

INDUSTRI KREATIF PADA FENOMENA GAME ONLINE

Oleh

RR Ella Evrita H, S.E. M.M

Abstract

The creative economy is an economic era that prioritizes creativity to create higher added value or benefits and is driven by the creative industry, in which there is a group of interactive games. Method The research was conducted using a qualitative method, which in principle is a review that plans to understand the tricks experienced by the subject. Based on the objectives, the development of interactive games for the 2015–2019 period will focus on interactive games with the following objectives: 1). Educational, 2). Advertising, 3). Serious games, 4). Casual games. What is happening now is that the phenomenon of the development of casual games in society, especially the younger generation, is more prominent. There are 3 goals that should be a priority for development in the community. How can the four goals in this interactive game develop and become one of the drivers of economic growth, especially the creative economy in Indonesia? What about online games that exist today, can they become a new business in Indonesia? How to develop the business? How to prevent that must be done so that the negative impact on online games does not enlarge. Method The research was conducted using a qualitative method, which in principle is a review that plans to understand the tricks experienced by the subject. The definition of qualitative research itself is found in several literatures.

Keywords: *Online Game, Game Business, Creative Industry*

Abstrak

Industri kreatif yang termasuk kelompok permainan interaktif merupakan motor penggerak era ekonomi kreatif yang menekankan pada kreativitas guna menghasilkan nilai lebih atau manfaat yang lebih baik. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yang pada dasarnya merupakan kajian terencana untuk mempelajari cegukan subjek. Pengembangan permainan interaktif untuk periode 2015–2019 akan difokuskan pada permainan interaktif dengan tujuan berdasarkan sasaran diantaranya: 1). Educational, 2). Advertising, 3). Serious game, 4). Casual game. Yang terjadi saat ini adalah adanya fenomena perkembangan terhadap Casual game di masyarakat khususnya generasi muda lebih menonjol. Ada 3 tujuan yang seharusnya menjadi prioritas pengembangan di masyarakat. Bagaimana agar keempat tujuan yang ada dalam permainan interaktif ini berkembang dan menjadi salah satu pendorong pertumbuhan ekonomi khususnya ekonomi kreatif di Indonesia? Bagaimana dengan game online yang ada di masyarakat saat ini, dapatkah menjadi suatu bisnis baru di Indonesia? Bagaimana mengembangkan bisnis tersebut? Bagaimana pencegahan yang harus dilakukan agar dampak negative terhadap game online tidak membesar. Metode Penelitian dilakukan adalah dengan metode kualitatif, yang pada prinsipnya merupakan tinjauan yang berencana untuk memahami trik-trik yang dialami oleh subjek. Definisi penelitian kualitatif sendiri banyak ditemukan pada beberapa literatur.

Kata Kunci: *Game Online, Bisnis Game, Industri Kreatif*

A. PENDAHULUAN

Segala bentuk pelaksanaan ekonomi yang mengolah bahan baku serta memanfaatkan sumber daya industri untuk menghasilkan benda dengan nilai tambah ataupun manfaat yang paling

tinggi, termasuk jasa industri, disebut industri dalam UU No 3 Tahun 2014 mengenai Perindustrian. Menurut definisi di atas, ekonomi kreatif adalah era ekonomi yang digerakkan oleh industri kreatif dan mementingkan kreativitas supaya menghasilkan nilai lebih ataupun manfaat yang paling baik. Pada tahun 2015 hingga 2019, golongan industri kreatif yang akan menjadi fokus pengembangan adalah: 1) konstruksi; 2) rencana; (3) fotografi, video, serta film; (4) keahlian memasak; 5) artefak; 6) mode; (7) musik; (8) publikasi; 9) permainan dengan interaksi; 10) iklan; 11) pengembangan serta penelitian; 12) art deco; 13) Seni pertunjukan; 14) penggunaan teknologi; dan (15) radio serta televisi. Karena sifatnya yang saling berhubungan, kelompok industri lain mungkin terpaksa meninggalkan kelompok ini. Misalnya, industri desain mutlak diperlukan bagi industri otomotif untuk menghasilkan desain produk yang dapat diproduksi secara massal oleh industri otomotif baik untuk produk utama maupun produk aksesoris otomotif. Kelompok Industri Kreatif Pengembangan permainan interaktif untuk periode 2015 hingga 2019 akan difokuskan pada permainan interaktif dengan tujuan berdasarkan sasaran diantaranya: 1). Educational, 2). Advertising, 3). Serious game, 4). Casual game. Yang terjadi saat ini adalah adanya fenomena perkembangan terhadap Casual game di masyarakat khususnya generasi muda lebih menonjol. Ada 3 tujuan yang seharusnya menjadi prioritas pengembangan di masyarakat. Bagaimana agar keempat tujuan yang ada dalam permainan interaktif ini berkembang dan menjadi salah satu pendorong pertumbuhan ekonomi khususnya ekonomi kreatif di Indonesia? Bagaimana dengan game online yang ada di masyarakat saat ini, dapatkah menjadi suatu bisnis baru di Indonesia? Bagaimana mengembangkan bisnis tersebut? Bagaimana pencegahan yang harus dilakukan agar dampak negatif terhadap game online tidak membesar.

B. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilaksanakan yaitu dengan metode kualitatif, yang pada prinsipnya merupakan tinjauan yang berencana untuk memahami trik-trik yang dialami oleh subjek. Definisi penelitian kualitatif sendiri banyak ditemukan pada beberapa literatur. "Setiap penyelidikan yang tidak memakai prosedur statistik disebut "kualitatif" akhir-akhir ini, seolah-olah ini yaitu label kualitas itu sendiri," Ali dan Yusof (2011) mendefinisikan salah satunya dimana definisi tersebut menekankan bahwa penelitian kualitatif tidak menggunakan metode statistik. Tentu saja, ini untuk mempermudah membedakan metode kuantitatif dari metode kualitatif. karena penggunaan perhitungan dan prosedur analisis statistik diperlukan untuk metode kuantitatif. Metode kualitatif, di sisi lain, paling menekankan pada pengamatan fenomena serta menyelidiki maknanya yang paling dalam. Kualitas kata dan kalimat yang digunakan dalam penelitian kualitatif memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa baik dapat dianalisis dan dilakukan. Selanjutnya, Basri (2014) mengungkapkan bahwa titik fokus eksplorasi subyektif yaitu pada siklus serta signifikansi hasil. Dalam upaya menguasai suatu kejadian, perilaku, ataupun fenomena, penelitian kualitatif lebih menitikberatkan pada unsur manusia, objek, institusi, serta hubungan ataupun interaksinya (Mohamed, Abdul Majid, & Ahmad, 2010).

Sistem yang digunakan adalah sistem eksplorasi deskriptif. Cara pengumpulan data yang dipakai yaitu studi kepustakaan dengan mencari proposisi-proposisi referensi yang aplikatif pada

kasus atau permasalahan. Studi sastra dapat diperoleh dari sumber yang berwarna-warni, jurnal, buku, makalah, makalah, eksplorasi sebelumnya, studi kepustakaan yang terkait dengan Industri Kreatif, terutama sub-sektor animasi, film dan permainan interaktif.

C. KAJIAN LITERATUR

Orisinalitas penelitian sangat dibutuhkan agar tidak terjadi plagiarisasi diantara penelitian yang dahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan sekarang dengan penelitian yang berjudul “Industri Kreatif pada Fenomena Game Online” belum pernah ada di dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa topik penelitian yang pernah peneliti dalam sebagai bahan inspirasi diantaranya adalah:

Ridwan Arif Rahman dan Dewi Tresnawati membuat game edukasi dan alat pengenalan nama hewan serta habitatnya dalam tiga bahasa sebagai bahan belajar berbasis multimedia. Salah satu cara untuk mengajarkan anak agar lebih fokus adalah melalui permainan edukatif, yaitu permainan kemasan yang dirancang untuk merangsang pikiran. Salah satu cara yang baik untuk mengajar dan belajar bersama anak adalah melalui pemanfaatan teknologi permainan edukatif. Kejenuhan anak dalam belajar dan pemahaman terhadap materi belajar yang disampaikan merupakan salah satu dari beberapa kendala dalam pemberian materi belajar pada usia dini. Oleh sebab itu, game edukasi ini tujuannya supaya membantu anak menghadapi kesulitan belajar dengan cara mengembangkan minat belajar, meningkatkan kecerdasan, serta mengembangkan keahlian belajar sejak dini. Oleh karena itu, agar permainan edukatif ini dapat dimainkan sambil belajar, diperlukan materi belajar yang interaktif, menarik, serta membahagiakan.

Dampak Game Internet Bagi Remaja oleh Krista Surbakti. Curere edisi April 2017, Volume 01, Nomor 1. Game bisa dijalankan dengan aturan khusus sehingga satu orang menang serta yang lain kalah, biasanya dalam suasana santai ataupun untuk penyegaran. Namun, game online juga memiliki pengaruh yang besar. Siswa yang selalu bermain game online akan mengembangkan kecanduan. Siswa yang selalu bermain game online akan bergantung pada aktivitas game serta menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar. Hasil belajar bisa dipengaruhi oleh hal tersebut. Hanya saja siswa memiliki kecanduan tersendiri dan terbiasa bermain game online.

Ditto Rahmawan Putra mengembangkan game edukasi untuk Android yang memberikan instruksi akuntansi pada materi jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Tujuan dari penelitian ini yaitu supaya membuat game edukasi untuk Android; menentukan apakah game edukasi berbasis Android dapat dijadikan sebagai media pembelajaran; mengetahui bagaimana media pembelajaran dievaluasi oleh siswa. Jenis penelitian serta pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi tetapi cuma tahap keempat yaitu implementasi yang dilakukan. Berdasarkan evaluasi, tingkat kelayakan media belajar akuntansi berbasis game edukasi berbasis android diperoleh: 1) Ahli Materi memperoleh skor rata-rata 4,87 dengan kategori “layak sekali”, 2) Ahli Media memperoleh skor rata-rata 4,33 dengan kategori “layak sekali”, 3) Praktisi Belajar Akuntansi memperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kategori “layak sekali”, dan 4) Penilaian kelas XI IPS 3 siswa di SMA Negeri 1 Imogiri memperoleh skor

rata-rata 4,19, menempatkan mereka dalam kategori "Layak". Hasilnya, game edukasi yang dikembangkan "Hone Accounting" berbasis Android sangat cocok untuk pembelajaran akuntansi.

Henny Dewi Koeswanti membuat game edukasi untuk Android supaya mengembangkan hasil belajar pelajar di SD. 2021, Volume 5, Nomor 2. Alat guru bagi memberikan informasi selama pelaksanaan belajar adalah media pembelajaran. Tetapi masih banyak SD yang masih menggunakan media audio visual, alat peraga, serta benda-benda yang ada di sekitarnya untuk kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan siswa cepat bosan. Dalam bentuk game edukasi berbasis Android, teknologi bisa dimanfaatkan sebagai media belajar yang menarik. Penelitian ini bertujuan supaya mengetahui, berdasarkan pendapat ahli, tingkat kevalidan Produk Peningkatan Game Edukasi Berbasis Android terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pelajar Kelas IV.

