

Menurut WHO, yang disebut remaja adalah mereka yang berada pada tahap transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO adalah 12 sampai 24 tahun. Menurut Menteri Kesehatan RI tahun 2010, batas usia remaja adalah antara 10 sampai 19 tahun dan belum kawin.

Tabel kombinasi warna *background* dan teks untuk tayangan visual dan layar komputer dalam artikel yang berjudul *Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran* oleh Sigit (2011) sebagai berikut :

Tabel 2. Warna yang Dianjurkan untuk *Background* dan Teks

<i>Background</i>	Gambar dan Teks di atas <i>Background</i>	Warna yang harus dihindari
Biru	Kuning, orange, putih, biru muda	Orange dan merah terang, dan hitam
Hijau tua	Merah muda, putih	Orange dan merah terang, hitam
Kuning pucat	Biru sedang hingga tua, ungu sedang hingga tua, hitam	Putih dan semua warna yang terang
Hijau pucat	Hitam, hijau tua	Merah, kuning, putih, dan semua warna yang terang
Putih	Hitam dan warna-warna gelap lainnya	Warna-warna terang, khususnya kuning

Sumber : Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran (Sigit : 2011)

Penggunaan warna dalam multimedia pembelajaran juga mempunyai aturan-aturan sebagai berikut :

- Warna digunakan untuk penekanan dan penandaan.
- Warna yang digunakan pada latar depan harus kontras dengan latar belakang.

- c. Tidak boleh terlalu banyak menggunakan jenis warna yang berbeda.
- d. Pertimbangkan dampak penggunaan warna untuk proses pembelajaran.

Selain penggunaan warna, penggunaan jenis huruf juga mempengaruhi kualitas media pembelajaran. Pujiriyanto (2005:56) menyebutkan bahwa huruf dapat dikelompokkan menjadi lima tipe sebagai berikut :

- a. Huruf tak berkait (*Sans Serif*) merupakan jenis huruf yang sangat cocok untuk tampilan dilayar monitor karena tajam dan mudah dibaca. Jenis huruf ini bersifat kurang formal, lebih hangat dan bersahabat. Bentuk huruf yang populer dari tipe ini adalah Helvetica dan Arial.
- b. Huruf berkait (*Serif*) adalah tipe huruf dengan ketebalan yang kontras. Huruf tipe ini bersifat formal, anggun, dan konservatif yang mengekspresikan organisasi dan intelektual. Contoh paling umum adalah Times.
- c. Huruf tulis (*latin/Cursive*) adalah tipe huruf yang bersifat anggun dan memberikan kesan sentuhan pribadi. Contoh dari tipe ini adalah *Lydian Csv BT, English 111 Vivace B*.
- d. Huruf dekoratif adalah tipe huruf yang mempunyai desain yang rumit. Tipe ini hanya cocok digunakan untuk *headline*.
- e. Huruf *Monospace* adalah tipe huruf yang berjarak untuk setiap hurufnya. Jenis *monospace* banyak digunakan untuk *coding* dan *preformatted text*. Contoh dari tipe ini adalah *courier*.

B. Game

1. Definisi Game

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar Permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai *pemainnya*. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Pada awalnya, *game* identik dengan permainan anak-anak. Kita selalu berpikir *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat *menyenangkan* hati mereka. Dengan kata lain, segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*.

Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann and Oskar Morgenstern (dalam Yansira, 2011:1) 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.”

Menurut Sadiman (dalam Komariyah & Soeparno 2010: 65) permainan adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu

pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *game* tersebut.

2. Jenis-jenis *game*

Game komputer lebih sering dimainkan oleh anak-anak, akan tetapi pada zaman sekarang orang dewasa juga suka bermain *game* dan mengikuti perkembangan *game-game* yang ada sekarang. Jenis *game* sangatlah tergantung dari perkembangan zaman. Jika dilihat dari grafis yang digunakan dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).

Permainan berdasarkan strateginya dapat dikelompokkan menjadi 6 kelompok yaitu :

a. *Game* petualangan

Pemain bergerak melalui dunia yang kompleks. Pemain menjalankan misi tertentu dan mengumpulkan alat yang memadai untuk mengatasi halangan petualangan.

b. *DnD game*

DnD game disebut juga dengan *Role Playing Game*. Pemain memerankan suatu karakter sesuai pilihannya.

c. Wargames

Wargames menggunakan model miniatur dari peperangan, prajurit dan aturan yang sangat kompleks.

d. Game keberuntungan

Permainan ini mengandalkan sisi keberuntungan pemain.

e. Educational and children's games

Permainan ini dirancang dengan tujuan pendidikan. *Game* ini menunjukkan potensi besar terhadap permainan komputer yang mendidik. *Game* didesain agar dapat mendidik, menambah pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan.

f. Interpersonal games

Pemain melakukan pertukaran informasi dengan komputer yang dikendalikan oleh pemain lain. Topik yang dibicarakan berupa perasaan, sisi positif atau negatif yang dinyatakan oleh orang lain. Sikap gesit akan meningkatkan popularitas pemain.

Menurut Crawford (1980) dalam bukunya yang berjudul “*The Art of Computer Game Design*” menyebutkan bahwa Permainan adalah bagian mendasar dari eksistensi manusia dan membagi permainan menjadi lima wilayah utama, yaitu permainan papan, permainan kartu, *atletik game*, permainan anak-anak, dan permainan komputer.

a. Permainan papan

Permainan ini terdiri dari sebuah papan bermain yang dibagi menjadi beberapa sektor. Permainan bertujuan untuk menangkap pemain lain,

mencapai objektif, menguasai wilayah, atau mendapatkan beberapa komoditas yang berharga.

b. Permainan kartu

Permainan kartu menggunakan satu set kartu. Permainan berputar di sekitar kombinasi yang dibangun dari kartu tersebut. Perhatian utama pemain adalah analisis kombinasi kartu.

c. *Athletic game*

Permainan lebih menekankan kepada kemampuan fisik daripada kemampuan mental. Perhatian utama pemain adalah keterampilan menggunakan anggota tubuh.

d. Permainan anak-anak

Tipe lain dari aktivitas *game* adalah permainan anak-anak. Contoh permainan ini adalah petak umpet dan kejar-kejaran. Permainan ini sering mengambil bentuk kegiatan kelompok yang menekankan permainan fisik sederhana. Penggunaan keterampilan sosial menjadi perhatian utama pemain dalam permainan ini.

e. Permainan komputer

Permainan ini dimainkan pada komputer. Komputer bertindak sebagai lawan dan wasit. *Game* ini menyediakan grafik animasi yang bagus.

Menurut Dwi Cahyo (2011:1) *game* berdasarkan jenis penggolongannya yang berbeda-beda/*genre game*, maka digolongkan sebagai berikut: