# BAB 2 TINJAUAN TEORI DAN DATA

## 2.1 TINJAUAN UMUM VIDEO *GAME*

### 2.1.1 Jenis Jenis Video *Game*

#### 2.1.1.1. Video *Game*

Menurut Mark Griffiths, seorang peneliti *game* dan profesor di Nottingham Trent University, Inggris. Video *game*s adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara *visual* pada perangkat video. Kata video pada Video *game* tradisional disebut perangkat layar raster. Namun dengan semakin dipakainya istilah *"Video game*", kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada perangkat layar apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk bermain Video *game* dikenal sebagai *platform*, contoh ini adalah komputer pribadi dan konsol permainan video. *Platform* ini dari tingkatan besar seperti komputer *mainframe* sampai yang kecil seperti perangkat *mobile*. *Video game* khusus seperti *game* arkade.

Sebuah video *game* adalah permainan yang biasanya melibatkan player berinteraksi dengan alat pengendali untuk menghasilkan umpan balik secara tampilan dalam sebuah layar video. Perangkat input yang digunakan untuk memanipulasi permainan video disebut

pengendali permainan, dan bervariasi di seluruh *platform*. Sebagai contoh, *controller* mungkin hanya terdiri dari sebuah tombol dan *joystick*, sementara yang lain mungkin mempunyai selusin tombol dan satu atau lebih *joystick*. *Video game* biasanya menggunakan sarana tambahan menyediakan interaktivitas dan informasi untuk pemain..

#### 2.1.1.2. Pengertian *Game*

Pengertian *game* menurut beberapa ahli [4] :

1. Menurut Agustinus Nilwan dalam bukunya Pemrograman Animasi dan *Game* Profesional terbitan Elex Media Komputindo, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami pengunaan animasi haruslah memahami pembuatan *game*. Atau jika ingin membuat *game*, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

2. Menurut Clark C. Abt, *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan).

3. Menurut Chris Crawford, seorang computer *game* designer mengemukakan bahwa *game*, pada intinya adalah sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada

sebuah pencapaian, ada pelaku aktif (*player*), ada pelaku pasif (NPC).

4. Menurut David Parlett, *Game* adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya" : artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya.

5. Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul Les jeux et les hommes menyatakan *game* adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain*, *non-productive*, *governed by rules* (ada aturan), *fictitious* (pura-pura).

6. Menurut Greg Costikyan, *Game* adalah “sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai tujuan”

## 2.2 TINJAUAN VIDEO *GAME*

### 2.2.1 Jenis – jenis Video *Game*

Berikut ini akan dijabarkan beberapa jenis *game* berdasarkan cara pembuatannya, cara pemasarannya, mesin yang menjalankannya. Jenis *game* diantaranya adalah :

1. *Game* PC *Game* yang dimainkan pada *PC (Personal Computer)* yang memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan antarmuka yang baik untuk *input* maupun *output*, *output visual* kualitas tinggi karena layar komputer biasanya memiliki resolusi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan layar televisi biasa.
2. *Game Console Game* yang dijalankan pada suatu mesin spesifik yang biasanya tersedia di rumah pribadi, seperti *Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii* dan sebagainya.
3. *Arcade Game* yang dijalankan pada mesin dengan *input* dan *output audio visual* yang telah terintegrasi dan tersedia ditempat-tempat umum, seperti mal, bandara dan sebagainya.
4. *Game Online* yang hanya dapat dimainkan secara *online* melalui LAN atau *internet*.

### 2.2.2 Sejarah Nintendo

Nintendo adalah sebuah perusahaan multinasional yang didirikan Fusajiro Yamauchi pada tanggal 23 September 1889 di Kyoto, Jepang. Nintendo awalnya memproduksi kartu-kartu buatan tangan hanafuda, yang digunakan untuk permainan kartu Jepang. Awal berdirinya Nintendo mencoba bergerak di beberapa bisnis yang kecil, seperti sebuah penginapan asrama dan sebuah perusahaan taksi. Namun setelah beberapa tahun, Nintendo berubah menjadi

sebuah perusahaan permainan *video Game*, dan tumbuh menjadi salah satu yang terbesar di industri ini. Di samping permainan *video*, Nintendo adalah pemilik mayoritas *Seattle Mariners*, sebuah tim *Major League Baseball* di Seattle, Washington. Pada tahun 2001, Nintendo juga membeli sebagian besar saham Gyration Inc., yaitu sebuah perusahaan yang mengkhususkan diri pada giro dan sensor gerak. Saat ini, saingan utama Nintendo dalam bidang permainan adalah Sony dan Microsoft. Berikut adalah sejarah perkembangan Nintendo dari masa ke masa :

1. *Nintendo Entertainment System* atau NES, adalah sebuah konsol permainan *video* 8-bit, yang pertama kali dirilis pada tahun 1985. Dirilis oleh Nintendo di Amerika Utara, Brasil, Eropa, Asia dan Australia. Versi Jepangnya dikenal dengan nama *Nintendo Family Computer* atau *Famicom*. NES menjadi konsol permainan paling populer saat itu di Asia dan Amerika Utara, NES membantu menghidupkan kembali industri permainan video setelah keruntuhan permainan video pada tahun 1981. Dengan *game* Mario Bros yang meledak dipasaran, NES menjadi konsol *game* yang sangat diminati pada saat itu.

