

Well – Lit : Penciptaan Game Mix-Genre Adventure Puzzle 2D

Laila Hafidhotul Khoiriyah

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: lailahafidhotul@gmail.com

Abstrak

Smartphone saat ini menjadi trend yang mewabah di seluruh dunia karna terdapat *featur* dan *interface* menarik yang ditawarkan, seperti sistem oprasi Android. Kelebihan sistem oprasi Android sendiri yaitu menyediakan *platform* terbuka atau yang biasa disebut sebagai *open source*, bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai jutaan aplikasi mereka sendiri yang nantinya akan dipergunakan untuk berbagai macam *mobile device*. Hal inilah yang menyebabkan perkembangan aplikasi *game mobile phone* berbasis Android sangat cepat.

Salah satu jenis *game* yang populer adalah *platformer*. Ada banyak sekali *game platformer* yang sangat laris bahkan melegenda seperti *game Super Mario Bros*. Sayangnya belum banyak *game platformer* original buatan Indonesia yang beredar di pasar aplikasi Android dikarnakan kebutuhan resource *game* yang banyak. Pasar aplikasi *game* Android di Indonesia didominasi oleh *game* jenis *casual*.

Kata kunci: *Well-Lit, game, platformer, fantasy*.

Abstract

Smartphone is currently a trend that is prevalent throughout the world because there are featur and attractive interfaces are offered, such as the operating system Android. Excess own Android operating system that provides an open platform or commonly referred to as open source for developers to create their own variety of millions of applications that will be used for a wide range of mobile devices. This has led to the development of applications based on the Android mobile phone game very quickly.

One popular type of game is a platformer. There are so many bestselling platformer game even a legend like the game Super Mario Bros. Unfortunately not many original platformer game made in Indonesia in the market Android dikarnakan resource needs that many games. Android game apps market in Indonesia is dominated by the kind of casual game.

Keywords: *Well-Lit, game, platformer, fantasy*.

Pendahuluan

Saat ini teknologi telah berkembang pesat. Penggunaan teknologi dapat ditemukan pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia adalah *smartphone*. *Smartphone* atau biasanya disebut ponsel cerdas pasti sudah tidak asing bagi kita, anak-anak, anak remaja, dewasa, maupun lanjut usia. *Smartphone* adalah telepon genggam atau perangkat telekomunikasi serbaguna yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. *Smartphone* saat ini menjadi tren yang mewabah di seluruh dunia karena terdapat *featur* dan *interface* menarik yang ditawarkan, seperti sistem operasi Android. Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile* populer yang diciptakan oleh Google. Kelebihan sistem operasi Android sendiri yaitu menyediakan *platform* terbuka atau yang biasa disebut sebagai *open source*, bagi para pengembang untuk menciptakan berbagai jutaan aplikasi mereka sendiri yang nantinya akan dipergunakan untuk berbagai macam *mobile device*. Hal inilah yang menyebabkan perkembangan aplikasi *game mobile phone* berbasis Android sangat cepat.

Dalam *Journal of Animation & Games Studies*, Rio Caesar (2015), 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. Generasi *game* pertama hanya berupa permainan seperti tenis meja yang dimainkan pada sebuah osiloskop, kemudian berkembang menjadi *computer space*, *nintendo entertainment system* (NES), *playstation*, dan lain sebagainya.

Saat ini para pengelola industri *game* berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi *game mobile phone* yang menarik dan penuh inovasi, sehingga *game* tidak hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi, melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual penggunanya. *Game* tidak hanya sekedar memberikan hiburan, tetapi juga *fantasy* dan pesan-pesan moral tergantung pada jenis *game* yang dimainkan. Bermain *game*

adalah suatu proses *fine turning* atau penyamaan frekuensi dari logika berpikir anak-anak dengan logika berpikir aplikasi komputer yang ada. Pada saat bersamaan, *game* juga mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan yang cepat.

Banyak sekali *game platformer* yang sangat laris bahkan melegenda seperti *game* “Super Mario Bros”. *Platformer* sendiri merupakan permainan yang dikarakterisasikan dengan melompat antar *platform* atau *obstacle* lain, dengan beberapa varian mekanisme dan *puzzle* yang berupa lompatan yang dimodifikasi dengan bantuan alat-alat tertentu seperti tali gantungan yang panjangnya telah diatur. Sayangnya belum banyak *game platformer* original buatan Indonesia yang beredar di pasar aplikasi Android dikarenakan kebutuhan resource *game* yang banyak. Pasar aplikasi *game* Android di Indonesia didominasi oleh *game* jenis *casual*.

Eksplorasi dan Tinjauan Karya

Game

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah.

Game menurut Yudhanto (2010), adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

Dalam bukunya Henry (2010), jenis *game* bisa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain. *Game* yang penulis buat juga merupakan campuran dari beberapa *genre*.

Animasi

Animasi merupakan salah satu objek multimedia dan merupakan bagian penting dari *game*. Animasi diambil dari bahasa latin “*anima*” yang artinya hidup, nyawa, semangat. Secara harafiah animasi berarti membawa hidup atau bergerak.

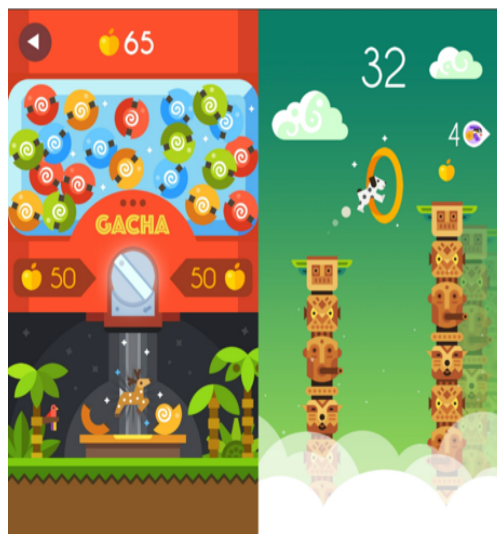
Dalam buku Bustaman (2001), animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek yang lainnya dalam jangka waktu tertentu. Menurut zeembry (2001), animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Suyanto menyatakan bahwa (2003), animasi adalah penggunaan karakter kartun, boneka atau demonstrasi karakter yang bukan animasi ke dalam kehidupan pada multimedia komersial.

