

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat dalam satu dekade terakhir. Seiring perubahan zaman dan teknologi, perkembangan industri *game* di dunia ternyata menciptakan potensi bisnis dengan nilai yang cukup luar biasa, termasuk di Indonesia. Perkembangan *game* juga didukung dengan adanya perangkat yang dengan mudah dimiliki oleh seluruh kalangan masyarakat, yakni *smartphone* sebagai celah masuknya industri *game*.

*Unity Technology*, salah satu pengembang aplikasi pembuatan *game* merilis laporan terbaru mengenai perkembangan pasar *game* mobile dunia tahun 2016. Laporan tersebut menyatakan bahwa pemasukan industri *game* mobile global telah mencapai US\$40,6 miliar atau sekitar Rp 547 triliun. Kenaikan ini salah satunya disebabkan oleh pertumbuhan angka pendapatan *platform Android*. Berdasarkan data tersebut, angka pemasangan aplikasi *game* di Indonesia tiga kali lebih tinggi dibanding di US, Meksiko, dan India (*Risky Maulana, "Tingkat Perkembangan Pasar Game Mobile Tiga Kali Lipat dari Amerika Serikat", diakses dari <http://id.techinasia.com/perkembangan-pasar-game-indonesia-salah-satu-yang-tertinggi-di-2016>, pada tanggal 11 Desember 2017 pukul 08.15*)

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa di Indonesia, masih banyak remaja dan orang dewasa yang tidak ragu untuk mengalokasikan uang mereka untuk membeli *game*. Faktor inilah yang mendorong semakin meningkatnya jumlah *developer game* di dunia.

Selain untuk media hiburan, *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengedukasi masyarakat. Pemain akan menyerap informasi yang disampaikan oleh *developer* dengan pendekatan bermain sambil belajar, sehingga memudahkan penyampaian ilmu dan pengetahuan.

Perkembangan teknologi termasuk di bidang *game* dapat menjadi suatu hal yang positif apabila pelaku industri *game* memasukkan konten yang positif di dalam karya mereka. Selain mendapatkan profit dari perkembangan industri *game* zaman sekarang, masyarakat pun mendapatkan sesuatu yang positif dari aplikasi *game* yang dimainkan, dan tidak hanya hiburan belaka.

Maraknya konten *game* yang mengandung unsur kekerasan telah menjadi tren yang tak bisa dihindari pada saat ini. Kemudahan teknologi membuat remaja tanggung bahkan anak-anak dengan mudah mengakses permainan apa saja, termasuk yang mengandung konten kekerasan. Yang sangat disayangkan adalah konten tersebut berpengaruh buruk terhadap psikologi anak-anak dan remaja yang memainkannya, dan yang lebih buruk lagi, kekerasan tersebut mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan menjadi kebiasaan.

Video *games* berkonten kekerasan memiliki pengaruh negatif terhadap fungsi sosioemosional remaja. Pengaruh video *games* terhadap remaja memiliki dampak yang berbeda-beda. Contohnya, Lindeman et al (1997) menaksir remaja berusia 11-17 tahun memiliki situasi konflik internal yang dengan dua tipe penyerangan yang berbeda. Konflik pertama seputar penyerangan langsung, seperti pembulian, dan konflik kedua penyerangan tidak langsung, seperti menyebarkan rumor. Tindakan penyerangan ini meningkat pada rentang usia 11-14 tahun, dan menurun pada usia 17 tahun. Penelitian menunjukkan bahwa penyerangan fisik meningkat pada usia 13-15 tahun, dan berkurang saat individu memasuki usia remaja akhir (Loeber & Stouthamer-Loeber, 1998).

Mengingat rawannya dampak *game* berkonten kekerasan terhadap remaja, penulis berinisiatif menciptakan *game* yang memiliki konten netral, maupun edukatif.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. *Game* secara tidak langsung merupakan media penyampaian informasi, kualitas konten *game* akan mempengaruhi apa yang akan diterima oleh *player* secara psikologi.
2. Maraknya *game* yang lebih cenderung ke genre *action* dengan banyaknya adegan kekerasan.

## C. Tujuan

Tujuan penulisan makalah ini adalah :

1. Membuat *game puzzle-adventure*
2. Membuat *game* edukasi yang menyenangkan namun melatih kecerdasan otak.
3. *Game* ini memakai bahasa pengantar Bahasa Inggris, sehingga diharapkan pemain internasional dapat mengenal budaya Indonesia.

## D. Target Pemain

1. Usia : Remaja dan Dewasa, 15-30 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Status Sosial : Murid dan pekerja
4. Negara : Internasional
5. Bahasa Pengantar : Bahasa Inggris

## E. Indikator Capaian Akhir

Indikator capaian akhir dilalui oleh 3 tahap proses pembuatan *game*, yaitu:

### 1. Praproduksi

Praproduksi adalah proses persiapan sebelum masuk ke dalam proses produksi *game*. Berikut ini adalah tahapan praproduksi :

- a. *Brainstorming* ide  
Pencarian konsep dan tema yang akan diusung dalam sebuah *game*.
- b. Riset konsep dan referensi  
Pencarian informasi lebih lanjut mengenai tema yang telah dipilih.  
Sumber yang dipilih bisa didapatkan dari internet maupun narasumber yang mengetahui
- c. Mendata konsep *game*
- d. Merancang konsep visual *game*
- e. Merancang konsep musik dan audio

## 2. Produksi

- a. Produksi aset visual *game*
- b. Pembuatan *dummy* oleh *programmer*
- c. Penciptaan musik oleh *sound artist*
- d. Memasukkan aset ke dalam *dummy game*
- e. Memasukkan musik dan audio ke dalam *game*
- f. Pencarian dan perbaikan *bug*
- g. *Game tester*
- h. Perbaikan *bug*
- i. *Beta tester*
- j. *Export game*

## 3. Pascaproduksi

- a. *Launching game*
- b. Publikasi pada pasar