

TRANSFORMASI DESAIN VIDEO GAME DARI MEDIA BERMAIN MENJADI MEDIA EKSPRESIF

Dipl.-ing. Deddy Stevano H. Tobing, M.Si (Han)

Politeknik Negeri Media Kreatif, Jl. Srengseng Sawah, Kel. Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kab. Jakarta Selatan, Prov. DKI Jakarta, Indonesia, 12640

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 5 Desember 2022

Revisi Akhir: 31 Desember 2022

Diterbitkan Online: 12 Januari 2023

KATA KUNCI

Desain Game

Video Game

Game Art

KORESPONDENSI

Program Studi Teknologi Permainan
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
Alamat : Jl. Jagakarsa II No. 17B RT. 001 RW
07 Jagakarsa Kec. Jagakarsa
Email: deddy.tobing@polimedia.ac.id

ABSTRACT

Artikel ini berusaha membuka perspektif baru mengenai terjadinya transformasi Desain Video Game dari sebelumnya video game adalah media atau alat bermain menjadi media ekspresif. Istilah ekspresif dari Video Game meminjam istilah dari Prof. Ian Bogost yang menggambarkan secara abstrak kemampuan Video mempengaruhi pemainnya dengan memunculkan istilah retorika procedural. Disisi lain Prof. Ernest Adams seorang pemikir Desain Video Game modern saat ini mengedepankan model Desain Video Game yang lebih mudah dipahami namun model tersebut belum dapat menjawab mengapa terdapatnya pro kontra sisi negatif dan positif dari Desain Video Game. Dengan meminjam pemikiran kedua pemikir Desain Video Game modern ini maka penulis dapat menyimpulkan kajian literatur yang penulis lakukan dapat menyimpulkan terjadinya pergeseran atau transformasi dari Desain Video Game. Seorang Desainer Video Game harus lebih bijak lagi dalam mengembangkan Video Game. Karena Video Game telah menjadi media yang memiliki kemampuan mempengaruhi yang kuat.

Kata Kunci: Desain Game, Video Game Development

1. PENDAHULUAN

Pengembangan suatu Video Game tidak dapat dilepaskan dari peran kunci dari seseorang yang membuat Desain Video Game tersebut. Sebagai salah satu industri yang masih relatif muda di Indonesia, Pengembangan Video Game di Indonesia mulai semakin tertata dengan disahkannya SKKNI No. 18 Tahun 2022 bidang keahlian pengembangan Video Game. Didalam SKKNI disampaikan beberapa peran kunci pengembangan Video Game yaitu *Game Design*, *Game Art*, *Game Programming* dan *Game Production*. Artikel ini fokus membahas pada aspek *Game Design* yang selanjutnya dibahas menggunakan istilah Desain Video Game.

Sebagai industri hiburan yang memiliki nilai ekonomi paling besar di dunia maka posisi Video Game di Indonesia menjadi memiliki signifikansi yang besar dalam pengembangan industri di Indonesia. Dari data SKKNI No. 18 Tahun 2022 tercatat nilai ekonomi Industri Game dunia sudah mencapai 179 Milliar USD

dibandingkan nilai Industri Film dunia yang baru mencapai 100 Milliar USD.