Tinjauan Karya

Dalam proses penciptaan karya *game* tentunya menggunakan beberapa tinjauan karya, hal ini dilakukan untuk menambah wawasan secara visual baik secara bentuk, pemilihan warna, pengaturan komposisi, dan lain-lain, antara lain:

Game Android “*Catch The Rabbit*”



Gambar 1. Potongan Visual Game “*Catch the Rabbit*”

Game “Catch the Rabbit” digunakan sebagai referensi penciptaan karya yang diproduksi oleh studio *game indie*, Ketchapp. Game ini memiliki visual 2D dengan teknik pewarnaan (*shading*) *Cell-shading*, yang menjadi inspirasi dari segi ide visual, pewarnaan dan *user interface game* “*Well-Lit*”.



Gambar 2. Potongan Visual *User Interface Game* “Catch the Rabbit”

Game Nintendos “*Mario Bros*”

Desain *gameplay* yang dijadikan sebagai referensi adalah desain *gameplay* “Mario Bros”, sebuah permainan yang dibuat dan diterbitkan oleh Nintendo. Game “Mario Bros” memiliki desain *gameplay* berupa perpindahan *level* satu ke *level* lainnya, di mana didalamnya memiliki beberapa *puzzle*, *enemy*, dan mekanika.



Gambar 3. Potongan Visual Mario Bros

Tahap Perancangan

Konsep *Game*

Konsep dari *game* “*Well-Lit*” bermula dengan latar belakang konsep kebaikan dan kejahatan. Pada mulanya *game* “*Well-Lit*” bertujuan untuk memberitahukan kepada pemain untuk tidak menilai orang lain dari penampilannya saja melainkan isinya juga, yang dikemas menjadi sebuah *game platformer, adventure, fantasi* dengan cerita fiksi. Dalam konsep *game* “*Well-Lit*” dibuat semudah mungkin dikarenakan *consumer group* yang diutamakan adalah untuk anak-anak usia 10-14 tahun, yang keseluruhan cerita berupa fantasi dan imajinasi dari penulis.

Dokumen Konsep

1. Deskripsi *Game*

- a. Abstraksi : *Game dengan genre adventure platformer, di mana pemain berpetualang untuk menyelamatkan hutan yang terkena kekuatan kegelapan.*
- b. *Genre* : *Adventure, Puzzle, Platformer.*
- c. *Theme* : *Fantasy*
- d. *Visual Style* : *2D*
- e. *Player* : *1 Player / Singgle Player*
- f. *Player Immersion*: *Strategy, Emotional*
- g. *Consumer Group* : *Everyone.*

2. *Game Technical*

- a. *Technical Form* : *2D Graphic*
- b. *View* : *Landscape*
- c. *Device* : *Mobile phone, Tablet*
- d. *Control* : *Touch*
- e. *Game size* : *1270 x 720*
- f. *Software* : *Unity, PaintTool SAI, Adobe Photoship CS6.*

Sinopsis

Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari sebuah cerita. Berikut ini adalah sinopsis cerita *game* “*Well-Lit*”.

Terdapat sebuah legenda yang tertulis di buku keramat para kaum Elf, tentang sesosok iblis jahat yang tujuannya adalah menghancurkan keseimbangan alam dengan memburu para penjaga, yaitu kaum Elf. Suatu ketika sang iblis telah disegel oleh Elf terkuat yang pernah ada, namun sang Elf khawatir jika sang iblis bisa terbangkitkan kembali, lalu sang Elf membuat tiga crystal penahan dekat dengan tempat sang iblis disegel, dan hanya para kaum Elf yang bisa membuka dan menggunakan crystal tersebut. Beberapa tahun pun berlalu, Haldis penjaga hutan Seel D Wald tempat di mana sang iblis disegel, menyadari akan kebangkitan dari sang iblis. Dengan cepat dia menuju tempat di mana sang iblis disegel, betapa terkejutnya dia mengetahui ada Elf yang berasal dari hutan lain yang telah melepas segel dan dirasuki oleh sang iblis. Pertarungan dengan sang iblis pun tidak bisa di hindari, namun pada akhirnya Haldis berhasil mengalahkan dan menyegel kembali sang iblis dengan menggunakan tiga crystal penahan. Elf yang dirasuki bernama Erebus mulai mendapatkan kembali kesadarannya, kemudian ditanyai banyak hal oleh Haldis, dan dari saat itu persahabatan mereka dimulai.

Perancangan Karakter

Sebuah cerita dipandu dan dimainkan oleh karakter. Bentuk tidaklah menjadi masalah, yang paling penting karakter harus baku karena tanpa karakter, kita tidak akan bisa menceritakan sebuah kisah. Dalam *game* “*Well-Lit*” terdapat 2 karakter, yaitu:

1. Haldis D Galatea

- Usia : lebih dari 100 tahun
- Sifat : ramah, baik hati, pandai, bertanggung jawab, percaya diri
- Ras : Elf

Keterangan :

Haldis merupakan kaum Elf penunggu dan penjaga hutan Seel D Wald, di mana kaum Elf memiliki usia yang lebih lama dibanding manusia. Dia dipercaya oleh kakeknya untuk menjaga *crsytal core* dan keseimbangan dari hutan yang telah turun temurun menjadi tugas dari leluhurnya.



Gambar 4. Desain Karakter Haldis.

2. Erebus D Kashur

Usia : lebih dari 100 tahun

Sifat : nakal, baik, ceroboh, kekanak-kanakan,

Ras : Elf

Keterangan :

Erebus juga merupakan kaum Elf yang memiliki usia lebih lama dibanding manusia. Dia merupakan Elf penjelajah dari hutan lain, suatu ketika dia tidak sengaja membangkitkan iblis yang terkurung di hutan Seel D Wald dan menjadi awal mula pertemuannya dengan Haldis.



Desain 5. Karakter Erebus

Perancangan Desain Monster

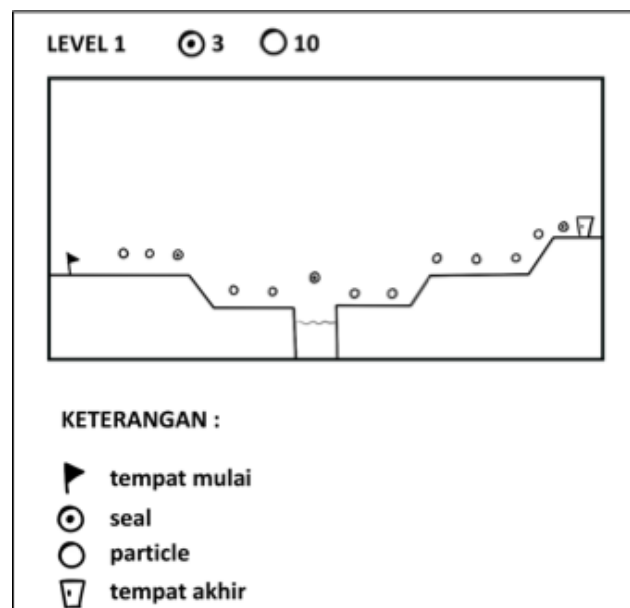
Monster yang didesain akan digunakan sebagai musuh. Desain monster dibuat bervariasi agar terlihat menarik dan permainan tidak menjadi membosankan karena pemain harus melawan musuh yang sama sepanjang permainan. Desain monster pada game “Well-Lit” ditunjukkan oleh gambar 6 berikut ini.



Gambar 6 Desain monster

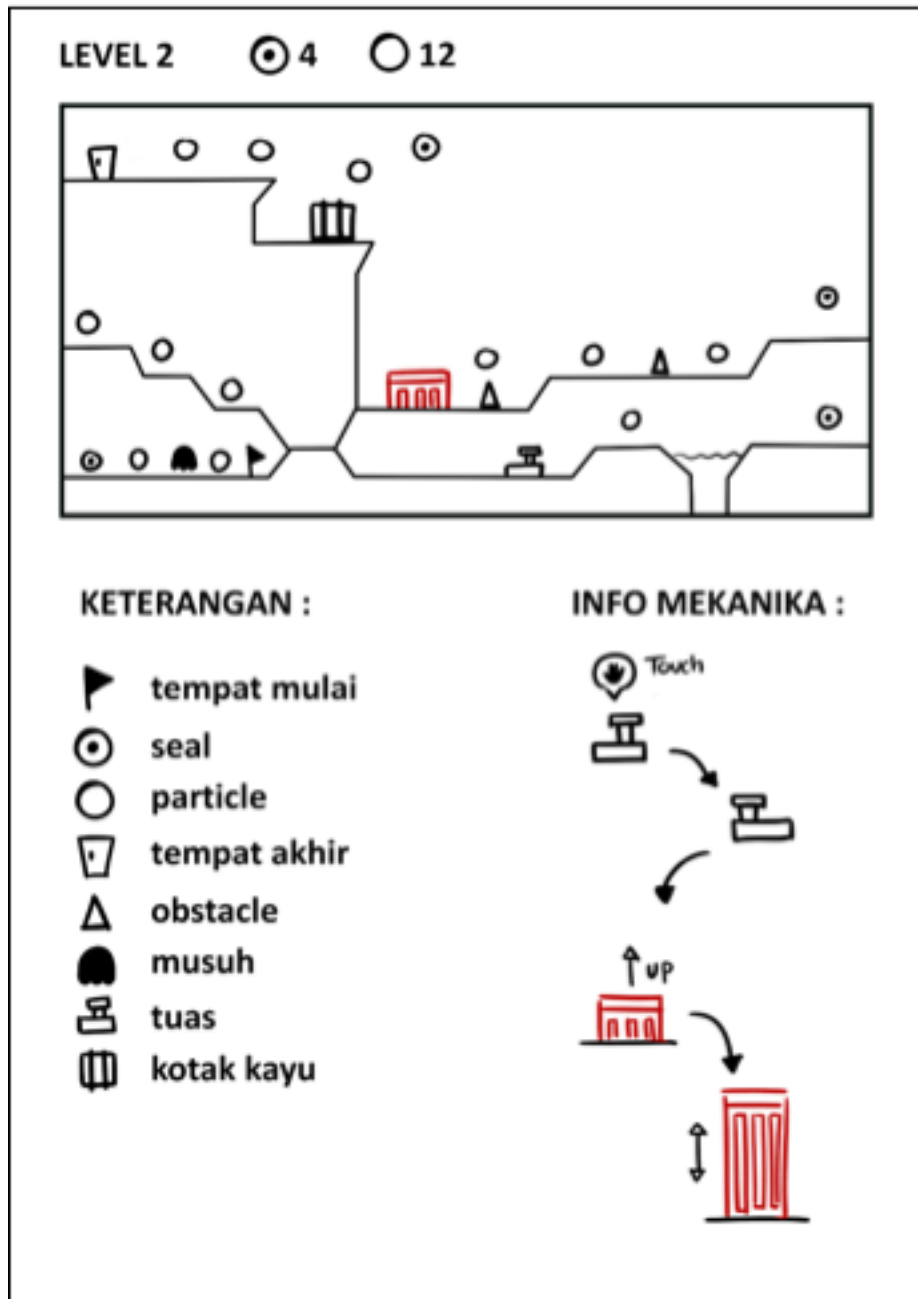
Perancangan Sistem Permainan

Merancang desain *level* Dalam sebuah *game platformer* biasanya memiliki sistem permainan berupa *level area*. Berikut tampilan rancangan desain *level* dari game “Well- Lit”.



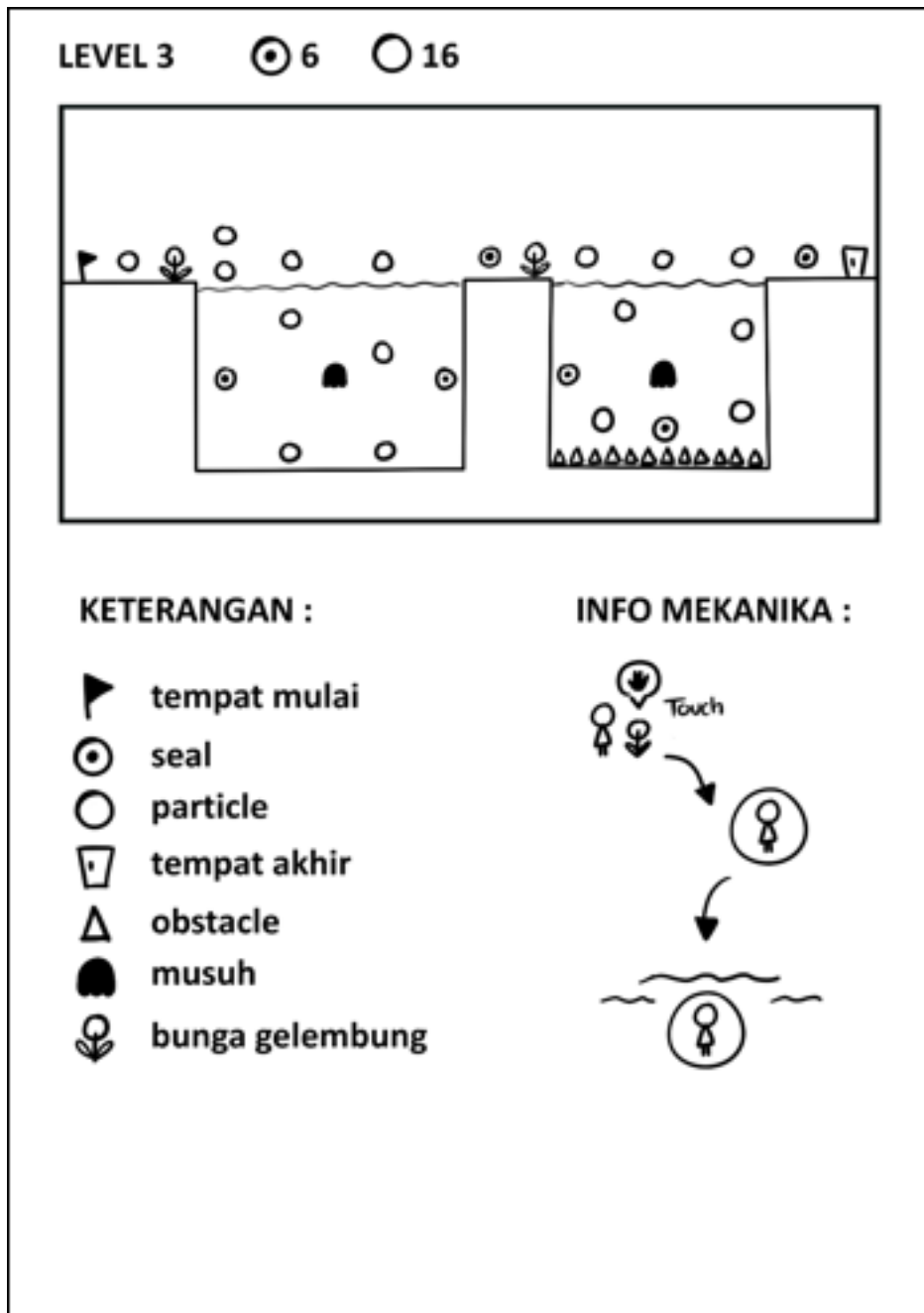
Gambar 7. Rancangan Desain Level 1

Dalam *level* satu pemain harus mengumpulkan *seal* dan *particle* untuk dapat melanjutkan ke *level* selanjutnya.



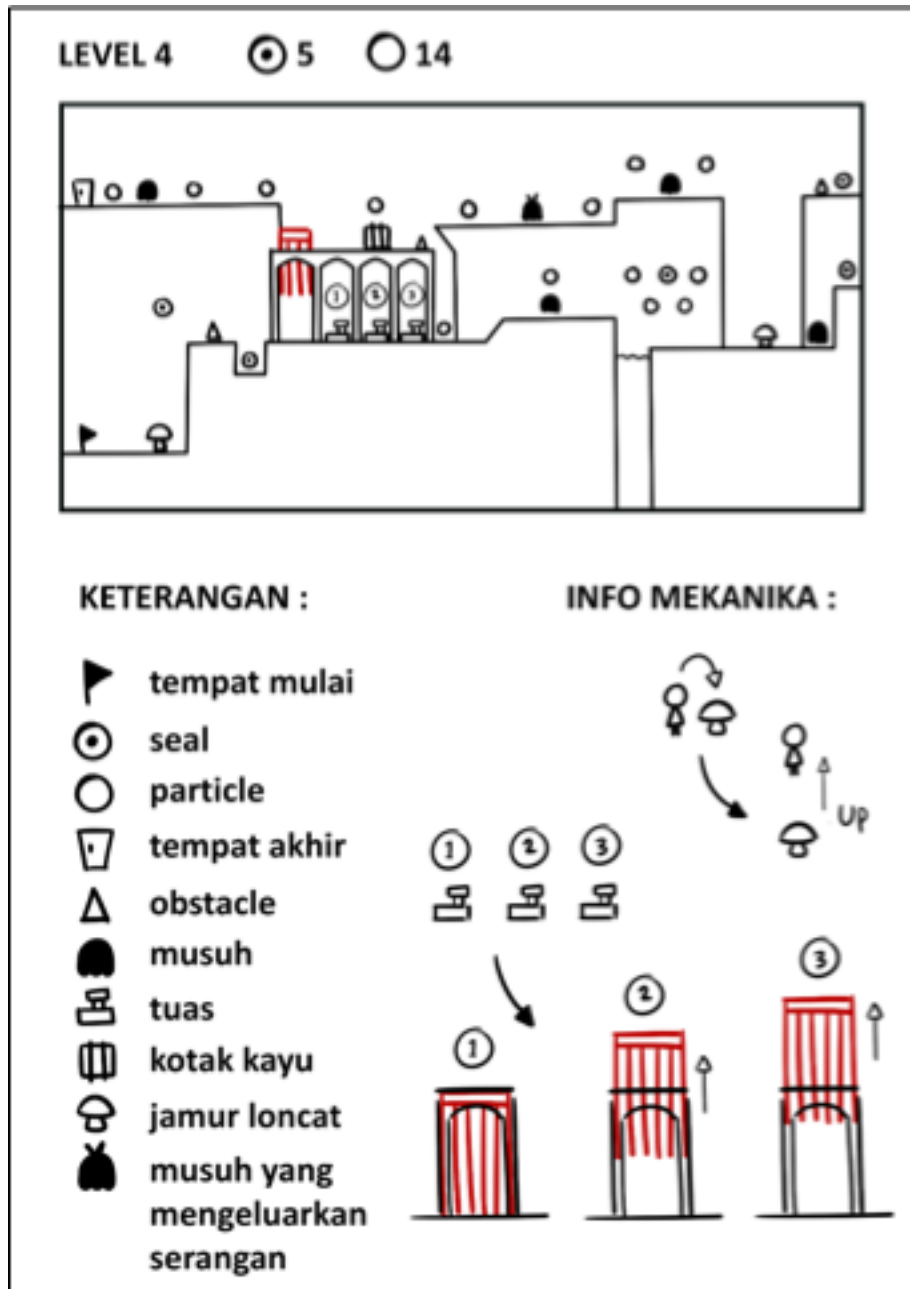
Gambar 8. Rancangan Desain *Level* 2

Dalam *level* dua pemain akan menjumpai musuh, *obstacle*, kotak kayu yang jika disentuh maka dapat digerakkan ke kanan kiri, dan mekanika tuas yang jika disentuh maka akan menggerakkan mesin yang terhubung dengan tuas tersebut.



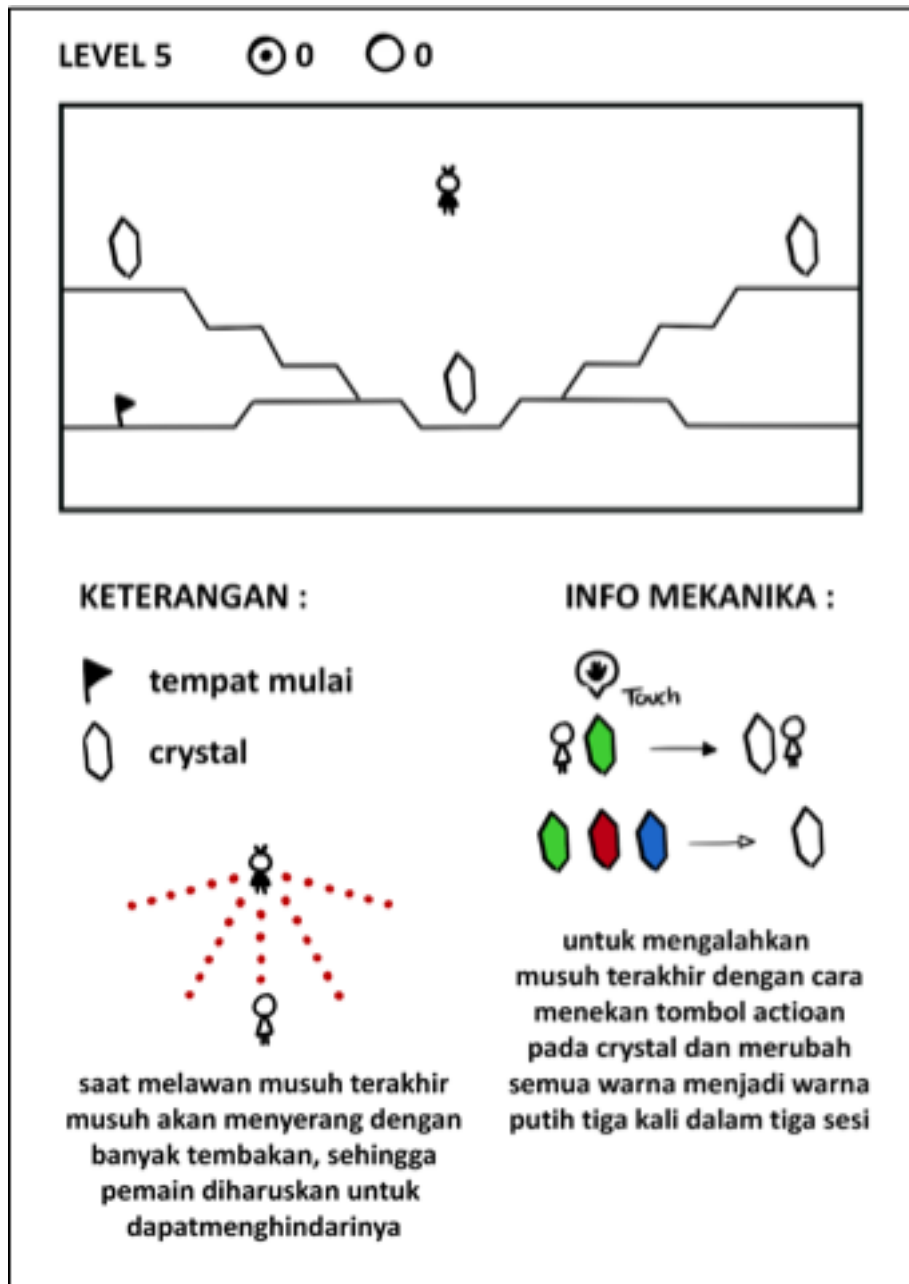
Gambar 9. Rancangan Desain *Level 3*

Dalam *level* tiga pemain akan menjumpai bunga gelembung yang jika disentuh maka akan menyelimuti karakter dengan gelembung yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam air, dan akan pecah jika menyentuh daratan.



Gambar 10. Rancangan Desain *Level 4*

Dalam *level* empat pemain akan menjumpai jamur loncat yang digunakan untuk melompat lebih tinggi, musuh yang dapat mengeluarkan serangan, dan mekanika tiga tuas yang jika disentuh maka akan menggerakkan gerbang yang pengaturannya telah direncanakan.

