

Imersivitas dan Konstruksi Realitas di Dalam Dunia Video Game = Imersivity and Reality Construction on Video Game World

Aldy Putra Pratomo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920543247&lokasi=lokal>

Abstrak

Video game sebagai media hiburan telah berkembang pesat selama tiga dekade terakhir. Tren dalam penjualan video game belakangan ini adalah membuat para pemain tetap fokus dan tenggelam dalam bermain video game. Hal ini disebut sebagai imersivitas atau momen imersif. Tentunya tren ini membuat para pengembang video game fokus untuk membuat video game ciptaannya menjadi lebih memikat bagi pemain. Dengan motif ini, pengembang video game dapat menciptakan pengalaman di mana pemain mampu menampilkan dirinya dalam video game. Konsekuensi dari tren ini adalah pemain, pengembang video game, dan jurnalis video game membuat istilah imersif hanya pada beberapa genre di video game dan term ini bisa mendiskreditkan video game yang tidak dalam kategori yang sama. Penulis memproposisikan bahwa semua video game mampu membuat pengalaman imersif dengan melihat bagaimana realitas di dunia video game diciptakan dan dalam relasi seperti apa manusia bisa tenggelam dalam dunia video game.Video games as an entertainment medium have rapidly developed over the past three decades. Recent trends in video game sales focus on keeping players engaged and immersed in gameplay. This phenomenon is referred to as immersivity or immersive moments. Naturally, this trend has led game developers to prioritize making their games more captivating for players. With this motive, game developers can create experiences where players can project themselves into the game. The consequence of this trend is that players, game developers, and video game journalists tend to label only certain genres of video games as immersive, potentially discrediting games that do not fall into these categories. The author proposes that all video games have the potential to create immersive experiences by examining how the reality within video games is constructed and what relationship in which humans can become absorbed in the world of video games.