

BAB II IDENTIFIKASI DATA

A. Sejarah Video Game Mario Bros dari Tahun 1985 – 2021 (Wikipedia, 2023).

Mario Bros. adalah seri video game klasik yang pertama kali dirilis pada tahun 1985. Dikembangkan oleh Nintendo, game ini telah menjadi salah satu franchise paling populer dan dikenal di industri game. Berikut sejarah singkat video game Mario Bros. dari tahun 1985 hingga 2021:



Gambar 1.1 Super Mario Bros. (1985)

(<https://www.nintendo.co.uk/Games/NES/Super-Mario-Bros-803853.html>)

- a. 1985 - Game pertama dalam seri ini, Super Mario Bros., dirilis di Nintendo Entertainment System (NES) di Jepang. Game ini menjadi hit instan dan menjadi Game video terlaris sepanjang masa.



Gambar 1.2 Super Mario Bros. 2 (1988)
(https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._2)

- b. 1988 - Super Mario Bros. 2 dirilis di Jepang. Game ini berbeda dari pendahulunya dan menampilkan gaya game baru.



Gambar 1.3 Super Mario Bros. 3 (1990)
(https://www.wikiwand.com/en/Super_Mario_Bros._3)

- c. 1990 - Super Mario Bros. 3 dirilis di NES. Game ini memperkenalkan power-up baru dan menampilkan peta dunia baru.



Gambar 1.4 Super Mario Bros. 3 (1990)
(https://en.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_World)

- d. 1991 - Super Mario World dirilis di Super Nintendo Entertainment System (SNES). Game ini menampilkan gaya seni baru dan memperkenalkan Yoshi, karakter baru yang menjadi pokok dalam waralaba.



Gambar 1.5 Super Mario 64 (1996)
(<https://n64today.com/2018/09/01/super-mario-64-review/>)

- e. 1996 - Super Mario 64 dirilis di Nintendo 64 (N64). Game ini adalah Game Mario 3D pertama dan memperkenalkan mekanisme Game baru.



Gambar 1.6 Super Mario Sunshine (2002)

(<https://gamecloud.net.au/featured/super-mario-sunshine-retrospective-review>)

- f. 2002 - Super Mario Sunshine dirilis di Nintendo GameCube. Game ini menampilkan pengaturan baru dan memperkenalkan F.L.U.D.D, perangkat baru yang digunakan Mario untuk membersihkan Isle Delfino.



Gambar 1.7 New Super Mario (2006)

(<https://www.cnet.com/reviews/new-super-mario-bros-review/>)

- g. 2006 – New Super Mario Bros baru dirilis di Nintendo DS. Game ini memperkenalkan desain 2.5D serta power-up baru.



Gambar 1.8 Super Mario Galaxy (2007)

(<https://www.gameinformer.com/2020/03/30/report-super-mario-galaxy-could-be-coming-to-switch>)

- h. 2007 - Super Mario Galaxy dirilis di Wii. Game ini memperkenalkan visual 3D dan mekanisme gravitasi baru serta menampilkan berbagai peningkatan daya baru.



Gambar 1.9 Super Mario 3D Land (2011)

(<https://www.co-optimus.com/blogs/pheriannath/387/beyond-co-op-reviews-super-mario-3d-land.html>)

- i. 2011 - Super Mario 3D Land dirilis di Nintendo 3DS. Game ini menggabungkan elemen Game 2D dan 3D Mario dan menampilkan power-up baru.



Gambar 1.10 Super Mario 3D Land (2012)

(<https://www.mercurynews.com/2012/11/26/review-got-a-wii-u-go-buy-new-super-mario-bros-u/>)

- j. 2012 – New Super Mario Bros. U dirilis di Wii U. Game ini menampilkan power-up baru dan memperkenalkan mekanisme permainan baru.



Gambar 1.11 Super Mario Odyssey (2017)

(<https://www.gamesradar.com/this-super-mario-odyssey-speedrun-hides-the-game-between-a-dozen-different-huds/>)

- k. 2017 - Super Mario Odyssey dirilis di Nintendo Switch. Game ini menampilkan pengaturan dunia terbuka baru dan memperkenalkan mekanisme permainan baru.