2. *Game Boy* merupakan konsol permainan video yang diedarkan pada tahun 1989 seharga 8.000 yen (Jepang) atau US $89,95. Perancangnya adalah Gunpei Yokoi dan tim *Nintendo Research & Development* . Jika dijumlahkan,

*Game Boy* dan *Game Boy Color* telah terjual sebanyak 118,69 juta unit di seluruh dunia. *Game* Boy awalnya digabung dengan permainan *puzzle Tetris*.

3. *Super Nintendo Entertainment System*, dikenal juga dengan *Super Nintendo* dirilis pada tahun 1991. *Super NES atau SNES*, adalah konsol permainan video 16-bit yang dirilis oleh Nintendo di Amerika Utara, Brasil, Eropa dan Australia. Di Jepang ia dikenal dengan nama *Super Famicom (Family Computer).* Di Korea Selatan ia dikenal dengan nama *Super Comboy* dan didistribusikan oleh *Hyundai Elecronics*.

4. Nintendo 64 atau dikenal juga N64 merupakan konsol *game* generasi ke lima Nintendo yang dirilis pada tahun 1996. N64 bekerja sama dengan produsen workstation Silicon Graphics Inc. Nintendo 64 sangat revolusioner di masanya dengan memperkenalkan teknologi-teknologi baru yang kemudian diikuti oleh para pesaingnya seperti Sony PlayStation dan Sega Saturn. Teknologi tersebut antara lain teknologi getar Rumble Pak (yang kemudian dikenal dalam PlayStation sebagai DualShock) serta memperkenalkan stik analog yang memungkinkan pemain menjelajahi ruang 3-D dengan lancar. Teknologi stik analog membuka babak baru dalam pengontrolan dari ruang 2-D ke ruang 3-D, dan sangat sukses sehingga

kompetitor lain seperti Sony PlayStation dan Sega Saturn mengikuti Nintendo dengan menyertakan stik analog dalam konsol *game* buatan mereka. Nintendo 64 juga merupakan konsol *game* pertama yang menyertakan fungsi Anti-Aliasing dengan filter bilinear secara real-time. Selain itu, Nintendo 64 juga mendapat posisi pertama dan terpilih sebagai console *game* terbaik dalam G4 baru baru ini dalam acara ‘Top 10 *Game*s Consoles. Nintendo 64 kurang dikenal luas di Indonesia, salah satu penyebabnya karena Nintendo 64 menggunakan medium cartridge/kaset untuk menyimpan data, yang lebih mahal dan lebih susah dicopy/dibajak dibandingkan dengan medium CD yang digunakan oleh PlayStation dan Sega Saturn.Pengembangan software Nintendo 64 berakhir pada tahun 2001 setelah rilis sekitar 350 judul *game* dan 40 juta unit Nintendo 64 terjual.

5. *Game* Boy Color yang disingkat menjadi GBC adalah *Game* Boy keluaran terbaru dari Nintendo dan dirilis pada 21 Oktober 1998 di Jepang, 19 November 1998 di Amerika Utara dan 23 November 1998 di Eropa. Layar berwarna menjadi andalan *Game* Boy ini. *Game* Boy Color lebih tebal dan panjang daripada *Game* Boy Pocket, tetapi lebih kecil daripada *Game* Boy asli.

6. GBA dirilis di Jepang pada 21 Maret 2001, di Amerika Utara pada 11 Juni 2001 dan di Eropa pada 22 Juni 2001. Nama sandinya saat masa pengembangan adalah Project Atlantis.

7. *Game*Cube dirilis pada 14 September 2001 di Jepang, 18 November 2001 di Amerika Utara, 3 Mei 2002 di Eropa, dan 17 Mei 2002 di Australia. Saat pengembangan, Nintendo *Game*Cube awalnya bernama sandi Dolphin. Lalu, Nintendo *Game*Cube resmi disingkat menjadi GCN oleh Nintendo Amerika GCN merupakan konsol permainan permainan video generasi keenam, satu generasi dengan Sega Dreamcast, Sony PlayStation 2 dan Microsoft Xbox.

8. *Game* Boy Advance SP adalah konsol permainan genggam yang merupakan model terbaru dari *Game* Boy Advance. *Game* Boy Advance SP dirilis pada Februari tahun 2003. “SP” adalah singkatan dari “Special”. Peluncuran *Game* Boy Advance SP diikuti dengan dirilisnya Nintendo DS (yang dirilis pada November 2004) dan *Game* Boy Micro (dirilis pada September 2005).