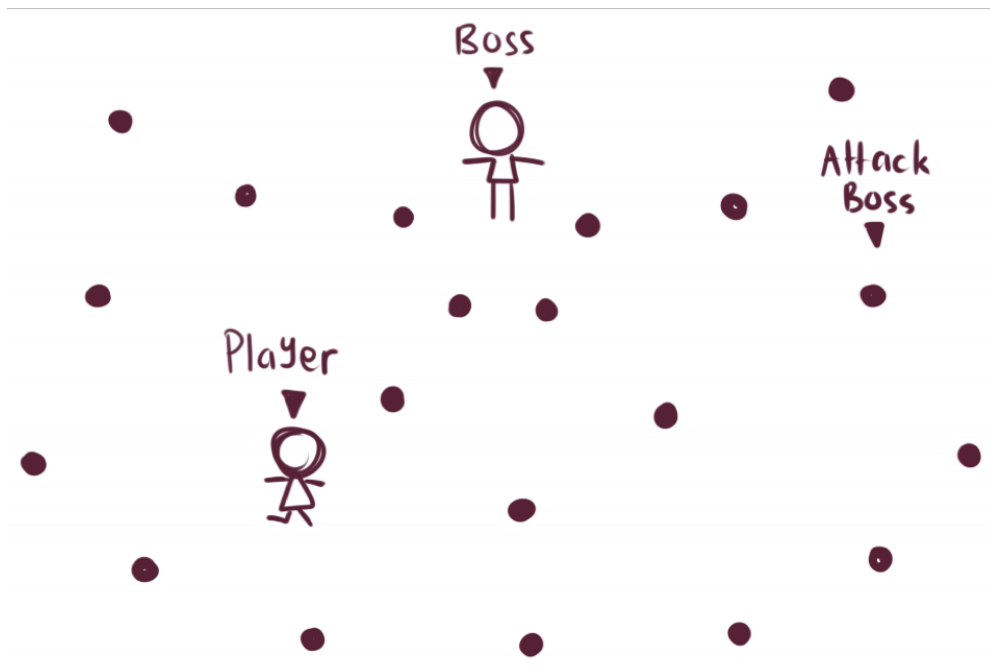


Gambar 11. Rancangan Desain *Level 5*

Dalam level lima pemain akan menjumpai musuh terakhir yaitu Erebus yang dapat mengeluarkan serangan tembakan dan hanya bisa dikalahkan dengan menyelesaikan *puzzle crystal* yang berada pada level tersebut.

Perancangan Sistem Pertarungan

Di dalam game “Well-Lit” terdapat sistem pertarungan melawan para monster dan melawan musuh terakhir yaitu Erebus. Dalam sistem pertarungan melawan monster, pemain diharuskan untuk menghindari monster karena nyawa / *health point* (HP) akan otomatis berkurang satu saat karakter menyentuh musuh maupun *obstacle*. Sedangkan dalam sistem pertarungan melawan Erebus pemain diharuskan menghindari semua serangan, seperti dalam gambar 12 berikut.



Gambar 12. Sistem Pertarungan Musuh Terakhir

Perancangan *Mock-up*

Mock-up merupakan gambaran kasar atau sketsa yang menggambarkan bentuk keseluruhan dari suatu *game*.

a. *Main Menu*



Gambar 13. Tampilan *Mock-Up Main Menu*

Tombol yang aktif:

- 1) *Play* : untuk memulai permainan
- 2) *Sound* : untuk menyalakan dan mematikan musik
- 3) *Credit* : untuk menampilkan nama anggota *team*

b. *Level Menu*

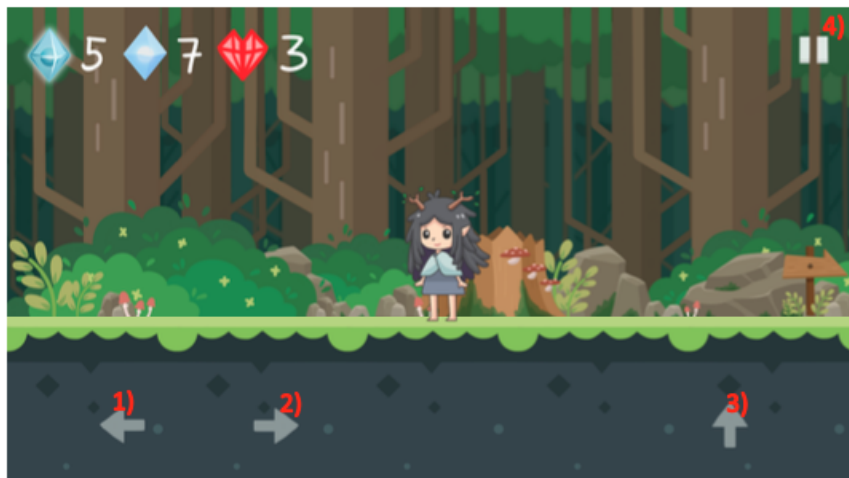


Gambar 14. Tampilan *Mock-Up Level Menu*

Tombol yang aktif:

- 1) *Left and right arrow* : untuk menampilkan halaman *level* menu sebelum dan sesudah.
- 2) *Menu* : untuk kembali ke *main menu* .
- 3) *Level choice* : untuk masuk ke dalam *gameplay*
- 4) *Reload* : untuk mengulang kembali permainan.

c. *Gameplay*



Gambar 15. Tampilan *Mock-Up Gameplay*

Tombol yang aktif:

- 1) *Left arrow* : untuk menjalankan karakter ke kiri
- 2) *Right arrow* : untuk menjalankan karakter ke kanan
- 3) *Up arrow* : untuk menjalankan karakter melompat
- 4) *Pause* : untuk masuk ke dalam *pause menu*

d. *Pause Menu*



Gambar 16. Tampilan *Mock-Up Pause Menu*

Tombol yang aktif:

