

Preferensi gamer indonesia terhadap genre video game (studi kasus pada" komunitas gamer Indonesia } = Indonesian gamer preferences to video game genre case study in komunitas gamer indonesia / Titus Bernard Mardongan S

Titus Bernard Mardongan S, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20402195&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Industri video game di Indonesia merupakan industri yang belum mencapai tahap kedewasaan dibandingkan dengan Industri kreatif lain. Padahal pertumbuhan gamer di Indonesia cukup tinggi, telah mencapai jumlah 40 juta pada tahun 2013.

Baru mulai pada tahun 2013, pemerintah mulai melirik industri kreatif video game. Cikal bakal pertumbuhan ini harusnya didukung dengan research & development (R&D). Sayangnya riset mengenai video game di Indonesia masih kurang memadai. Bateman & Boon (2005) menyatakan bahwa desain dari suatu game harus mencerminkan keinginan dari khalayak-nya, dan model konsumen (consumer models) harus digunakan untuk mengidentifikasi selera dan keinginan gamer. Untuk melengkapi R&D mengenai video game di Indonesia, peneliti terpanggil untuk memberikan penelitian mengenai gambaran mengenai preferensi genre game yang dijabarkan oleh Zammitto (2010) dari gamer-gamer yang ada di dalam sebuah komunitas bernama Komunitas Gamer Indonesia dengan metodologi kuantitatif.

ABSTRACT

Until now, video game industry in Indonesia haven't reached it's highest performance than the other creative industries, whereas gamer's growth in Indonesia are quite high, which is about 40 million in 2013. And since then, government starts to develop the creative industry. This growth should be in tandem with research & development (R&D). But unfortunately, research about video games in Indonesia is still inadequate. Bateman & Boon (2005) said that a game design should reflect the audience desire, and consumer models have to be used in order to identificate the taste of the gamer. In regard to bring up the R&D about video games in Indonesia, researcher is called to do a research about game genre preferences that was operationalized by Zammitto (2010) from gamers in community called "Komunitas Gamer Indonesia" using quantitative methodology.