

# **PERANCANGAN GAME EDUKASI 2D UNTUK MENGENAI SEJARAH BANGUNAN DI SEKITAR JALAN BRAGA KEPADA GEN Z DI KOTA BANDUNG**

**M.IQBAL NAHRUL.H.A.T,ADITYA JANUARSA S.Ds,M.Ds.**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN,  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL BANDUNG

Email: iqbalnahrul22@gmail.com

## **ABSTRAK**

Jalan Braga adalah jalan bersejarah yang dahulunya pernah dikenal sebagai Paris Van Java. Terdapat Banyak Bangunan bersejarah Yang Terkenal di Jalan Braga. Sayangnya, bangunan bersejarah di Jalan Braga mulai di lupakan oleh anak muda khususnya genrasi Z yang tidak memiliki ketertarikan untuk belajar atau mencari tahu mengenai sejarah atau fungsi bangunan yang berada di ka wasan jalan braga. dengan merancang sebuah game edukatif dengan genre adveture dan fantasy dengan menggunakan style pixel art yang bertujuan untuk mengedukasi gen Z di kota bandung dengan mengenalkan Sejarah bagunan dan fungsi dari bangunan yang ada di jalan braga sebagai bentuk edukasi untuk mengenal atau pun untuk mempelajari sejarah bangunan yang berada di jalan braga Bandung. **Kata kunci:** Braga,bangunan,Gen Z,Seni Pikel,Petualangan

## **ABSTRACT**

Jalan Braga is a historic street that was once known as the Paris Van Java. There are many famous historic buildings on Jalan Braga. Unfortunately, the historic buildings on Jalan Braga are starting to be forgotten by young people, especially the Z generation who have no interest in learning or finding out about the history or function of buildings in the Jalan Braga area. By designing an educational game with the adveture and fantasy genre using pixel art style that aims to educate gen Z in the city of Bandung by introducing the history of the building and the function of the building on Jalan Braga as a form of education to recognize or to learn the history of the building on Jalan Braga Bandung. **Keywords:** Braga,Building,Gen Z,Pixel Art,Adventure

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Jalan Braga merupakan salah satu kawasan bersejarah di Kota Bandung, Jawa Barat. Jalan ini terkenal dengan deretan bangunan-bangunan bergaya Eropa yang dibangun pada masa penjajahan Belanda. Beberapa bangunan tersebut merupakan karya arsitektur bersejarah yang memiliki nilai budaya tinggi. Sayangnya, bangunan bersejarah di Jalan Braga mulai dierupakan oleh anak muda khususnya genrasi Z yang tidak memiliki ketertarikan untuk belajar atau mencari tahu mengenai sejarah serta fungsi bangunan yang berada di kawasan jalan braga. Kurangnya Perhatian anak ramaja khususnya generasi Z mengenai pengetahuan umum mereka tentang bangunan bersejarah di kawasan jalan braga menjadi perhatian serius, mengingat bangunan bangunan bersejarah yang berada di kawasan jalan braga merupakan salah satu bagian dari sejarah kota bandung yang harus dijaga karena merupakan

salah satu warisan sejarah yang penting untuk dipelajari agar dapat di lestarikan atau dijaga supaya gen Z mengetahui sejarah ataupun fungsi gedung bangunan tersebut se bagaimana bagian dari warisan budaya di kota Bandung.

Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai tahun 2010. Generasi ini dikenal sebagai generasi yang akrab dengan teknologi dan media digital. Generasi Z juga merupakan generasi yang memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan.

Oleh karena itu, penting untuk mencari cara yang efektif untuk mengenalkan informasi sejarah bangunan yang berada di sekitar jalan Braga dengan memanfaatkan teknologi dengan merancang game edukatif untuk mengajak generasi Z untuk memberikan edukasi berupa informasi sejarah bangunan yang ada di kawasan jalan Braga sebagai bentuk ajakan untuk menjaga ataupun melestarikan sejarah bangunan tersebut yang merupakan bagian dari sejarah kota Bandung.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang ada, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana merancang sebuah game 2D (Dua dimensi) yang edukatif serta informatif dengan mengangkat tema sejarah beberapa bangunan wisata yang ada di kawasan jalan Braga kepada generasi Z. Dengan merancang sebuah game PC yang menggunakan style pixel art dengan genre adventure fantasy guna untuk memberikan informasi secara umum mengenai sejarah bangunan yang ada di sekitar jalan Braga kepada generasi Z.

### **1.3 Manfaat dan tujuan Perancangan**

Untuk menjadi pengetahuan umum bagi remaja mengenai keberadaan bangunan bersejarah di jalan Braga Bandung, sehingga gen Z mendapatkan pengetahuan umum mengenai Sejarah berbagai bangunan yang cukup terkenal di jalan Braga.

### **1.4 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari perancangan konsep game adventure on Braga Street ini diharapkan mampu memberikan edukasi berupa informasi secara umum mengenai sejarah bangunan yang dikenal di kawasan jalan Braga melalui game dengan genre adventure fantasy dengan menggunakan style pixel kepada gen Z.