9. Nintendo DS adalah konsol permainan genggam dirilis pada tahun 2004. Ia mudah dikenali dengan desain lipat horizontalnya, mirip dengan *Game* Boy Advance SP, dan

adanya dua jenis layar di mana layar bawahnya bekerja sebagai layar sentuh. Di dalamnya juga tertanam sebuah mikrofon dan mendukung standar nirkabel 802.11b (Wi-Fi) yang memungkinkan pemain saling berinteraksi dalam jarak dekat (30-100 kaki, tergantung kondisi), melalui layanan Nintendo Wi-Fi Connection. Nama “DS” merupakan singkatan dari “Dual Screen”. Selain itu ia juga merupakan singkatan dari “Developers System”, merujuk pada fitur-fitur dalam alat genggam ini yang didesain untuk memancing ide-ide sistem permainan yang inovatif di antara para pengembang. Selama masa pengembangan, sistem ini dikenal dengan Project Nitro Pada 11 Juni 2006, Nintendo merilis DS dengan model yang didesain ulang, bernama Nintendo DS Lite. Nintendo DS Lite telah dilepas ke pasaran ke Amerika Utara, Eropa, and Australia pada Juni 2006 Model yang didesain ulang dari Nintendo DS ini lebih tipis, ringan, dan memiliki layar yang lebih cerah daripada Nintendo DS.

10. Wii adalah konsol permainan video kelima Nintendo yang merupakan penerus Nintendo *Game*Cube. Inovasi utamanya adalah kontroler (joystick) yang merespon terhadap letaknya dalam ruang fisik tiga dimensi yang terletak di depan televisi. Pada tahap awal pengembangan, konsol ini diberi nama Revolution. Konsol

*game* ini diperkenalkan dalam Tokyo *Game* Show 2005 pada 16 September 2005. Konsol ini dirilis pada November 2006 di AS dan Desember di Jepang dan beberapa wilayah lainnya. Berbeda dari Xbox 360 dan PlayStation3, Wii lebih menitik beratkan pada keasyikan bermain dibandingkan tampilan grafik beresolusi tinggi seperti yang dimiliki kedua konsol tersebut. Wiimote merupakan kontroler baru yang unik (yang dilengkapi sebuah Nunchuk sebagai kontroler tambahan untuk beberapa jenis *game*), bentuknya yang kecil, serta harga yang murah merupakan hal-hal yang menjadi keunggulan konsol ini dibandingkan kedua konsol saingannya.

11. Nintendo 3DS dirilis di Jepang pada 26 Februari 2011, di Eropa pada 25 Maret 2011, di Amerika Utara pada 27 Maret 2011, dan di Australia pada 31 Maret 2011. Nintendo 3DS adalah konsol *game* portabel dengan perangkat autostereoscopic dan menghasilkan efek tiga dimensi tanpa persyaratan aksesoris tambahan.

12. Wii U merupakan konsol *game* yang merupakan penerus Nintendo Wii. Wii dirilis pada tahun 2012 dan diresmikan pada konferensi pers Nintendo di Electronic Entertainment Expo 2011 pada 7 Juni 2011. Konsol ini telah digambarkan sebagai generasi kedelapan yang baru. Wii U adalah konsol Nintendo Home keenam dan konsol

Nintendo pertama dalam menghasilkan grafis resolusi 1080p dan fitur pengendali baru dengan layar sentuh. Kontroler ini memungkinkan pemain untuk melanjutkan sesi *game* dengan menampilkan permainan bahkan ketika televisi dimatikan. Sistem ini akan sepenuhnya kompatibel dengan Wii, dan Wii U *game* dapat mendukung kompatibilitas dengan peripheral Wii, seperti Wii Remote dan Wii Balance Board.

Pada masa Nintendo ini sangat banyak peminatnya, karena Nintendo merupakan pencetus transformasi Video *Game* pertama yang membuat perubahan di dunia Video *Game*, dengan *game* Mario Bros yang membuat Nintendo banyak diminati.

### 2.2.3 Sejarah *Game* Mario Bross

Menurut artikel sejarah Mario Bros di wikipedia (2016), Mario adalah karakter fiksi pada permainan video, diciptakan oleh desainer permainan video, Shigeru Miyamoto. Menjadi maskot Nintendo, Mario telah mucul pada lebih dari 200 permainan video sejak pembuatannya. Mario kini banyak muncul dalam berbagai jenis permainan video, seperti balapan, puzzle, permainan peran, fighting, olahraga, dan lainnya.

Mario digambarkan sebagai tukang kayu juga tukang ledeng Italia yang pendek dan gemuk di Kerajaan Jamur. Pada serial Mario, ia berkali-kali menghentikan rencana Bowser menculik Princess Peach dan menaklukan Kerajaan Jamur. Ia juga memiliki teman dan musuh lain. Sebagai maskot Nintendo, Mario adalah salah satu karakter paling terkenal dalam sejarah permainan video, dan Mario menjadi sinonim dengan permainan video. Permainan Mario telah terjual lebih dari 201 juta unit, menjadikan serial Mario sebagai serial permainan video paling banyak terjual.