Menurut Firdaus dkk. (2018), game online yaitu jenis permainan elektronik yang dijalankan di komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, serta perangkat game yang lainnya yang terhubung ke internet dan dapat dimainkan oleh pemain dalam jumlah besar atau oleh satu pemain semua sekaligus.

Akbar (2012) mendefinisikan game online dalam Adiningtiyas (2017) sebagai “jenis permainan di komputer yang memakai media internet”. Penyedia layanan Internet biasanya menawarkan game online sebagai fitur tambahan saat kami berlangganan layanan mereka. Sebagai alternatif, game online itu bisa dimainkan langsung pada sistem yang sudah disediakan pembuat game tersebut.

Sesuai Kim et al. dalam Azis (2011:3) Seperti yang dikemukakan oleh Kustiawan dan Utomo (2018), game online adalah game yang dijalankan secara bersamaan oleh banyaknya pemain dari seluruh dunia yang tersambung melalui internet.

Secara umum yang dimaksud dengan “industri kreatif” adalah semua proses penciptaan, kreativitas, dan pertukaran ide antara individu atau kelompok untuk tujuan menghasilkan barang atau karya jadi. Istilah "industri" dan "kreatif" digabungkan untuk membentuk istilah "industri kreatif". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “industri” mengacu pada proses pengolahan barang dengan fasilitas dan peralatan, sedangkan “kreatif” mengacu pada kata sifat yang menunjukkan kemampuan kreativitas seseorang atau kelompok.

Diantisipasi bahwa kreativitas seseorang atau kelompok atau kelompok nantinya akan berkontribusi pada perluasan ekonomi dan menyediakan pekerjaan baru bagi individu yang membutuhkan. Karena merupakan salah satu pilar ekonomi bangsa, maka industri kreatif merupakan bidang penting yang harus dikembangkan dari waktu ke waktu serta secara bersama-sama dalam pengembangannya.

Simatupang mengatakan, industri kreatif¹ berpotensi meningkatkan kesejahteraan karena mengandalkan keterampilan, bakat, dan kreativitas. Pada tahun 2009, Kementerian Perdagangan

¹ Alfian Reza Bimantara, Wahyu Hidayat, M.Sri Wahyudi Soelistyo. Strategi Pengembangan Ekonomi kreatif di kota Malang. JEL Classification D24, E23

Republik Indonesia mengatakan bahwa industri kreatif yaitu salah satu yang muncul dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat individu untuk lapangan kerja dan kesejahteraan. Pemberdayaan kreativitas individu dan daya cipta akan menjadi fokus utama dari sektor ini.

Satuan Tugas DCM Inggris menyatakan: Sejak didirikan pada tahun 1998, industri kreatif memiliki potensi untuk menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja dengan mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas individu dan kekayaan intelektual.

Howkins mendefinisikan industri kreatif sebagai salah satu ciri kreatif yang unggul dalam hal produksi atau penciptaan setiap desain kreatif yang melekat pada barang ataupun jasa yang didapatkan.

D. ANALISA DAN DISKUSI

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan timbul pertanyaan bagaimana agar tujuan yang ada didalam permainan interaktif ini berkembang dan menjadi salah satu pendorong pertumbuhan ekonomi khususnya ekonomi kreatif di Indonesia? Bagaimana dengan game online yang ada di masyarakat saat ini, dapatkah menjadi suatu bisnis baru di Indonesia? Bagaimana mengembangkan bisnis tersebut? Bagaimana pencegahan yang harus dilakukan agar dampak negatif terhadap game online tidak membesar.

1. Permainan Interaktif sebagai salah satu pendorong perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia?

1) Sejarah Perkembangan Permainan Interaktif

Sesuai dengan buku Ekonomi Kreatif: Menurut Kemenparekraf (2014), permainan interaktif didefinisikan sebagai “Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025”. media atau kegiatan yang memiliki karakteristik, setidaknya berupa tujuan dan aturan, yang memungkinkan tindakan bermain berfungsi sebagai umpan balik. Menurut definisi game interaktif, kata kunci berikut mencirikan industri game interaktif:

- Karya permainan interaktif dapat disajikan melalui media elektronik, online, fisik, kartu, meja, atau media lainnya;
- Aktivitas adalah aktivitas yang spesifik dan bertujuan, yang dalam permainan interaktif biasanya menghasilkan kesenangan;
- Dalam permainan interaktif, sasaran (disebut juga tujuan) adalah target yang harus dicapai pemain;
- Dalam permainan interaktif, peraturan adalah cara untuk mengontrol bagaimana para pemain bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Sesuai platform yang dipakai, genre, serta tujuan permainan interaktif, permainan interaktif dibagi menjadi tiga kategori utama. Kategori permainan interaktif yang menggunakan platform akan menjadi fokus utama pengembangan subsektor permainan interaktif dari tahun 2015 hingga

2019: arcade, PC berbasis klien, media sosial, dan seluler untuk genre pendidikan, periklanan, serius, dan kasual.

Istilah "game arcade" mengacu pada sekelompok game yang dimainkan di mesin khusus atau di lokasi yang dirancang khusus untuk memainkan jenis game tertentu. Pemain bisa menggunakan senjata, kursi khusus, sensor stempel, sensor gerak, dan setir mobil sebagai alat permainan di sini. Seperti permainan yang ada di time zone.