Gambar 1.12 Super Mario 3D World (2021)
(<https://www.cnet.com/reviews/super-mario-3d-world-wii-u-preview/>)



Gambar 1.13 Bowser's Fury (2021)
(<https://www.mercurynews.com/2021/01/12/nintendo-reveals-super-mario-3d-world-bowsers-fury-for-big-february/>)

1. 2021 - Super Mario 3D World + Bowser's Fury dirilis di Nintendo Switch.

Game ini merupakan remaster dari Super Mario 3D World asli dan menampilkan ekspansi baru yang disebut Bowser's Fury. Selama bertahun-tahun, *franchise* Mario Bros. terus berkembang dan memperkenalkan mekanisme permainan, karakter, dan dunia baru. Serial ini telah menjadi fenomena budaya dan tetap menjadi salah satu waralaba video game paling dicintai sepanjang masa.

2. Perkembangan Visual Desain Mario Bros (Goh, 2016)

Desain visual Mario Bros adalah contoh klasik grafis video game 8-bit. Permainan ini dirilis pada tahun 1983 dan dikembangkan untuk Nintendo Entertainment System (NES). Keterbatasan teknologi pada saat itu berarti grafiknya sederhana dan berpiksel, tetapi tetap berhasil menciptakan estetika yang khas dan berkesan.

Protagonis Game ini, Mario, adalah tukang ledeng Italia pendek, montok, dan berkumis yang mengenakan kemeja merah dan celana kodok biru. Desainnya dipengaruhi oleh keterbatasan perangkat keras - ukuran sprite yang kecil membuatnya harus mudah dikenali dengan detail minimal. Penampilannya yang khas telah menjadi ikon dan langsung dikenali oleh generasi gamer.

Level game ini dirancang dengan palet warna-warni dari grafik kotak-kotak dan berpiksel. Latar belakangnya relatif sederhana, tetapi levelnya penuh dengan rintangan dan musuh yang dirancang untuk menantang keterampilan pemain. Desain game ini memanfaatkan pengulangan dengan cerdas, dengan level yang berputar-putar dan kembali ke diri mereka sendiri dalam konfigurasi yang semakin menantang.

Musuh-musuh di Mario Bros juga didesain dengan desain yang simpel dan mudah diingat. Musuh paling terkenal adalah Goomba, makhluk berbentuk jamur dengan kaki gemuk dan ekspresi mengancam. Musuh lain termasuk kura-kura, kepiting, dan ikan terbang, yang semuanya memiliki penampilan dan perilaku yang khas.

Secara keseluruhan, desain visual Mario Bros merupakan bukti kreativitas desainer game yang bekerja dalam keterbatasan teknologi video game awal. Desain game yang sederhana namun efektif telah teruji oleh waktu, dan Mario sendiri telah menjadi salah satu karakter yang paling dicintai dalam sejarah video game.

A. Konsep Game dan Mendongeng: Plot, Karakter, dan Latar Video Game Mario Bros

Plot:

Mario Bros adalah franchise video game populer yang dikembangkan oleh Nintendo. Game aslinya, dirilis pada tahun 1985, mengikuti petualangan Mario, seorang tukang ledeng, saat ia memulai misi untuk menyelamatkan Princess Peach dari King Bowser yang jahat, juga dikenal sebagai Bowser. Game ini berlatar di *Mushroom Kingdom* fiksi, yang dipenuhi dengan berbagai musuh, rintangan, dan *power-up*.

Karakter:



Gambar 2.1 Mario
(<https://www.mariowiki.com/Mario>)

Mario: Protagonis dari serial ini, Mario adalah seorang tukang ledeng Italia pendek gemuk yang memakai topi merah, celana kodok biru, dan kemeja merah. Ia dikenal karena keberanian, kelincahan, dan kemampuannya melompat. Mario memiliki adik laki-laki bernama Luigi, dan bersama-sama mereka sering bekerja sebagai tim untuk menyelamatkan Princess Peach dari Bowser.



Gambar 2.2 Princess Peach
(https://www.mariowiki.com/Princess_Peach)

Princess Peach: Gadis yang dalam masalah. Princess Peach adalah penguasa *Mushroom Kingdom*. Dia sering diculik oleh Bowser dan dibawa ke kastilnya, membutuhkan Mario untuk menyelamatkannya. Peach dikenal karena kebaikan hati dan sifatnya yang lembut, dan dia sering memberikan bantuan kepada Mario dan Luigi melalui surat atau *power-up*.



Gambar 2.3 King Bowser Koopa
(<https://www.mariowiki.com/Bowser>)

Bowser Koopa: Antagonis utama dari serial ini, Bowser adalah makhluk besar seperti kura-kura yang bernapas api yang terus-menerus merencanakan untuk mengambil alih *Mushroom Kingdom* dan mengalahkan Mario. Dia sering menculik Princess Peach dalam upaya untuk memaksanya untuk menikah dengannya dan menguasai kedua kerajaan.

Latar Belakang:



Gambar 2.4 Mushroom Kingdom
(https://www.mariowiki.com/Mushroom_Kingdom)

Mushroom Kingdom adalah dunia yang penuh warna dan semarak yang dipenuhi dengan berbagai lingkungan, termasuk padang rumput, gurun, hutan, pegunungan dan area bawah air. Kerajaan ini dihuni oleh berbagai spesies, seperti Kodok, makhluk mirip jamur yang membantu Mario dalam pencariannya, serta banyak musuh seperti Goombas, Koopa Troopas, dan Hammer Bros., yang melayani Bowser.

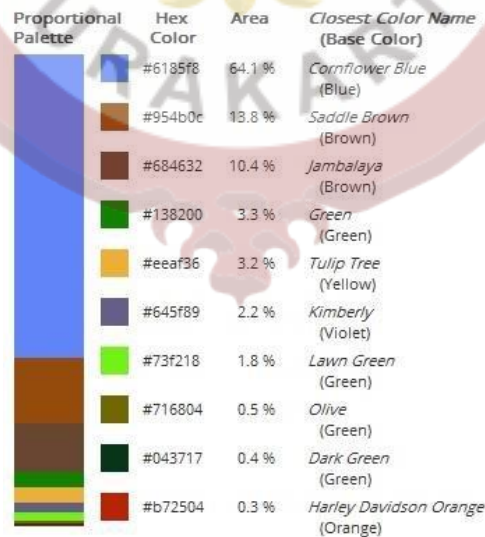
Sepanjang permainan, Mario dan Luigi melintasi dunia dan level yang berbeda, mengatasi rintangan, mengalahkan musuh, dan mengumpulkan kekuatan, seperti Jamur Super, Bunga Api, dan Bintang, yang memberi mereka kemampuan khusus untuk membantu mereka dalam misi penyelamatan Princess Peach dan mengalahkan Bowser.

Waralaba Mario Bros. telah berevolusi selama bertahun-tahun, memperkenalkan karakter baru, *power-up*, dan mekanisme permainan, sambil mempertahankan gaya platform ikonik dan estetika menawan. Ini telah menjadi salah satu waralaba video game paling sukses dan dicintai sepanjang masa, memikat pemain dari segala usia dengan *gameplay* yang menarik, karakter yang mudah diingat, dan dunia yang imersif.

1. Grafik dan Gaya Seni: Palet Warna, Tekstur, Bentuk, dan Teknik Animasi

Mario Bros adalah franchise video game klasik yang dikembangkan oleh Nintendo, yang terkenal dengan grafis dan *gameplay* yang ikonik. Mari jelajahi palet warna, tekstur, bentuk, dan teknik animasi yang digunakan dalam video game Mario Bros.

Palet Warna:



Gambar 2.5 Mario Bros Color Palette
 (https://www.researchgate.net/figure/The-color-palette-for-Super-Mario-Bros_fig4_314154230)

- a. Warna-warna cerah dan berani: Game Mario Bros menampilkan warna-warna cerah dan berani yang muncul di layar, menciptakan suasana yang menarik secara visual dan hidup. Palet warna sering menyertakan campuran warna primer seperti merah, biru, dan kuning, serta warna sekunder seperti hijau, ungu, dan oranye.
- b. Kontras tinggi: Permainan sering kali menggunakan kombinasi warna kontras tinggi untuk menonjolkan objek dan karakter dari latar belakang. Ini membantu dalam kejelasan visual dan membuat *gameplay* lebih mudah dimengerti.
- c. Palet warna terbatas: Karena keterbatasan teknis perangkat keras pada saat rilis Mario Bros, palet warna terbatas. Namun, Nintendo memanfaatkan batasan ini secara kreatif dengan memilih secara hati-hati serangkaian warna terbatas yang bekerja sama dengan baik dan meningkatkan daya tarik visual game secara keseluruhan.