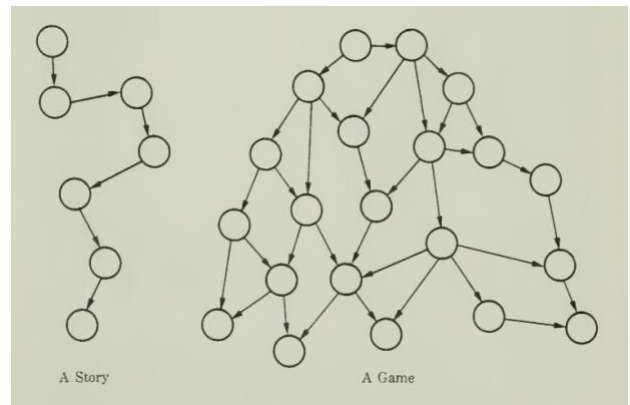
Artikel ini berusaha meminjam penekanan ekspresif dari Ian Bogost pada bukunya *persuasive games* (Bogost, 2007)(Bogost, 2007), dan memadu padankan dengan konsep *Game Design* dari Ernest Adams (Adams, 2010). Tujuan memadu padankan konsep *Game Design* dari Adams dengan penekanan ekspresif pada *Video Games* dari Ian Bogost adalah untuk memberikan terjadinya perubahan gambaran dari Desain Video Game yang sebelumnya meminjam model dari seorang pemikir desain Video Game di era modern Prof. Ernest Adams menjadi Desain Video Game era modern dengan segala kontroversinya yang melekat dan memiliki kekhasan. Kedepannya para pengembang Video Game dapat lebih berhati-hati lagi dalam memahami Desain Video Game karena Video Game di era modern ini sudah menjadi media ekspresif. Maksud penggunaan jargon ekspresif tidak dapat dilepaskan dari Ian Bogost seorang Professor di bidang Video Game. Karena Ian Bogost meminjam istilah ekspresif untuk menggambarkan sebuah jargon yang ia bunyikan yang <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i2>

sangat sulit dipahami yaitu retorika prosedural dalam desain Video Game. Pemikiran Ian Bogost ini apabila penulis mencoba membuat suatu penyederhanaan bahwa istilah ekspresif ini menggambarkan kemampuan Video Game untuk mempengaruhi pemainnya kearah yang diinginkan oleh seorang desainer Video Game baik secara sengaja maupun tidak sengaja dalam bentuk Bahasa kompleks yang digambarkan sebagai retorika yang bersifat bertahap atau prosedural. Diskusi mengenai pandangan Ian Bogost mengenai Desain Video Game ini muncul dari juga pengaruh serius dari penggunaan Video Game terhadap pemainnya, misalnya saja dengan munculnya aspek pro kontra antara aspek negatif Desain Video Game dengan aspek positif Desain Video Game yang tidak lain ditekankan Ian Bogost bahwa sebenarnya muncul karena adanya kapasitas ekspresif dari Desain Video Game. Jadi penggunaan ekspresif didalam Desain Video Game memiliki makna yang sangat berbeda dengan ekspresif yang kita pahami sehari-hari.

Disadari atau tidak kapasitas ekspresif ini dapat dipandang yang mempengaruhi selain munculnya aspek negatif maupun aspek positif dari *Video Game*. Dari berbagai aspek negatif mungkin yang paling banyak mendapatkan perhatian adalah pengaruh konten kekerasan dari *Video Game* terhadap penggunaanya. Aspek Negatif tersebut sulit dihindari karena kekerasan ekstrim, bahkan ideologi radikal yang terdapat di dunia nyata ikut menginspirasi konten dalam *Video Game* dalam bentuk-bentuk gambaran kekerasan virtual menjadi kontras yang sangat kuat dari aspek-aspek positif dari *Video Game*, dan bahkan mulai membuka ruang diskusi dibidang Ideologi, Sosial Budaya dan bahkan Pertahanan dan Keamanan (Al-Rawi, 2018; El Ghamari, 2017; Green, 2022; Schulzke, 2013; Stahl, 2006). Disisi lain Video Game juga ditemukan konsistensi terdapatnya aspek positif dari *Video Game* seperti yang dapat dilihat diberbagai penelitian (Adachi & Willoughby, 2017; Alonso-Díaz et al., 2019; Granic et al., 2014; Liang et al., 2014).

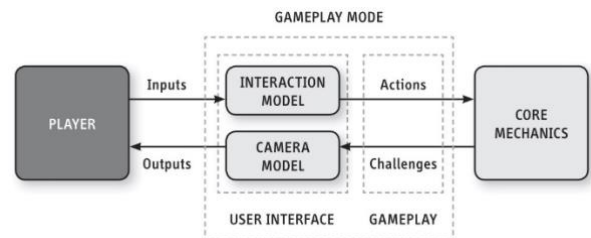
2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam kaitannya dengan Video Game Crawford dalam bukunya yang merupakan sebuah referensi klasik mengenai Desain Video Game. Buku yang berjudul *“the art of computer game design”* menyampaikan bahwa sebuah permainan bisa merupakan bentuk metafer yang sangat nyata dari persepsi seorang pemain tentang kehidupan nyata. Crawford membandingkan progresi dari struktur sebuah cerita / a story sebagai sesuatu yang linear dengan progresi dari struktur sebuah permainan / a game yang tidak linear karena pemain memiliki kebebasan untuk memilih variasi progresi dalam bermain (Crawford, 1982).



