

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *game* di Indonesia berkembang cukup pesat dengan banyaknya jumlah pemain *game mobile* maupun PC sepanjang tahun 2021. Sehingga banyak pengembang *game* lokal yang mulai bermunculan dengan presentase 55,4% berasal dari Pulau Jawa (tekno.kompas.com, 2022). Salah satu pengembang *game* lokal tersebut adalah PT. Agate International yang berpusat di Kota Bandung, Jawa Barat. Code Atma merupakan salah satu *game* yang dirilis oleh Agate. Yaitu *idle Role Play Game* (RPG) dengan tema *techno/thriller* dan dapat dimainkan melalui perangkat *smartphone*. *Idle game* merupakan *game* yang tetap berjalan dan memberikan *reward*/hadiah meskipun tidak adanya interaksi dari pemain (Medium.com, 2019). Sedangkan *Role-play* adalah jenis *game* yang memungkinkan pemainnya untuk bermain peran menjadi karakter dari dalam *game* tersebut (Tresnawati & Setiawan, 2021: 231).

Mobile game Code Atma dapat ditemukan di Playstore maupun App Store dengan perangkat *smartphone* dan sudah diunduh sebanyak seratus ribu lebih oleh pemain. *Game* ini menawarkan pengalaman bermain yang *immersive* melalui *visual novel* dan karakter-karakter di dalam *game* yang terinspirasi dari makhluk mitologi Indonesia. Karakter-karakter tersebut disebut juga dengan “Atma” dan digunakan dalam permainan untuk melakukan pertarungan. Atma didapatkan melalui hadiah dari *game* setelah menyelesaikan pencapaian tertentu atau melalui sistem undi dengan menggunakan tiket dari dalam *game*. Atma dibagi menjadi beberapa kelas sesuai dengan kelangkaannya. Untuk meningkatkan peluang mendapatkan Atma yang paling langka, pemain dapat melakukan transaksi mikro dengan menggunakan mata uang dari dalam *game* berupa “Diamond” untuk ditukarkan dengan tiket undi. Transaksi mikro atau *microtransaction* adalah model bisnis dengan pembayaran melalui *micropayment* dimana pengguna dapat membeli barang *virtual/item* dari dalam *game* (idmetafora.com, 2022).

Micropayment adalah mekanisme pembayaran yang dilakukan dalam jumlah yang relatif kecil melalui internet atau media lain dengan menggunakan uang elektronik dan memiliki frekuensi transaksi yang tinggi (partner.telkom.co.id, 2020). Pembelian Diamond oleh pemain merupakan sumber penghasilan *mobile game* Code Atma dengan menawarkan karakter virtual (Atma) sebagai produk utamanya.

Namun pada September 2022, Code Atma mengumumkan secara resmi bahwa mereka menghentikan pengembangan *game* melalui situs resminya (Codeatma.app). Menurut Andhika Widya Poetra selaku *publisher* dari Agate melalui wawancara yang dilakukan pada 16 Maret 2023, permasalahan tersebut dikarenakan *In-App Purchase* (IAP) atau pembelian yang dilakukan oleh pemain di dalam aplikasi *game* tidak mencapai standar yang ditetapkan perusahaan. Sedangkan untuk mengembangkan *game*, pihak Agate memerlukan biaya yang tidak sedikit dan proses produksi yang kompleks. Meskipun begitu, pihak Agate tidak sepenuhnya menutup *game* Code Atma dengan tetap menjalankan server pada *game*-nya. Hal ini dikarenakan penggemar dari *game* tersebut masih ada.

Untuk mempertahankan penggemarnya, Agate sudah melakukan upaya dengan memberikan wadah berupa situs web dimana pengguna dapat melihat sinopsis cerita, karakter dan informasi yang melingkupi *game*. Selain itu pengguna juga dapat berperan aktif dengan mengunggah *fan-art* dan *fan-fiction* mengenai Code Atma. *Fan-art* merupakan ilustrasi yang diciptakan merupai tokoh/karakter dari dalam *game* (bintangpustaka.com, 2019). Sedangkan *fan-fiction* adalah karangan fiksi yang diciptakan penggemar (cnnindonesia.com, 2012). Media digital lain yang dimiliki oleh Code Atma adalah media sosial berupa Instagram, Facebook dan Twitter. Namun semua media digital tersebut hanya ditujukan untuk mempromosikan *mobile game* Code Atma. Hal tersebut mengakibatkan target audiens hanya sebatas dari dalam industri *game* saja. Penggemar yang masih ada pun perlahan meninggalkan Code Atma karena tidak adanya pembaharuan konten dari dalam *game* maupun dari media digitalnya.

