BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses/kegiatan memepelajari suatu ilmu yang dilakukan seseorang dengan tujuan agar dapat menambah ilmu pengetahuan bagi orang tersebut. Dalam dunia pendidikan, belajar sangat berperan penting dalam pertumbuhan ilmu pengetahuan dan prestasi seseorang, seseorang dikatakan berhasil dan ber-prestasi jika telah menyelasaikan pendidikannya dengan memperoleh hasil/nilai yang memuaskan, sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar sangat berperan penting terhadap prestasi seseorang, karena belajar merupakan suatu proses/kegiatan mempelajari suatu ilmu, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Winkel dalam Darsono (2000:4) berpendapat bahwa belajar adalah aktifitas mental atau psikis.

Belajar merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. Tampa beljar manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhannya.

2.2 Pengertian Pembelajran Berbantuan Komputer

Menurut Sigit (2008:27), Pembelajaran Berbantuan Komputer merupakan sarana yang baik digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi khususnya di bidang Teknologi Informasi yang semakin pesat serta semakin ketatnya persaingan mengharuskan para pendidik harus lebih inovatif dalam pengoptimalan proses pembelajaran. Untuk itulah diperlukan Sistem Pembelajaran Berbantuan Komputer.

Pembelajaran Berbantuan Komputer diambil dari istilah *Computer Aided Instruction (CAI).* Menurut Herman D. Sujono seperti dikutip oleh Idris (2008:1), istilah CAI (*Computer Aided Instruction*) menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses melalui komputer.

2.2.1 Tujuan Pemakian Komputer Dalam Proses Pembelajaran

Menurut Sidik, dkk (2008:27), tujuan pemakaian komputer dalam proses pembelajaran meliputi:

1. Tujuan Kognitif

   Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk pembelajaran secara mandiri.

2. Tujuan Psikomotor

   Dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja.

3. Tujuan Afektif

   Bila program didesain secara tepat dengan memberikan unsur audio dan video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/ afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.

2.2.2 Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Menurut Wihardjo (2007: 3), CAI (*Computer Aided Instruction*) perlu dilakukan pada situasi-situasi sebagai berikut:

1. Biaya dan metode lain (lebih) mahal.
2. Keamanan kurang terjamin.
3. Materi sangat sulit diajarkan dengan metode lain.
4. Praktik siswa secara individual sangat diperlukan.
5. Motivasi siswa kurang.
6. Terdapat kesulitan yang logis dalam pembelajaran konvensional.

2.2.3 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer

Menurut Strickland Patterson seperti dikutip oleh Eva Handriyantini, S.Kom, M.MT (2009:12), ada lima tipe Pembelajaran Berbantuan Komputer *(Computer Aided Instruction)* yaitu:

1. *Drill & Practice*, menyajikan materi pelajaran untuk dipelajari secara berulang.

2. *Tutorial*, menyajikan materi yang telah diajarkan atau materi baru yang akan dipelajari.
3. *Simulation,* memberi kesempatan untuk enguji kemampuan pada aplikasi nyata dengan menciptakan situasi yang mengikut-sertakan siswa-siswa untuk bertindak pada situasi tersebut.
4. *Problem Solving*, menyajikan masalah-masalah untuk siswa yang menyelesaikannya berdasarkan kemampuan yang mereka peroleh.
5. *Educational Games,* merupakan paket *software* yang menciptakan kemampuan pada lingkungan permainan yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur permainan secara teliti untuk mengembangkan kemampuannya. Berdasarkan kriteria kriteria ini, maka aplikasi yang dirancang penulis dapat ditentukan sebagai aplikasi *educational game*.

2.2.4 Tahapan Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Menurut Luther seperti dikutip oleh Sutopo (2009: 8), pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer berbasis multimedia meliputi tahap-tahap:

1. Konsep (*Concept*)

   Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari tahap pengamatan pada penelitian awal.

2. Rancangan (*Design*)

   Dalam tahap ini dibuat desain visual tampilan *screen, interface, script* atau cerita, *storyboard* dan struktur navigasi.

3. Pengumpulan Materi *(Collecting Content Material)*

   Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti *image*, animasi, audio dan video berikut pembuatan gambar, grafik, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4. Perakitan *(Assembly)*

   Dalam tahap ini dilakukan pembuatan ilustrasi, audio dan video, serta pembuatan alplikasi berdasarkan *storyboard* dan struktur navigasi yang berasal dari tahap design. Dalam tahap ini juga dilakukan pembuatan program.

