

Kajian Pustaka Perkembangan *Genre Games* Dari Masa Ke Masa

Rio Caesar

Magister Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
e-mail: rio.caesar.88@gmail.com

Abstrak

Dalam perkembangan dunia *game* selama 30 tahun belakangan ini *video game* sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan kita dan bahkan melahirkan industri yang bernilai jutaan dollar. Berbagai jenis perangkat diciptakan seiring dengan perkembangan tersebut. *Genre* (kategori) dalam *video game* juga mengalami perkembangan yang pesat bersamaan dengan berkembangnya *video game* itu sendiri, selain itu perkembangan *genre game* juga dipengaruhi oleh perkembangan pesat dari teknologi perangkat yang diciptakan. Sebuah *game* tidak hanya termasuk ke dalam sebuah *genre* saja, bisa saja sebuah *game* termasuk dalam beberapa *genre* sekaligus. Pada paper ini akan dibahas mengenai perkembangan *genre game* berdasarkan dari perangkat yang tercipta dalam sejarah perkembangan *game* dari masa ke masa.

Kata kunci: *genre, video game, sejarah, perangkat game.*

Abstract

In the development of the game world for the past 30 years video games have become an integral part of our culture and even spawned a multimillion dollar industry. Various types of devices are created in line with these developments. Genre (category) in video games are also experiencing rapid development in conjunction with berkembangnya video game itself, in addition to the development of the game genres are also influenced by the rapid development of technology device created. A game does not just fall into a genre, it could be a game included in several genres at once. This paper will discuss the development of the genre of games based on the device that is created in the history of the game from time to time.

Keywords: genre, video games, history, gaming devices.

Pendahuluan

Semenjak perkembangannya di awal tahun 1950an dan salah satunya adalah sebuah simulasi dari penelitian ilmiah Willy Higinbotham mengenai *game* yang menyerupai tenis meja (ping pong) dan kemudian mulai populer di masyarakat di tahun 1970an dan 1980an (dimana *game* konsol dan *game arcade* mulai muncul). *Video game* sudah menjadi sesuatu yang populer dan bahkan menjadi bagian dari kebudayaan modern.

Mengikuti perkembangan *video game* yang pesat pengguna menuntut suatu hal yang efisien dan informatif untuk mengakses *game*, sebuah cara untuk para pembuat *game*, peneliti, pemain, dan orang awam dalam menjelaskan *video game*. *Genre* merupakan sebuah fitur yang penting dalam mengorganisir dan mengakses *video game*. Dalam sebuah genre tersedia informasi yang berbeda mengenai *game* yang ada.

Game dan Genre Game

Pengertian mengenai *video game* sudah berkembang lama, mulai dari penjelasan teknis murni sampai ke konsep umum yaitu sebagai kelas baru dari hiburan interaktif. Secara teknis, untuk sebuah produk dapat dikatakan sebagai sebuah *video game*, harus ada sebuah sinyal video yang dikirimkan melalui tabung sinar katode (*cathode ray tube / CRT*) untuk menampilkan sebuah gambar ke dalam layar (Mark Wolf, 2007). Akan tetapi sekarang ini pengertian *video game* sudah berubah sama sekali dan meninggalkan pengertian teknisnya dan merangkul berbagai macam teknologi. Walau penjelasan yang kaku masih menekankan bahwa *video game* adalah *game* yang dimainkan di perangkat keras yang dibangun dengan sirkuit logika elektronik yang membawa elemen interaksi dan mengembalikan hasil aksi pemain melalui layar (Mark Wolf, 2007)

Dalam “*Theoretical frameworks for analyzing turn-based computer strategy Games*” (Nick Caldwell, 2004) menyimpulkan bahwa

“different genres of Game, even different subgenres of Game, deployed such diverse representational strategies as to make general claims seem untenable. . . . Games might share some basic purpose—to entertain—but each new Game that appeared on my screen could well have been in a different medium, or a different language, altogether” (P.42)

“genre yang berbeda dari *Game*, bahkan subgenre yang berbeda dari *Game*, mengerahkan beragam strategi representasi untuk membuat klaim umum tampak tidak bisa dipertahankan *Game* mungkin berbagi beberapa tujuan dasar - untuk dasar menghibur - tetapi setiap permainan baru yang muncul di layar bisa saja muncul di media yang berbeda, atau bahasa yang berbeda, sama sekali.”