Mario diciptakan oleh Shigeru Miyamoto dalam usahanya untuk membuat permainan video yang laris untuk Nintendo, setelah permainan-permainan sebelumnya, seperti Sheriff, tidak berhasil meraih sekses. Awalnya, Miyamoto ingin membuat permainan video dengan menggunakan karakter Popeye, Bluto, dan Olive Oyl. Akan tetapi, dia tidak diijinkan menggunakan karakter-karakter tersebut, sehingga akhirnya dia membuat Jumpman (kemudian dikenal sebagai Mario), Donkey Kong, dan Pauline. Shigeru Miyamoto sebagai pencipta Mario memakaikan topi pada karakter Mario karena merasa kesulitan menggambar rambut pada saat itu. Selain itu mulut juga mengalami nasib yang sama, Shigeru lebih memilih memakaikan kumis tebal pada Mario karena lebih mudah digambar dibandingkan harus menggambar mulut. Mario biasanya memakai baju yang

merupakan kombinasi antara kaus biru dan overall berwarna merah, tetapi pada *game* Super Mario Bross, kaus Mario berubah menjadi warna coklat muda. Sampai saat ini tidak ada laporan resmi tentang mengapa Mario harus berganti warna kaus, menurut dugaan beberapa orang penggantian tersebut dimaksudkan untuk membedakan warna baju Mario dengan langit dalam *game*. Mario memiliki seorang saudara kandung yang bernama Luigi. Luigi muncul pertama kali pada tahun 1983 dalam *game* Mario Bros. Pada awalnya Luigi selalu dianggap sebagai adik Mario yang sedikit lebih muda. Mario memiliki musuh yang selalu ada di tiap video *game*nya, yaitu Bowser. Bowser selalu tampil menjadi musuh utama Mario dalam kebanyakan *game*, tetapi sesungguhnya Mario memiliki musuh abadi yang memiliki nama Wario. Nama Wario itu sendiri berasal dari gabungan kata "warui" yang artinya tidak baik dan Mario. Berbeda dengan Mario yang diciptakan oleh Shigeru Miyamoto, Wario diciptakan oleh Gunpei Yoko. Wario muncul pertama kali pada tahun 1992 dalam *game* Super Mario Land 2: 6 Golden Coins sebagai musuh utama sekaligus raja terakhir *game* tersebut. Karakter Wario memiliki beberapa fakta unik, pertama-tama tinggi badan Wario selalu berubah-ubah, terkadang Wario digambarkan lebih tinggi dari Mario dan terkadang sebaliknya. Mario memiliki beragam kekuatan yang terus bertambah sampai sekarang. Mario biasanya memiliki tiga buah kekuatan dasar

seperti, Jamur untuk membesar, bunga api untuk membuat Mario menembakkan api dan bintang yang membuat Mario tidak bisa dilukai oleh serangan apapun. Karakter Mario telah muncul dalam 200 judul *game* yang telah terjual kurang lebih 193 juta kopi di seluruh dunia. Mario sampai sekarang masih memegang tujuh rekor Guinness termasuk di antaranya, *game* yang memiliki jumlah penjualan terbanyak sepanjang waktu dan *game* pertama yang diadaptasi ke dalam film.

### 2.2.4 Perkembangan *Game* Mario Bross

Super Mario Bros bisa dibilang *game* paling dikenal sepanjang sejarah Nintendo, tidak ada *game* lain yang memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap dunia seperti *game* yang satu ini, bahkan termasuk menjadi *game* yang membantu mengangkat industri video *game* dari era tahun 80-an. Selama 20 tahun, super mario bros menjadi *game* dengan penjualan tertinggi sepanjang masa, berikut perkembangan video *game* Mario Bros dari awal terciptanya di tahun 1981

Tahun 1981 : Donkey Kong




**Gambar 2.1** Donkey Kong
**Sumber:** *Youtube*

Tahun 1983 : Mario Bros,Mario's Cement Away,Mario's Bombs Away, Mario Bros.



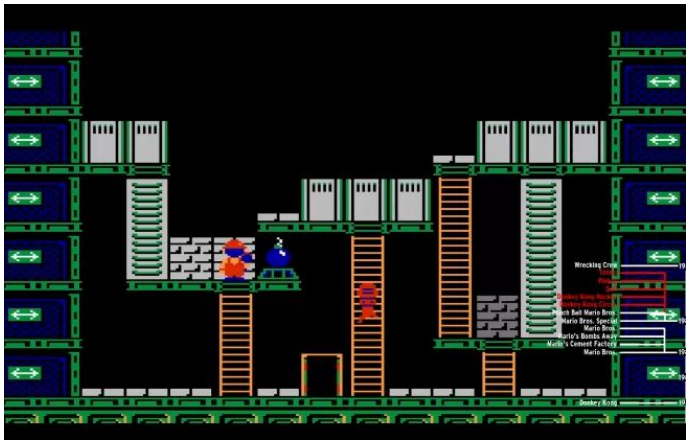

**Gambar 2.2** Mario's Cement Away
**Sumber:** *Youtube*

Tahun 1984 : Mario Bros special, Punch Ball Mario Bros, Donkey Kong Circus, Donkey Kong Hockey , Golf , Pinball.Tennis.