5. Pengujian (*Testing*)

   Dalam pengembangan multimedia perlu dilakukan testing (uji coba) setelah produksi.

6. Distribusi (*Distribution*)

   Dalam tahap ini dilakukan pembuatan pedoman menggunakan model pembelajaran, kemasan, dan dokumentasi.

2.2.5 Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Menurut Wiharjo (2007:54), kelebihan komputer sebagai media pembelajaran adalah :

1. Meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa.
2. Meningkatkan motivasi siswa.
3. Menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa.
4. Mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi
5. Dapat mengkomodasi banyak siswa dan menjalankan fungsinya dengan

sedikit kesalahan.

6. Dapat menggunakan fasilitas penyimpanan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.
7. Bersifat tanggap dan bersahabat sehingga siswa belajar tampa tekanan psikologis.
8. Materi dapat didesain lebih menarik.
9. Tingkat kemampuan dan kecepatan belajar dapat dikontrol oleh siswa sehingga siswa dapat belajar dan berprestasi sesuai dengan kemampuannya.
10. Dapat mendorong guru untuk menigkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

2.3 Multimedia

Menurut Yohanes Bowo Widodo dan Trido Meidyanto (2004:80), Teknologi multimedia merupakan teknologi yang mempunyai kemampuan yang besar dalam mempresentasikan informasi secara menarik dan mudah untuk dimengerti. Multimedia merupakan suatu teknik baru dalam pengembangan aplikasi yang bertujuan untuk menarik minat para pemakainya melalui elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, video dan animasi yang disajikan secara interaktif.

2.3.1 Pengertian Multimedia

Menurut Vaughan (2004:89), Multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, seni grafik, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Tampilan dan cita rasa dari proyek multimedia harus menyenangkan, estetis, mengundang dan mengikat. Proyek harus memuat

konsistensi visual, hanya dengan menggunakan elemen-elemen yang mendukung pesan keseluruhan dari program.

Multimedia merupakan suatu sistem komunikai interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video, atau animasi. Gayestik dikutip oleh Idris (2008:89).

2.3.2 Kriteria Multimedia Dalam Pembelajaran

Menurut sigit dkk. (2008:1), kriteria multimedia adalah sebagai berikut:

1. Memilki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2.3.3 Jenis-Jenis Multimedia

Menurut sigit, dkk. (2008:1) multimedia terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Multimedia Linier

   Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi oleh alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

2. Multimedia Interaktif

   Multimedia interaktif dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya: *video game*, pembelajaran interaktif, dan lain-lain.

2.3.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia

Menurut Townsend seperti dikutip oleh Idris (2008:1), multimedia memliki beberapa keuntungan, yaitu:

1. Multimedia masuk akal sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.
2. Multimedia meningkatkan ekpresi diri dengan membiarkan pelajar untuk memutuskan sendiri.
3. Multimedia membuat pelajar menjadi ’pemilik’ sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari.
4. Multimedia menciptakan suasana yang aktif, sehingga pelajar dapat terlibat langsung.
5. Multimedia dapat menjembatani komunikasi pelajar dengan instruktur.
6. Pemakaian multimedia sudah tidak asng lagi karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti video game dan televisi.

2.4 Sejarah Game

Pada tahun 1952, seorang mahasiswa Universitas Cambridge bernama A.S. Gouglas membuat permainan OXO (tic-tac-toe) dalam versi grafik. Permainan ini ia kembangkan ketika hendak mendemonstrasikan tesisnya tentang interaksi

antara manusia dan komputer. Pada tahun 1958 William Higin Botham mendesain sebuah game dengan judul *Tennis For Two* yang dimainkan dalam *oscilloscope*, dan kemudian ada pula Steve Russel pada tahun 1961 dengan game berjudul *Spacewar* yang dibuat dalam komputer mainframe DEC PDP-1 saat mereka menjalani studi di MIT.

