. Game Bobby Bola dan Mimo Memory

Sumber: http://www.edu-games.com/2009/mimory1.jpg

2.5.1.3 Bobby Bola dan Nino Serdadu

Game ini dibuat untuk anak usia 3-6 Tahun. Di seri Nano ini, anak-anak akan belajar Matematika, seperti belajar mengenal angka angka, berhitung dan mengenal bentuk-bentuk geometri. Selain dapat memasuki bagian belajar, anak-anak juga dapat memainkan beberapa permainan yang sangat menarik dan menguji wawasannya dalam bermatematika. Game ini tersedia dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Pada game ini juga terdapat 3 bagian belajar dan 12 permainan matematika dasar, juga sebagai program motivasi untuk anak-anak.



Gambar 2.21. Game Bobby Bola dan Nino Serdadu

Sumber: http://www.edu-games.com/2009/nino1.jpg

2.5.1.4 Bobby Bola Xiao Long

Game ini dibuat untuk anak usia 5-8 Tahun. Pada seri ini anak akan diajarkan berbahasa Mandarin, mulai dari mengenali benda benda, buah, hewan sampai mengenali nama tubuh manusia dalam bahasa mandarin. Materi game tersebut disusun oleh guru bahasa Mandarin profesional dan pada setiap aksara yang diperlihatkan diajarkan juga cara penulisannya.



Gambar 2.22. Game Bobby Bola Xiao Long

Sumber: http://www.edu-games.com/2009/xiaolong2.jpg

2.5.1.5 Bobby Bola Keliling Dunia

Game ini dibuat untuk anak usia 5-10 Tahun. Pada seri ini permainan yang dimainkan adalah permainan mengenali beberapa tempat penting di seluruh dunia, mulai dari benua Asia, Amerika, Eropa sampai Afrika. Game ini tersedia dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Pada game ini juga terdapat 3 seri permainan dan juga sebagai program motivasi untuk anak-anak.



Gambar 2.23. Game Bobby Bola Keliling Dunia

Sumber: http://www.edu-games.com/2009/keliling2.jpg

2.5.2 System Spesifikasi Game Bobby Bola

Game Bobby Bola merupakan permainan yang digunakan pada media komputer, dengan begitu spesifikasi komputer sangatlah penting untuk memainkan game ini. Adapun spesifikasi komputer yang di standarkan untuk bermain game ini adalah komputer yang sudah memiliki prosesor Pentium 3 ke atas. Memory untuk memainkan game ini minimal berkapasitas 512 MB dengan VGA 64 MB.

Kapasitas hardisk untuk semua game dari Edu-Games 10-50 MB tergantung dari jenis game tersebut. Format game tersebut berupa system Aplikasi (.exe), dengan memulai otomatis ketika CD game tersebut dimasukan pada komputer.

2.6 Analisis Edu-Game

Pada analisis game edukasi yang digunakan adalah metode analisis S.W.O.T, dimana game edukasi merupakan sebuah produk yang bisa dilihat dari sisi analisis tersebut. Analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut:

***Strength* (Kekuatan)**

- Harga lebih murah dengan pesaing.
- Produk bisa dinikmati dari anak usia 2 tahun.

***Weakness* (Kelemahan)**

- Hanya berada di 2 tempat toko buku Gramedia dan Gunung Agung.
- Penampilan brosur kalah menarik dengan pesaing.

***Opportunity* (Peluang)**

- Menyamai produk pesaing.
- Menjadi loyalitas ditengah masyarakat untuk game edukasi.

***Threat* (Ancaman)**

- Produk pesaing lebih luas distribusinya.
- Brand pesaing sudah banyak dikenal di tengah masyarakat.
- Jenis produk pesaing lebih banyak varian.

2.7 Target Audien

Untuk memilih masyarakat yang menjadi sasaran objek Edu-Games. Target sasarannya adalah orang tua yang memiliki anak usia 3-11 Tahun di daerah perkotaan terutama Kota Bandung, jawa Barat, Indonesia.

2.7.1 Demografis

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan usia 30-40 Tahun dengan sosial ekonomi menengah keatas merupakan target audien dalam promosi ini, hal ini dikarenakan pada usia tersebut merupakan usia ideal memiliki anak 3-11 tahun, dan pada usia tersebut idealnya juga sudah memiliki kematangan dalam keluarga, pekerjaan dan lebih memperhatikan anak dalam usia pertumbuhannya.

2.7.2 Psikografis

Orang tua dengan sifat agresif, aktif, perhatian, dan sayang anak merupakan sifat yang dicari sebagai konsumen dalam promosi Edu-Games, hal tersebut dikarenakan orang yang memiliki sifat tersebut lebih mudah untuk diarahkan terhadap produk Edu-Games yang pada dasarnya sebagai games untuk anak-anak.

2.7.3 Geografis

Letak Geografis diadakannya promosi ini adalah di Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia, dengan alasan bahwa produk Edu-Games di Kota Bandung masih kurang dikenal masyarakat dikarenakan ada produk pesaing yang sejenis yaitu Akal Interaktif yang berkantor pusat di Bandung dan Elexmedia yang merupakan produk sejenis dengan kemunculan produk lebih awal ditengah masyarakat.