**Gambar 2.3** Mario Bros Special
**Sumber:** *Youtube*

Tahun 1985 : Wrecking Crew , Super Mario Bross



**Gambar 2.4** Wrecking Crew
**Sumber:** *Youtube*

Tahun 1986 : **Super Mario Bros**. Special, Super Mario Bros The Lost Level, All Night Nippon Super Mario Bros, I Am a

Teacher Super Mario Bros Sweater, Super Mario Bros




**Gambar 2.5** Super Mario Bros
**Sumber:** *Youtube*

Tahun 1987 : Family Computer Golf Japan Course, Family Computer Golf U.S Course, Famicom Grand Prix F-1 Race, Mario Bros II , Punch Out.




Gambar 2.6 Family Computer Golf
Japan Course

Tahun 1988 : Famicom Grand Prix II 3D Hot Rally, Kaettekita Mario Bross, **Super Mario Bros 3**.




Gambar 2.7 Super Mario Bros 3
Sumber: *Youtube*

Tahun 1989 : Super Mario Land, Super Mario Alleyway, Super Mario Baseball, Super Mario Brother, **Dr.Mario** , Super Mario Brother 2.




Gambar 2.8 Dr.Mario
Sumber: *Youtube*

Tahun 1990 : F-1 Race , Qix , Super Mario Brother 3, **Super Mario world.**




Gambar 2.9 Super Mario World
Sumber: *Youtube*

Tahun 1991 : Super Mario Brothers 4, Mario Roulette, Super Mario Bros Print World, Mario Teaches Typing, NES Open Tournament Golf.




Gambar 2.10 Open Tournament Golf

Tahun 1992 : Super Mario Race , Mario Paint, Yoshi Cookie, Super Mario Kart, Super Mario Golden Coin, Mario is missing.




Gambar 2.11 Super Mario Kart
Sumber: *Youtube*

Tahun 1993 : Super Mario All Star, Mario & Wario, Super Mario Time Machine.



Gambar 2.12 Super Mario All Star
Sumber: *Youtube*

Tahun 1994 : Wario Land Super Mario Land 3, **Hotel Mario**




Gambar 2.13 Hotel Mario
Sumber: *Youtube*

Tahun 1995 : Mario's Picross, Super Mario *Game* Gallery, Super Mario Excite Bike.




Gambar 2.14 Super Mario *Game* Gallery,
Sumber: *Youtube*

Tahun 1996 : Super Mario RPG Legend Of The Seven Stars, Super Mario 64.



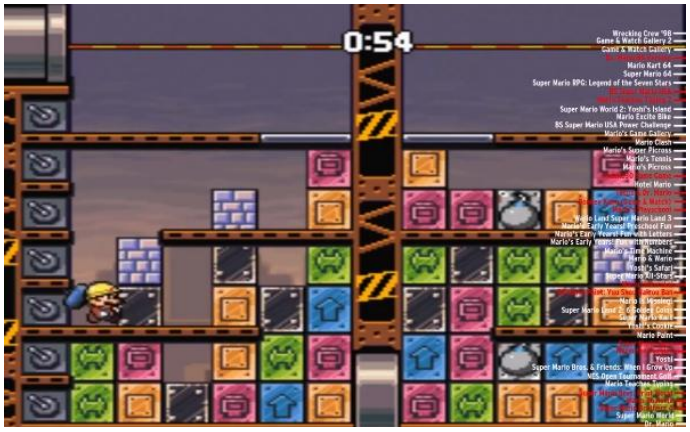
Gambar 2.15 Super Mario 64
Sumber: *Youtube*

Tahun 1997 : Dr Mario, *Game* & Watch Gallery




Gambar 2.16 *Game* & Watch
Galery

Tahun 1998 : Wrecking Crew ’98, Yoshi Story, Mario Party.




Gambar 2.17 Wrecking Crew ’98
Sumber: *Youtube*

Tahun 1999 : Mario Artist Paint , Mario Party 2, Super Smash Mario




Gambar 2.18 Mario Party 2
Sumber: *Youtube*

Tahun 2000 : Super Mario Artist Polygon Studio, mario tenis




Gambar 2.19 Mario Tennis
Sumber: *Youtube*

Tahun 2001 : Dr.Mario 64, Super Mario Advance, Super Mario Kart Super Circuit, Mario Family, Luigi's Mansion, Super Mario Smash, Super Mario World Advance 2.