Sejarah video game tidak hanya mengenai orang-orang yang berperan di dalamnya, tetapi juga mengenai berbagai perusahaan game yang mempunyai kasus ironis. Atari adalah perusahaan Amerika dengan nama Jepang, dan perusahaan. Jepang bernama SEGA didirikan oleh orang Amerika. Magnavox yang memulai peran perusahaan ini telah berumur 1 abad, dan Nintendo sebagai perusahaan yang mempopulerkan kembali video game juga sama tuanya, serta tidak ada yang pernah berpikir bahwa Sony yang merupakan perusahaan penemu banyak barang-barang elektronik mulai dari transistor radio hingga alat perekam video, akan membuat sebuah *console* yang menjadi produk dengan tingkat penjualan yang tinggi hingga saat ini.

2.5 Game Edukasi

Penerapan *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada kurikulum dengan penggunaan industri berbasis *game. Game* harus memiliki desain antarmuka yang

interaktif dan mengandung unsur menyenangkan, Hurd dan Jenuings (2009:4).

2.5.1 Pengertian Game Edukasi

Menurut Hurd dan Jenuings (2009:6), *Education game* adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya.

2.5.2 Kriteria Game Edukasi

Menurut Hurd dan Jenuings (2009: 5), perancangan *Education game* yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game,* yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

   Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur *timer*.

2. Dapat Digunakan (*Usability*)

   Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat *game.* Apliksi ini merancang sistem dengan *interface* yang *user friendly* sehingga *user* dengan mudah dapat mengakses aplikasi.

3. Keakuratan (*Accuracy*)

   Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah *game* dapat dituangkan ke dalam percobaan atauperancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan.

4. Kesesuaian (*Appropriateness)*

   Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain *game* dapat diadaptasikan terhadap keperluan *user* dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan *user* untuk membantu pemahaman *user* dalam menggunakan aplikasi.

5. Relevan *(Relevance)*

   Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi *game* ke target *user*. Agar dapat relevan terhadap *user,* sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak anak maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

6. Objektifitas (*Objectives*)

   Objektifitas menentukan tujuan *user* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikas ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

7. Umpan Balik (*Feedback*)

   Untuk membantu pemahaman *user* bahwa permainan *(performance)* mereka sesuai dengan objek *game* atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

2.5.3 Hubungan Konsep Multimedia Dengan Aplikasi Game Edukasi

Konsep multimedia dengan aplikasi *education game* memiliki hubungan yang cukup erat. Menurut Vaughan, multimedia merupakan kombinasi dari teks,

gambar, seni grafik, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Sedangkan menurut Hurd dan Jenuings, *game* harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan. Desain interaktif sehingga menimbulkan kesenangan bagi *user* dalam aplikasi *education game* dapat dibangun berdasarkan unsur-unsur multimedia tadi. Oleh karena itu, aplikasi *education game* tidak pernah terlepas dari konsep multmedia.

2.6 Puzzle

Menurut Patmonodewo, Misbach, Muzamil, (2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak usia dini karena anak usia dini pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu merangkai gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk merangkai gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika

Puzzle adalah Salah satu mainan yang disukai oleh anak balita. Banyak ahli pendidikan menyarankan orang tua untuk memberikan mainan puzzle kepada balita. Bermain puzzle selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan anak. Hampir semua sekolah Taman Kanak-Kanak (TK) dan Kelompok Bermain

(Playgroup) menggunakan sarana puzzle sebagai sarana belajar dan bermain.

2.7 Adobe Flash

Flash adalah aplikasi yang sangat kaya sehingga menarik bagi *designer* maupun *developer* multimedia. Para *designer* sangat menyukai aplikasi ini karena kemudahannya dalam menghasilkan animasi, sedangkan para *developer* menikmati perlengkapannya untuk membuat aplikasi-aplikasi hebat yang ada pada *Flash. Flash* merupakan standar professional untuk menghasilkan *web experience* yang bercita-rasa tinggi, Philipus (2008:23).

2.7.1 Konsep Dasar Flash

Konsep dasar *flash* meliputi *animasi, movie, objek, teks, sound* dan simbol.

1. Animasi

   Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahaan warna, atau perubahan bentuk.

2. Movie

   Dalam membuat animasi, maka seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut, membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu bagian yang bermakna tertentu. Suatu movie terkadang terdiri dari beberapa animasi yang biasa disebut *movie clip.* Bahasa yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *Action Script 2.0.*

3. Objek

   Flash menyediakan tool untuk membuat objek sederhana seperti garis, lingkaran, persegi empat.