Kategori berikut adalah PC games yang berbasis client. *Permainan ini juga menggunakan Komputer tetapi jenis pribadi*

Kategori mobile games yaitu permainan yang bisa dimainkan dengan menggunakan telepon seluler atau PDA.

Apakah Permainan Interaktif sama dengan game online? Game Online yaitu teknologi daripada genre. Genre sendiri adalah salah satu klasifikasi permainan interaktif. Jadi bisa diartikan bahwa Game Online yaitu termasuk bagian dalam permainan Interaktif.

Game video yang dimainkan di komputer pribadi atau konsol game video melalui jaringan komputer dikenal sebagai gim daring. Jaringan ini biasanya Internet ataupun semacamnya, namun game selalu menggunakan teknologi apa pun yang tersedia ketika itu: terminal kabel keras dan modem mendahului Internet. Pengembangan game berbasis web telah mencerminkan perluasan umum jaringan PC dari organisasi kecil terdekat ke Web dan pengembangan akses Web itu sendiri. Game online bisa sesederhana lingkungan berbasis teks atau serumit dunia virtual yang dapat dihuni oleh banyaknya pemain secara bersamaan. Karena banyaknya game online yang terhubung dengan komunitas online, memainkannya dengan orang lain juga merupakan bentuk interaksi sosial.

Pada tahun 1969, game online pertama kali dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Kemudian, pada tahun 1970 dikembangkan dengan menggunakan Plato, sistem berbasis komputer untuk berbagi waktu. Perkembangan video game pada tahun 1995 cukup mencengangkan. Apalagi sejak pembatasan National Science Foundation Network (NSFNET) dicabut, memungkinkan akses ke seluruh domain web. Pengembang game menikmati kesuksesan, yang menyebabkan meningkatnya persaingan dan perkembangan game online hingga saat ini.

Games Online sendiri adalah sejenis permainan yang menggunakan computer dan jaringannya, yaitu jaringan internet serta sejenisnya misalnya modem serta kabel. Games online bisa dimainkan Bersama-sama yaitu menggunakan Komputer yang tentu saja terhubung dengan jaringan internet atau kabel. Games Online sendiri juga terikat dengan peraturan yaitu End User License Agreement (EULA).

Ada berbagai jenis game online, mulai dari game berbasis teks langsung hingga game dengan grafik rumit yang menciptakan dunia virtual tempat tinggal banyak pemain.

2) Game atau Permainan Interaktif sebagai bagian dari Industri Kreatif

Ekonomi kreatif yang meliputi industri kreatif inti serta industri kreatif keterkaitan ke depan dan ke belakang, termasuk industri kreatif. Industri kreatif inti adalah sektor kreatif yang sarana utamanya untuk menambah nilai adalah individu kreatif. Industri kreatif Inti membutuhkan input dari industri lain agar dapat menghasilkan nilai tambah.

Industri kreatif bukan hanya membangun transaksi ekonomi, sosial, serta budaya dalam setiap tahapan penciptaan nilai kreatif. Rantai nilai kreatif umumnya terdiri dari kreasi, produksi, distribusi, dan komersialisasi; namun, setiap golongan industri kreatif mempunyai rantai nilai kreatif yang unik. Sesuai pemahaman itu, industri kreatif dicirikan sebagai sektor yang mendapatkan output dengan memanfaatkan kreativitas, kemampuan serta bakat individu supaya menghasilkan lapangan kerja, nilai tambah, serta pengembangan kualitas hidup. Industri kreatif menghasilkan karya kreatif yang ditujukan bagi konsumsi langsung oleh rumah tangga, bisnis, serta entitas ekonomi yang lainnya. Karya-karya tersebut bukan hanya mendapatkan karya yang menjalankan fungsi, namun juga menghasilkan karya dengan nilai estetika yang berpotensi mendongkrak kepuasan bagi yang mengkonsumsinya.

Industri kreatif dalam ekonomi kreatif dapat dibagi menjadi dua kategori utama menurut intensitas sumber dayanya: karya kreatif yang semaksimal mengandalkan input produksi yang tidak berwujud (intangible-based) serta industri kreatif yang masih membutuhkan input berbasis tangible untuk menghasilkan karya-karyanya. Namun sebab ekonomi kreatif merupakan tahapan penciptaan nilai tambah yang muncul dari keahlian insan kreatif dalam menciptakan karya serta jasa dari ide serta pemanfaatan ilmu wawasan, termasuk warisan budaya serta teknologi, maka hal utama pada tahapan produksi industri kreatif yaitu input berupa ide, inovasi, serta kreativitas. Sementara itu, golongan industri kreatif bisa dibagi menjadi golongan berbasis media, berbasis seni budaya, serta berbasis desain sesuai dengan substansi yang dominan.

Baik naratologi dan ludologi digunakan untuk mendefinisikan game interaktif saat sedang dikembangkan. Menurut naratologi, permainan interaktif tidak lebih dari sebuah cyberdrama dengan plot, karakter, dan alam semesta. Ini memungkinkan pemain untuk mengubah peran dan berinteraksi dengan dunia lain dan menjadi karakter dalam game. Ludologi, di sisi lain, memandang permainan interaktif sebagai tindakan dengan aturan, antarmuka, serta konsep permainan yang berbeda. Menurut penganut ludologi, plot, karakter, dan alam semesta sebuah game hanyalah alat yang digunakan pemain untuk menyelesaikan tugas game.