Mengamati sebuah *Game* dan genrenya tidak bisa dilakukan secara terpisah, dengan menggunakan pendekatan yang kritis untuk memahami interaksi dari genre, pengamatan yang berguna dapat dibuat dengan melihat media secara keseluruhan. (Thomas H. Apperley,2006).

Industri *Game* Dan Perkembangan Industri *Game*

Dari artikel yang ditulis Amana Kuller dijelaskan mengenai perkembangan industri *Game* berdasarkan urutan waktunya.

1958

Fisikawan Willy Higinbotham menciptakan video *Game* pertama di Brookhaven National Laboratory di Upton, New York. Permainan seperti tenis meja yang dimainkan pada sebuah osiloskop



Gambar 1. Kontroler Tenis Meja

1961

Steve Russell, seorang mahasiswa di Massachusetts Institute of Technology (MIT), menciptakan Spacewar, permainan komputer interaktif pertama ini berjalan pada mainframe komputer Digital PDP - 1, dan grafis yang terdiri dari karakter teks ASCII.



Gambar 2. Spacewar

1966

Ralph Baer, seorang insinyur di Sanders Associates, menerima dukungan dari perusahaannya (sebuah perusahaan konsultan elektronik militer di NH) untuk mengeksplorasi ide menciptakan permainan interaktif menggunakan televisi.

1967

Baer dan tim sukses dalam menciptakan dua *Game TV* interaktif, *Game* mengejar dan *Game* tenis. Mereka juga mampu memanipulasi pistol mainan sehingga mendeteksi titik cahaya pada layar TV

1970

- Magnavox membeli lisensi TV permainan Baer dari Sanders Associates



Gambar 3. Magnavox

- Nolan Bushnell dan Ted Dabney (pendiri masa depan Atari) mulai usaha mereka untuk membuat versi arcade Spacewar dari , menyebutnya Computer Space .

1971

Computer Space menjadi *Game* pertama *Game* arcade yang pernah dirilis. 1500 *Game* didistribusikan. Konsensus publik mengatakan bahwa *Game* ini terlalu sulit untuk bermain



Gambar 4. Computer Spcae

25 April

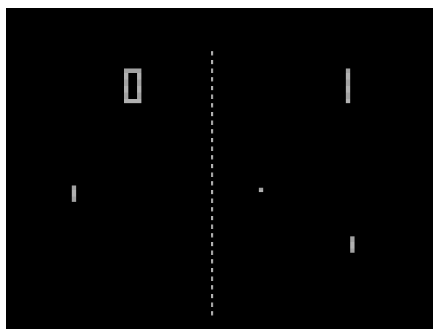
Sebuah paten USA dikeluarkan untuk Ralph Baer untuk "A Television Gaming Apparatus and Method"

1972

24 May

- Magnavox Odyssey, sistem video *Game* rumah pertama, yang dipamerkan di sebuah konvensi di Burlingame, CA, dan dirilis ke publik akhir tahun itu.

- Bushnell dan Dabney menemukan Atari. Mereka nama perusahaan setelah istilah dari *Game* Jepang "Go" "Atari" setara dengan "check" dalam permainan catur.
- Al Alcorn disewa oleh Atari untuk program video *Game*. *Gane* pertama yang dibuat oleh Atari adalah Pong.



Gambar 5. Pong

1975

- Atari Pong diluncurkan dengan bantuan dari Sears Roebuck, yang mendanai produksi 150.000 unit.
- Gunfight, *Game* komputer “pertama”, ini adalah *Game* pertama yang menggunakan mikroprosesor bukan bawaan sirkuit solid-state.

1976

- Coleco merilis video *Game* konsol rumah pertama yang disebut Telstar.
- Debut Fairfield Camera & Instrument adalah Sistem Video Entertainment yang dikenal kemudian sebagai Channel F. *Game* konsol rumah yang pertama yang diprogram, hal ini memungkinkan pengguna untuk mengganti *Game* dengan mengganti kartrid yang menyerupai 8 - track kaset audio.