Video game merupakan kekayaan intelektual rumit yang terdiri dari berbagai karya seni seperti karakter, ilustrasi, plot/skrip, musik dan video dengan keterlibatan interaksi manusia melalui perangkat keras (*Hardware*) dan lunak (*Software*) saat menjalankan *video game* tersebut (Ramadhan, 2021: 2). Kekayaan intelektual atau *Intellectual Property* (IP) merupakan kekayaan yang diciptakan dari daya pikir seseorang berupa teknologi, seni, sastra dan ilmu pengetahuan (kemenparekraf.go.id, 2021). Dengan berkembangnya teknologi informasi dan meluasnya sub sektor industri kreatif membuat pengembangan produk berbasis *Intellectual Property* (IP) dengan mengaplikasikan konsep *Transmedia* menjadi sebuah tren baru. *Transmedia* merupakan upaya untuk menyebarkan konten melalui media satu ke media lainnya. Salah satu jenisnya adalah *Transmedia Storytelling*, dimana konsep ini berbasis pada penyebaran sebuah *grandstory* secara parsial ke berbagai media dengan harapan audiens yang hanyut ke dalam cerita dapat mengkonsumsi semua media yang ada (Rudawan, 2017: 51-53). Media-media tersebut antara lain adalah komik, buku, video pendek, video game alternatif dan film atau dokumentasi (Dudacek, 2015 : 695). Melalui pengembangan *Intellectual Property* (IP) dari *game* Code Atma dengan menggunakan konsep *Transmedia Storytelling* dan menciptakan media yang menjangkau target audiens diluar industri *game* mampu menjadi solusi dalam mempertahankan dan menciptakan audiens baru sekaligus mendukung media yang sudah ada meskipun pengembangan *game* sedang dihentikan.

Industri yang sedang populer di Indonesia adalah meningkatnya peminat dari pembaca komik digital. Hal tersebut didukung oleh data dari Line Webtoon pada April 2015, bahwa Indonesia memiliki 6 juta pengguna aktif dalam membaca komik digital dan terus bertambah (m.kumparan.com, 2018). Sehingga media ini mampu menjangkau audiens pembaca komik secara luas. Dibandingkan dengan media lain, komik digital memiliki sifat sederhana sehingga mudah dipahami oleh pembaca dengan cepat (Triamperani dkk, 2022:166). Selain itu Menurut McCloud (dalam Nurinayati dkk,2014 :47) Kelebihan dari komik digital antara lain adalah mudah untuk diakses, murah, tahan lama, interaktif, dan lebih dinamis. Komik

memiliki banyak jenis. Komik *oneshot* merupakan salah satunya. Komik *oneshot* adalah komik yang dirancang untuk diterbitkan secara mandiri atau dalam cerita tunggal (p2k.stekom.ac.id) juga merupakan standar bagi *publisher* atau tim kreatif dalam industri untuk menguji bagaimana judul dari komik tersebut diterima di pasar (comiconadventures.com, 2018). Hal tersebut mampu meminimalisir kerugian apabila komik yang akan dipasarkan secara perdana tidak mencapai target penjualan. Salah satu contoh dari *game* lokal terkenal yang mengadaptasi ke bentuk komik digital *oneshot* adalah Dreadout dengan judul Dreadout :*Untold*.

Oleh karena itu dibutuhkan komik digital *oneshot* sebagai media pengembangan *Intellectual Property* (IP) *mobile game* Code Atma yang diharapkan mampu menjangkau industri komik digital, mempertahankan penggemar dan mendukung media yang sudah ada.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada penelitian ini adalah :

1. Media digital yang dimiliki Code Atma hanya mencakup target audiens dari dalam industri *game*.
2. Penggemar yang masih ada perlahan meninggalkan Code Atma karena tidak ada pembaharuan konten dari dalam *game* maupun dari media digitalnya.
3. Dibutuhkan komik digital *oneshot* sebagai media pengembangan *Intellectual Property* (IP) *mobile game* Code Atma.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana merancang komik digital *oneshot* sebagai media pengembangan *Intellectual Property* (IP) *mobile game* Code Atma?

1.3 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek perancangan adalah komik digital *oneshot* dan media pendukung.
2. Target perancangan komik digital *oneshot* ini adalah target audiens dari *game Code Atma*.
3. Seluruh proses penelitian ini dilakukan pada bulan Maret - Agustus 2023.
4. Proses perancangan ini dilakukan di Kota Bandung.
5. Penelitian bertujuan mengembangkan *Intellectual Property* (IP) dari Code Atma dengan media utama komik digital *oneshot* dan media pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang komik digital *oneshot* sebagai media pengembangan *Intellectual Property* (IP) *mobile game Code Atma*.

1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap perilaku, lingkungan, objek, ideologi, budaya yang melibatkan kegiatan menyentuh, mendengar, membaca dan melihat untuk pengumpulan data (Indrawan & Yaiawati, 2014 :134).

Dalam penelitian ini observasi dilakukan kepada Agate untuk mengetahui latar belakang perusahaan dan *mobile game Code Atma*.

2. Wawancara

Metode wawancara adalah upaya untuk memperoleh data atau wawasan melalui pertemuan tatap muka bersama dengan narasumber. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi ide, pemikiran, dan pengalaman pribadi yang tidak dapat dialami secara langsung oleh orang yang diwawancarai (Soewardikoen, 2019).