Gambar 1: Perbandingan struktur linear dan tidak linear antara Video Game dengan Cerita, (Crawford, 1982).

Di Era modern kemudian dapat disampaikan terdapat setidaknya dua referensi mengenai desain Video Game yaitu Ernest Adams dan Dua pemikir Video Game yaitu Katie Salen dan Eric Zimmerman. Ernest Adams adalah seorang professor yang sangat perhatian untuk membuat teks-teks akademisi yang mendalam mengenai perancangan Video Game baik dari aspek Desain Video Game maupun Desain Mekanika Video Game. Menurut Adams Desain Video Game adalah proses, membayangkan sebuah game, mendefinisikan cara kerjanya, mendeskripsikan elemen-elemen yang membentuk game tersebut (konseptual, fungsional, artistik, dan lain-lain), dan menyampaikan informasi tentang game tersebut kepada tim yang akan membangunnya. Dalam konsep rancangan suatu Desain Video Game maka apabila mengacu pada Adams maka sebuah Desain Video Game berisikan komponen komponen kunci yaitu *Player* (Pemain Video Game), *Game Play Mode* (Sebuah sistem permainan yang interaktif), dan *Core Mechanic* (Mekanika inti program dalam Video Game).



Gambar 2: Komponen komponen kunci Desain Video Game, (Adams, 2010).

Sedangkan Katie Salen dan Eric Zimmerman adalah para pemikir Desain Video Game yang muncul dari Laboratorium Game Massachusetts Institute of Technology atau yang sering dikenal dengan Game Lab MIT. Sehingga arah kajian dari Salen & Zimmerman sangat menghubungkan Video Game dengan teknologi digital dan komputer. Salen & Zimmerman menyampaikan istilah *Digital Game* atau *Electronic Game* karena ingin mendepankan pengaruh teknologi digital pada permainan (Salen & Zimmerman, 2004). Istilah ini menggambarkan komputer sebagai medium fisik yang mengatur permainan didalamnya. Sebuah permainan yang mengadopsi

teknologi digital maka akan memiliki empat ciri-ciri yang tidak dimiliki oleh permainan non digital yaitu:

- a. *Immediate but narrow Interactivity*. *Digital Game* memiliki kemampuan interaksi secara langsung dan cepat tetapi terbatas. Misalnya pada perangkat komputer interaksi dibatasi pada *keyboard*, *mouse*, layar monitor, dan *speaker*/pengeras suara.
- b. *Information Manipulation*. *Digital Game* memiliki kapasitas memanipulasi informasi/data. *Digital Game* mampu mengolah data seperti teks, gambar, suara, animasi hingga berbagai data lainnya misalnya seperti interaktivitas pemain dan manajemen penyimpanan data digital.
- c. *Automated Complex System*. *Digital Game* mampu melakukan otomatisasi suatu sistem yang kompleks yang permainan biasa tidak mampu lakukan. Misalnya mengotomatisasi suatu ekosistem perkotaan, menciptakan kecerdasan buatan, menciptakan hubungan dan dinamika yang kompleks antara cahaya dan bayangan dalam sebuah tampilan 3D.
- d. *Networked Communication*. *Digital Game* mampu melakukan komunikasi berjejaring didalam permainan. Misalnya dalam bentuk teks chat, sistem pos surat atau email, atau menampilkan papan pengumuman atau papan skor yang online.

Dalam buku “*Rules of Play, Game Design Fundamentals*” Salen dan Zimmerman mencoba membuat buku yang dapat dipandang sebagai pandangan-pandangan mendasar mengenai Video Game yang tidak hanya berdasarkan pemikiran mereka berdua saja namun juga mencoba mengkompilasi berbagai pemikir-pemikir mengenai Desain Video Game. Dibawah ini berupa tabel mengenai rangkuman dari berbagai pemikir yang dapat dikumpulkan dari Salen & Zimmerman mengenai berbagai definisi yang berhubungan dengan dalam melakukan Desain Video Game.