### **1.5 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari perancangan game adventure on Braga Street ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang mengenalkan kepada generasi Z tentang informasi sejarah bangunan terkenal di sekitar Jalan Braga secara singkat melalui sebuah game dengan genre adventure dengan style pixel yang ramah untuk dimainkan.

## **2. METODE PERANCANGAN**

### **3.1 Batasan perancangan**

Berdasarkan riset dan pengumpulan data dimana Sejarah Beberapa Bangunan yang ada di Jalan Braga belum begitu diketahui. Dulu bangunan-bangunan tersebut memiliki Sejarah dan berfungsi sebagai apa."

### 3.2 Prototyping Perancangan

Dalam Prototyping Perancangan Game menggunakan metode perancangan Gameplay menjelaskan tentang konsep game tersebut beserta dengan aturan dan fitur yang ada pada saat dimainkan. Gameplay harus dibuat menarik agar dapat membuat pemain dapat menikmati permainannya. Terdapat 4 tahap perancangan dalam menyusun sebuah gameplay dalam sebuah game yaitu antara lain :

- a. **Control Design** Tahap ini adalah tahap perancangan pengendalian game yang bertujuan untuk menentukan bagaimana game ataupun karakter utama tersebut akan dimainkan.
- b. **Character Design** Perancangan karakter dibutuhkan untuk menentukan kemampuan setiap karakter dalam game. Perancangan karakter dapat meliputi karakter pemain utama karakter tambahan, dan karakter tertentu yang berkaitan dengan jalannya story game.
- c. **Object Design** Pada tahap ini, objek yang ada di dalam game dibuat sedemikian rupa sehingga setiap objek yang dibuat akan dimasukkan ke dalam desain level.
- d. **Sound Design** Suara merupakan salah satu elemen penting yang harus ada dalam merancang sebuah game agar membuat game tersebut lebih menarik dan tidak membosankan. Suara yang digunakan dapat dibuat sendiri atau menggunakan suara yang sudah ada.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

**A.Geografis:** Generasi Z yang tinggal atau menetap di Kota Bandung.

**B.Demografis:** seluruh generasi Z baik laki-laki maupun perempuan di seluruh kota Bandung dengan rentan umur 10-20 tahun.

**C.Teknografis:** Generasi Z yang sering menggunakan laptop atau portable computer Sering memainkan game di laptop / computer.

**D.Psikografis:** Generasi Z Yang memiliki minat keingintahuan yang tinggi dan Suka bermain macam macam game (Khususnya Desktop/PC) untuk hiburan. atau sarana untuk edukasi untuk belajar

Dalam perancangan game adventure on Braga Street ini menggunakan Model Komunikasi Laswell

**A.Who** Generasi Z yang berusia 10-20 tahun baik laki laki maupun perempuan yang tinggal di atau menetap di kota Bandung.

**B.To Whom** Generasi Z yang berusia 10-20 tahun, hal ini dikarenakan mereka sudah bisa memahami informasi yang didapat dari internet, dan masih butuh pengetahuan diluar ilmu formal yang dipelajari di sekolah.

**C.Say What** Mendapatkan informasi mengenai berbagai sejarah bangunan dan fungsinya yang berada di sekitar kawasan jalan Braga untuk menambah wawasan kepada generasi Z tentang sejarah bangunan tersebut dengan merancang game edukatif dengan genre Adventure dan fantasy dengan menggunakan style pixel art.

**D.In Which Channel** Informasi/pengetahuan tentang sejarah dan fungsi dari bangunan yang di sampaikan melalui perancangan game yang didalamnya berisi konten informatif dan dengan story yang seru dan genre adventure yang membuat pemain yang memainkan game dengan tema edukatif di dalam game tersebut sehingga tidak mudah bosan ketika memainkan game tersebut.

**E. what effect** target audiens bisa mengetahui dan paham akan informasi dan fungsi bangunan secara singkat mengenai sejarah tentang bangunan yang berada di kawasan jalan Braga kepada generasi Z sebagai media pembelajaran melalui game edukasi dengan genre Adventure dan fantasy dengan style pixel art.

## **What To Say**

"Explore Di Jalan Braga"

### **4.1 Pendekatan Kreatif**

Pendekatan kreatif dibuat dengan menceritakan jenis visual time based jenis apa yang bisa menjadi sumber pengetahuan atau konten edukatif oleh target audiens, dalam hal ini penggunaan time based media berupa Game 2D (side scrolling ) di gunakan untuk gaya visual, dimana jalan bangunan hingga background jalan Braga Bandung **bisa di visualisasikan serta di terapkan di dalam game 2D dengan menggunakan style pixel** selain itu animasi orang serta bangunan bisa memudahkan untuk memvisualisasikan Gedung Gedung bersejarah dimana setiap bangunan bangunan bersejarah di jalan Braga memiliki informasi atau Sejarah yang berbeda beda.