Tekstur:



Gambar 2.6 Mario Bros Texture Detail Old and Modern

(<https://encrypted->

[tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR068PwxlJwFiOp6frkOSbOOjqxUNMrihxuYablz61XgZTuZ2tJ](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR068PwxlJwFiOp6frkOSbOOjqxUNMrihxuYablz61XgZTuZ2tJ))

- a. Seni piksel: Game Mario Bros dikenal dengan grafik seni pikselnya, di mana visualnya dibuat menggunakan piksel persegi kecil. Piksel ini disusun dengan hati-hati untuk membuat tekstur, pola, dan detail dalam grafik game.
- b. Gradien halus: Meskipun game ini menggunakan seni piksel, game ini sering menggabungkan gradien halus untuk menciptakan ilusi kedalaman dan bayangan. Ini dicapai dengan hati-hati memilih dan mengatur piksel dengan nuansa berbeda untuk menciptakan transisi yang mulus dari satu warna ke warna lainnya.
- c. Tekstur sederhana: Tekstur yang digunakan dalam game Mario Bros seringkali sederhana dan lugas, dengan bentuk dan pola yang jelas dan mudah dikenali. Ini membantu keterbacaan dan memudahkan pemain untuk memahami visual game.

Bentuk:

- a. Bentuk geometris: Game Mario Bros sering kali menggunakan bentuk geometris sederhana, seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga, untuk merepresentasikan objek dan karakter. Bentuk-bentuk ini mudah dikenali dan dibedakan, yang membantu *gameplay* dan kejernihan visual.
- b. Bentuk melengkung: Meskipun bentuk geometris dominan, game Mario Bros juga menggabungkan bentuk melengkung untuk menambah variasi dan daya tarik visual. Misalnya, tubuh bulat Mario, koin bundar, dan bukit melengkung di latar belakang menambah kesan main-main dan pesona pada visual game.
- c. Siluet yang dapat dikenali: Banyak objek dan karakter dalam game Mario Bros memiliki siluet khas yang membuatnya langsung dapat dikenali, bahkan

dalam ukuran kecil. Ini membantu identifikasi cepat dan menambah desain visual ikonik game.

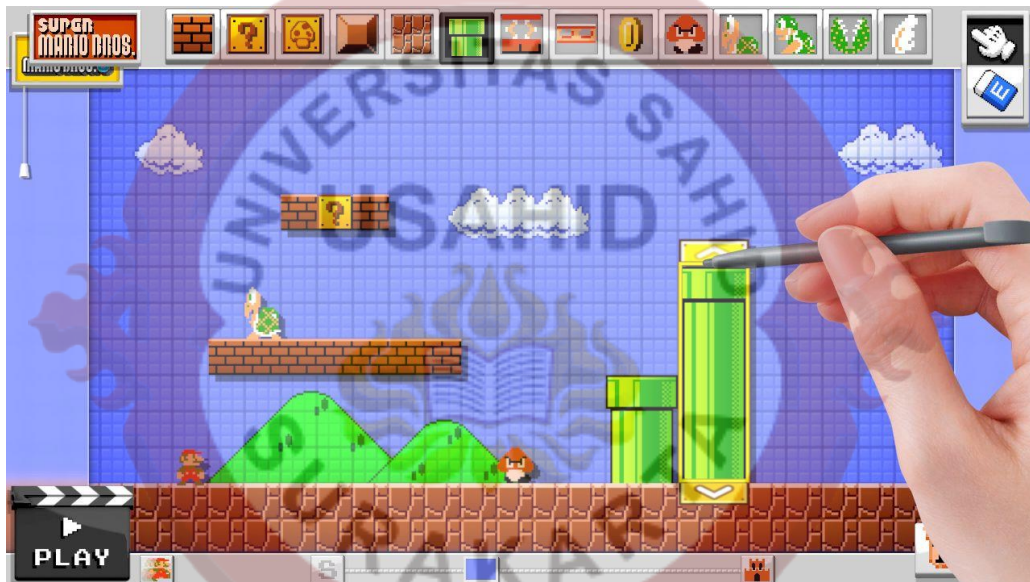
Teknik Animasi:

- a. Animasi berbasis *frame*: Game Mario Bros menggunakan animasi berbasis *frame*, di mana urutan gambar (*frame*) diputar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerak. Teknik ini digunakan untuk gerakan karakter, interaksi objek, dan efek khusus.
- b. *Squash and stretch*: *Squash and stretch* adalah teknik animasi klasik yang digunakan dalam game Mario Bros untuk menambah bobot pada gerakan karakter. Ini melibatkan peregangan dan kompresi tubuh dan anggota tubuh karakter untuk menciptakan gerakan berlebihan yang memperlihatkan emosi dan tindakan.
- c. Animasi *idle*: Game Mario Bros sering menyertakan animasi *idle*, di mana karakter memiliki gerakan saat mereka tidak aktif terlibat dalam tindakan. Animasi diam ini memberikan kepribadian pada karakter sehingga membuatnya terasa lebih dinamis dan hidup.