Gambar 2.20 Super Mario World
Sumber: *Youtube*

Tahun 2002 : Super Mario Sunshine, Super Mario Advance 3, *Game* & Watch Gallery 4, Mario Party 4.




Gambar 2.21 Super Mario Sunshine
Sumber: *Youtube*

Tahun 2003 : Super Mario Bros 3, Mario Golf Toadstool Tour, Mario Kart Double Dash, Mario Party 5. Super Mario & Luigi Superstar Saga.




Gambar 2.22 Mario Golf Toadstool
Sumber: *Youtube*

Tahun 2004 : Mario Golf Advance Tour, Mario Vs Donkey Kong, Mario Pinball Land, Mario Power Tennis, Mario Party 6, Super Mario 64 DS.




Gambar 2.23 Mario Party 6
Sumber: *Youtube*

Tahun 2005 : Mario Party Advance, Mario Power Tennis, Mario Party 7, Mario Superstar Baseball, Mario Kart DS, Mario Strikes, Dance Dance Revolution




Gambar 2.24 DDR
Sumber: *Youtube*

Tahun 2006 : Super Princess Peach, New Super Mario, Mario Vs Donkey Kong 2 March of the Minis, Super Paper Mario




Gambar 2.25 Super Paper Mario
Sumber: *Youtube*

Tahun 2007 : Super Mario Strikers Football, Mario and Sonic at the Olympic *Game*s, Mario Party 8, Super Mario Galaxy.




Gambar 2.26 Mario Party 8
Sumber: *Youtube*

Tahun 2008 : Super Smash Mario, Mario Bros RX, Mario Kart Wii, Super Mario Sluggers.




Gambar 2.27 Kart Wii
Sumber: *Youtube*

Tahun 2009 : Dr Mario, Mario Power Tennis, New Super Mario Bros.




Gambar 2.28 New Super Mario Bros

Tahun 2010 : All Stars 25th Anniversary Edition, Super Mario Galaxy 2, Mario Sport Mix, Super Mario 3D Land.




Gambar 2.29 Mario Sport Mix
Sumber: *Youtube*

Tahun 2011 : Mario Kart 7, Super Mario Olympic *Game*s.




Gambar 2.30 Mario Power Tennis
Sumber: *Youtube*

Tahun 2012 : Mario Party 9, Super Mario Tennis Open, New Super Mario Bros 2.




Gambar 2.31 New Super Mario Bros 2
Sumber: *Youtube*

Tahun 2013 : Luigi Mansion Dark Moon, Super Mario 3D World, Dr Luigi, Mario Party Island.




Gambar 2.32 Luigi Mansion Dark Moon
Sumber: *Youtube*

Tahun 2014 : Super Mario World Tour, Mario Kart 8, Captain Toad Teachers, Super Smash Bros.




Gambar 2.33 Mario Kart 8
Sumber: *Youtube*

Tahun 2015 : Mario Vs Donkey Kong Tipping Stars, Super Mario Maker, Mario Tenni Ultra Smash, Mario Party 10, Miracle Cure.




Gambar 2.34 Mario Party 10
Sumber: *Youtube*

Tahun 2016 : Mario Luigi Paper Jam, Super Mario Olympic *Game*s, Super Mario Amibo Challenge.



Gambar 2.35 Super Mario Amibo Challenge
Sumber: *Youtube*

## 2.3 FUNGSI DAN TUJUAN MARIO BROS *GAME* STATION

### 2.3.1 Fungsi

Fungsi Mario Bros *Game* Station adalah:

a. Mengenalkan *game* Mario Bross yang merupakan salah satu *game* yang berpengaruh pada perkembangan video *game*
b. Memberikan informasi tentang perkembangan *game* Mario Bross dari pertama di ciptakan hingga saat ini
c. Menjadikan suatu ruang publik yang bermanfaat bagi masyarakat sekitar sebagai tempat yang positif

### 2.3.2 Tujuan

Dengan di buatnya MBGS di harapkan tempat ini dapat menjadi sebuah fasilitas yang segala halnya mengenai Mario Bros bisa di dapatkan dengan mudah di tempat ini, selain itu MBGS memberikan wadah untuk para pecinta *game* klasik dan pecinta karakter Mario Bross untuk mendapatkan yang mereka cari baik yang berhubungan dengan *game*,souvenir maupun ingin merasakan sebuah video *game* di dunia nyata, karena konsep bentukan ruang akan di ciptakan seperti video *game* Mario Bros yang seolah membuat pengunjuk berada dalam video *game*. Di Mario Bros *Game* Station juga terdapat cafe yang akan membuat pengunjung bisa merasa di fasilitasi untuk lebih lama berada dalam area ini, khususnya bagi orang tua yang mengantar anak mereka kesini dapat menunggu dengan nyaman di area cafe ini dan untuk bentukan ruangan cafe juga akan di buat seolah di dalam video *game*. Di harapkan dengan adanya Mario Bros *Game* Station ini dapat memfasilitasi masyarakat yang khususnya memiliki kecintaan pada karakter Mario Bros

## 2.4 Studi Warna

Warna merupakan aspek yang dapat mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Warna juga dapat mengkamuflasekan sesuatu, misalnya ruangan yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mepunyai proporsi kurang bagus menjadi bagus ( John F. Pile, 1995 ). Suasana suatu ruang ditentukan oleh warna. Menurut John Ombased Simonds, warna membantu segi visualisasi dan kesan psikologi untuk penampilan karateristik suatu ruang.