2. Pertumbuhan bisnis baru dari sisi permainan Interaktif

1) Peluang-peluang bisnis baru Game Online

Perkembangan industri kreatif di semua sector menandakan bahwa industri kreatif layak dikembangkan. Ini juga termasuk permainan Interaktif yaitu khususnya game online. Pertumbuhan Game Online yang semakin cepat dari waktu ke waktu telah menumbuhkan sejumlah peluang yang cukup menjanjikan untuk ditekuni. Peluang ini apabila dioptimalkan maka bisa saja memberikan keuntungan dalam jumlah yang cukup menjanjikan bagi

pengelolanya. Kita tahu bahwa cukup banyak potensi dan peluang bisnis yang bisa kita manfaatkan di tengah menjamurnya perkembangan bisnis game online.

a. Peluang Usaha secara Offline

a) Peluang usaha dengan Warnet Gaming.

Kafe atau warnet gaming sudah menjadi trend yang banyak digemari oleh sejumlah kalangan karena bisa digunakan sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan bermain game para penggemar game online. Persiapam yang harus disiapkan adalah perangkat PC dengan spesifikasi yang mumpuni untuk gaming, koneksi internet yang mumpuni untuk bermain game online, dan juga aneka snack dan makanan untuk memenuhi kebutuhan para gamers yang menyewa perangkat di kafe gaming.

b) Jasa Rental Game Konsol

Game konsol adalah sejenis permainan atau game yang hingga ini digemari sekali oleh kalangan anak muda. Beberapa jenis game konsol seperti PlayStation, Xbox, dan ataupun Nintendo merupakan jenis konsol yang sangat populer dengan basis pengguna yang sangat banyak.

c) Jasa Pengisian Game

Beberapa jenis Konsol dapat memuat game-game yang lain yang menarik untuk juga dimainkan dengan cara membelinya. Karena tidak banyak orang yang membeli menggunakan pembayaran via ATM ataupun Kartu kredit. Maka dari itu, kita bisa memanfaatkan hal ini.

d) Membuka toko game yang lengkap.

Banyak pemain yang lebih menyukai membeli game resmi di toko karena beberapa game tidak terjual secara online karena ukurannya terlalu besar apabila diunduh. Hal ini merupakan salah satu peluang yang bisa kita ambil.

e) Jasa Top Up Voucher Game Online.

Masyarakat sekarang ini makin menyukai melakukan Top Up dan pembelian game online untuk memenuhi kebutuhan permainan mereka. Hal ini dilakukan apabila para pemain ingin dapat menikmati sejumlah item-item premium dan biasanya fitur premium ini ada didalam game.

b. Peluang Usaha secara Online

Beberapa ide bisnis game Online yang dapat dijadikan sampingan diluar usaha yang dijalankan:

a) Jual beli Akun Games / Account

Ketika bermain otomatis akan mempunyai akun dan setelah akun ini meningkat levelnya maka bisa diperjual belikan. Promosi yang dijalankan bisa melalui media sosial dengan memberikan penawaran yang menarik. Karena profesi youtuber bukan hal baru di Indonesia, bisa juga dengan menjadi salah satunya. Dengan memberikan informasi tentang game yang dijadikan konten youtube dan dengan menjelaskan cara bermain game online, membuat channel youtube bisa dijadikan sebagai peluang bisnis game.

Untuk mendapatkan lebih banyak penayangan, salah satu opsinya adalah menghasilkan konten game yang menarik.

b) Menjadi Permainan Dekorasi

Pintu terbuka ini bisa diburu-buru mendatangkan uang tunai tanpa mengeluarkan modal usaha. Itu berubah menjadi Game Streamer dengan memainkan salah satu game di saluran seperti saluran YouTube, Twitch, Facebook Gaming, Nimo TV, Stramcraft, Cube TV, dan Games.ly, antara lain. Sarannya adalah berkonsentrasi menjadi streamer dengan memberi pengetahuan tentang cara bertarung serta menyelesaikan misi game. atau bekerja sebagai pembawa acara game. dimana pelanggan harus melakukan perjanjian pembayaran dengan pemula agar pemula dapat mengikuti permainan akun pelanggan, menyelesaikan misi, dan meningkatkan level pelanggannya. Untuk menjadi layanan joki game, para pemula harus bisa memainkan game itu dan mempunyai koneksi internet yang cukup bagi menambah jumlah akun pelanggan yang sudah disepakati.

c) Memulai Perusahaan Penyewaan Game

Ini adalah perusahaan yang menyewakan peralatan game kepada pelanggan dengan imbalan peralatan game yang dimiliki. Media sosial bisa digunakan untuk promosi.

d) Membangun Website Berbasis Game

Ini adalah pekerjaan seorang blogger yang membangun website berbasis game. yaitu tentang gaming, baik dengan memberikan daftar agen top up game yang lagi dicari oleh para gamers ataupun dengan cara memonetisasi keuntungan dari setiap game yang dijadikan konten website. Kesuksesan perusahaan ini dapat dikaitkan dengan fakta bahwa mereka sering memposting artikel terkait game ke media sosial dan mengumumkan promosi untuk meningkatkan lalu lintas situs web dengan bantuan platform iklan digital seperti Galaksion atau Google Adsense.

e) Bergabung dengan Produsen Produk Games (Afiliasi)

Afiliasi pemasaran produk-produk games yang ada. Menjalankan games yang diminati dengan menyampaikan informasi pada pelanggan agar mencoba ikut dalam bermain games yang akan dipasarkan. Promosinya bisa melalui sosial media dan memasarkannya bisa dilaksanakan dengan media Youtube, Facebook, Instagram ataupun website supaya meringankan pelanggan akses games itu.

f) Mengikuti Kompetisi Games

Ikut serta dalam ajang kompetisi yang digelar untuk mendapat hadiah kompetisi berupa uang. Keberhasilan ini bisa melalui Kerjasama dengan tim serta mengasah keahlian bermain games sehingga menjadi lebih bagus dan berkembang sehingga level meningkat.