Kesimpulannya, game Mario Bros menggunakan palet warna cerah, tekstur seni piksel, bentuk sederhana, dan berbagai teknik animasi untuk membuat visual ikonik yang menarik secara visual dan fungsional untuk *gameplay*. Elemen-elemen ini telah berkontribusi pada kesuksesan franchise dan popularitas yang bertahan lama di antara pemain dari segala usia.

3. Desain Level: Tata letak, Rintangan, Power-up, Musuh, dan Elemen Interaktif lainnya

Mario Bros, dikembangkan oleh Nintendo, adalah game video *platformer* klasik yang menampilkan berbagai tata letak, rintangan, peningkatan kekuatan, musuh, dan elemen interaktif lainnya yang ditemui pemain di sepanjang gim. Berikut adalah rincian elemen-elemen tersebut:



Gambar 2.5 Super Mario Maker Level Editor
(<https://www.polygon.com/2020/11/25/21719280/super-mario-maker-wii-u-online-level-uploads-ending>)

- Tata letak: Mario Bros dibagi menjadi beberapa level, masing-masing dengan tata letak yang unik. Tata letaknya terdiri dari platform, balok, pipa, dan elemen lingkungan lain yang dapat berinteraksi dengan Mario saat ia maju melalui level.
- Hambatan: Hambatan di Mario Bros adalah tantangan yang harus diatasi pemain untuk maju. Contoh rintangan termasuk celah yang harus dilompati Mario,

lubang yang harus dihindari Mario agar tidak terjatuh, dan memindahkan platform yang harus dinavigasi Mario.

- c. *Power-up*: *Power-up* adalah item yang dapat dikumpulkan Mario untuk mendapatkan kemampuan khusus atau peningkatan. Beberapa *power-up* umum di Mario Bros termasuk *Super Mushroom*, yang membuat ukuran Mario bertambah besar dan mendapatkan *hit point* tambahan, *Fire Flower*, yang memungkinkan Mario menembakkan bola api ke arah musuh, dan *Starman*, yang membuat Mario tak terkalahkan dalam rentang waktu yang kecil.
- d. Musuh: Musuh adalah makhluk yang harus dikalahkan atau dihindari Mario untuk maju. Contoh musuh di Super Mario Bros antara lain Goombas, Koopa Troopas, Piranha Plants, dan Hammer Bros. Setiap musuh memiliki perilaku dan pola pergerakan yang unik, sehingga harus dipelajari dan diadaptasi oleh pemain untuk mengalahkan mereka.
- e. Elemen Interaktif: Super Mario Bros juga menampilkan berbagai elemen interaktif yang menambah *gameplay*. Misalnya, ada balok tanda tanya yang bisa dipukul Mario untuk mengeluarkan koin, *power-up*, atau kejutan lainnya. Ada juga blok tersembunyi yang bisa ditemukan Mario dengan melompat di titik-titik tertentu, dan pipa yang bisa dimasuki Mario untuk mengakses area rahasia, jalan pintas dan level selanjutnya.
- f. *Power-downs*: Mario Bros juga memiliki elemen tertentu yang dapat menyebabkan Mario kehilangan kekuatan atau kemajuan. Misalnya jatuh ke lubang, tertabrak atau menyentuh musuh, atau kehabisan waktu bisa

mengakibatkan Mario kehilangan nyawa, terpaksa mengulang dari awal level atau kehilangan *Power-up*.

- g. *Bonus Area*: Mario Bros sering menyertakan *Bonus Area* yang dapat diakses pemain untuk mendapatkan skor tambahan atau *power-up*. Area bonus ini mungkin mengharuskan pemain menemukan pintu masuk tersembunyi atau menyelesaikan tugas tertentu, menambahkan lapisan tantangan dan eksplorasi tambahan ke dalam game namun tidak penting untuk melanjutkan game.
- h. Pertarungan bos: Mario Bros menampilkan pertarungan bos di akhir level atau dunia tertentu. Ini biasanya pertemuan yang lebih menantang di mana pemain harus mengalahkan musuh yang kuat untuk maju ke tahap berikutnya.

