

Sejarah Game

Reni Resiani Summaryati

resiani.reni@yahoo.com

Abstrak

Dalam kehidupan kita tidak lepas dari game, siapa yang tidak bermain game, mulai dari anak kecil sampai dengan orang dewasa menyukai game. Jadi Game adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi. Karena salah satu tujuan game itu sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang di mainkannya saja .

Kata Kunci: sejarah game, handphone, komputer

Pendahuluan

Game sebenarnya sangat penting untuk perkembangan otak manusia. Seorang manusia akan mulai berfikir jika sudah di hadapkan sebuah masalah. Tetapi Game juga mempunyai dampak positif dan negatif pada kehidupan yang memainkannya. Contoh dampak positif, misalnya sebagai penghilang stres karena lelah bekerja seharian, mungkin bermain game tepat untuk menghilangkan penat tersebut. Lalu bagi anak-anak sebagai media untuk menambah kecerdasan otak dan daya tanggap, dan masih banyak lagi dampak positif yang lainnya. Sedangkan contoh dampak negatif, misalnya: bisa melupakan aktifitas lainnya karna sering bermain game yang terlalu terus-menerus,

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda. Lalu jika bermain game di komputer terlalu lama akan merusak mata, dan lain sebagainya .

Pembahasan

Jenis - jenis game

Jenis game mungkin sangat banyak dan bervariasi, dari media untuk memainkannya yang berbeda, cara bermain, jumlah pemain, tapi disini yang akan saya jelaskan adalah jenis game berdasarkan tipe game yang biasanya di mainkan di handphone dan komputer.

1. Action games, biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (puzzle), balapan, dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda-benda.
2. Real Time Strategy (RTS) adalah game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh game jenis ini adalah Age of Empire, War Craft, dan sebagainya.
3. Role Playing Games (RPG), kebanyakan game jenis ini melibatkan masalah taktik, logika, dan eksplorasi atau penjelajahan. Dan juga kadang meliputi teka-teki dan masalah ekonomi karena pada game ini biasanya melibatkan pengumpulan barang-barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik. Contoh dari game ini adalah Final Fantasy, Ragnarok, Lord of The Rings, dan sebagainya.
4. Real World Simulation, meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. Games ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual. Contohnya seperti adalah game Championship Manager.
5. Construction and Management, seperti game Roller Coster Tycoon dan The Sims. Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. Game ini jarang yang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hampir tidak pernah meliputi tantangan fisik.

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

6. Adventure games, mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka-teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual, dan tantangan fisik namun sangat jarang.

7. Puzzle games, ditujukan untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.

8. Slide scrolling games, pada jenis game ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan background. Contoh game tipe seperti ini adalah Super Mario, Metal Slug, dan sebagainya.

Game merupakan salah satu kebutuhan yang menjadi masalah besar bagi pengguna komputer, karena untuk dapat memainkan game dengan nyaman, semua komponen komputernya harus memiliki kualitas yang baik, terutama VGA card-nya

Kesimpulan dari semua definisi di atas bahwa GAME merupakan suatu alat yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan perkembangan teknologi yang ada. Game merupakan sebagian yang tidak terpisahkan bagi kehidupan seorang anak khususnya, merupakan hal yang dapat menyebabkan kecanduan kepada orang yang memainkannya, serta dapat menjadi alat refreshing penghilang penat dari segala rutinitas keseharian yang telah kita lalui.

SEJARAH GAME

Lalu dari segi perkembangan GAME tersebut, dapat di lihat dari perkembangan-perkembangan game dan sejarah dari game tersebut. Video game berawal dari pengembangan tabung sinar katoda yang terdapat dalam sistem peluru pertahanan pada akhir Perang Dunia II. Program-program ini kemudian di adaptasi ke dalam bentuk permainan sederhana.

Pada 1947 Thomas Toliver Goldsmith Jr dan Estle Ray Mann menciptakan permainan simulator rudal Cathode Ray Tube Device Amusement. Permainan ini terinspirasi dari kecanggihannya radar Perang Dunia II. Inilah game elektronik pertama yang tercatat dalam sejarah. Meski memiliki unsur permainan, game ini tak populer.