### **4.2 Alur Story Di dalam game**

Dalam game adventure on Braga Street menggunakan story Dimana character utama memiliki obsesi untuk mencari artefak Ajaib berupa buku Ajaib yang tersembunyi di jalan Braga. Untuk mencari artefak tersebut sang character utama harus mencari petunjuk tentang buku Ajaib tersebut dengan menjelajahi bangunan bangunan bersejarah yang ada di jalan Braga.

### **4.3 Gaya Visual Game**

Dalam Perancangan Game Adventure fantasy ini menggunakan pendekatan gaya visual 2D dengan menggunakan Style Pixel art atau biasa di sebut Style 8 bit, Dalam hal ini walaupun bentuk desain Karakter dan bentuk Desain Bangunan yang terkesan tidak terlihat realistis, namun dikemas dengan bentuk kartunis yang tetap bisa merepresentasikan bangunan bangunan bersejarah yang ada di jalan Braga Bandung. Dari desain karakter utama, desain Gedung Gedung bersejarah, Gedung Gedung lainnya, desain warga local, Hingga asset lain seperti beberapa dekorasi yang berada di Jalan Braga pun menggunakan Style Pixel Art dalam pembuatannya. Hal ini dikarenakan game dengan style pixel art dapat menarik minat dari

target audiens yang berupa remaja Khususnya Generasi Z yang sering memainkan game dengan Style Pixel art ditambah dengan menggabungkan unsur genre Adventure & Fantasy di dalamnya. Contohnya seperti pada games A space for The Unbound karya Studio Toge Production di Indonesia yang di dalam style game nya menggunakan style pixel art dan bergenre adventure,fantasy dan Mistery di dalam game tersebut.

#### **4.4 Perancangan Visual Game**

Setelah konsep perancangan dalam Game telah ditentukan maka perancangan visual bisa mulai dilakukan, dalam hal ini, Dikarenakan perancangan Game ini menggunakan pendekatan animasi 2D dengan Gaya Pixel Art,maka tahap pertama yang harus dilakukan adalah merancang model 2D dari karakter utama dan asset asset bangunan (Bangunan Bersejarah):

Karena objek Visual yang utama dibahas adalah Bangunan bangunan Bersejarah , maka dari itu perlu bentuk visual dari Bangunan bangunan bersejarah sebelum dibuat Asset bangunan sederhana, dalam Perancangan ini, Menggunakan Gaya Pixel art yang dimana model bangunan bersejarah akan terlihat persis seperti yang ada di jalan braga bandung , namun dengan menggunakan style pixel art dalam pembuatanya yang Dimana Ketika membuat bangunan bersejarah yang ada di jalan braga untuk game masih terlihat mirip seperti aslinya meskipun dibuat dengan menggunakan style pixel art.

Selain Itu dalam pembuatan Game ini, Pembuatan desain karakter utama merupakan bagian dari tahapan yang paling awal sebelum membuat game ini,Dan juga penggerak utama dalam jalanya suatu game sebelum dilanjutkan dengan merancang story,background / latar tempat atau waktu serta asset asset bangunan dan lain lain.

#### **4.5 Creative Approach**

**-Role Playing** Pendekatan yang memuat player yang memainkan game ini menjadi character utama dalam sebuah game.di dalam Adventure On Braga Street player akan berperan menjadi character utama yang memiliki obsesi untuk mencari artefak buku ajaib di kawasan jalan braga.

**-Telling Stories(Fantasy)** Dalam cerita ini, buku ajaib adalah artefak yang memiliki kekuatan untuk mengabulkan segala keinginanya . Namun, kekuatan itu tidak boleh di gunakan untuk mengabulkan keinginan-keinginan yang egois.Kekuatan itu harus digunakan untuk membantu orang lain.Cerita tentang buku ajaib yang dapat mengabulkan segala keinginan adalah cerita yang menarik dan dapat dikembangkan dengan berbagai cara.

#### **Tone And Manner**

Adventure & fantasy tone and manner Adventured an fantasy adalah pendekatan yang digunakan dalam perancangan game Adventure on Braga Street ini yang Dimana tujuanya adalah mendorong generasi Z untuk memainkan game petualangan ini dengan story game yang ada di dalamnya ditambah dengan mistery dari terciptanya artefak di dalam game

tersebut serta adanya unsur unsur fantasy yaitu adanya artefak ajaib yang berupa buku ajaib yang dapat mengabulkan segala keinginan pemilik atau penemu buku tersebut. **4.6 Desain Character Utama**



**Gambar** diatas adalah proses perancangan Model karakter

Selain itu kehadiran karakter juga perlu dibuat, karena fungsi utama adanya character utana di dalam game adalah untuk digunakan dalam game yang nantinya dapat digerakan oleh player yang memainkan game adventure on braga street.