Hal-hal tersebut di atas adalah beberapa elemen interaktif utama di Mario Bros yang ditemui pemain saat mereka menavigasi level game. Kombinasi tata letak, rintangan, *power-up*, musuh, dan elemen lainnya menciptakan pengalaman *gameplay* yang dinamis dan menarik yang menjadikan Mario Bros sebagai *franchise* video game yang dicintai dan ikonik.

Aksi:



Gambar 2.7 Mario Actions (1985)

(<https://qlab.app/cookbook/thank-you-qlab-but-our-princess-is-in-another-castle/>)

- a. Lompat: Mario atau Luigi dapat melompat untuk menghindari rintangan, mengalahkan musuh, dan mengumpulkan *power-up* dan koin.
- b. Lari: Mario atau Luigi dapat berlari untuk mendapatkan kecepatan dan momentum untuk lompatan yang lebih lama atau untuk menavigasi level dengan cepat.
- c. Kumpulkan *Power-up*: Mario atau Luigi dapat mengumpulkan *power-up*, seperti jamur atau bunga api, untuk mendapatkan kemampuan khusus, seperti memperbesar ukuran badan atau menembakkan bola api.
- d. Kalahkan Musuh: Mario atau Luigi dapat mengalahkan musuh dengan melompati mereka atau menggunakan *power-up*, seperti bola api atau *power-up* bintang.
- e. Masuk/Keluar Pipa: Mario atau Luigi dapat masuk dan keluar pipa untuk mengakses area rahasia atau pindah ke bagian level yang berbeda.
- f. Mencapai Tujuan: Tujuan dari setiap level adalah mencapai tiang bendera di akhir dan mengibarkan bendera untuk menyelesaikan level dan maju ke level berikutnya.

Secara keseluruhan, "Mario Bros" dikenal dengan efek suaranya yang ikonik, musik yang berkesan, dan aksi menyenangkan yang telah memikat para pemain selama beberapa dekade.

2. Desain Antarmuka Pengguna: Menu, Kontrol, dan Sistem *Feedback*

Desain antarmuka pengguna (*User Interface*) memainkan peran penting dalam keseluruhan pengalaman bermain video game, termasuk game Mario Bros.

Berikut adalah beberapa teori dan konsep terkait desain menu, sistem kontrol, dan sistem *feedback* dalam video game Mario Bros:

Desain Menu:



Gambar 2.8 Mario Main Menu (1985)

(https://www.nintendolife.com/news/2012/03/the_mystery_of_the_super_mario_bros_us_release_date)

- a. Minimalisme: Banyak game Mario Bros menampilkan menu minimalis dengan opsi sederhana dan jelas, menghindari informasi berlebihan. Teori ini menunjukkan bahwa minimalis dalam desain menu membantu pemain dengan mudah menavigasi dan membuat pilihan tanpa beban visual atau kognitif yang tidak perlu.
- b. Konsistensi: Konsistensi dalam desain menu, seperti menggunakan ikon, font, dan warna yang konsisten, membantu pemain membangun model mental tentang cara kerja menu dan menciptakan rasa keakraban. Teori ini menunjukkan bahwa desain menu yang konsisten dalam game Mario Bros memudahkan penggunaan dan mengurangi kebingungan.

- c. Aksesibilitas: Game Mario Bros sering berusaha untuk dapat diakses oleh pemain dari berbagai usia, tingkat keahlian, dan kemampuan. Teori ini menunjukkan bahwa desain menu harus memprioritaskan fitur aksesibilitas, seperti teks yang besar dan mudah dibaca, instruksi yang jelas, dan opsi untuk menyesuaikan kontrol atau pengaturan visual, untuk memastikan inklusivitas dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Sistem Kontrol