Tabel 1: Berbagai definisi yang berhubungan dengan Desain Video Game

No.	Sumber	Keterangan	Definisi
1.	David Parlet	Sejarahwan Game	Terdapat dua tipe permainan yaitu informal dan formal. Permainan informal adalah permainan yang tidak terarah seperti anak-anak bermain. Permainan formal memiliki aturan, tujuan dan cara
2.	Clark Abt	Penulis buku Serious Games	Permainan adalah konteks dengan aturan di antara musuh yang bersaing untuk memenangkan tujuan.
3.	Johan Huizinga	Antropolog yang menulis buku Homo Ludens	Bermain adalah aktivitas bebas di luar kehidupan biasa dan tidak serius, tetapi menyerap pemain secara intens dan

		(Man the player)	menyeluruh. Bermain mempromosikan pembentukan kelompok sosial. Kelompok yang dibentuk ini memiliki kecenderungan lingkaran yang menciptakan kerahasiaan dan menciptakan perbedaan dari dunia umum dengan sebuah bentuk seperti penyamaran atau cara lain.
4,	Roger Caillois	Sosiolog yang menulis buku Man, Play and Games	Bermain digambarkan sebagai: <ul style="list-style-type: none"> - Bebas. bermain tidak bersifat mengikat atau wajib. - Terpisah. Batasan waktu dan ruang sudah ditetapkan. - Tidak Pasti. Arah dan hasilnya tidak dapat diramalkan sebelumnya. - Tidak produktif. Tidak menciptakan materi baru maupun elemen baru. - dikuasai oleh aturan. Menciptakan aturan baru yang berlaku saat bermain. - Khayalan. Memunculkan realitas baru yang bertentangan dengan kenyataan
5.	Bernard Suits	Filsuf penulis buku Grasshopper: Games, Life and Utopia	Bermain permainan adalah terlibat dalam aktivitas yang diarahkan untuk mewujudkan keadaan tertentu, dan hanya diizinkan menggunakan aturan tertentu
6.	Chris Crawford	Pionir desainer Video Game	Sebuah permainan memiliki empat kualitas utama yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Representasi. Permainan menciptakan

			<p>realitas emosional yang subjektif dan sengaja disederhanakan.</p> <p>- Interaksi. Permainan menyediakan elemen interaktif.</p> <p>- Konflik. Konflik selalu ada dalam setiap permainan bisa berbentuk kekerasan ataupun non kekerasan, dan bisa bersifat langsung ataupun tidak langsung.</p> <p>- Keselamatan. Sebuah permainan memberikan cara aman untuk mengalami sesuatu.</p>
7.	Greg Costikyan	Desainer Game	<p>Kunci utama dalam permainan adalah:</p> <p>- Permainan adalah bentuk dari budaya</p> <p>- Permainan membutuhkan partisipasi aktif</p> <p>- Pemain harus mengambil keputusan dan mengelola sumber daya</p> <p>- Pemain ingin memperoleh token permainan</p> <p>- Terdapatnya tujuan akhir bermain.</p>
8.	Elliot Avedon dan Brian Sutton-Smith	Penulis buku the study of games	<p>Elemen-elemen dari permainan adalah:</p> <p>- Permainan merupakan bentuk aktivitas fisik atau intelektual.</p> <p>- Bermain dalam permainan bersifat tanpa paksaan.</p> <p>- Permainan mewujudkan konflik antar pemain.</p> <p>- Permainan dibatasi oleh aturan permainan.</p> <p>- Tujuan akhir permainan menciptakan</p>

			hasil/kondisi yang berbeda dari awal bermain.
--	--	--	---

Untuk mencoba memahami terjadinya transformasi Video Game dari hanya sebagai media permainan menjadi sebuah media yang ekspresif maka diperlukan ide dari Ian Bogost yang menyampaikan kata ekspresif yang tentunya sangat berkaitan dengan ide Bogost mengenai kemampuan prosedural retorik pada Desain Video Game. Dengan kata lain Video Game di desain sedemikian rupa untuk sehingga mampu memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pemain. Lebih jauh bogost menyebut bahwa Video Game adalah seni persuasi melalui representasi dan interaksi berbasis aturan dari kata-kata yang diucapkan, tulisan, gambar, atau gambar bergerak. Jenis persuasi ini sangat terhubung dengan kemampuan inti dari komputer karena komputer menjalankan proses, dan menjalankan perhitungan serta manipulasi simbolis berbasis aturan.