## 4.7 Desain Character Warga Lokal

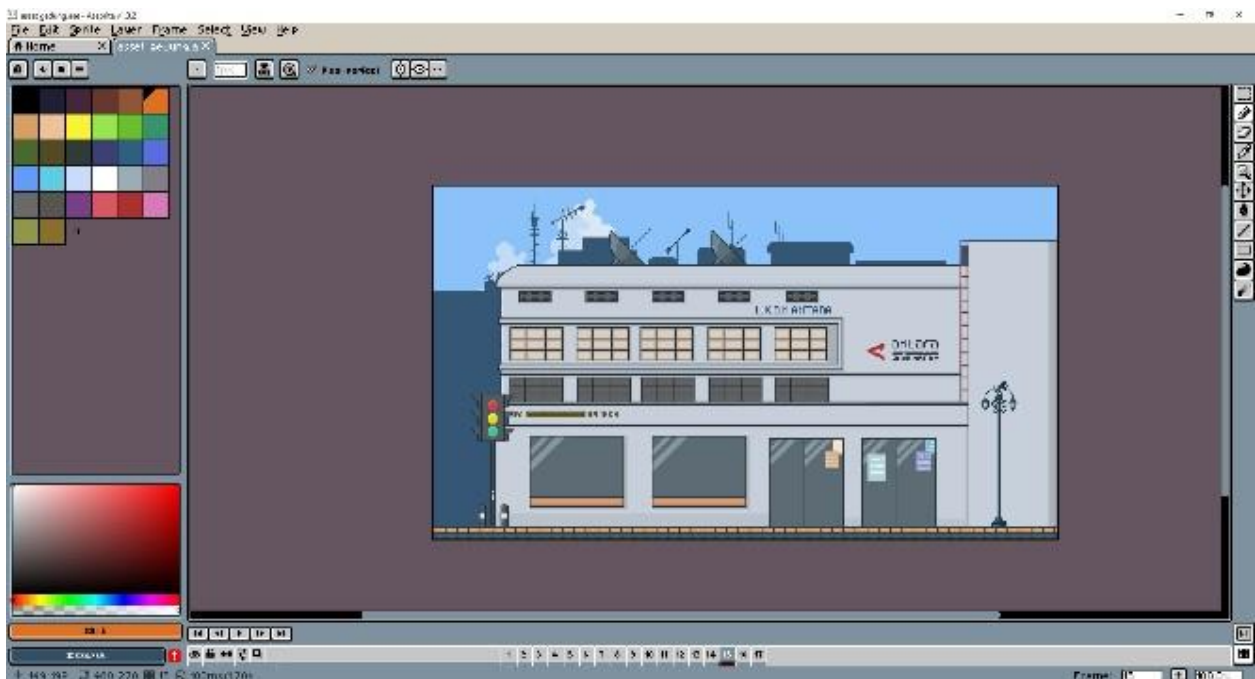
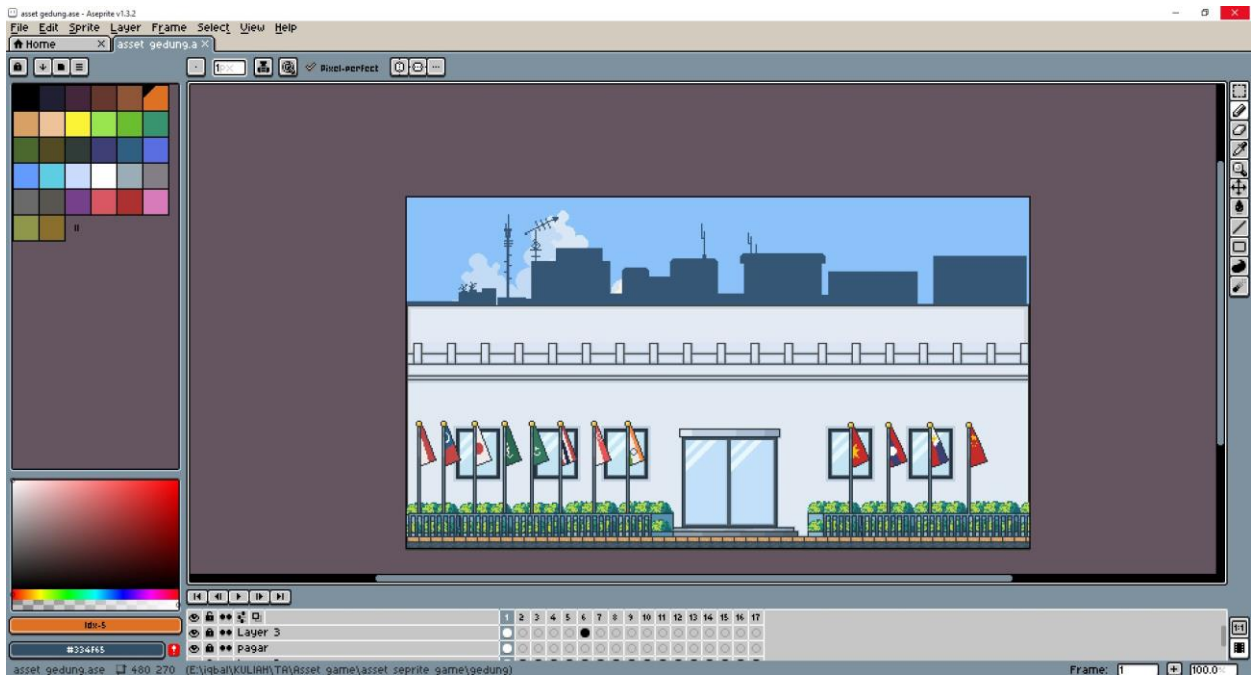


