

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Tinjauan Pustaka .....	7
F. Kerangka Teori .....	8
1. Ekonomi Media .....	8
a) Konteks Ekonomi Media.....	11
b) Ruang Lingkup Ekonomi Media .....	12
2. Pengertian dan Karakteristik <i>Game</i> .....	17
a) Elemen Dasar <i>Game</i> .....	20
b) Genre <i>Game</i> .....	23
c) Budaya dan Game .....	26
3. Tahap-Tahap Proses Produksi <i>Game</i> .....	28
a) Pra Produksi .....	29
b) Produksi .....	29
c) Pasca Produksi .....	30

4. <i>Video Game</i> dalam Kajian Media .....	31
G. Desain Penelitian .....	36
H. Metodologi Penelitian .....	38
1. Jenis Penelitian .....	38
2. Objek Penelitian .....	38
3. Teknik Pengumpulan Data .....	39
4. Limitasi Penelitian .....	41
5. Teknik Analisis Data .....	41
I. Sistematika Penulisan .....	43

## **BAB II SEJARAH PERKEMBANGAN INDUSTRI *GAME* DAN *DEVELOPER GAME* LOKAL INDONESIA**

A. <i>Game</i> dalam Industri Kreatif .....	45
1. <i>Game Developer</i> .....	49
2. Pelaku dalam <i>Game Developer</i> .....	50
B. Sejarah Industri <i>Game</i> Di Dunia .....	54
1. Era <i>Game Arcade</i> .....	55
2. Era <i>Game Konsol</i> .....	57
3. Era <i>Game Handheld</i> .....	60
4. Era <i>Game Online</i> .....	60
5. Era <i>Game Mobile</i> .....	62
6. Era <i>Game</i> Di Media Sosial .....	64
7. Era Periode <i>Game Cloud Computing</i> .....	64
8. Era <i>Game</i> Mikro Konsol .....	65
C. Sejarah Industri <i>Game</i> Di Indonesia .....	65
1. Hadirnya Konsol, <i>Game &amp; Watch</i> , dan <i>Arcade</i> Impor .....	66
2. Era <i>Cybercafe</i> .....	66
3. Tumbuhnya PC dan <i>Console Game Center</i> .....	67
4. Investasi Asing Gelombang Awal .....	68
5. Era Awal <i>Game</i> Daring .....	68

6. Generasi Awal Perusahaan Pengembang <i>Game</i> Lokal Studio	
Altermyth .....	70
7. <i>Game</i> Daring Generasi Kedua .....	71
8. Generasi Kedua Perusahaan Pengembang <i>Game</i> Lokal–Flash dan <i>Game</i> di Media Sosial .....	72
9. Invasi Raksasa Global: Tumbuhnya <i>Mobile Game</i> dan <i>Chatting Platform</i> .....	73
D. Industri dan Pasar <i>Game</i> Global .....	74
E. Industri <i>Game</i> di Indonesia .....	77
1. Pasar <i>Game</i> di Indonesia .....	81
2. Industri <i>Game</i> di Yogyakarta .....	83

### **BAB III PROFIL DAN TINJAUAN UMUM STUDIO**

#### ***DEVELOPER* LOKAL YOGYAKARTA**

A. Creacle <i>Game</i> Studio .....	86
1. Latar Belakang Creacle <i>Game</i> Studio .....	86
2. Profil Creacle <i>Game</i> Studio .....	88
3. Struktur Organisasi Creacle <i>Game</i> Studio .....	91
4. Portofolio Creacle <i>Game</i> Studio .....	92
B. Wisageni <i>Game</i> Studio .....	96
1. Latar Belakang Wisageni <i>Game</i> Studio .....	96
2. Profil Wisageni <i>Game</i> Studio .....	97
3. Struktur Organisasi Wisageni <i>Game</i> Studio .....	99
4. Portofolio Wisageni <i>Game</i> Studio .....	100

### **BAB IV STRUKTUR INDUSTRI, PROSES PRODUKSI**

#### **DAN KARAKTERISTIK PRODUK AKHIR**

#### ***GAME* CREACLE DAN WISAGENI**

A. Struktur Industri <i>Game</i> Lokal Yogyakarta .....	105
1. Pelaku Industri <i>Game</i> di Yogyakarta .....	107
2. Differensiasi Produk Pada <i>Experience Game</i> .....	108