Adapun sifat sifat warna secara umum diantaranya :

a) Merah

Warna yang merupakan *power*, energy, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya. Warna merah kadang-kadang dapat berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain, seperti merah dikombinasikan dengan hijau maka akan menjadi symbol natal.

b) Biru

Merupakan warna kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan. Warna ini banyak digunakan sebagai warna pada logo bank di Amerika Serikat untuk memberikan kesan kepercayaan.

c) Hijau

Warna alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan. Warna hijau tidak terlalu

sukses untuk ukuran global. Hijau juga mengungkapakan kesegaran, harapan, kelahiran kembali.

d) Kuning

Merupakan warna optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut (untuk budaya barat) dan memaknakan kemulian cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antar umat manusia.

e) Ungu atau Jingga

Warna yang spiritual, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan. Warna ungu memiliki karakter sejuk. Warna ini melambangkan duka cita, kontemplatif, suci dan agamis.

f) Oranye

Warna yang memberi arti energy, keseimbangan, kehangatan.

g) Cokelat

Merupakan warna tanah atau bumi, *realibility, comfort*, daya tahan.

h) Abu-abu

Merupakan warna intelek, masa depan (seperti warna millennium), kesederhanaan, kesedihan. Warna abu-abu ini adalah warna yang paling mudah dilihat oleh mata.

i) Putih

Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidak bersalahan, steril

j) Hitam

Warna dengan arti kecanggihan, kematian, misteri, kesedihan. Sebagai warna kemasan, hitam melambangkan keanggunan (*elegance*), kemakmuran (*wealth*) dan kecanggihan (*sopiscated*).

( Microsoft Referency Library, 2003)

## 2.5 Studi Banding

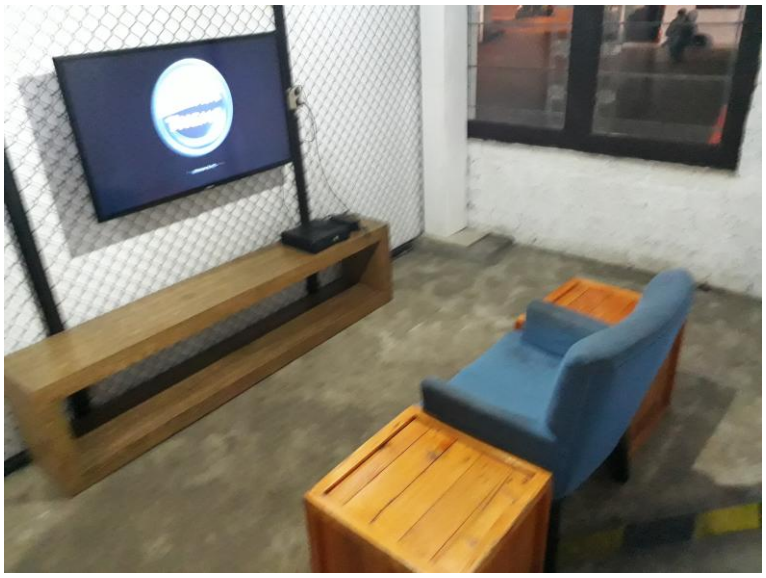
Setelah melakukan studi banding ke salah satu tempat dimana dapat dikatakan memiliki konsep kesamaan, yaitu Loop Station terdapat beberapa kekurangan seperti fasilitas yang kurang lengkap dan tempat yang kurang informatif untuk menjelaskan fungsi ruang, selain itu MBGS akan menjadi solusi bagi kebutuhan fasilitas yang sebelumnya tidak ada disana. Berikut beberapa foto yang telah di dokumentasikan :