**Gambar** diatas adalah Kumpulan model asset warga local laki laki dan Perempuan yang di gunakan di dalam game adventure on braga street.

Selain adanya character utama terdapat asset tambahan pendukung yang dirancang dfalam game adventure on braga street. seperti desain character warga local yang dibuat untuk

meramaikan suasana di dalam game adventure on braga street. dalam perancangan asset warga local terdiri dari character warga local laki laki dan character warga local Perempuan.

## 4.7 Perancangan Asset Gedung Utama

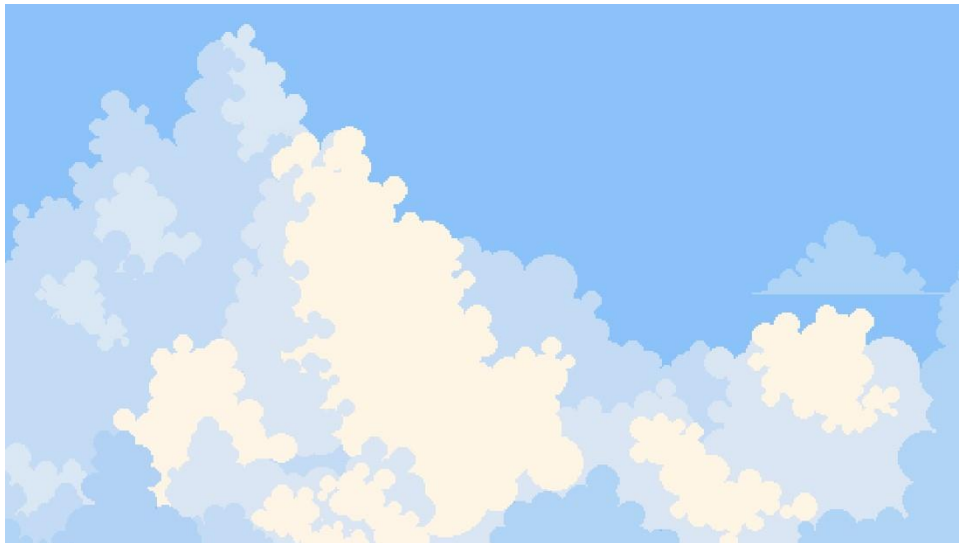




**Gambar** diatas adalah proses perancangan asset asset bangunan ikonik yang ada di jalan braga menggunakan software aseprite

Selanjutnya, untuk memberikan representasi "Jalan Braga" perancangan Asset berupa Gedung Gedung bersejarah yang nyata dan ikonik seperti Gedung Merdeka, kemudian dilanjutkan dengan bangunan kimia farma, Sarinah, de majestic, Gedung denies, dan di akhiri dengan Gedung lkn antara.

#### 4.8 Perancangan Asset Background Dalam Game



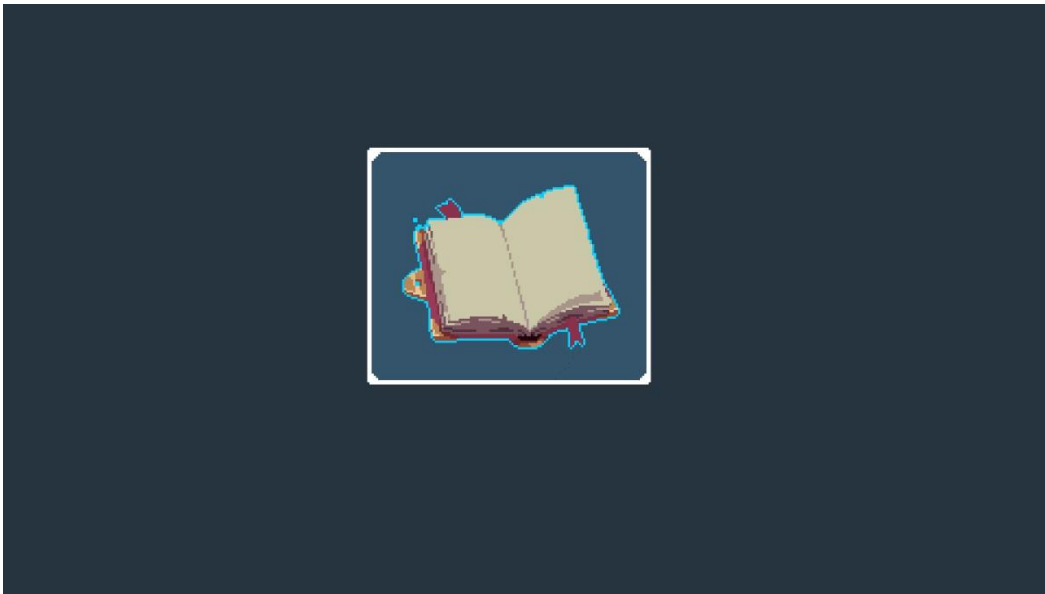
**Gambar** diatas adalah proses perancangan asset background yang di gunakan di dalam game yaitu background awan dan background kota.

