

PRODUCTION PROCESS IN THE LOCAL GAME INDUSTRY (Comparison of Local Game Industry Yogyakarta at Creacle Game Studio and Wisageni Game Studio)

By: Muhammad Hasan Basori
Advisor: Budi Irawanto, M.A., Ph.D

Abstract

This study to reveal how the dynamics of the local game industry, especially in Yogyakarta. This industry is relatively young in Indonesia compared to other developed countries. To be able to compete with imported game products, the local game developers must be able to produce games that have its own unique characteristics. Using the theory of media economics, this study attempts to examine the structure of local game market players, how the production process is carried out and how the characteristics of the resulting product are viewed through mechanical elements, stories, aesthetics and technology.

The study found three research results: First, the market structure of the highly developed game subsector with more than 80 indie game developers. The emerging dynamics among the actors have somewhat altered the landscape of the gaming market, which is perfectly unclear in its structure, in Yogyakarta itself there are 6 local players, and the trend of industrial growth is increasing along with economic growth. Second, the process of game production is the process of making the basic material of a creative work in the form of an idea. Game production process itself is divided into three, namely pre production, production and post production. And thirdly, the analysis of the local game end product characteristics in the comparisons of game elements in Sambata Kata from Creacle and Ngamen Nonstop from Wisageni shows the differences and similarities between: first, the mechanical elements of the two games are different from gameplay, usability points, game and achievement system. Second, the second story element of the game is not too highlights the story because it is a casual game type. Thirdly, on the aesthetic element, the two games feature different art from visual design, coloring, audio and character design concepts. And in technological elements, both game developers are using the same game engine that is unity and run on mobile game platform.

Keywords: game industry, game element, local game, video game

PROSES PRODUKSI DALAM INDUSTRI GAME LOKAL (Komparasi Industri *Game* Lokal Yogyakarta di Creacle *Game* Studio dan Wisageni *Game* Studio)

Oleh: Muhammad Hasan Basori
Pembimbing: Budi Irawanto, M.A., Ph.D

INTISARI

Penelitian ini untuk mengungkap bagaimana dinamika industri *game* lokal khususnya di Yogyakarta. Industri ini tergolong muda di Indonesia dibandingkan negara maju lain. Untuk bisa bersaing dengan produk *game* impor, maka pengembang *game* lokal harus bisa memproduksi *game* yang memiliki karakteristik yang unik tersendiri. Dengan menggunakan teori ekonomi media, penelitian ini mencoba menelaah struktur pemain pasar *game* lokal, bagaimana proses produksi dilaksanakan dan bagaimana karakteristik produk yang dihasilkan dilihat melalui elemen mekanik, cerita, estetika dan teknologi.

Penelitian menemukan tiga hasil penelitian yaitu Pertama, struktur pasar dari subsektor *game* sangat berkembang yaitu dengan lebih dari lebih dari 80 *game developer* indie. Dinamika yang muncul antar pelaku tersebut sedikit banyak telah mengubah lansekap pasar *game* yaitu persaingan sempurna yang belum jelas strukturnya, di Yogyakarta sendiri ada 6 pemain lokal, dan kecenderungan pertumbuhan industri ini meningkat seiring dengan pertumbuhan ekonomi. Kedua, Proses produksi *game* merupakan proses pembuatan bahan dasar sebuah karya kreatif dalam bentuk sebuah ide. Proses produksi *game* sendiri dibagi menjadi tiga, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dan ketiga, analisa karakteristik produk akhir *game* lokal pada komparasi elemen-elemen *game* dalam *Sambung Kata* dari Creacle dan *Ngamen Nonstop* dari Wisageni memperlihatkan adanya perbedaan dan kesamaan di antaranya: pertama, pada elemen mekanik kedua *game* tersebut berbeda mulai dari *gameplay*, kegunaan poin, mode *game* dan sistem *achievement*. Kedua, pada elemen cerita kedua *game* tidak terlalu menonjolkan cerita karena berjenis *game* kasual. Ketiga, pada elemen estetika, kedua *game* menampilkan *art* yang berbeda mulai dari konsep desain visual, pewarnaan, audio dan desain karakter. Dan dalam elemen teknologi, kedua *developer game* tersebut memakai *game engine* yang sama yaitu *unity* dan dijalankan pada *platform mobile game*.

Kata kunci: industri *game*, elemen *game*, *game* lokal, *video game*