Ian Bogost menyampaikan bahwa Videogame adalah media ekspresif. Mereka mewakili bagaimana sistem nyata dan imajiner bekerja. Mereka mengundang pemain untuk berinteraksi dengan sistem tersebut dan membuat penilaian tentangnya. Selain itu Bogost menyampaikan bahwa videogame melayani tujuan representasional yang mirip dengan sastra, seni, dan film, dibandingkan hanya alat.

3. KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan dari terjadinya transformasi Desain Video Game ini merupakan sebuah interpretasi penulis yang muncul didasari melalui tinjauan pustaka dari Desain Video Game dari salah seorang pemikir Desain Video Game modern yaitu Prof. Ernest Adams. Model Desain Video Game dari Prof. Ernest Adams ini dirasa penulis belum dapat menggambarkan mengapa terjadi berbagai pro kontra Video Game dengan munculnya aspek negatif dan positif dari Video Game.



Gambar 3: Berbagai Desain Video Game yang dikaitkan dengan aspek negatif seperti kekerasan. Sumber diolah penulis.

beberapa kasus terkenal yang dikaitkan dengan efek negatif yang berkaitan dengan penggunaan *Video Game* pada gambar 3 diatas adalah sebagai berikut:

1. Peristiwa penembakan pada 20 April 1999 di sekolah Columbine Colorado Amerika Serikat yang diinisiasi dua remaja bernama Eric Haris (Usia 18 Tahun) dan Dylan Klebold (Usia 17 Tahun). Mereka melakukan penembakan atas dasar

kebencian yang menyebabkan 15 korban jiwa (Termasuk para pelaku yang melakukan bunuh diri) dan 24 luka-luka. Kedua remaja ini erat dihubungkan dengan fantasi permainan *Video Game Doom*.

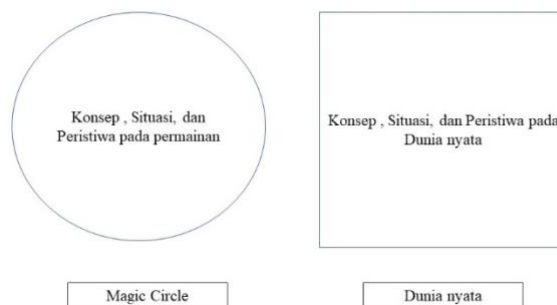
2. Peristiwa Penembakan pada 11 Maret 2009 di sekolah Winnenden Baden Wutemberg Jerman, Remaja 17 Tahun Tim Kretschmer yang menyebabkan 16 korban jiwa (Termasuk pelaku yang melakukan bunuh diri) dan 9 korban luka yang dihubungkan dengan permainan *Video Game Counter Strike dan Far Cry 2*.

3. Peristiwa penembakan pada 21 April 2011 di pulau Utøya Norwegia, Anders Breivik pada saat itu berusia 32 Tahun melakukan aksinya yang menyebabkan 77 Orang meninggal dan 319 luka-luka yang erat dihubungkan dengan permainan *Video Game Call of Duty*.

Meskipun beberapa kasus kejadian penembakan diatas menghubungkan dengan keberadaan *Video Game* namun didapati temuan bahwa *Video Game* bukan menjadi faktor utama atau satu-satunya yang menyebabkan para pelaku melakukan tindak kriminal atau kekerasan yang tidak berperikemanusiaan tersebut. Faktor yang dinyatakan menjadi pemicu pada aksi tersebut misalnya adalah tradisi *bullying* atau perundungan disekolah (Burgess et al., 2006). Burgess et al menyampaikan bahwa penembakan di sekolah merupakan bentuk “*Cultural script*”, sebuah modus operandi yang berkembang sejak tahun 1990an yang dilakukan korban *bullying* kronis yang menahun sebagai bentuk pernyataan perlawanan, termasuk juga faktor akses terhadap senjata api, marginalitas, kerentanan, dan tidak terdeteksi oleh masyarakat sekitarnya.

