BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain, memang tidak dapat kita pungkiri bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dari anak-anak sampai orang dewasa tentunya pasti suka dengan bermain. Saat ini *Video Game* merupakan salah satu jenis permainan yang terus berkembang mengikuti perkembangan jaman dan teknologi, *Video Game* memang memiliki keunikan dan keunggulannya sendiri, bisa dipastikan *Video Game* adalah suatu jenis permainan yang tidak akan usang bahkan punah tergerus dengan waktu, telah terbukti sampai sekarang terus berkembang.

Berbicara mengenai *Video Game*, saat ini *Video Game* telah berkembang mengikuti perkembangan teknologi *digital,* awal perkembangannya *Video Game* sifatnya *Offline* (tidak membutuhkan jaringan *Internet*) dan tampilan grafis yang sederhana, dengan berjalannya waktu saat ini banyak *developer Video Game* yang mengembangkannya menjadi bersifat *Online* (membutuhkan jaringan *Internet*) serta memiliki tampilan grafis yang semakin maksimal.

Saat ini juga banyak berkembang bisnis rental *Video Game* baik yang bersifat *Offline* maupun *Online*, bisnis rental yang *offline* familiar dengan nama "Rental PS" sedangkan yang *Online familiar* dengan nama "Warnet dan *Game Online*". Perkembangan bisnis rental tersebut tentu tidak terlepas dari banyaknya *Developer* yang mengembangkan *Video Game* dan peran serta *Publisher* yang

menerbitkannya. Saat ini telah terjadi *simbiosis mutualisme* antara *Developer, Publisher* dan Rental *Video Game*.

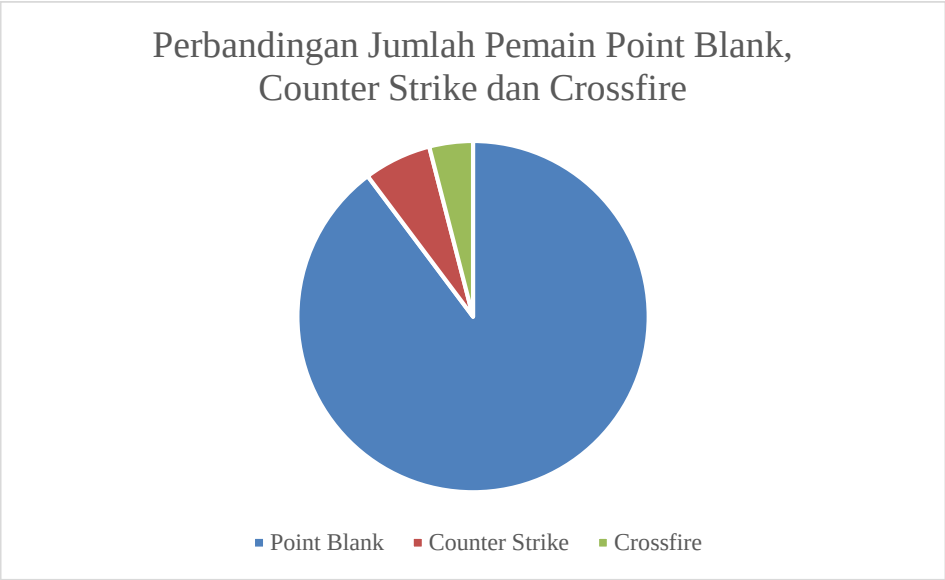
Berbicara mengenai rental *Video Game,* Warung *Internet* dan *Game Online* adalah jenis bisnis rental yang sekarang ini terus berkembang dan tidak lekang oleh waktu, saat ini ada *fenomena* menarik dalam dunia *Online Video Game* di Purbalingga sebuah kota kecil di Jawa Tengah dimana ada tiga nama *Video Game* yang mengangkat tema tentang peperangan dan ber-*Genres FPS* atau *First Person Shooter,* tiga nama *Video Game* ini begitu sangat diminati oleh sebagian besar komunitas *Gamer* di kota ini, dimana sebagian besar komunitasnya merupakan remaja awal (Sekolah Menengah Pertama), mereka biasa bermain di tempat-tempat rental warung *Internet* dan *Game Online*. Nama-nama *Video Game* tersebut adalah *Point Blank, Counter Strike*, dan *Crossfire.*

Sejak awal mulanya ke tiga *Video Game* tersebut diterbitkan secara legal di Indonesia, kurang lebih Sembilan tahun yang lalu hingga saat ini masih terus digemari oleh para pemainnya, fenomena tersebut merupakan suatu prestasi tersendiri bagi pengembang-pengembang *Video Game* tersebut mengingat banyak *Video Game* yang diterbitkan dan ditutup layanannya sebelum memasuki usia lima tahun.