- 1) *Resume* : untuk melanjutkan permainan menuju *gameplay*
- 2) *Reload* : untuk mengulang kembali permainan
- 3) *Menu* : untuk kembali ke *level menu*

e. *Score Menu*

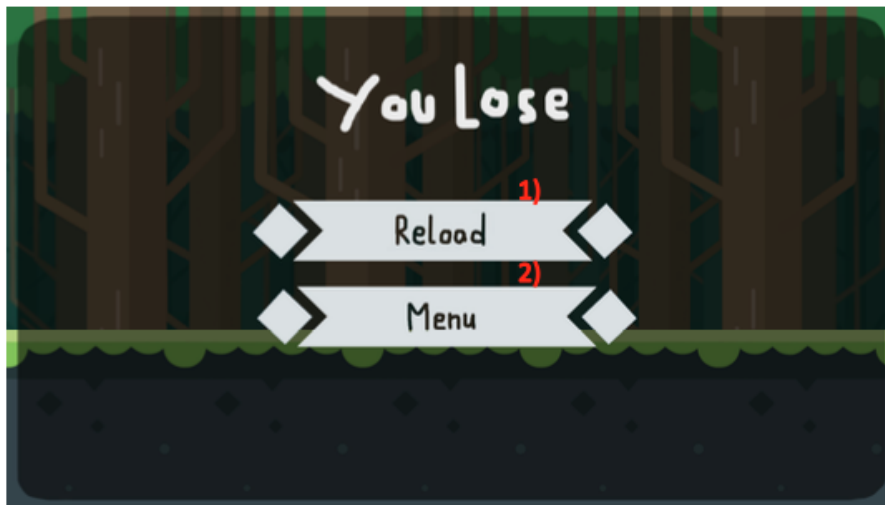


Gambar 17. Tampilan *Mock-Up Score Menu*

Tombol yang aktif:

- 1) *Play* : untuk melanjutkan permainan ke level selanjutnya
- 2) *Reload* : untuk mengulang kembali permainan
- 3) *Menu* : untuk kembali ke *level menu*

f. *Lose Menu*



Gambar 18. Tampilan *Mock-Up Loose Menu*

1) *Reload* : untuk mengulang kembali permainan

2) *Menu* : untuk kembali ke *level menu*

g. *Exit Menu*



Gambar 19. Tampilan *Mock-Up Exit Menu*

Tombol yang aktif:

1) *Yes* : untuk keluar dari permainan

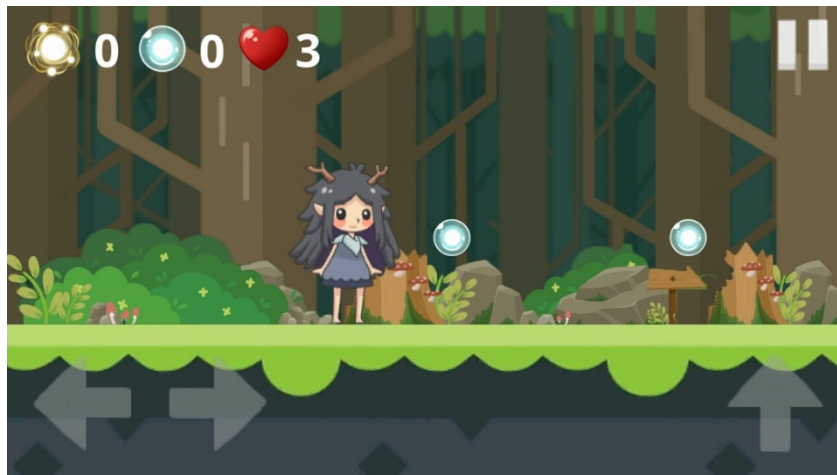
2) *No* : untuk kembali ke *main menu*

Pembahasan

Elemen Fromal

1. Prosedur

Untuk dapat menyelesaikan *game* “*Well-Lit*” ini, pemain harus melewati semua *level* yang terdapat didalam *game*. Dengan cara berlari, melompati *obstacle* dan musuh, mengumpulkan *seal* dan *particle*, serta menyelesaikan puzzle yang terdapat dalam *game*.



Gambar 20. Tampilan Permainan Dalam *Game* “*Well-Lit*”

2. Batasan

Batasan yang terdapat pada *game* “*Well-Lit*” berupa pemain tidak bisa menyerang musuh maupun terbang, dan nyawa/*health point* akan berkurang jika terkena *obstacle* dan musuh.

3. *Health Point* (HP)

Dalam *game* “*Well-Lit*” akan terdapat HP yang merupakan nyawa dari pemain itu sendiri, apabila pemain terkena *obstacle* atau musuh maka dengan otomatis HP akan berkurang. Hanya ada tiga HP yang tersedia dalam *game* “*Well-Lit*”, dan tidak dapat bertambah dan jika ketiga HP tersebut habis maka pemain dinyatakan kalah dan harus mengulang *stage* dari awal.



Gambar 21. Tampilan *health point* dalam game “Well-Lit”

4. *Seal and Particle*

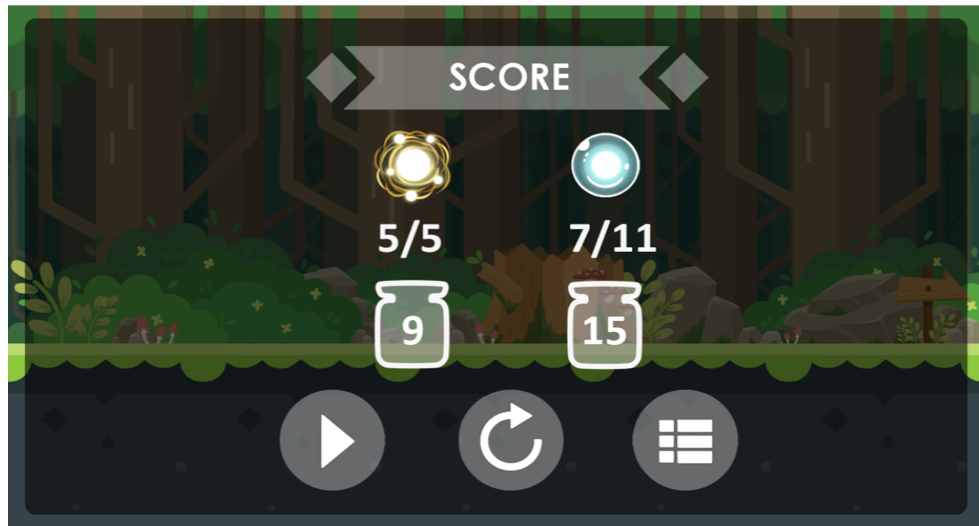
Seal merupakan *item* penting untuk membuka area terakhir melawan Erebus, sedangkan *particle* merupakan *item* penting untuk membuka area *level*. Berikut tampilan jumlah *seal* dan *particle* yang berada pada tiap *level* dan jumlah yang harus dipenuhi untuk membuka area dan *level* selanjutnya.