Gambar 2.36 Area Lobby
Sumber : Putra, 2017



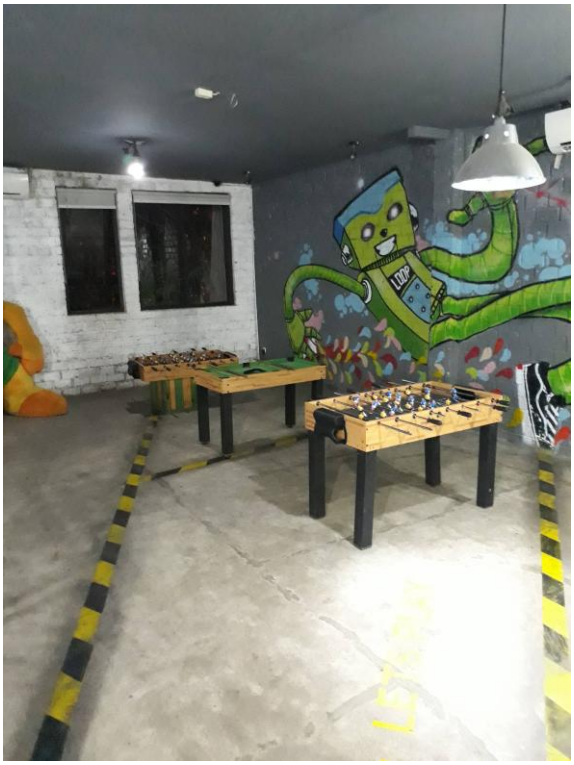

Gambar 2.37 Area Playstation
Sumber : Putra, 2017



Gambar 2.38 Area Xbox
Sumber : Putra, 2017



Gambar 2.39 Sharing Area
Sumber : Putra, 2017



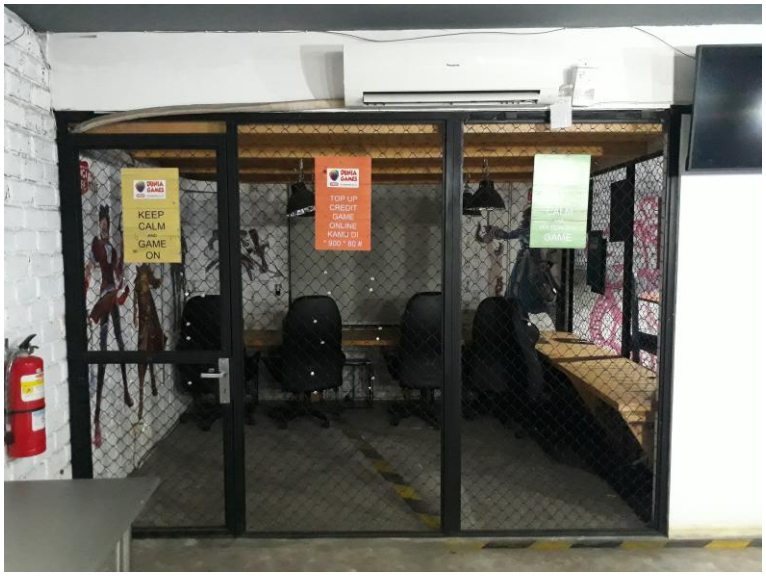
Gambar 2.40 Area *Game*s
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.41 Area Promotion
Sumber : Putra, 2017



Gambar 2.42 Area Souvenir
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.43 Area PC *Game*s
Sumber : Putra, 2017



Gambar 2.44 Area Browsing
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.45 Area *Game* Wii
Sumber : Putra, 2017

## 2.6 Data Lapangan

Setelah melakukan survey kepada sebuah komunitas modifikasi mobil, dengan diadakan sesi tanya jawab kepada user yang khususnya pecinta karakter Mario Bros maka di dapatlah beberapa data yang bisa di jadikan sebagai tolak ukur implementasi fasilitas pada MBGS. Selain itu telah di lakukan observasi pada sebuah event komunitas modifikasi mobil dimana acara tersebut terdapat beberapa orang yang memodifikasi mobil mereka dengan konsep beberapa karakter *game* Nintendo salah satunya Mario Bros. Di peroleh data yang di inginkan oleh beberapa target user dengan perancangan MBGS ini, sebagai berikut :

1. Keinginan user memiliki tempat khusus bagi pecinta Nintendo.
2. Keinginan user terpuaskan oleh ruangan yang sangat tematik dengan Nintendo.
3. Keinginan user mudah untuk mendapatkan souvenir original untuk koleksi pribadi.
4. Keinginan user mendapatkan fasilitas yang membuat mereka nyaman untuk berkumpul sesama komunitas maupun teman.
5. Keinginan user dapat bermain *game* nintendo kembali.
6. Keinginan user tersedia beberapa area yang bisa di jadikan tempat untuk dokumentasi foto.
7. Keinginan user mendapatkan fasilitas untuk makan dan minum.

Dengan adanya wawancara khusus pada target user di harapkan perancangan MBGS ini dapat dengan sepenuhnya memberikan fasilitas yang sesuai dengan keinginan calon target user.

Berikut beberapa foto yang telah di dokumentasikan :




Gambar 2.46 Survey Lapangan
Sumber : Putra, 2017



Gambar 2.47 Survey Lapangan
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.48 Survey Lapangan
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.49 Survey Lapangan
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.50 Survey Lapangan
Sumber : Putra, 2017




Gambar 2.51 Survey Lapangan
Sumber : Putra, 2017