Saat ini di Indonesia ke tiga *Video Game* tersebut juga di publikasikan menggunakan sebuah program yang bernama *Cafe Console* milik Cyberindo Indonesia. *Cafe Console* ini merupakan sebuah program yang diperuntukkan khusus untuk tempat rental *Online Video Game*. *Café Console* ini yang merupakan sebuah program untuk memudahkan manajemen *Video Game* pada warung

Internet. Menurut data yang Peneliti dapatkan dari PT. Cyberindo Indonesia melalui *Cafe Console* ini *Video Game Point Blank* terdata telah dimainkan sebanyak 393.558.758 kali, *Counter Strike* sebanyak 27.286.445 kali dan *Crossfire* sebanyak 17.620.880 kali.

Fenomena *Point Blank* yang lain adalah dari angka *CCU* (*Concurrent User*, jumlah pemain yang bermain secara bersamaan) yang sangat banyak mencapai lebih dari 300.000 pemain.



Gambar 1. 1 Grafik Perbandingan Jumlah Pemain Perbandingan Jumlah Pemain *Point Blank*, Counter Strike dan Crossfire Per-30 Juni 2015 sampai Mei 2017
Sumber : Café Console Cyberindo, Mei 2017

Dengan melihat fenomena-fenomena tersebut di atas Peneliti tertarik untuk melakukan analisis mengapa *Video Game Point Blank* dengan usianya yang sudah lebih dari sembilan tahun ini di Indonesia, mengapa sampai sekarang masih terus bisa eksis dan memiliki begitu banyak penggemar yang mau memainkannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1) Mengapa *Video Game Online Point Blank* begitu banyak diminati oleh remaja awal ?
2) Apa latar belakang atau motifasi utama remaja awal menyukai *Video Game Online Point Blank* ?
3) Seperti apa kelebihan desain *Video Game Online Point Blank*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peranan *Game Design* serta motifasi pemain berkaitan dengan *User Interface design* (UI) *Video Game Online Point Blank* ini, kaitannya dalam memberikan pengalaman bermain atau *User Experience Design (UX*) kepada para pemain yang sebagian besar merupakan remaja awal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai referensi dan informasi yang bermanfaat untuk pengembangan Industri *Video Game* khususnya bagi para *developer-developer Video Game* di Indonesia serta dunia pada umumnya, diharapkan juga akan muncul informasi dan terbentuk teori-teori baru sebagai penunjang pengembangan *Video Game* kedepan yang akan sangat berguna bagi *developer-developer* dan *publisher* di Indonesia. Peneliti juga berharap akan tercipta suatu keuntungan positif bagi semua kalangan yang bersinggungan dengan *Video Game*.

Penelitian ini juga dapat menjadi suatu proses pembelajaran baru, serta dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang Peneliti dapatkan baik secara *formal* maupun *informal*, serta menghasilkan teori-teori terbaru dalam ruang lingkup desain khususnya *Video Game.*

1.5 Pembatasan Masalah dan Asumsi

Penelitian ini akan lebih terfokus pada Analisis Desain Komunikasi Visual *Video Game Online Point Blank* yang berkaitan dengan elemen-elemen *Game Design* yang terdapat pada *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) Video Game Point Blank* ini.

1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian ini diuraikan menjadi lima bab.

- **Bab satu** berisi tentang latar belakang masalah hingga mengutarakan masalah yang layak untuk diteliti, termasuk juga memaparkan fenomena-fenomena yang terjadi pada *Video Game Online Point Blank*.
- **Bab dua** berisi teori-teori yang berhubungan dengan fenomen-fenomena yang terjadi, kaitannya dengan unsur *Game design* dalam konteks yang berhubungan dengan *Video Game Point Blank.*
- **Bab tiga** menjelaskan dan menguraikan pendekatan secara keilmuan mengenai tahapan analisis penelitian. Tahapan tersebut mencakup metode apa yang digunakan dalam analisis, tahapan penelitian dan proses pengolahan data hingga data dapat dianalisis.
- **Bab empat** menjelaskan analisis penelitian yang dilakukan serta pembahasannya.
- **Bab lima** adalah kesimpulan hasil penelitian berupa hasil analisis dan saran Peneliti yang berkaitan dengan hasil analisis penelitian.