Namun kembali ke Desain Video Game bahwa dibalik model Desain Video Game modern yang digagas Adams tersimpan adanya kemampuan sebuah Desain Video Game untuk mempengaruhi pemainnya yang kemudian coba dijawab oleh penulis dengan munculnya konsep rancangan baru dari model Desain Video Game dari Adams dengan meminjam pandangan menarik dari Prof. Ian Bogost dengan istilah ekspresif. Meskipun demikian istilah ekspresif dari Bogost merupakan istilah yang sangat abstrak dan menggunakan berbagai istilah yang tidak lazim digunakan pada tinjauan pustaka Desain Video Game umumnya seperti kaitan antara istilah ekspresif dengan retorika prosedural yang kemudian menyimpulkan bahwa Video Game adalah sebuah karya sastra modern yang mempunyai kemampuan mempengaruhi penggunaannya dengan caranya yang sangat unik.

Adams sendiri sebenarnya juga berusaha menggambarkan begitu kuatnya sebuah Desain Video Game terhadap pemain dengan istilah yang dipinjam Adams dari Prof. John Huizinga dengan ide „*Magic Circle*“



Gambar 4: Ide *Magic Circle* dari Prof. Huizinga diolah penulis dari Adams, 2010.

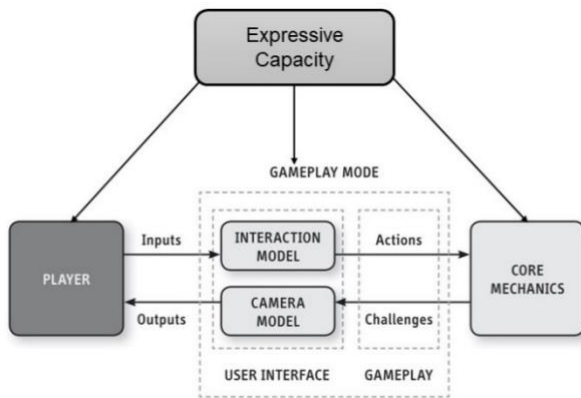
Video Game menciptakan sebuah dunia imajiner yang membuat seorang pemain tidak perlu mengetahui secara persis aturan-aturan apa yang terdapat dalam permainan. Seorang pemain cukup mencoba-coba bermain dalam *Video Game* untuk mengetahui aturan-aturan yang terdapat didalamnya. Hal ini yang menyebabkan pemain lebih dalam menyelam menjadi bagian sebuah lingkungan atau dunia alternatif (Adams, 2010).

Pada buku *Fundamentals of Game Design* dari Adams ditekankan hal yang mirip disampaikan oleh Bogost bahwa munculnya teknik sastra yang dipinjam dari media lainnya seperti buku, film dan sebagainya yang dimungkinkan karena adanya pemanfaatan komputer. Dengan kata lain bahwa Desain sebuah *Video Game* meminjam berbagai teknik hiburan dari media lainnya seperti buku, film dan lainnya. Adams lebih mengedepankan istilah immersif dengan megkategorikan tipe immersif pada Desain *Video Game* yaitu:

- a) *Tactical Immersion. Immersion* / penyelaman tipe ini digambarkan sebagai proses konsentrasi seorang pemain tetris. Permainan berjalan dalam suatu alur dengan kecepatan tinggi yang membuat pemain harus berkonsentrasi untuk bereaksi dengan cepat. Immersion tipe ini muncul dalam tantangan-tantangan kecil didalam permainan yang membuat pemain harus berkonsentrasi penuh untuk bereaksi cepat agar dapat bertahan hidup dalam permainan.
- b) *Strategic Immersion. Immersion* / penyelaman tipe ini digambarkan seperti proses konsentrasi seorang pemain catur. Permainan menuntut pemain berkonsentrasi penuh dalam mengoptimal pertimbangan pengambilan keputusan. Pemain menyelam dalam permainan karena fokus melakukan pengamatan, kalkulasi dan perencanaan.
- c) *Narrative Immersion. Immersion* / penyelaman tipe ini digambarkan seperti pemain yang merasakan masuk kedalam cerita dan menerima kejadian-kejadian yang terjadi seperti nyata. Beberapa hal yang dapat menciptakan *narrative immersion* misalnya jalan cerita, karakter cerita, dan plot cerita yang menarik serta situasi yang dramatis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Meminjam model Desain Video Game Adams seperti yang ditampilkan pada Gambar 2 bahwa komponen-komponen kunci pada Desain Video Game meliputi *Player*, *Game Play Mode* dan *Core Mechanics*. Komponen-komponen kunci ini menjadi bagian yang kemudian dikembangkan menggunakan pendekatan ekspresif yang disampaikan Bogost.