1977

Atari memperkenalkan sistem yang pertama berbasis cartridge yang disebut Sistem Komputer Video yang kemudian menjadi dikenal sebagai Atari 2600. Dijual seharga \$ 249,95

1978

- Pengendali baru berupa trackball masuk kedalam industri *Game* sebagai pengendali *Game* terbaru Atari “Football.
- Midway memperkenalkan Space Invaders ke dalam arcade. *Game* ini adalah *Game* pertama yang menggunakan sistem nilai tertinggi.
- Atari mencoba masuk kedalam industri komputer untuk bersaing dengan Apple, tetapi produknya tidak diperdulikan oleh pasar.

1979

- Atari mengembangkan konsol tangan yang menampilkan hologram dan diberi nama Cosmos (produk ini tidak pernah dirilis).
- Asteroid adalah *Game* pertama yang mengizinkan peraih nilai tertinggi untuk memasukan inisial 3 huruf nama mereka kedalam mesin *Game*.

1980

- Mattel's Intellivision memunculkan pesaing pertama dari Atari 2600 yang memiliki grafis yang lebih baik tetapi juga harga yang lebih mahal.
- Activision menjadi penyedia *Game* pihak ketiga pertama. Perusahaan ini diciptakan oleh programer Atari yang ini menerima kredit individu dari menciptakan *Game* untuk Atari.
- Battlezone adalah permainan 3D pertama yang pernah diciptakan dan kemudian digunakan oleh militer Amerika dalam latihan mereka.
- 300.000 unit Pac-Man diluncurkan oleh Namco.
- Defender, *Game* pertama yang menerapkan dunia virtual dan menggunakan radar di bagian atas layar.

1981

Arnie Katz dan Bill Kunkel mendirikan majalah video-*Game* pertama, *Electronic Games*.

1982

Atari meluncurkan the Atari 5200 untuk bersaing dengan Coleco Colecovision.

1983

- Cinematronics meluncurkan Dragon Lair buatan Rick Dyer, *Game* ini merupakan *Game* pertama yang menerapkan fitur laser disc.
- Commodore 64 lahir, perangkat ini merupakan konsol video *Game* terbaik dan cukup mahal saat itu.



Gambar 6. Comodor 64

- Nintendo memperkenalkan Famicom di Jepang, yang kemudian dikenal sebagai Nintendo Entertainment System (NES) di USA.



Gambar 7. Nintendo Entertianment System (NES)

1985

Game Tetris dikembangkan oleh programmer Rusia, Alex Pajitnov, dan dimainkan di PC

1986

- NES diluncurkan di USA
- Untuk bersaing dengan NES, Sega meluncurkan Sega Master System (SMS)
- Atari meluncurkan Atari 7800 untuk tetap bersaing di pasaran

1989

- Nintendo meluncurkan konsol tangan *Game Boy* dengan harga \$109.
- NEC meluncurkan konsol 16-bit pertama di USA dan dikenal dengan nama TurboGrafx-16 dijual dengan harga \$189. NEC merupakan konsol pertama yang memainkan *Game* yang disimpan di dalam CD.



Gambar 8. TurboGrafx-16

- Pengalaman Arcade sebenarnya muncul di USA ketika Sega meluncurkan Genesis yang merupakan konsol rumahan 16-bit dengan harga \$249.95
- Atari mencoba memasuki pasara konsol tangan dengan Lynx seharga \$149

1991

Super NES diluncurkan di U.S. oleh Nintendo seharga \$249.95

1993

- Atari merilis Jaguar, berusaha untuk menjadi yang pertama pada konsol 64-bit di pasar padahal produk ini berjalan di 2 CPU 32-bit
- Senator Joseph Lieberman dari Connecticut dan Herbert Kohl dari Wisconsin meluncurkan penyelidikan Senat mengenai kekerasan dalam video *Game*, berharap untuk memulai larangan *Game* bertema kekerasan.

1994

- Hasilkan dari penyelidikan Senat, Entertainment Software Rating Board (ESRB) dibuat. Peringkat sekarang diberikan kepada video *Game* dan ditandai pada kemasan *Game* untuk menunjukkan usia yang disarankan untuk pemain dan menunjukkan isi konten.
- Di Jepang, Sega Saturn dan Sony PlayStation diluncurkan untuk pertama kali.