2) Langkah awal melakukan Usaha Game Online

Langkah awal dari semua bisnis adalah memahami dan mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap bisnis atau ruang usaha yang akan dilakukan. Bisnis bukanlah sesuatu yang mudah karena akan melibatkan banyak proses dan beberapa hal lain. Kita membutuhkan persiapan yang matang untuk melakukan suatu bisnis. Berikut adalah Langkah-langkah awal untuk memulai usaha game online:

a) Adanya pemenuhan perangkat yang sesuai

Tanpa adanya perangkat yang sesuai akan menghambat jalannya suatu bisnis, dan terlebih suatu bisnis baru. Begitu juga dengan game online. Perangkat apa saja yang harus disiapkan. Salah satunya adalah perangkat computer dengan spesifikasi yang mumpuni misalkan RAM, Memori Processor, atau kartu grafis.

- Instalasi Jaringan Networking
- Saat menyiapkan jaringan networking, penting untuk memikirkan layanan internet mana yang harus digunakan pelanggan jika mereka ingin menjelajah internet dengan cepat atau lambat. Saat menyiapkan jaringan jaringan, ada beberapa hal yang perlu dipikirkan, seperti seberapa stabil dan lancar penyedia kecepatan dan berapa banyak bandwidth yang tersedia. Modem ADSL, jenis jaringan LAN, dan Jack RJ-45, yang bisa dipakai bagi menghadirkan komputer dengan 8 atau hingga 16 port, adalah beberapa contoh jaringan jaringan bisnis game online yang berfungsi dengan baik.
- Bangun Komputer
- Untuk memastikan keberhasilan bisnis game online, kami bisa menyediakan perangkat lunak game yang selalu dimainkan.
- Pasang Listrik
- Pasang listrik di setiap titik. Setiap ruang bermain di dalam ruangan akan dilengkapi dengan arus listrik yang bisa dipakai bagi menyalakan komputer. Pemasangan kelistrikan dilaksanakan dengan benar untuk mencegah adanya instalasi listrik yang menyebabkan terjadinya korsleting atau padamnya aliran listrik pada saat pelanggan sedang aktif menggunakan komputer. Memanfaatkan jasa PLN untuk membantu pemasangan dan, bila perlu, penyediaan daya tambahan, merupakan pilihan.

b) Koneksi Internet dengan Kecepatan stabil

Koneksi internet yang semakin cepat dan stabil akan menjadi faktor penentu dalam menjalankan bisnis ini. Para Customer akan menjadi betah dan nyaman.

c) Lokasi Yang strategis

Lokasi yang strategis akan mempermudah para customer untuk datang dan bermain game sehingga potensi transaksi juga semakin tinggi. Ketika memilih lokasi yang cocok untuk bisnis game online, hal pertama yang perlu dilakukan adalah menemukan lokasi yang strategis serta tepat dengan mempertimbangkan tata letak. Ini akan memastikan bahwa bisnis game online ramai, aman, serta menyediakan lingkungan yang tentram untuk diduduki pelanggan di masa mendatang. Kemampuan memilih

tempat yang dekat dengan target customer khususnya di kampus ataupun sekolah merupakan lokasi bisnis game online yang cocok dijalankan oleh pemula. Karena beberapa dari mereka membutuhkan akses ke internet bagi menyelesaikan tugas dari instruktur ataupun dosen, situs web tempat penyelesaian tugas harus dilihat.

d) Kamar yang Menyenangkan

Kamar yang nyaman dan kantor yang lengkap akan membuat klien lebih betah untuk datang dan bermain-main. Selain itu, hal yang harus diperhatikan yaitu merancang lokasi bisnis game online yang sebelumnya banyak dicari sehingga bisa memainkan bisnis game online dengan cara yang tenang bagi pelanggan. Pertimbangkan penataan ruang masing-masing booth komputer saat merancang tata letak yang bisa dipakai di lokasi bisnis game online yang dipilih. Untuk memberikan privasi kepada pelanggan, Anda dapat merancang lokasi bisnis game online dengan penghalang antar komputer atau berpikir untuk memasang kipas angin ataupun AC di setiap lokasi yang sesuai untuk memastikan pelanggan merasa tenang serta tidak kepanasan di bilik penghalang.

e) Teliti dan benar dalam memilih karyawan

Karyawan yang baik dan jujur adalah kunci utama dalam menjalankan bisnis karena akan menjadi performa penilaian dari Pelanggan. Di bisnis ini maka kemampuan atau kompetensi di bidang Komputer, bahkan suka dan mengerti akan game serta internet menjadi nilai tambah Ketika akan merekrut karyawan. Karena Ketika ada problem maka karyawan tersebut akan cepat mengatasinya.

f) Usaha Sampingan

Sebagai seorang yang berbisnis di bidang Game Online maka sebaiknya harus bisa mempertimbangkan dan melihat peluang lain Ketika menjalankan bisnis ini. Misalkan dengan menyediakan penyewaan perlengkapan gaming, menjual makanan dan minuman ringan atau menjual voucher.