Selanjutnya, selain membuat beberapa asset utama di dalam perancangan game adventure on braga street.terdapat perancangan background tambahan yang di gunakan di dakam game sebagai background pendukung untuk bangunan utama di dalam game. Dalam perancangan game ini menggunakan 2 background yaitu background pertama tentang awan yang di gunakan sebagai background utama sedangkan background Gedung di gunakan sebagai beckground kedua

#### 4.9 Perancangan Storyline & Cutscrene Ending



**Gambar** diatas adalah gambar dari cutscreen ending untuk game adventure on Braga street yang mengvisualisasikan character utama yang berhasil mendapatkan artefak Ajaib berupa buku Ajaib



**Gambar** diatas adalah gambar dari cutscreen ending untuk game adventure on Braga street yang berisi tentang informasi tentang artefak buku Ajaib yang ada di dalam game adventure on braga street.



**Gambar** diatas adalah gambar dari cutscreen ending untuk game adventure on Braga street yang berisi tentang informasi tentang artefak buku Ajaib yang ada di dalam game adventure on braga street.

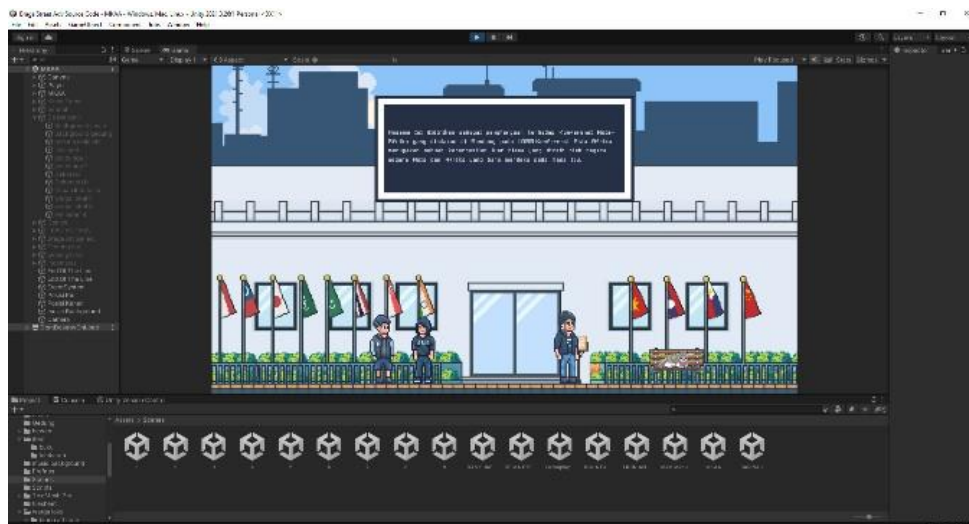
Kemudian Setelah asset- asset yang sudah dibuat dan sudah siap, perancangan selajutnya adalah menentukan storyline / alur cerita di dalam game, dimana alur cerita ini adalah menceritakan tentang seorang pemuda yang memiliki obsesi untuk mencari artefak Ajaib yaitu berupa buku Ajaib yang dapat mengabulkan segala keinginan pemilik Dalam perancangan ini

bentuk alur cerita animasi akan dibuat dengan cara ekspalanatif / eksposisi, dimana Angkutan kota bandung dijelaskan secara keseluruhan fungsi, fitur, keunggulan, hingga sejarahnya,