- a. Intuitif: Game Mario Bros sering menampilkan sistem kontrol yang sederhana dan intuitif yang mudah dipelajari dan digunakan. Teori ini menunjukkan bahwa kontrol intuitif, seperti menggunakan tombol atau gerakan yang selaras dengan gerakan alami pemain, memfasilitasi *gameplay* dan menciptakan rasa mengalir.
- b. Presisi: Presisi dalam sistem kontrol penting dalam *game platformer* seperti Mario Bros, yang membutuhkan gerakan dan lompatan yang tepat. Teori ini menunjukkan bahwa sistem kontrol harus memberi pemain kontrol yang tepat atas pergerakan karakter mereka, memungkinkan *gameplay* yang akurat dan responsif.
- c. Kustomisasi: Opsi kontrol yang dapat disesuaikan, seperti tombol yang dapat dipasang ulang atau sensitivitas yang dapat disesuaikan, dapat meningkatkan pengalaman pemain dengan memungkinkan mereka menyesuaikan kontrol dengan preferensi atau kemampuan fisik mereka. Teori ini menunjukkan

bahwa penyesuaian kontrol dapat meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas pemain.

Sistem *Feedback*

- a. Kejelasan: Sistem *feedback* dalam game Mario Bros, seperti isyarat visual, suara, dan getaran, harus memberikan reaksi yang jelas dan langsung kepada pemain tentang hasil tindakan mereka, seperti mengumpulkan kekuatan, memukul musuh, atau menerima kerusakan. Teori ini menunjukkan bahwa *feedback* yang jelas membantu pemain memahami konsekuensi dari tindakan mereka dan membuat keputusan.
- b. *Positive Reinforcement*: *feedback* positif, seperti suara perayaan atau efek visual saat menyelesaikan level atau mencapai tujuan, dapat memotivasi dan memberi penghargaan kepada pemain. Teori ini menunjukkan bahwa penguatan positif melalui sistem *feedback* dapat berkontribusi pada keterlibatan dan kenikmatan pemain.
- c. Pencegahan dan Pemulihan Kesalahan: Sistem *feedback* juga dapat membantu mencegah atau memulihkan dari kesalahan, seperti memperingatkan pemain tentang bahaya yang akan datang atau memberikan petunjuk saat pemain terjebak. Teori ini menunjukkan bahwa pencegahan kesalahan yang efektif dan *feedback* dapat mengurangi frustrasi dan mendukung kelanjutan bermain.

Itulah beberapa teori dan konsep yang berkaitan dengan desain menu, sistem kontrol, dan sistem *feedback* dalam video game Mario Bros. Penting untuk dicatat bahwa desainer game dapat menggunakan kombinasi dari teori dan konsep ini,

bersama dengan kreativitas dan keahlian mereka, untuk menciptakan pengalaman bermain game yang ramah pengguna dan menyenangkan bagi para pemain.

Warisan Mario Bros:

Warisan Mario Bros sangat luas dan bertahan lama. Game ini telah melahirkan waralaba yang sudah berjalan lama dan sukses yang telah terjual lebih dari 600 juta kopi di seluruh dunia, menjadikannya salah satu waralaba video gim terlaris sepanjang masa. Mario telah muncul dalam banyak sekuel, spin-off, dan adaptasi di berbagai platform game, dari konsol hingga perangkat genggam hingga perangkat seluler.

Pengaruh Mario pada industri game melampaui permainannya sendiri. Kesuksesannya telah menginspirasi pengembang lain yang tak terhitung jumlahnya untuk membuat *platformer* dan jenis game lainnya, dengan memanfaatkan prinsip desain game dan mekanisme *gameplay*. Nama "Super Mario" telah menjadi identik dengan kualitas dan inovasi di dunia game.

Selain itu, Mario Bros telah membantu membentuk persepsi video game sebagai bentuk hiburan dan seni yang sah. Itu telah menembus hambatan budaya dan telah diakui dampaknya terhadap budaya populer, seni, dan teknologi. Warisan gim ini terus berkembang, dengan Mario tetap menjadi simbol abadi budaya gim video dan karakter yang dicintai jutaan penggemar di seluruh dunia.

Kesimpulannya, dampak budaya dari game, khususnya pengaruh Mario Bros, terhadap budaya populer, industri video game, dan warisannya, sangatlah besar. Ini telah mengubah cara orang memandang dan mengonsumsi video game, menetapkan standar baru untuk industri dan meninggalkan warisan abadi yang terus

berkembang hingga saat ini. Mario Bros telah menjadi sosok ikonik dan dicintai dalam budaya populer, dan pengaruhnya kemungkinan besar akan terasa hingga generasi mendatang.