3. Pencegahan meningkatnya dampak negatif terhadap penyebaran permainan Interaktif di kalangan remaja.

Game Online atau Permainan Interaktif yang ada sekarang ini merupakan salah satu cara gaya hidup baru untuk beberapa orang di setiap kalangan anak muda atau pelajar. Banyak kita hadapi dimana saja masyarakat terutama remaja memainkan permainan ini. Dampak yang didapat juga cukup besar, karena remaja yang sering menyebabkan permainan atau games online ini menjadi ketagihan. Remaja akan menghadapi ketergantungan pada aktivitas game serta mengurangi waktu belajar. Tentu saja ini mempengaruhi pada hasil belajar.

Pengaruh Positif Game Online

- 1) Meningkatkan Kemampuan dalam berbahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris tanpa kursus.

- 2) Kembangkan kecerdasan Anda. Menurut penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University, gamer yang bermain selama 18 jam per minggu mempunyai kemampuan koordinasi tangan-mata yang sebanding dengan atlet.
- 3) Membuat lebih mudah untuk fokus. Gamer memiliki kapasitas konsentrasi yang tinggi, yang memungkinkan mereka membereskan berbagai tugas. Ini karena mereka terbiasa bermain game dengan fokus penuh.
- 4) Perbaiki mata Anda. Anak-anak yang bermain game aksi secara teratur mempunyai mata yang paling tajam ketimbang anak-anak yang tidak. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan di Universitas Rochester.
- 5) Bantuan dalam Bersosialisasi Beberapa profesor di Universitas Loyola, Chicago, sudah melakukan penelitian yang menentang stereotip gamer yang terisolasi dengan menunjukkan bahwa game online dapat mendorong interaksi sosial.
- 6) Meningkatkan kinerja kognitif. Bermain-main yang tidak masuk akal dapat lebih mengembangkan eksekusi pikiran dan bahkan memiliki batas pencelupan yang lebih sedikit daripada membaca dan memahami buku.
- 7) Mempercepat dalam Menulis. Saat bermain game online, pemain harus mengetik untuk berkomunikasi dengan pemain lain, yang secara tidak langsung mengajarkan mereka untuk mengetik.
- 8) Beristirahatlah dari stres. Informasi ini didapatkan dari penelitian yang dilaksanakan oleh para peneliti Universitas Indiana, yang menunjukkan bahwa bermain video game dapat meredakan stres.
- 9) Mengembalikan Kebugaran Jasmani
Psikolog Mark Griffiths dari Nottingham Trent University menyelidiki sejauh mana permainan terapi fisik bermanfaat.

Pengaruh Negatif Game Online

- 1) Bermain game online dapat menghasilkan banyak kepribadian. Ternyata karakter imajiner tersebut akan mengambil alih kepribadian seseorang yang sering bermain game online setiap hari hingga berbulan-bulan memainkan banyak karakter. sehingga individu kehilangan kendali baik terhadap kehidupan sosial maupun kepribadiannya.
- 2) Membuat seseorang ketagihan atau ketagihan. Memang, hampir semua game yang ada saat ini dibuat untuk membuat ketagihan. Pembuat game berdiri untuk mendapatkan lebih banyak dari permintaan yang meningkat untuk karakter, peralatan, emas, dan item lainnya sebagai akibat dari kecanduan pemain. Padahal keuntungan produsen ini justru berdampak negatif bagi kesehatan mental para gamer dan mendorong mereka untuk melakukan perilaku negatif.
- 3) Mengakibatkan Pencurian Walaupun tidak banyak, namun para pemain game online sering kali berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Langkah selanjutnya adalah mencuri uang atau peralatan mahal darinya. Pencurian akun lain, seperti Facebook, email menggunakan keylogger, cracking software, dan lainnya, biasanya mengikuti aktivitas

- pencurian ID ini. Selain pencurian ID dan password, pencurian semacam ini juga bisa berakibat pada pencurian uang, meski biasanya tidak banyak. Misalnya, biaya kuliah yang harus dibayar dan waktu yang dihabiskan dari sekolah untuk bermain atau kegiatan lainnya
- 4) Berbicara Kasar dan kotor. Sering kita dengar Ketika bermain kemudian mengucapkan kata kata kotor karena intens nya perhatian dan masuk dalam tokoh imajinasinya.
 - 5) Tidak berpartisipasi dalam kegiatan yang sebenarnya. Karena keterikatan untuk menyelesaikan tugas dalam permainan, sebagian besar waktu tanggung jawab utama tidak dilakukan, dan perasaan asyik memainkannya sering mengakibatkan pengabaian kegiatan lain. Bermain game atau memikirkannya menghabiskan waktu yang bisa digunakan untuk bekerja, sekolah, kuliah, atau beribadah. Selain itu, meskipun kami sedang offline, banyak game yang tetap berfungsi.
 - 6) Perubahan dalam istirahat dan diet. Karena kurangnya kontrol diri, pemain sering mengubah rutinitas makan dan tidur mereka. Mereka mulai makan pada waktu yang berbeda, dan mereka sering pergi tidur lebih awal sehingga mereka bisa bersenang-senang (internet murah di malam hari).
 - 7) Limbah. Secara alami, memainkan game online ini akan terus menghabiskan uang begitu Anda kecanduan. Biaya sewa komputer dari warnet dan pembelian karakter, gold, dan poin terkadang bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi upgrade spesifikasi komputer dan koneksi internet di rumah.
 - 8) Mempengaruhi kesehatan Seseorang Jelas bahwa menghabiskan waktu lama duduk di depan komputer memiliki efek negatif pada tubuh. Berikut adalah beberapa contoh penyakit yang dapat terjadi:
 - a) Eye Strain, kelelahan mata yang diakibatkan penggunaan mata secara berlebihan dengan melihat objek yang sama secara terus menerus misalkan layar computer, Televisi, Monitor, layar Hp. Selain karena penggunaan mata secara berlebihan, mata juga jarang berkedip Ketika memainkan game online ini.
 - b) Ambeien. Bermain game otomatis sambil duduk dalam waktu lama dapat berdampak negatif pada sirkulasi darah, menyempitkan pembuluh darah yang mengelilingi anus, dan akhirnya menyebabkan wasir tonjolan pembuluh darah yang panas dan menyakitkan.
 - c) Carpal tunnel syndrome adalah suatu kondisi yang disebabkan oleh ketegangan dan tekanan pada saraf di pergelangan tangan yang memungkinkan tangan dan jari untuk merasakan dan bergerak. Otot-otot di tangan dan jari bisa menjadi mati rasa, kesemutan, lemah, atau rusak akibat ketegangan dan tekanan ini.
 - d) Mengurangi Metabolisme: Ketika orang duduk terlalu lama tanpa menggerakkan tubuh, otot mereka berhenti bekerja, yang memperlambat metabolisme mereka. Seiring waktu, tubuh akan kehilangan massa otot, kelebihan berat badan, dan memiliki sistem kekebalan tubuh yang lebih lemah, sehingga lebih mudah sakit. Nyatanya, efek yang dijelaskan di atas tidak terbatas pada game online; mereka juga dapat memengaruhi sebagian besar orang yang bermain game di konsol atau ponsel pintar. Ini karena