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

Penggunaannya terbatas untuk kepentingan simulasi latihan militer. Tampilannya juga masih sederhana belum berwarna dan hanya mengeluarkan suara “tat-tit-tut”. Baru pada 1970-an game elektronik bias dinikmati di rumah-rumah. Ralph Baer, seorang Jerman berdarah Yahudi, mendesain video game rumahan pertama dengan prototipe bernama Brown Box. Baer menjual idenya ke perusahaan Magnafox. Prototipe Baer kemudian di rilis ke pasar dengan nama Magnafox Odyssey. Produk ini berisi 16 game built-in yang dapat di ganti-ganti dengan menggunakan sebuah switch. Ralph Baer kemudian tercatat sebagai “bapak game dunia”. Popularitas video game kian menanjak ketika pengusaha Nolan Bushnell mendesain mesin game koin (arcade) pertama di dunia bernama computer space di Indonesia populer dengan sebutan Ding-Dong. Bushnell kemudian membuat game simulasi ping-pong yang di beri nama Pong. Game ini laku keras di pasaran. Hampir setiap keluarga di Amerika bermimpi bias membeli game ini. Di berbagai taman hiburan dan kafe, Pong bahkan harus dibongkar setiap 24 jam sekali untuk mengeluarkan koin yang berjejalan. Selama puluhan tahun, orang Amerika lebih banyak menghabiskan uangnya untuk sistem home video game dan di tempat-tempat permainan Ding-Dong daripada untuk menonton film atau music. Jumlah totalnya mencapai lebih dari sebelas milyar dolar, tulis Roger Fidler dalam Mediamorfosis

Belum puas dengan Pong, Bushnell meluncurkan Atari 2600, video game pertama yang berbasis konsol, lalu Atari 7800 yang di sebut-sebut sebagai pelopor penggunaan joystick.

Tapi semua kejayaan itu tak bertahan lama. Pasar jemu. Angka penjualan merosot. Sebagian perusahaan video game Amerika beralih ke bisnis komputer lain atau bangkrut. Sebagian besar kaum eksekutif dan analis industri melihat hal ini sebagai pertanda bahwa video game hanyalah sebuah keisengan. Pada saat itulah muncul pendatang baru dari Jepang, Nintendo, yang menggebrak pasar video game dunia dengan merilis Famicom. Konsol ini menampilkan gambar dan animasi resolusi tinggi untuk kali pertama. Setelah mendapat sambutan hangat di Jepang, Famicom melakukan ekspansi pasar ke Amerika. Pada 1989, Nintendo mengendalikan 80 persen pasar video

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

game Amerika. Bahkan pada 1990-an, satu dari setiap lima rumah tangga di Amerika memiliki perangkat permainan Nintendo, tulis Fidler. Pada tahun-tahun berikutnya, Nintendo berhasil menikmati posisi istimewa di pasar video game. Pesaing-pesaingnya tak mampu membendunginya. Tidak sempat member perlawanan sengit melalui Sonic The Hedhog. Sayang, perusahaan ini lebih sering kalah cepat dalam pengembangan game ketimbang Nintendo. Penantang serius Nintendo muncul pada 1994. Sony, perusahaan elektronik terkemuka, merilis Sony Playstation (PSX), konsol berbasis CD. PSX terjual hingga ratusan juta unit. Sony bahkan kian merajalela melalui PlayStation 2, yang sudah berbasis DVD. Nintendo, Sega, dan Microsoft, yang mengeluarkan produk terges mereka, belum mampu mengalahkannya. Tapi perang belum berakhir. November 2005 Microsoft datang dengan Xbox 360, konsol generasi terkini yang memanfaatkan media HD-DVD. Dengan segudang fitur istimewa, Xbox 360 menarik banyak penggemar game. Tak mau kalah, Nintendo meluncurkan terobosannya, Nintendo Wii. Dengan inovasi pada stik kontrol mereka yang “motion sensitive”, Nintendo kembali mengambil-alih pasar video game. Sony, sekalipun mengeluarkan Playstation 3, sudah terlambat.