4. Teks

   Pada *toolbox* disediakan fasilitas untuk menulis teks. *Flash* teks dikategorikan dalam tiga jenis yaitu teks statis label, teks dinamis, dan teks input.

5. Simbol

   Dalam *Macromedia Flash* ada beberapa simbol yang harus diketahui yaitu *movie clip, button,* dan *graphic.* Masing-masing simbol mempunyai fungsi tersendiri.

2.8 Komponen Game

Beberapa komponen game yang merupakan bagian penting dari jalannya game ini diantaranya:

2.8.1 Skenario Permainan

Permainan mempunyai beberapa *scenario* tergantung jenis dari permainannya tersebut diantaranya *single* pemain dan multi pemain. Namun dalam suatu *single* game petulangan lebih di titik beratkan skenario yang menarik dan panjang. Sehingga pemain dapat merasakan dan mengikuti alur cerita. Dengan begitu pemain akan merasa penasaran bagaimana menamatakan *game* ini.

2.8.2 Karakter Atau Tokoh Permainan

Tokoh dalam game semakin tinggi level kita maka pertanyaan yang harus dijawab akan semakin sulit dijawab.

2.8.3 Level Permainan

Setiap perjalanan game yang ada pemain dapat mengetahui keberhasilan permainannya dengan melihat level pemain. Sistem level dapat dilihat dari banyaknya tantangan yang diberikan. Beberapa tantangan yang ada misalnya waktu yang harus ditempuh.

2.9 Elemen-Elemen Pokok Permainan (Game)

Elemen-elemen pokok permainan (game) antara lain sebagai berikut :

1. Title (Judul)

   Judul adalah elemen pertama. Tidak sederhana yang kita kira. Membuat judul dari sebuah game tidaklah mudah. Harus singkat namun menyiratkan isi dari game itu. Menarik perhatian tetapi tetap mudah diingat. Judul yang dibuat harus menggoda calon pembeli karena tersedia ratusan bahkan ribuan judul game yang bisa mereka pilih. Jadi memilih judul yang menarik tidaklah mudah untuk kriteria seperti itu.

2. Title Screen

   Judul memang penting namun untuk membuatnya lebih menarik adalah tampilan grafis yang sesuai dengan judulnya.

3. Credits

   Credits menunjukan bahwa kitalah yang membuatnya disertai dengan penghargaan kepada pihak yang membantu kita. Pada game masa kini credits berisikan banyak individu yang terlibat. Mulai dari designer, programmer, sound engineer, 2D dan 3D artist dan sebagainya.

4. Intro

   Untuk intro bisa digunakan berbagai media. Bisa teks, grafik, maupun animasi. Tujuannya adalah untuk membuaka mood atau perkenalan sebelum player memulai game.

5. Control Panel

   Tidak kalah pentingnya adalah control panel dimana pemain dapat mengatur permainan.

6. User Interface

   Sementara user interface tetap aktif selama kita memainkan game dan tidak hanya tampilan pada layar saja, keyboard dan mouse yang kita gunakan adalah user interface. Untuk layar maka user interface adalah symbol atau tampilan khusus yang membantu kita memainkan game.

7. Mouse Cursor

   Bentuk cursor untuk mouse kini bisa bervariasi sesuai dengan tema dari game yang dibuat.

8. Musik dan Sound

   Semua game saat ini sudah sewajarnya dilengkapi musik dan suara yang apik. Hal ini tentunya sudah tidak asing lagi bagi pemakai walaupun

mereka sering mematikannya dan mendengar musik mereka sendiri.

9. Exit Screen

   Bahwa layar ekit ini ada fungsinya selain menandakan kita sudah akan berhenti.

10. Setup Program

    Program yang satu ini tampaknya sudah menjadi kewajiban bagi semua pembuat game. Jarang software bisa langsung dijalankan. Biasanya harus melalui proses setup.

2.10 Spesifikasi Peralatan Sistem Penunjang Game

1. Processor

   Processor sering disebut sebagai otak dan pusat pengendali komputer yang didukung oleh kompunen lainnya. Processor adalah sebuah IC yang mengontrol keseluruhan jalannya sebuah sistem komputer dan digunakan sebagai pusat atau otak dari komputer yang berfungsi untuk melakukan perhitungan dan menjalankan tugas. Jadi asumsi bahwa semakin cepat processor maka semakin baik kemampuan computer.

2. Memory

   Memory adalah sebuah tipe penyimpanan computer yang isinya dapat diakses dalam waktu yang tetap tidak memperdulikan letak data tersebut dalam memori.

3. Hard Disk

   Hard disk merupakan salah satu media penyimpan data pada komputer yang terdiri dari kumpulan piringan magnetis yang keras dan berputar, serta komponen-komponen elektronik lainnya.

4. VGA

   VGA card merupakan bagian komputer, di dalam CPU yang berperan penting untuk menampilkan output process ke monitor. Tanpa VGA card, layar komputer tidak akan menampilkan apa-apa alias blank.

5. Sound Card

   Sound Card adalah perangkat multimedia yang berfungsi untuk mengolah suara pada komputer.

6. Monitor

   Monitor disebut juga layar penampil atau penampil video adalah salah satu perangkat komputer yang berfungsi untuk menampilkan segala jenis data/informasi yang diproses oleh komputer baik itu data yang masuk maupun keluar ke/dari komputer.

7. Keyboard dan Mouse

   Keyboard adalah peralatan input paling umum yang biasa digunakan, keyboard ini dirancang hampir mirip dengan masin tik yang ditambah beberapa tombol fungsi lainnya. Mouse adalah peralatan input yang digunakan oleh satu tangan yang digunakan sebagai penunjuk kursor ke tempat yang diinginkan oleh penggunannya dan dapat menambahkan instruksi lebih lanjut dengan meng-klik tombol di mouse atau trackball

tersebut tersebut.

2.11 Pilihan Platfrom

Pilihan platform sangat beragam untuk saat ini dan yang umum digunakan antara lain sebagai berikut :

1. Windows

   Game yang berjalan di platform ini sangat mendominasi pasar. Memanfaatkan kemampuan windows untuk tampilan yang sangat baik dengan kemampuan direct yang disediakan Microsoft menjadikan para pengembang game umumnya bermain di platform ini. Tools dan software untuk membuat game sangat banyak tersedia di platform windows. Karena PC adalah peralatan yang banyak dimiliki oleh pengguna rumahan maka kebanyakan hobbyst dan amatir mengembangkan game di platform ini.

2. Console

   Saingan platform windows adalah mesin console seperti Playsation dan Xbox pada masa kini. Pada awalnya mesin console duluan menjual hiburan ini kepada pemakainya. Komputer muncul belakangan. Namun kekuatan pasar awal mensin console dan kemudahan peralatannya menjadikan tetap menjadi pesaing platform PC walaupun kini platform PC sudah menjadi nomor satu. Pemrograman di mesin console hamper sma dengan platform PC namun tidak akan mendapatkan kemudahan karena umumnya sulit mengembangkan game di platform ini.

3. Linux

   Kini linux menjadi competitor windows. Walaupun terkenal stabil, masih menimbulkan keraguan untuk pengembangan game di platform ini karena masih sedikit game yang di buat di linux. Tapi kemudahan lain adalah tersedianya berbagai aplikasi yang gratis sehingga walaupun sedikit komunitasnya bisa membuat berbagai game yang tidak kalah dari platform windows.

4. Dos

   Masa keemasan platform ini sudah selesai. Dulu hamper semua game komersil berjalan di platform ini. Namu kini sudah tidak dikembangkan lagi karena perpindahan OS yang beralih ke windows.

5. MAC

   Mac adalah system operasi keluaran apple yang stabil dan fiturnya sangat baik. Tapi nasibnya tidak terlau beruntung. Dari awal platform ini tampaknya tidak terlalu banyak bersinggungan dengan dunia game. Walaupun salah satu kelebihan platform ini adalah fitur grafik dan suara yang sangat baik di banding PC, bahkan sampai saat ini hal itu tetap dijaga.

6. Handhel / HP

   Sudah mulai banyak mobile game dibuat dan dirancang khusus di platform ini. Bahkan tidak terlalu berlebihan jika platform ini bisa menjadi pesaing untuk beberapa jenis game seperti online game. Walaupun tidak seheban game di computer, tetapi kemudahan dan dan jumlah peralatan yang nyaris banyak digunakan untuk alat komunikasi akan membuat platform ini menjadi pilihan sebagai pengembang. Umumnya menggunakan bahasa pemrograman java.