3. Integrasi Vertikal Produksi <i>Game</i> .....	113
4. Regulasi Berkaitan Dengan Industri <i>Game</i> .....	115
B. Proses Dan Tahap-Tahap Produksi <i>Game</i> .....	115
1. Pra Produksi .....	119
2. Produksi .....	122
3. Pasca Produksi .....	127
C. Karakteristik Produk Akhir Dilihat dari Elemen-Elemen di Dalam <i>Game</i> Creacle dan Wisageni .....	130
1. Karakteristik Elemen-Elemen <i>Game</i> Creacle di <i>Game</i> <i>Sambung Kata</i> .....	132
2. Karakteristik Elemen-Elemen <i>Game</i> Wisageni di <i>Game</i> <i>Ngamen Nonstop</i> .....	141
D. Analisa Industri <i>Game</i> Lokal Yogyakarta .....	155
1. Struktur Industri <i>Game</i> Lokal .....	155
2. Karakteristik <i>Produk Game</i> Lokal .....	156
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	161
B. Saran .....	169
<b>GLOSARIUM</b> .....	171
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	175
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Elemen dasar pembentuk <i>game</i> .....	23
Gambar 1.2. Tahap-tahap proses produksi <i>game</i> .....	31
Gambar 1.3. Bagan desain penelitian .....	36
Gambar 1.4. Analisis data model interaktif Miles dan Huberman .....	43
Gambar 2.1. Pertumbuhan ekonomi Indonesia dan kawasan Asean .....	46
Gambar 2.2. Struktur lengkap tim <i>game development</i> .....	54
Gambar 2.3. <i>Game Arcade Pong</i> .....	56
Gambar 2.4. <i>Game Arcade Space Invaders</i> .....	57
Gambar 2.5. Konsol Play Station 2 .....	59
Gambar 2.6. <i>Handheld Game Boy Advanced</i> .....	60
Gambar 2.7. Ponsel Nokia N-Gage .....	63
Gambar 2.8. <i>Game</i> di Media Sosial <i>Farm Ville 2</i> .....	64
Gambar 2.9. Mikro Konsol Ouya .....	65
Gambar 2.10. <i>Game Daring Nexia : Kingdom of the Wind</i> .....	69
Gambar 2.11. <i>GunBound Game Online</i> pertama bergenre simulasi-balistik .	70
Gambar 2.12. Wong Lok Dien, CEO Altermyth salah satu pengembang <i>game</i> generasi awal di Indonesia .....	71
Gambar 2.13. <i>Game MMORPG Ragnarok Online</i> .....	72
Gambar 2.14. Agate Studio .....	73
Gambar 2.15. Pasar <i>Game</i> di Indonesia .....	78
Gambar 3.1. Logo Creacle <i>Game</i> Studio .....	89
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Creacle <i>Game</i> Studio .....	91
Gambar 3.3. <i>Game Sambung Kata</i> .....	92
Gambar 3.4. <i>Game Tebak Gambar Pahlawan</i> .....	93
Gambar 3.5. <i>Game Ghost Academy</i> .....	94
Gambar 3.6. <i>Game Kompilasi Game 17an</i> .....	95
Gambar 3.7. Logo Wisageni <i>Game</i> Studio .....	98
Gambar 3.8. Struktur Organisasi Wisageni <i>Game</i> Studio .....	100
Gambar 3.9. <i>Game Ngamen Nonstop</i> .....	101

Gambar 3.10. <i>Game Ultimate Tower</i> .....	102
Gambar 3.11. <i>Game E-Pick Adventure</i> .....	103
Gambar 4.1. Persebaran <i>Game Developer</i> Berdasarkan Regional .....	106
Gambar 4.2. Alur Ekosistem <i>Developer Game</i> .....	106
Gambar 4.3. Alur Proses <i>Game Development</i> .....	116
Gambar 4.4. Aturan <i>Gameplay Sambung Kata</i> .....	135
Gambar 4.5. Mode bermain lawan Bung Kata .....	136
Gambar 4.6. Mode <i>Sudden Death</i> .....	137
Gambar 4.7. Mode <i>Raja Kombo</i> .....	137
Gambar 4.8. Mode <i>Rush</i> 60 detik .....	138
Gambar 4.9. <i>Achievement Sambung Kata</i> yang bisa diunlock pemain .....	139
Gambar 4.10. Konsep <i>art Sambung Kata</i> yang berdasarkan mengetik .....	141
Gambar 4.11. Tampilan panggung berubah ketika mode <i>Joged heboh</i> .....	144
Gambar 4.12. Fitur <i>upgrade</i> karakter pengamen dan penumpang .....	145
Gambar 4.13. Fitur <i>upgrade</i> panggung bis dan pembelian <i>item</i> .....	145
Gambar 4.14. <i>Mini game</i> menginjak kecoak .....	146
Gambar 4.15. <i>Mini game Telolet</i> .....	147
Gambar 4.16. <i>Mini game ManTabs Video</i> .....	147
Gambar 4.17. <i>Mini game Arisan Kocok</i> .....	148
Gambar 4.18. Desain karakter Si Mimin dan Budi gudboi .....	150
Gambar 4.19 Desain karakter Ari Hamzah dan Sun Gwe Dong .....	150
Gambar 4.20. Fitur Tambah Lagu dalam <i>Game Ngamen Nonstop</i> .....	151

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Nilai Tambah Ekonomi Kreatif 2010 – 2014 .....	48
Tabel 4.1. Rincian Proses Produksi <i>Game</i> di Creacle dan Wisageni .....	117
Tabel 4.2. Analisa <i>Game Development</i> di Creacle dan Wisageni .....	128
Tabel 4.3. Analisa Karakteristik Elemen-elemen dalam <i>game</i> Creacle dan Wisageni .....	153