Gambar 2. Transformasi Desain Video Game

Digambarkan disini bahwa sebelumnya dalam Desain Video Game lebih mengedepankan unsur bermain namun Ketika dimasukkan kapasitas ekspresif maka sebuah Desain Video Game juga akan berfokus pada seni mempengaruhi. *Expressive Capacity* atau juga dapat dikatakan sebagai sebuah seni mempengaruhi secara modern yang terdapat pada Video Game. kapasitas ekspresif tersebut dapat dirancang pada aspek pemain, moda permainan dan juga mekanika inti dari Video Game tersebut.

Artinya disini Desain Video Game yang sudah bertransformasi ini membutuhkan perhatian khusus dari para Desainer Video Game bagaimana fungsinya berfokus sebagai alat permainan yang memiliki kapasitas untuk mempengaruhi pemainnya. Pada posisi *Player* Adams menawarkan konsep *Player centric approach*nya dimana seorang desainer mempunyai tugas untuk menghibur dan menyentuh perasaan seorang pemain. Pada *Core Mechanics* Adams menekankan pentingnya mekanika inti karena bagian ini menentukan efek tindakan pemain terhadap dunia game. Kemudian ditengah-tengah adalah mode permainan (*Gameplay Mode*) yang merupakan sinergitas kompleks antara model interaksi dan model kamera yang dikenal sebagai antarmuka (*User Interface*) yang dikombinasikan dengan permainan. Ketika semua komponen-komponen Desain Video Game itu berinteraksi dengan kapasitas ekspresif maka Video Game akan menjadi sebuah produk kebudayaan yang memiliki strata yang sama layaknya benda-benda seni lainnya seperti novel, dan film.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan Video Game senantiasa akan berubah mengikuti tantangan jaman dan perubahan teknologi. Semakin

meningkatnya kekuatan proses suatu komputer termasuk kapasitas pada visual dan audio maka dapat meningkatkan kemampuan suatu Video Game untuk mempengaruhi pemain yang memainkannya. Selain itu didorong dengan semakin banyaknya pemikir-pemikir dibidang pengembangan Video Game maka khususnya Desain Video Game akan mengalami pengembangan. Disini tentunya apabila belum ada aturan-aturan mengikat maka penggunaan Video Game dapat dimanfaatkan tanpa mengikuti aturan-aturan yang berlaku, disini lain norma-norma dan etika-etika dimasyarakat juga berkembang tidak secepat perkembangan Video Game. Oleh karena itu pengembangan Video Game semakin tidak hanya menjadi eksklusif ranah bidang ilmu komputer namun juga bidang-bidang ilmu lainnya.

Penulis disini juga tidak dapat memungkiri terjadinya bias penulis karena penulis hanya melakukan pengungkapan terjadinya pergeseran model Desain Video Game yang dibuat oleh Adams menjadi model yang terpengaruhi oleh adanya upaya-upaya seorang desain Video Game baik secara sengaja atau tidak sengaja berusaha menciptakan sebuah produk untuk mempengaruhi pemainnya yang bisa saja kearah yang baik atau sebaliknya kearah yang tidak baik. Artinya sebuah produk Video Game modern saat ini sangat sulit untuk disebutkan bebas nilai. Selain itu karena terdapatnya berbagai pemikir-pemikir Video Game di era modern ini tentunya kedepannya besar harapan penulis adanya peneliti lainnya yang mencoba membandingkan model desain Video Game Adams dengan model desain Video Game lainnya dan juga mencoba mengkajinya dalam hubungannya pada pemikiran Bogost.