sebagian besar game dirancang untuk membuat pemain ingin memainkannya berulang kali dan menjadi kecanduan. Namun, dampaknya lebih besar bagi para gamer online karena tingginya tingkat kecanduan.

4. Pencegah dan Cara mengatasi dampak negative Game Online:

- 1) Niat, memiliki niat psikologis yang kuat akan memudahkan menghadapi dampak negatif game online merupakan langkah awal.
- 2) Mencari kegiatan positif lainnya, terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau hiburan. Jadi tidak ada tenaga ekstra untuk bermain game berbasis web.
- 3) Putuskan kapan akan bermain game online.
- 4) Cari tahu berapa banyak uang yang diberikan.
- 5) Meminta bantuan teman agar menjadi reminder setiap kali ingin bermain game atau pergi ke warnet

E. KESIMPULAN

Industri kreatif merupakan motor penggerak era ekonomi yang dikenal dengan ekonomi kreatif yang menekankan pada kreativitas guna menghasilkan nilai lebih atau manfaat yang lebih baik. Permainan interaktif merupakan salah satu kelompok industri kreatif yang akan menjadi fokus pengembangan dari tahun 2015 hingga 2019. Karena keterkaitannya, kelompok industri kreatif ini memiliki kekuatan untuk mendorong industri lain keluar dari kelompok ini. Pengembangan permainan interaktif untuk periode 2015–2019 akan difokuskan pada permainan interaktif dengan tujuan berdasarkan sasaran sebagai berikut: 1). Educational, 2). Advertising, 3). Serious game, 4). Casual game.

Perkembangan dunia game online yang semakin pesat telah sedikit banyak membuka sejumlah peluang baru yang terbilang cukup menjanjikan di beberapa bidang. Sejumlah peluang usaha seperti membuka warnet gaming, membuka toko game, membuka jasa top up, dan lain sebagainya menjadi peluang yang cukup menjanjikan untuk ditekuni.

Selain itu, game online memiliki efek positif dan negatif pada masyarakat. Akan tetapi, hal itu akan memberikan efek positif bagi mereka yang mampu menggunakannya dengan bijak dan benar, tetapi juga akan memberikan banyak efek negatif bagi mereka yang tidak mampu. Seperti tentang uang, waktu, kesenangan belajar, ilmu otak, kesehatan, dan sosial. Remaja yang nakal di kemudian hari bisa berkembang akibat hal ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku Pengembangan Ekonomi kreatif Indonesia 2025 hal 7
Dokumen Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI tahun 2014 “Ekonomi Kreatif Kekuatan Baru Indonesia menuju 2025”

- Krista Surbakti. (2017). *Pengaruh Game Online terhadap remaja. Jurnal Curere. Vol.01.No.01. April 2017. p-ISSN : 2597-9507 | e-ISSN: 2597-9515*
- Rahman., Dewi.T. *Pengembangan Game Edukasi pengenalan nama hewan dan habitannya dalam 3 bahasa. Jurnal Algoritma.*
- J. Naimah., D.S. Winarni., Y. Widiyawati. *Pengembangan Game edukasi science adventure untuk meningkatkan ketrampilan pemecah masalah siswa. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) pISSN: 2338-4379 Volume 7, Nomor 2, halaman 91-100, 2019 eISSN: 2615-840X <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>*
- Ditto.R.P., Mahendra.A.N. (2016). *Pengembangan Game Edukatif berbasis Android sebagai media pembelajaran AKuntansi pada Materi Jurnal. Jurnal Pendidikan AKuntansi. Vol.XIV., No.1. Tahun 2016*
- Ririn,W. Henny, D.K. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Volume 5 Nomor 2 Tahun 2021. Research & Learning in Elementary Education*
- Ary.Y. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar*
- Rekomendasi game bisnis simulasi. Dikutip dari <https://vcgamers.com/news/rekomendasi-game-bisnis-simulasi/>*
- Cara bisnis Game Online. Dikutip dari <https://ginee.com/id/insights/cara-bisnis-game-online/>Buku Pengembangan Ekonomi kreatif Indonesia 2025 hal 7*