Ket :	 Seal	 Particle	
Lv. 1	 3	 10	
Lv. 2	 4	 12	Lock  10
Lv. 3	 6	 16	Lock  20
Lv. 4	 5	 14	Lock  35
Lv. 5	Lock  18		

Gambar 21. Tampilan Jumlah *Seal* dan *Particle*

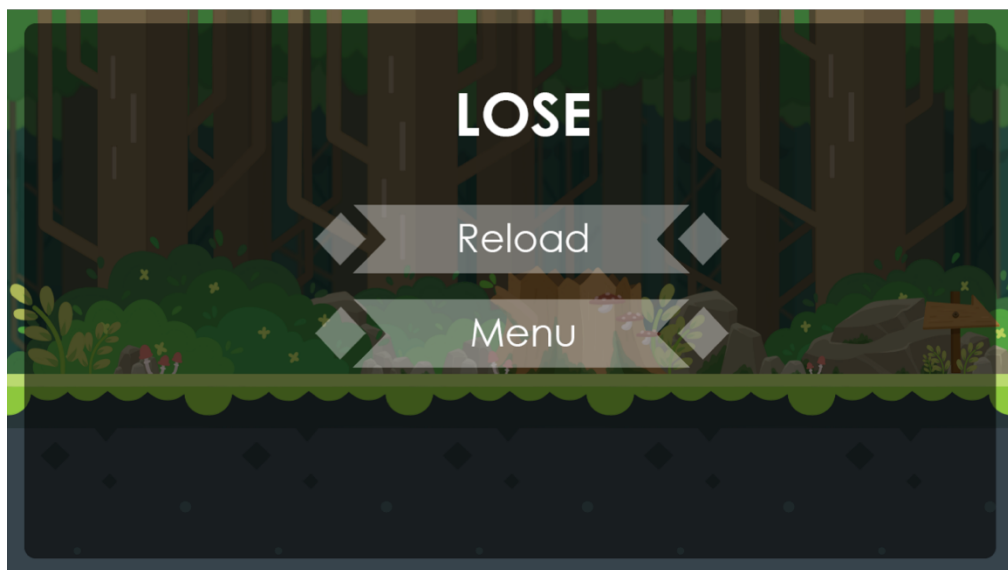
5. Hasil / Akibat

Nilai hasil pengumpulan *seal* dan *particle* menjadi hasil penilaian dari game “Well-Lit” untuk dapat melanjutkan permainan ke tahap berikutnya.



Gambar 22. Tampilan Nilai Hasil *Seal* Dan *Particle*

Sedangkan akibat dari habisnya HP dari pemain maka akan menandakan akhir dari permainan dan pemain diharuskan untuk mengulang kembali.



Gambar 23. Tampilan Akibat Dari Habisnya *Health Point*

6. *Obstacle*

Dalam game “Well-Lit” terdapat beberapa *obstacle* seperti duri, bunga beracun, musuh, dan air. Semua *obstacle* yang terdapat game “Well-Lit” akan membuat pemain kehilangan satu HP-nya, sehingga pemain diharuskan untuk menghindari semua *obstacle* jika ingin menyelesaikan permainan.



Gambar 24. Tampilan *Obstacle* Bunga Beracun dan Duri

7. *Opponents*

Selain *obstacle*, pemain juga akan menghadapi musuh terakhir. Pemain diharuskan menghindari serangan dari musuh terakhir untuk mengurangi resiko berkurangnya HP.

Penutup

Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan seluruh materi di depan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a. Kualitas sebuah *game* ditentukan oleh *gameplay*, grafis, cerita, musik, dan suara yang melengkapinya.
- b. Tahap-tahap pembuatan *game* terdiri dari penentuan ide, perancangan, pembuatan, *finishing*, *testing*, *packaging*, dan distribusi.
- c. Pembuatan *game* “Well-Lit” dirancang dengan konsep sederhana yang membutuhkan keahlian menggambar, dan pemahaman dalam bidang *game design*.
- d. “Well-Lit” sebagai *game platformer* mampu menghibur pemain.

Saran

Saran yang didapat dari penelitian ini adalah:

- a. Menambah *level* dengan tema yang lebih beraneka ragam.
- b. Menambah jenis monster di mana setiap monster memiliki *ability* yang berbeda-beda.
- c. Menambah *event* atau *fragment* agar cerita dalam *game* ini bisa lebih berkesan.

Referensi

- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design Sengan Macromedia Flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Jags, *Journal of Anomation & Games Studies*. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan *Genre Games* dari Masa ke Masa. Yogyakarta: ISSN 2496-5662.
- Rogers, Scott. (2010). *LEVEL UP! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Suryanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wolf, M. (2007). "Chapter 1: What Is a Video Game?". In *WolfMark, The Video Game Explosion*. Westport, CT: Greenwood Press. pp. 4.
- Yudhanto, Prasetyo Adi. (2010). *Prancangan Produk Edu-Games Melalui Event*. Universitas Komputer Indonesia Bandung: Laporan Tugas Akhir.
- Zeembry. (2001). *Animasi Web Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)), diakses pada tanggal 12 Februari 2016.

Laila Hafidhotul Khoiriyah

Well-Lit : Perancangan Game Mix-Genre Adventure Puzzle 2D

[https://id.wikipedia.org/wiki/Elf_\(Dunia_Tengah\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Elf_(Dunia_Tengah)), diakses pada tanggal 12
Februari 2016.

[http://www.duniaku.net/2013/04/18/kuliah-om-jas-jenis-jenis-musik-dalam-*game*/](http://www.duniaku.net/2013/04/18/kuliah-om-jas-jenis-jenis-musik-dalam-game/),
diakses pada tanggal 14 Februari 2016.