Gambar 9. PlayStation

1995

- Sony membawa PlayStation ke U.S. dan dijual seharga \$299.N
- Nintendo meluncurkan Nintendo 64 di Jepang

1996

- Arcades memfokuskan pada permainan yang dapat dinaiki pengguna seperti skiing, snowboarding, dan Jet Skiing.
- Pendiri Atari, Nolan Bushnell, kembali memasuki industri ini dengan membuat stasiun internet untuk arcade dan bars
- Tamagotchi peliharaan virtual menjadi sensasi di Jepang, kemudian diluncurkan di USA pada bulan Mei dan menjual 30.000 unit dalam waktu 3 hari.

1997

- PlayStation dianggap sebagai konsol *Game* yang populer karena terjual 20 juta unit.
- Tiger memperkenalkan multifungsi *Game* konsol untuk bersaing dengan *Game Boy* dan diberi nama *Game.com*

1998

- Arizona mencoba melarang perndistribusian video *Game* yang bertema kekerasan dengan membuat ilegal perighal yang menampilkan kekerasan dan mendistribusikannya ke masyarakat. Proposal ini tidak disetujui.
- Sega memperkenalkan Dreamcast di Jepang. Konsol ini beroperasi menggunakan Windows CE yang memudahkan untuk pengubahan antara *Game-Game* Dreamcast dan PC.
- Wall-Mart memutuskan untuk melarang 50 video *Games* yang dianggap tidak cocok untuk masyarakat.

1999

- Billy Mitchell meraih skor 3,333,360 (nilai tertinggi yang dapat diraih pemain) di *Game* Pac-Man.

2000

- Sony meluncurkan PlayStation 2 di USA dengan harga \$299.99 dan terjual habis pada keesokan harinya.



Gambar 10. PlayStation 2

2001

- *The Sims* diluncurkan dan menjadi sangat populer.
- Microsoft dan Nintendo memperkenalkan sistem terbaru mereka. Xbox (Microsoft) dengan slogan “the most powerful *Game* experiences ever”. Nintendo *GameCube* di sisi lain menampilkan keinteraktifan kepada pemain dan

lingkungan pengembangan yang lebih mudah untuk pembuat *Game*.



Gambar 11. Xbox

- Sega mengumumkan bahwa mereka tidak akan memproduksi perangkat lagi.
- Nintendo Meluncurkan *GameBoy Advance*.
- Nintendo meluncurkan Nintendo DS
- Sony meluncurkan PSP

2004

2005



Gambar 12. PSP Go

- Microsoft meluncurkan Xbox 360
- Nintendo meluncurkan Wii

2006



Gambar 13. Wii

- Sony meluncurkan PlayStation 3



Gambar 14. PlayStation 3

2007

- Nintendo meluncurkan Super Mario Galaxy untuk Wii.

2008

- Grand Theft Auto 4 terjual sampai lebih dari 6 million copies.
- The Wii Fit diluncurkan
- *Game* sosial tercipta dalam bentuk Farmville dan Angry Birds, yang menarik jutaan pemain *Game* baru dimana Facebook dan smartpone memudahkan akses ke *Game-Game* ini.

2009

Dengan penjualan lebih dari 40 juta unit, Nintendo Wii Sports menjadi video *Game* dengan penjualan terbaik sepanjang masa dimana pemegang sejarah sebelumnya adalah Super Mario Bros yang juga merupakan *Game* Nintendo

2010

Sistem kendali gerakan yang baru dari PlayStation (PlayStation Move) dan Microsoft (kinect), menjadikan permainan menjadi semakin imersif dimana pemain menggunakan tubuh mereka dalam mengendalikan permainan.

2011

Game Elder Scrolls V: Skyrim menampilkan keindahan dari dunia fantasi berukuran raksasa.

2013

Sony meluncurkan PlayStation 4 dan Microsoft meluncurkan Xbox one.



Gambar 15. PlayStation 4

2014

Microsoft mengakuisisi Mojang dan *Game* indinya yang berupa permainan membangun dari blok bata “Minecraft”, yang diciptakan oleh orang Swedia Markus Persson yang dirilis pada tahun 2009. Harga pembeliannya adalah \$ 2.5 miliar

Genre Game

Bentuk penelitian pertama yang mencoba mengkategorikan dan menganalisa klasifikasi genre dalam *Game* termuat dalam buku tulisan Chris Crawford berjudul *The Art of Computer Game Design* pada tahun 1984. Dalam bukunya Chris Crawford menyebutkan bahwa, “kondisi desain komputer *Game*

berkembang dengan sangat cepat”, oleh karena itu taxonomi yang dipakai dalam buku ini akan cepat tidak berlaku lagi.