Kedepannya penulis berharap terdapatnya peneliti lain yang dapat melakukan penelitian pengungkapan serupa mungkin saja menggunakan metode yang lain seperti misalnya semiotika atau studi kasus secara eksplisit pada desain Video Game di Indonesia. Di Indonesia masih sangat perlu dikembangkan pemikiran-pemikiran terkait desain Video Game khususnya yang sesuai dengan segala karakteristik masyarakat Indonesia.

Pada akhirnya penulis juga terkesan hanya menonjolkan aspek negatif dari desain suatu Video Game namun tentunya apabila ditelusuri berbagai literatur banyak ditemukan aspek positif dari Video Game yang tentunya tidak terlepas dari sebuah desain Video Game yang bertujuan untuk menciptakan hal positif terhadap pemainnya, beberapa peneliti yang mengungkapkan aspek positif dari Video Game dapat ditemukan pada (Alonso-Díaz et al., 2019; Caroca et al., 2019; Dishon & Kafai, 2019). Alonso-Díaz et al dengan model „*Pleasure of Learning*“ menyampaikan bahwa orang dewasa bisa mempelajari *soft skills* maupun *hard skills* melalui Video Game, dan ini sangat efisien dan efektif karena adanya perpaduan antara kebebasan bermain, dan kesenangan dalam bermain. Caroca et al menggunakan Video Game sebagai media pembelajaran menghadapi bencana kebakaran hutan. Dishon & Kafai mencoba menerapkan Video Game sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi generasi muda terkait tema-tema sosial kemasyarakatan

DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2017). The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. *Child Development Perspectives*, 11(3), 202–206. <https://doi.org/10.1111/cdep.12232>
- Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design. In *Pearson Prentice Hall*.
- Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS's jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740–760. <https://doi.org/10.1080/09546553.2016.1207633>
- Alonso-Díaz, L., Yuste-Tosina, R., & Mendo-Lázaro, S. (2019). Adults video gaming: Key competences for a globalised society. *Computers and Education*, 141(June), 103616. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103616>
- Bogost, I. (2007). Persuasive Games. In *The MIT Press*. Massachusetts Institute of Technology. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.003.0001>
- Burgess, A. W., Garbarino, C., & Carlson, M. I. (2006). Pathological teasing and bullying turned deadly: Shooters and suicide. *Victims and Offenders*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.1080/15564880500498705>
- Caroca, J., Bruno, M. A., Aldunate, R. G., & Arancibia, C. U. (2019). Epistemic video game for education in wildfire response: A pilot study. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 11(3), 247–258. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2019.100481>
- Crawford, C. (1982). *The Art Game Computer Game Design*.
- Dishon, G., & Kafai, Y. B. (2019). Connected civic gaming: rethinking the role of video games in civic education. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1704791>
- El Ghamari, M. (2017). Pro-Daesh jihadist propaganda. A study of social media and video games. *Security and Defence Quarterly*, 14(1). <https://doi.org/10.5604/01.3001.0010.8472>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Green, A. M. (2022). Far Cry 5, American Right-Wing Terrorism, and Doomsday Prepper Culture. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120211073379>
- Liang, S., Li, H., & Yang, X. (2014). The Video Game from the Perspective of Positive Psychology. *Open Journal of Social Sciences*, 02(08), 57–60. <https://doi.org/10.4236/jss.2014.28009>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play - Game Design Fundamentals. In *The MIT Press*. Massachusetts Institute of Technology. <https://doi.org/10.1201/b17460>
- Schulzke, M. (2013). Being a terrorist: Video game simulations of the other side of the War on Terror. *Media, War and Conflict*, 6(3). <https://doi.org/10.1177/1750635213494129>
- Stahl, R. (2006). Have you played the war on terror? *Critical Studies in Media Communication*, 23(2). <https://doi.org/10.1080/07393180600714489>

BIODATA PENULIS



Penulis adalah dosen dalam bidang Desain Game pada Prodi Teknologi Permainan Politeknik Negeri Media Kreatif. Alumni Fakultas Design, Medien und Information Hochschule fuer Angewandte Wissenschaften Hamburg Jerman dengan bidang studi Diplomingenieur Medientechnik yang meneliti tentang Sistem penyensoran dan self censorship pada Video Game.