

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PENELITIAN

#### 2.1 Fenomena Video Game di Indonesia

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat konsumsi bermain video game yang cukup tinggi. Per tahun 2014, sebanyak 70% pemain video game di Indonesia berada pada usia 13-17 tahun dan usia 18-24 tahun (<http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/>). Data Newzoo.com per April 2017 yang diambil dari penelitian langsung konsumen primer, data traksaksional, laporan perusahaan dan data sensus, menunjukkan bahwa negara Indonesia dengan total populasi internet mencapai 71,950,000, telah memberikan estimasi keuntungan video game di seluruh dunia hingga mencapai 879,740,000 USD dan berada di posisi ke 16. (<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>).

Game-game yang populer dimainkan Indonesia cenderung bergenre action, shooter dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Hal ini dapat dilihat dari data yang dimiliki Steam, yang menunjukkan bahwa 5 game yang paling populer dimainkan di Indonesia adalah; (1) Dota 2, (2) Counter-Strike: Global Offensive, (3) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, (4) Paladins, dan (5) Grand Theft Auto V (<http://steamspy.com/country/ID>), dimana kelima game ini masuk kedalam salah satu genre yang telah disebutkan diatas.

Indonesia kini juga mulai ikut berkarya dalam industri video game, bahkan beberapa game cukup populer dimainkan secara internasional, seperti game DreadOut, sebuah game horor yang berlatar belakang Indonesia buatan developer Digital Happiness mendapatkan rating yang sangat positif pada platform Steam (<http://store.steampowered.com/app/269790/DreadOut/>). Kemudian ada juga game Infectonator, game survival dalam dunia zombie apocalypse buatan Toge Productions yang juga populer pada platform mobile dan telah mencapai jumlah download lebih dari satu juta, dan juga tersedia untuk platform PC (<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.armorgames.infectonator>). Berikutnya yang sedang dinantikan banyak orang adalah Legrand Legacy buatan SEMISOFT yang rencananya akan di rilis untuk PC dan juga konsol PS4 di tahun 2018 yang akan datang (<https://gamebrott.com/developer-indonesia-semisoft-resmi-umumkan-versi-console-legrand-legacy>). Hal ini juga secara tidak langsung mempopulerkan game-game dari developer Indie di Indonesia.

Indonesia juga sejak dulu sudah memiliki media-media yang membahas seputar game seperti majalah Gamestation dan Hotgame misalnya, namun sekarang media online lebih populer dikunjungi karena memang akses yang semakin mudah dan tentunya gratis, seperti Gamebrott.com, Kotakgame.com, Jagaplay.com dan lain-lain.

Komunitas-komunitas game juga banyak bermunculan di Indonesia, komunitas di media sosial Facebook misalnya, hampir setiap genre ataupun platform memiliki Komunitas sendiri, PC Game Indonesia, PS4 Indonesia atau bahkan komunitas untuk game-game yang lebih spesifik. Komunitas-komunitas

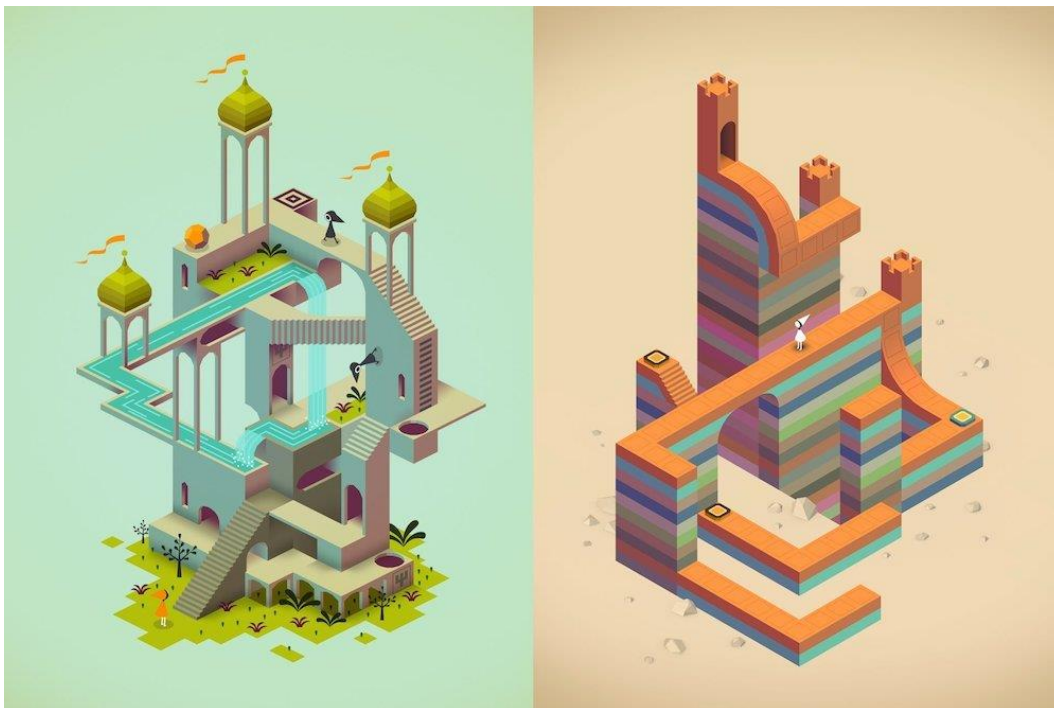
ini tentunya bertujuan untuk saling berbagi informasi game, sekedar bersosialisasi atau bahkan mencari teman bermain untuk game-game tertentu.