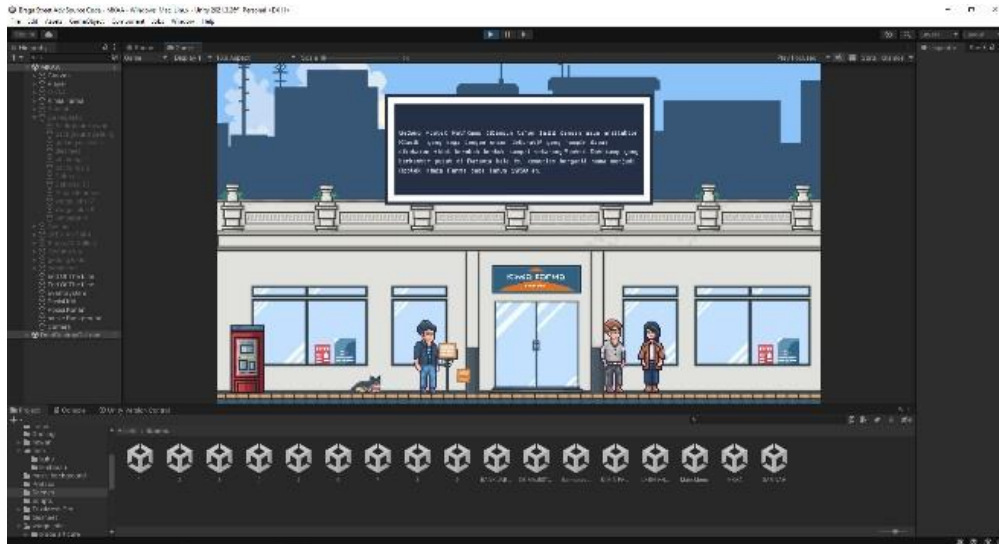
Perancangan storyline juga berperan penting untuk nantinya dibuat kedalam bentuk storyboard dari animasi sebagai acuan shot untuk keseluruhan animasi.

#### 4.9 Hasil Perancangan Game

Ketika seluruh asset sudah siap Langkah perancangan selanjutnya adalah merancang sebuah game dengan menggunakan bantuan software unity 2d.dengan memasukan beberapa sset yang sudah di buat baik character utama di dalam game ataupun asset asset utama berupa bangunan bangunana bersejarah yang ada di jalan braga.dalam perancangan game ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahapan pertama membuat 6 level utama,kemudian dilanjutkan dengan 7 level tambahan dan ditambah 2 level tambahan untuk ending atau cutscreen.setelah itu melakukan coding untuk menjalankan character utama dan menampilkan informasi yang ada di dalam game.



**Gambar** diatas adalah screenshot dari perancangan game Adventure on Braga Street dengan menggunakan software Unity 2d dalam perancangannya



**Gambar** diatas adalah screenshot dari perancangan game Adventure on Braga Street dengan menggunakan software Unity 2d dalam perancangannya

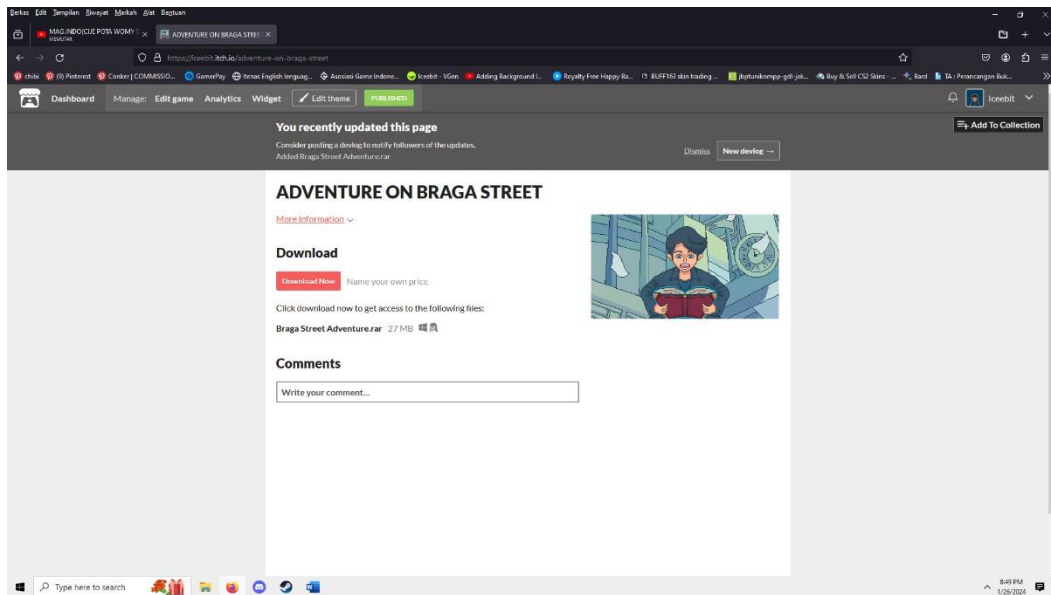
## 5.0 Uji coba Game

Game dari perancangan ini dengan judul "Adventure On Braga Street" beserta Gameplaynya sudah diujicoba kepada 10 Anak remaja berusia sekitar 15-20 tahun untuk memainkan game Adventure On Braga Street sebelum diluncurkan langsung kedalam Situs Itco.oi sebagai tempat untuk upload game tester atau game beta. Dari uji coba tersebut dapat diambil kesimpulan berupa:

- Generasi Z dapat memahami mengenai Sejarah singkat tentang bangunan bangunan bersejarah yang ada di jalan braga .
- Generasi Z dapat mengetahui fungsi dari berbagai bangunan bersejarah di jalan braga.
- Generasi Z bisa mengetahui tentang berbagai bangunan bersejarah yang ada di jalan braga..
- Generasi Z kini tahu dimana letak letak dari bangunan bersejarah yang ada di jalan braga.