Tinggallah kini persaingan antara Microsoft dan Nintendo. Tapi pesaing-pesaing baru akan bermunculan. Salah satunya Apple, sebuah perusahaan notebook terkemuka yang sukses dengan iPhone dan iPod. Ada rumor mereka berencana terjun ke industry konsol video game. Pihak Nintendo sudah mewaspadai Apple sebagai musuh masa depan mereka.

GAME ONLINE

Membicarakan sebuah game tentu tak lebih seru tanpa membicarakan perkembangan dari game online yang ada sekarang ini. Untuk pertama saya akan menjelaskan apa arti serta pengertian dari game online tersebut. Game Online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN GAME ONLINE

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Games Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi Internet. Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya di lepas lalu di komersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai game online semakin cepat

PERKEMBANGAN GAMES ONLINE DI INDONESIA

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, di mulai dengan masuknya Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.

DAMPAK BAIK DAN BURUK GAME

Segala sesuatu pasti memiliki dampak yang positif ataupun yang negatif bagi seseorang yang masuk ke dalamnya. Maka dari itu, saya akan membahas sedikit tentang dampak baik dan buruknya dari permainan game itu sendiri.

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org

Dari postingan di atas tentu kita dapat melihat dampak baik dan buruk dari game itu sendiri. Dampak baik atau positif yang dimiliki oleh game bahwa game yang bersifat permainan dan hiburan tentu dapat merefreshing sejenak otak dan pikiran para penggunanya untuk sejenak dari segala hal dan berbagai macam pikiran yang menjejali otaknya sehingga para pengguna atau pemain game dapat merasa rileks serta senang ketika memainkan permainan tersebut.

Untuk melihat dampak negatif atau efek buruk yang ditimbulkan oleh game bahwa game dapat menyebabkan seseorang kecanduan jika memainkannya terus menerus. Dan siapa yang tidak dapat mengendalikan pikirannya untuk tidak terus bermain dengan game tersebut maka orang yang telah kecanduan akan tidak dapat berfikir tentang hal yang baik dan lebih penting dari pada hanya bermain permainan game sepanjang harinya.

Tips dan solusi

- Pilihlah game yang menurut anda bermanfaat buat anda yang bisa merangsang pertumbuhan otak.
- Bermainlah dengan sportif dan ikuti alur mainnya.
- Pilih game yang sesuai umur anda.
- Harus bisa mengatur diri anda.
- Atur waktu dan inget dengan kegiatan lainnya.

Penutup

Ada kekurangan pasti ada kelebihan, begitu juga dengan saya yang membuat artikel ini. Semoga artikel ini yang saya buat akan bermanfaat bagi kita semua. Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Penyebabnya bisa mempengaruhi rasa penat terhadap tugas dan ajakan teman. Saran saya jangan terlalu sering untuk bermain game, supaya tidak kecanduan game isilah waktu anda untuk mengerjakan sesuatu yang lebih bermanfaat.

Referensi

1. <https://g2hcombrowordpress.wordpress.com/sejarah-perkembangan-game/>
2. Wed56.blogspot.co.id/2014/03/makalah-tentang-perkembangan-game.html
3. Ramadhannizar.blogspot.com/2011/10/makalah.html
4. Ajiraksakumala.blogspot.co.id>berita>softskill>tugas

Biografi



Nama saya Reni Resiani Sunmaryati. Saya seorang Mahasiswa disalah satu Perguruan Tinggi di Kota Tangerang, jurusan Sistem Informasi dengan konsentrasi Komputer Akuntansi. Saya tertarik dengan dunia bisnis atau manajemen khususnya dengan mengoptimalkan penggunaan IT yang semakin berkembang. Senang untuk berbagi dengan kalian. Untuk sharing lebih lanjut tentang IT, yuk kontak di:

Instagram: @reni.resiani

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2008-2017 ilmuti.org

Seluruh dokumen di ilmuti.org dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapat ijin terlebih dahulu dari ilmuti.org