Pada penelitian ini dilakukan akan dilakukan wawancara kepada pihak Agate yang terlibat dalam pengembangan *mobile game* Code Atma juga kepada ahli terkait perancangan media.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan deretan pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait hal-hal yang berhubungan dengan penelitian (Nugroho, 2018:19).

Kuesioner akan dibagikan kepada target audiens untuk mengetahui preferensi pengguna dalam perancangan media.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan upaya dalam menelusuri data dengan mengkaji catatan literatur, jurnal maupun buku untuk mencari informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan (Nazir, 2003).

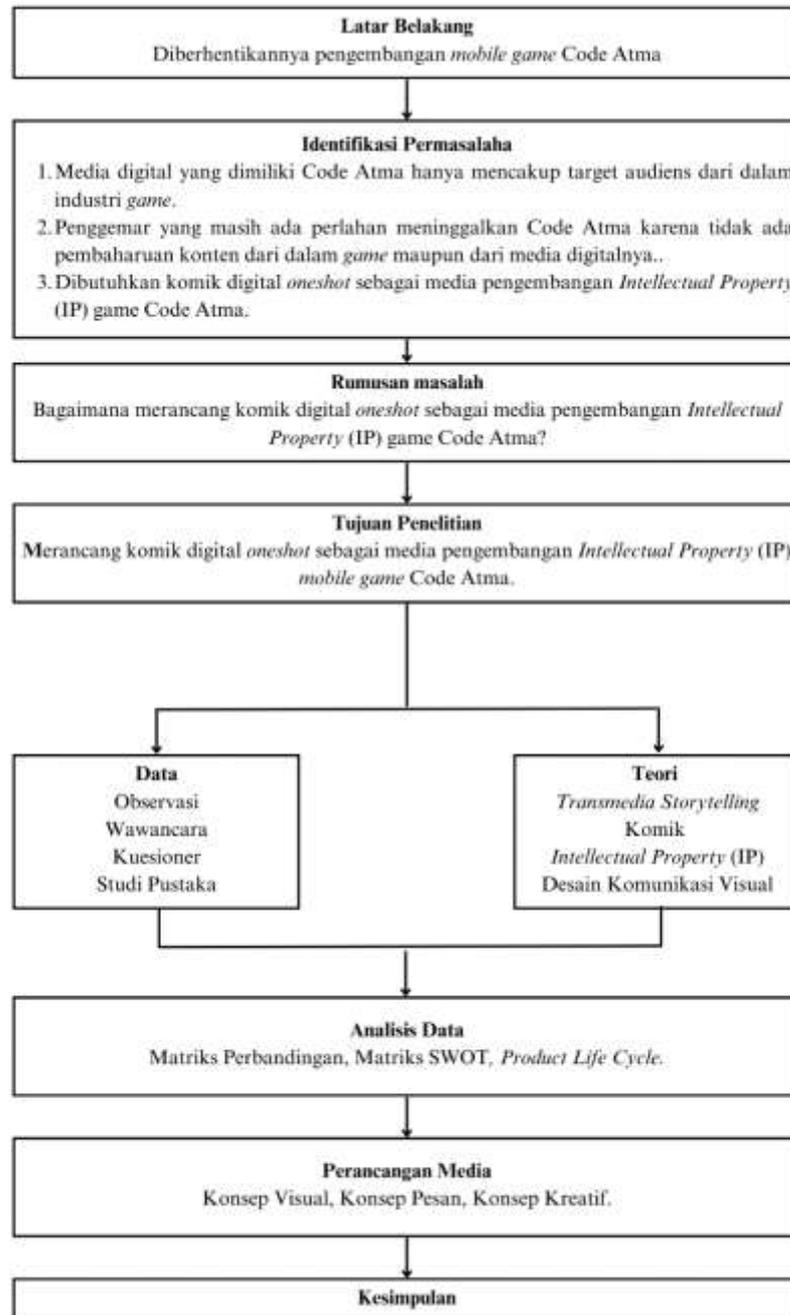
Penelusuran literatur dilakukan dengan mengumpulkan informasi untuk landasan teori dan juga data berkaitan untuk mendukung penelitian.

1.5.2 Metode Analisis Data

1. Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan merupakan yakni matriks yang berisi kolom dan baris yang pada keduanya mewakili dua dimensi yang berbeda, berupa kumpulan informasi atau ide (Soewardikoen, 2019:104).

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan dan analisis data kerangka penelitian, serta pembabakan dalam menyusun laporan ini.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan topik untuk digunakan sebagai landasan dalam perancangan komik digital *oneshot mobile game* Code Atma.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini berisi data yang menjabarkan mengenai perusahaan, objek penelitian, narasumber wawancara, hasil analisis data, dan kesimpulan untuk perancangan komik digital *oneshot* untuk *mobile game* Code Atma.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini memuat konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan hasil perancangan media.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan akhir dan saran dari penulisan dan perancangan.