

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Game memiliki arti kegiatan yang bersifat saling melakukan aksi, dimana satu atau lebih pemain mengitu aturan yang membatasi perilaku mereka, membuat konflik buatan yang berakhir pada hasil yang dapat diukur. Game berdasarkan dimensinya terbagi menjadi dua, yaitu (2D) dan (3D). Ditengah perkembangan game 2D dan 3D, muncul game dengan tampilan grafik 3D tetapi memiliki *gameplay* dalam bentuk 2D yang disebut dengan 2.5D. Untuk memainkan sebuah game dengan grafik 3D yang *full*, dibutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, namun tidak semua pemain dari game memiliki spesifikasi yang tinggi tersebut. Tidak sedikit pengguna yang memiliki spesifikasi rendah, tetapi ingin memainkan game dengan grafik yang bagus (Roettl & Terlutter, 2018).

*Trailer video game* terdiri dari dua kata yaitu *trailer* dan *video game*. *Trailer* adalah preview atau cuplikan. Kata kedua yaitu *video game*, dimana artinya adalah permainan yang dimainkan berkat peralatan audiovisual dan dapat didasarkan pada sebuah cerita. Permainan *video game* biasanya menggunakan *system* berupa penghargaan misalnya skor yang dihitung berdasarkan keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan misi-misi yang ada didalam permainan. *Trailer video game* menunjukkan sebagian kecil tentang apa isi dari game itu sendiri dan memiliki kekuatan untuk mendorong emosi dan minat orang untuk mencoba game anda (Pallavicini et al., 2018).

Memasarkan *video game* memiliki perbedaan tersendiri dengan produk industri hiburan lainnya. Alasannya adalah *video game* merupakan sebuah produk di mana konsumen yang memakainya benar-benar mengendalikan apa yang sedang terjadi di situ. Tidak seperti *video game*, produk hiburan lain seperti film dan musik bersifat pasif, penikmatnya tidak memiliki kesempatan untuk melibatkan diri pada apa yang sedang berlangsung. Karena itu, selain kualitas grafik yang bagus, sound yang megah, dan storyline yang menawan, sebuah *video game* harus dikembangkan dengan konsep *gameplay* yang *fun* untuk dimainkan. Promosinya pun harus mampu menghadirkan sisi *fun* dari sebuah *video game* kepada *audiences* (Şengün, 2018).

Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk membantu menghasilkan hipotesis serta mengeksplorasi dan memahami alasan data. Penelitian kualitatif menggunakan teknik termasuk wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur, observasi partisipan, dan survey (Peterson, 2019).

Dengan penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “**Analisis ketertarikan awam terhadap *video game* berdasarkan media promosi berbasis *video trailer*”.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah tugas akhir diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengukur ketertarikan *video game* pada orang awam?
2. Bagaimana pengaruh ketertarikan grafik *video game* terhadap orang awam?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan tugas akhir dari penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui pengaruh grafik *video game* terhadap ketertarikan *video game* pada orang awam
2. Sebagai salah satu syarat untuk lulus dan mendapatkan gelar Sarjana (S-1)
3. Sebagai pembuktian pengetahuan penulis terutama dalam bidang analisis *video game*

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat tugas akhir dari penelitian ini yakni:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi *publisher game* mengenai intensi membeli *video game*
2. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti mengenai intensi membeli *video game* berdasarkan grafik *video game*

### 1.5 Sistematika Penulisan

Susunan dalam sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi teori dan prinsip penunjang dalam pembuatan tugas akhir dan sejarah perkembangan *video game*.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang jenis penelitian kualitatif, langkah mengumpulkan data dengan metode wawancara, dan sumber data yang akan peneliti olah.

**BAB IV : IMPLEMENTASI**

Berisi data olahan berbentuk table dari berbagai responden yang didapat, kesimpulan dan saran kecil peneliti.

**BAB V : PENUTUP**

Berisi kesimpulan, latar belakang beserta metode yang diambil berdasarkan hasil pengujian. Selain itu juga berisi saran dari peneliti yang berguna bagi penelitian selanjutnya.