Genre, sebagaimana yang dibahas untuk *Game*, merupakan identitas informasi yang menjelaskan gaya permainan dari sebuah *Game*, dan sampai dengan sekarang ini sudah banyak kombinasi antara genre *Game* itu sendiri untuk melabeli sebuah *Game*. Kemudian juga sangat dimungkinkan untuk berganti gaya permainan dari satu gaya ke gaya lainnya dalam sebuah *Game*, contohnya mini *Game* balapan pada *Game* eksplorasi Grand Theft Auto. Walaupun begitu perubahan seperti ini terkadang tidak diperlukan bahkan kadang tidak diinginkan, terutama jika perubahan gaya permainannya memiliki nilai harmonis yang rendah.

Klasifikasi untuk genre *Game* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- **Action Adventure:** *Game* dengan gaya permainan gabungan antara *Adventure Game* dan *Action Games*.
 - **Metroidvania:** sebuah *Game* yang menggabungkan sebagian dari *Adventure Action Games* dan *Platform Games*. *Game* semacam ini menekankan pada eksplorasi dan mendapatkan kemampuan untuk dapat menyelesaikan *Game*.
 - **Stealth-Based Game:** *Game* dimana pemain harus bersembunyi tidak terdeteksi memanfaatkan lingkungan dalam *game* sembari menyelesaikan misi untuk dapat menyelesaikan *game*.
 - **Survival Horror:** Gaya permainan yang mengharuskan pemain untuk mengelola sumber daya yang dia miliki untuk dapat menyelesaikan *game* sembari mendapatkan tekanan dari lingkungan.

- **Action Game:** Gaya permainan yang poin utamanya adalah pertempuran
 - **Platform Game (Platformer):** Gaya permainan dimana melompat adalah hal yang penting. Pemain diharuskan untuk melompat dari platform ke platform yang lain dalam bermain.
 - **Cinematic Platform Game:** Platformer dengan pendekatan yang lebih realistis.

- ***Elimination Platformer***: Gaya permainan dimana pemain harus melompat dari satu *platform* ke *platform* yang untuk mengeliminasi musuh.
- ***Puzzle Platformer***: kombinasi permainan dimana selain melompat-lompat pemain juga diminta untuk menyelesaikan persoalan yang ada
- ***Beat 'em Up***: Merupakan sub *genre* dari *action game* dimana pemain akan melakukan pertempuran dengan memukul dan menendang musuh yang lebih lemah tetapi dalam jumlah yang besar.
 - ***Hack and Slash***: gaya permainan *Beat 'em Up* dimana pemain menggunakan senjata serang jarak dekat bukannya tendangan dan pukulan.
 - ***Spectacle Fighter***: Tipe *Beat 'em Up* atau *Hack and Slash* tetapi mementingkan kepada efek visual yang mempesona.
- ***Fighting Game***: *Game action* dimana poin pentingnya adalah perkelahian satu lawan satu
 - ***Mascot Fighter***: *Game* gaya perkelahian yang menampilkan sosok terkemuka
 - ***Platform Fighter***: Gabungan antara *Platformer* dan *Fighting* dimana dalam perkelahian satu lawan satu pemain juga melompat menyesuaikan lingkungannya.
- ***First-Person Shooter (FPS)***: Gaya permainan dimana sudut pandang diambil dari sudut pandang pemain, biasanya permainan berhubungan dengan menembak.
- ***Light Gun Game***: Gaya permainan dimana pemain menggunakan pengendali berupa senjata mainan kemudian menembak kearah musuh di layar.
- ***Rail Shooter***: Gaya permainan dimana sebagian besar pergerakan karakter dilakukan oleh komputer dan pemain hanya berfokus pada menembak saja.