## **2.2 Video Game Berkonten Postif**

Video game sekarang memang lebih cenderung digunakan sebagai sarana hiburan. Namun hal tersebut tidak membatasi fungsinya dalam memberikan manfaat edukatif. Game-game edukatif pada mulanya terkesan seperti mengerjakan tugas-tugas sekolah, karena berupa soal-soal dari suatu mata pelajaran yang didesain seperti menjawab kuis, namun menggunakan visual-visual yang menarik dan biasanya memiliki sistem poin pada setiap pertanyaan, hal ini agar pemainnya tertarik untuk mencapai poin ataupun nilai tertinggi pada game tersebut atau beradu nilai dengan pemain lainnya. Dan konsep permainan edukatif tersebut memang cenderung kurang populer

Walaupun demikian, pada zaman modern ini banyak developer yang mencoba membuat game edukatif namun dengan pendekatan yang berbeda, ketimbang memberikan serangkaian pertanyaan untuk dijawab ataupun sekedar bacaan-bacaan. Salah satu sub genre yang tentunya edukatif adalah game-game Puzzle, dimana pada genre ini pemain didorong untuk menyelesaikan serangkaian permasalahan menggunakan logika yang secara tidak langsung mengasah kemampuan berpikir pemainnya. Salah satu contoh game puzzle yang populer adalah Monument Valley, permainan puzzle dimana pemain menggerakkan sang karakter satu satu titik ke titik lainnya dengan tantangan perspektif, sehingga pemain dapat memutar mutar platform agar menemukan jalan sampai tujuan.

Gambar 2.1 Game Monument Valley



Sumber: Homeli.co.uk

Selain puzzle, game-game bertemakan simulasi juga cukup populer di kalangan gamer, simulasi-simulasi ini biasanya diambil dari suatu pekerjaan ataupun aktivitas-aktivitas dunia nyata. Game-game seperti simulasi mengendarai truk, kereta, kemudian simulasi pembangunan kota ataupun simulasi pertanian. Salah satu game simulasi yang cukup populer adalah game The Sims City, sebuah permainan tata kota dimana pemain bakal menjadi walikota dan memiliki tujuan untuk membangun kota yang makmur, mengatur segala perencanaan seperti peletakkan bangunan perumahan, pabrik, hingga mengatur jalanan dan transportasi untuk warga.

Gambar 2.2 Game The Sims City



Sumber: videogamer.com

Game-game seperti ini tentunya akan sangat berguna bagi anak-anak, karena selain bermain game, mereka mungkin akan tertarik untuk melakukan kegiatan ataupun pekerjaan yang sama di masa depan.

### **2.3 Game Stardew Valley**

Stardew Valley merupakan game bertemakan simulasi yang fokus pada elemen pertanian. Game ini dikembangkan seorang diri oleh Eric Barone atau dikenal sebagai ConcernedApe dan game ini dirilis oleh Chucklefish pada tanggal 27 Februari 2016. Stardew Valley dapat dimainkan pada platform PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox One, PC dan macOS.

Game Stardew Valley sering dianggap sebagai penerus serial game Harvest Moon klasik, yang juga merupakan game bertemakan simulasi yang

fokus pada elemen pertanian rilis pertama kali pada tanggal 9 Agustus 1996. Namun serial Harvest Moon baru populer secara mendunia pada game keduanya yang berjudul Harvest Moon: Back to Nature yang dirilis pada tanggal 16 Desember 1999.

Gambar 2.3 Gameplay Harvest Moon dan Harvest Moon: Back to Nature



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Game Stardew Valley memiliki elemen permainan yang sangat mirip dengan Harvest Moon, mulai dari alat-alat pertanian yang digunakan, jenis-jenis bibit yang bisa ditanam, berinteraksi dengan warga desa, memancing, memasak, menambang, mengikuti festival-festival dan lainnya. Yang membedakan adalah Stardew Valley menambahkan elemen RPG (*Role-playing game*) pada gamenya dimana pemain bisa melakukan *crafting* atau membuat perlengkapan yang juga berguna untuk permainan, menggunakan senjata untuk melawan monster-monster yang ada didalam pertambangan dan kebebasan untuk menata ulang bangunan dan fasilitas yang ada di daerah pertanian pemain.

Gambar 2.4 Gameplay Stardew Valley



Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dalam game ini, pemain dianjurkan untuk berinteraksi dengan warga desa, seperti menerima quest ataupun memberikan bantuan kepada mereka, dimana kita juga bisa mendapatkan imbalan dan semakin mendekatkan hubungan karakter yang dimainkan dengan mereka. Karena dalam game ini, pemain dapat menjadikan salah satu warga desa sebagai pasangan jika sudah berhubungan dekat dengan mereka, yang juga akan memberikan keuntungan-keuntungan bagi jalannya permainan. Namun warga desa juga bisa saja tidak menyukai kita karena terlalu sering mengabaikan permintaan mereka, yang berakibat berkurangnya kedekatan hubungan dengan mereka.

Aspek-aspek sosial yang tentunya positif inilah yang coba peneliti ambil dari game Stardew Valley, apakah para pemain secara tidak langsung meniru

aspek-aspek ataupun perilaku-perilaku positif yang terjadi didalam game Stardew Valley. Perilaku-perilaku positif sederhana seperti membantu teman ataupun tetangga, memberikan sedekah kepada orang yang membutuhkan hingga mematuhi aturan yang berlaku merupakan bentuk perilaku prososial.