



**9.1%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

**0.74%** IN QUOTES

## Report #13307587

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Teori Game dikemukakan pertama kali oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern pada tahun 1944 (dalam Sandy, T. 17, & Hidayat, W, 2019, h. 3), yaitu: 0.1 Game adalah sekumpulan peraturan yang membangun persaingan dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan 17. Lalu seiring berjalannya waktu, game terus berkembang dari tahun ke tahun hingga terciptalah game online. Menurut Kusumawardani (2015, h. 156), pengertian game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama. Suasana didalam game online dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. Warna adalah elemen desain yang paling sulit diarahkan atau