- **Shoot 'em Up (Shmups):** Gaya permainan bukan 3 dimensi dimana karakter bergulir dari satu sisi ke sisi lain sambil menembak.
 - **Bullet Hell:** Gaya permainan dimana secara vertikal musuh akan menghujani karakter *player* dengan ratusan proyektil.
 - **Cute 'em Up:** Gaya permainan menembak untuk menangkap hal-hal yang lucu seperti kucing, kelinci, atau boneka.
 - **Horizontal Scrolling Shooter:** Bentuk *Shoot Em up* secara horisontal yang bergerak otomatis dimana karakter akan menembaki musuh sesuai kendali pemain.
 - **Vertical Scrolling Shooter:** *Game Shoot Em Up* yang pergerakan otomatis dan kendali menembaknya dilakukan secara vertikal
- **Third-Person Shooter (3PS/TPS):** *Game* menembak yang menggabungkan elemen *platformer*, FPS, dan *Shoot Em Up*
- **Vehicular Combat:** Gaya permainan dimana pemain akan mengendalikan kendaraan yang memiliki senjata untuk menembaki musuh.
- **Adventure Game:** *Game* yang berfokus pada petualangan, narasi cerita, menyelesaikan teka-teki dimana kehadiran musuh akan acak.
 - **Dating Sim:** Permainan dimana pemain berusaha untuk melacak keinginan dari karakter *game* yang ingin dikencaninya.
 - **Environmental Narrative Game:** Bentuk permainan yang dipandu oleh bentuk narasi dalam perjalanannya menyelesaikan permainan ini.
 - **Full Motion Video (Interactive Movie):** Bentuk permainan yang berbasis pada klip dimana bisa saja pemain diminta menekan urutan tombol tertentu sementara video yang sebagai latar belakang akan bereaksi sesuai dengan kombinasi urutan tombol yang diberikan oleh pemain.

- ***Interactive Fiction***: Sebuah petualangan dimana semua kendalinya berbasis teks.
- ***Point-and-Click Game***: Interaksi pada permainan gaya ini menggunakan kursor mouse untuk mengklik petunjuk di layar.
 - ***Room Escape Game***: Bentuk sederhana dari *Point-and-Click Game* dimana tujuan utamanya adalah menyelesaikan teka-teki dari permainan.
- ***Visual Novel***: Walau mirip dengan *Dating Sim* tetapi visual novel lebih menekankan kepada bentuk petualangannya.
- ***Art Game***: Seperti yang tertulis *game* tipe ini melakukan sebarang seni sebagai bentuk permainannya.
- ***Card Battle Game***: Permainan dimana pemain membawa dek kartu mereka untuk bermain.
- ***Casual Video Game***: *Game* yang mudah untuk dipelajari dan dimainkan
- ***Edutainment Game***: *Game* yang menonjolkan sisi pendidikan juga sisi hiburannya.
- ***Endless Running Game***: *Game* yang mengadu ketahanan untuk terus bermain selama mungkin.
- ***Idle Game***: *Game* yang dibuat hanya untuk dilihat karena semua bentuk permainannya terjadi secara otomatis.
- ***Maze Game***: Bentuk permainan yang menggunakan labirin sebagai dasar permainannya
- ***Mecha Game***: *Game* yang menonjolkan penggunaan karakter robot raksasa.
- ***Mons Series***: Permainan dengan menggunakan monster secara bergantian untuk melakukan pertarungan dengan karakter lain.
- ***Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)***: *Game* dimana sekelompok pemain berada dengan sekelompok pemain lainnya, dan tidak seperti RTS disini pemain hanya memainkan 1 karakter saja sedangkan yang lainnya dimainkan pemain lain dan komputer.
- ***Puzzle Game***: Bentuk permainan yang membutuhkan kemampuan mental dari pada ketepatan dan kecepatan