Jawaban lainnya dari beberapa audiens : Visualnya sudah bagus daan terlihat untuk representasi bangunan bangunan bersejarah yang ikonik di jalan braga. Selain itu informasi yang ditampilkan di dalam game adventure on Braga Street cukup detail dan tidak banyak sehingga player yang memainkan game ini tidak mudah bosan.

Kemudian untuk tahap terakhir adalah penempatan game yang sudah di buat yaitu Adventure on Braga Street ke dalam platform media digital. untuk mempromosikan game adventure on Braga street ini menggunakan platform yang memeang di khususkan untuk game beta yang sedang dalam pengembangan /game development yaitu menggunakan situs itch.io.



**Gambar** diatas adalah penempatan game adventure on braga street di platform game itch.io

## 6. PENUTUP

### 6.1 Simpulan

Dari hasil perancangan game 2d ini dapat diambil Sebuah kesimpulan yaitu, Bangunan Bersejarah yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi muda khususnya Gen Z bisa dikenalkan Kembali melalui game 2d dengan menggunakan style pixel, walaupun dalam hal ini tidak sampai ke tahap persuasi untuk mengenal lebih dalam tentang bangunan bersejarah di jalan Braga secara menyeluruh. Di karenakan tujuan utama dalam perancangan game ini hanya sebatas mengenalkan secara umum bangunan bersejarah di jalan Braga secara umum dan singkat, namun pengenalan akan bangunan bersejarah ini bisa difokuskan sebagai pengetahuan umum bahwa bangunan bersejarah di jalan Braga ini merupakan aspek penting dalam pariwisata bagi masyarakat kota Bandung ataupun dari luar kota Bandung.

Dalam hal ini pendekatan bisa dilakukan melalui media yang menjadi konsumsi edukasi oleh target audiens remaja khususnya Gen Z salah satunya adalah time based media yang ada pada platform digital seperti steam atau itch.io dengan pengemasan kedalam bentuk game 2D side scrolling dengan menggunakan style pixel art yang mengangkat bangunan bersejarah di jalan Braga Bandung ini bisa dipahami dengan lebih menarik dan divisualisasikan dengan lebih baik dan dapat diterima oleh target audiens.

### 6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam bab Kesimpulan pada artikel ilmiah ini antara lain pengembangan lanjutan dimana perancangan Game 2d dengan tema edukasi ini dibuat lebih kompleks lagi dengan memasukan beberapa tambahan berupa masterplane serta side plane di dalamnya. seperti . seperti menentukan alur cerita yang akan di gunakan di dalam game sehingga dapat menarik audiens untuk memainkan game yang di rancang.

## **7. UCAPAN TERIMA KASIH**

Tugas akhir ini dapat tersusun berkat bantuan, bimbingan dan masukan serta saran-saran dari berbagai pihak sampai selesainya Jurnal ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa karena oleh berkat kasih dan rahmat karunia-Nya penulis bisa ada sebagaimana penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Pak Aditya Januarsa, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen pembimbing dalam tugas akhir ini. Seorang figur yang sangat di hormati.
3. Shenria Juliana selaku Teman saya yang terus memberikan dukungan dengan tulus untuk berjuang menyelesaikan Tugas akhir ini hingga tuntas.
4. Keluarga serta kerabat terdekat yang telah membantu memberikan semangat, doa, kasih harapan dan dorongan moral dan spiritual kepada Penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

## DAFTAR RUJUKAN

[https://www.nativeindonesia.com/jalan-braga/Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan](https://www.nativeindonesia.com/jalan-braga/Jurnal_EDUTECH_Universitas_Pendidikan)

<https://binus.ac.id/malang/2017/09/pixel-art-sebagai-gaya-visual-dalam-video-game-modern/>

Anne,McCarthy.(2021,21Maret).Why Retro Looking Games Get So Much Love  
<https://www.wired.com/story/why-retro-looking-games-get-so-much-love.htm>

Adams, E. (2013). Fundamentals Of Game Design, Third Edition, Ketiga. United States,New Riders.

Rabin,Steve (2005,14 June).introduction to game development Massachusetts: Charles River Media.

Orlando, Greg (15 May 2007). "Console Portraits: A 40-Year Pictorial History of Gaming". Wired News. Archived from the original on 16 May 2008. Retrieved 7 May 2022

Kylmäaho,N.(2019).“Pixel Graphics in Indie Games”.Bachelor Thesis. Finlandia.Tampere University of Applied Sciences Media and Arts Interactive Media

Bob Bates,Game Design,(Boston:ThomsonCourseTechnology,2004),hlm.203-21

Merriam-Webster, Definition of Video Game by Merriam-Webster, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/video%20game>, diakses 1Maret 2019