- **Racing Game:** *Game* dimana karakter pemain akan beradu kecepatan dengan komputer atau pemain lainnya.
- **Rhythm Game:** *Game* dimana pemain harus menyesuaikan ritme sesuai dengan perintah dari *Game*.
- **Role-Playing Game (RPG):** Bentuk permainan dimana pemain akan memainkan karakter *Game* dan memainkan gamnya sesuai dengan cerita untuk karakter tersebut.
- **Simulation Game (Sim):** Bentuk permainan yang mensimulasikan bagaimana beberapa aspek atau semua dari kehidupan manusia.
- **Sports Game:** *Game* mengenai olahraga
- **Strategy Game:** *A Game in which the player's strategical and/or tactical thinking is required in order to achieve victory.*
 - **4X (4X):** *Game* yang memenuhi tujuan yang simpel *eXplore, eXpand, eXploit* and *eXterminate*.
 - **Artillery Game:** *Genre game* dimana pemain diminta untuk membidik objek yang berjarak jauh dari senjata pemain.
 - **Real-Time Strategy (RTS):** Permainan yang memfokuskan pemain untuk membangun dan mengendalikan pasukan dalam berperang
 - **Time Management Game:** *Game* dimana pemain harus dapat menyelesaikan misi dalam waktu yang diberikan.
 - **Tower Defense:** Bentuk permainan dimana pemain menyiapkan bentuk pertahanan untuk nantinya menghadang barisan pasukan musuh yang datang.
 - **Turn-Based Strategy (TBS):** Bentuk permainan yang secara abstrak bergantian antar satu pemain dengan pemain lainnya untuk mengendalikan dan berstrategi dalam berperang.

Kemudian secara umum dapat dibagi menjadi berikut

<i>Basic Genres</i>	: <i>Action, Adventure, Educational, Racing / Driving, Role-Playing (RPG), Simulation, Sports, Strategy</i>
<i>Perspectives and Viewpoints</i>	: <i>1st-Person, 3rd-Person, Isometric, Platform, Side-Scrolling, TopDown</i>
<i>Sports Themes</i>	: <i>Baseball, Basketball, Bike / Bicycling, Bowling, Boxing, Cricket, dll.</i>
<i>Non-Sports Themes</i>	: <i>Adult, Anime/Manga, Arcade, BattleMech, Board / Party Game, Cards, Casino, Chess, Comics, Cyberpunk / Dark Sci-Fi, Detective / Mystery, Fighting, Flight, Game Show, Helicopter, Historical Battle (specific/exact), Horror, Interactive Fiction, dll</i>
<i>Educational Categories</i>	: <i>Ecology / Nature, Foreign Language, Geography, Graphics / Art, Health / Nutrition, dll.</i>
<i>Other Attributes</i>	: <i>Add-on, Coin-Op Conversion, Compilation / Shovelware, Editor / Constructor Set, Emulator, Licensed Title</i>

Kesimpulan

Dalam paper ini dapat ditarik kesimpulan bahwa, *genre game* merupakan fitur dalam dunia *game* yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai sebuah *game*. Kemudian dalam melihat bagaimana *genre game* berkembang dapat dilihat dari perkembangan *game* itu sendiri, karena *game* dan *genre*-nya perlu dilihat sebagai kesatuan yang utuh. Semakin canggih teknologi yang terapkan dan semakin mudahnya lingkungan dalam pengembangan sebuah *game* maka variasi dan inovasi *game* yang sedang dikembangkan tersebut akan semakin luas dimana *genre game* yang akhirnya muncul sebagai identitas informasi *game* tersebut akan berkembang mengikuti sehingga makin meluas juga.

Referensi

- Apperley, T, H. (2006). "Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres," *Simulation & Gaming* 37, no. 1: pp. 6–23.
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Journal for Computer Game Culture*.
- Caldwell, N. (2004). Theoretical frameworks for analysing turn-based computer strategy Games. *Media International Australia*, 110, 42-51.
- Crawford, Chris. (1982). "A Taxonomy of Computer Games: The Art of Computer Game Design.
- Gregersen, A. (2011). Genre, technology and embodied interaction: The evolution of digital game genres and motion gaming. *Journal of media and communication research*.
- <http://www.thocp.net/software/games/refecene/genres.htm> diakses pada 10 Oktober 2015
- http://vsrecommendedgames.wikia.com/wiki/A_List_and_Guide_to_Game_Genres diakses pada 11 November 2015

- Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet Analysis of Video Game Genres. In *iConference 2014 Proceedings* (p. 125–139).
- Lessard, J. (2014) “Game Genres and High-Level Design Pattern Formations.” In *Proceedings of the 2014 Foundations of Digital Games Conference*. Florida, 2014.
- Todorov, T. (1976). “The Origin of Genres,” trans. Richard M. Berrong, *New Literary History* 8, no. 1: pp 159–70
- Wolf, M. (2007). "Chapter 1: What Is a Video Game?". In *Wolf Mark, The Video Game Explosion*. Westport, CT: Greenwood Press. pp. 4