



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Berdasarkan kutipan dari *ppkanto.wordpress.com* (2013), *video game* atau permainan video dalam bahasa Indonesia adalah salah satu hal yang masih dianggap berdampak negatif oleh sebagian besar masyarakat Indonesia karena dianggap dapat mengakibatkan perilaku buruk bagi anak-anak seperti malas belajar dan lain sebagainya. Akan tetapi kita tidak bisa menganggap bahwa semua *game* berdampak buruk, karena banyak manfaat yang diperoleh apabila kita memainkan *game*, seperti sebagai sarana hiburan, meringankan beban pikiran, mengasah kreatifitas dan lain sebagainya.

Menurut Marchella FP dalam buku *Generasi 90an* (2013) mengatakan bahwa awal mula masuknya *video game* di Indonesia dimulai dengan beredarnya mesin *game arcade* atau orang Indonesia menyebutnya ding dong (hlm 106). Lalu konsol *game Nintendo Entertainment System* (NES) rilis dengan salah satu *game* berjudul *Super Mario Bros*. Kemudian disusul dengan konsol *Sega Genesis* yang rilis dengan *game* andalannya yaitu *Sonic the Hedgehog*. Dilanjutkan dengan rilisnya konsol *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) yang rilis pada tahun yang sama dengan *Sega Genesis*. Di akhir tahun 90-an, konsol *Playstation* rilis dan menjadi konsol yang paling populer saat itu (hlm 110-111).

Menurut Steven L. Kent dalam buku *The Ultimate History of Video Games* (2001), dari segi konten *video game* tahun 90-an memiliki grafis yang

rendah dengan resolusi 8 bit sampai 16 bit (hlm 400), cara bermain (*gameplay*) yang sederhana (hlm 225, 565, 583), memiliki *puzzle* yang sulit dan butuh waktu lama untuk dipecahkan (hlm 457). Dan yang terakhir ada konten rahasia yang disebut *easter egg* yang menjadi penasaran *gamers* bagaimana cara menemukan konten tersebut, seperti dengan mengulang *game* dari awal, mengganti karakter yang berbeda, memainkan *game* secara buta atau tanpa arah dan tujuan (*blind play*), atau melanjutkan *game* walau sudah tamat (hlm 201).

Era 1990 sampai dengan 2005 para *gamers* Indonesia mempunyai pengalaman tersendiri dalam memainkan *video game*, seperti wawancara yang penulis lakukan dengan salah seorang *gamer* bernama Oji, seorang pengajar di Kurva Studio. Ia bercerita tentang pengalaman bermain *game* tersebut dengan mengumpulkan uang saku untuk bermain di rental *game* yang terdapat di dekat sekolah dan ruko, kemudian membeli konsol dan / atau kaset *game* kalau punya uang lebih banyak lalu bermain bergantian dengan kakak, adik, dan teman-temannya. Ia juga sering berbeda pendapat dengan orang tua dalam hal membagi waktu bermain *game* karena saat itu para orang tua beranggapan bahwa bermain *game* itu tidak berguna. Ia juga bercerita bahwa asyiknya mengulang *game* yang dimainkan tersebut meski sudah tamat.

Oleh karena itu, penulis ingin mengembalikan kenangan kepada kalangan *gamer* generasi emas kumpulan *game-game* yang paling populer pada era 90-an melalui rancangan buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer dari era 90-an.

## 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer dari era 90-an?

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk mewujudkan rancangan buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer dari era 90-an, penulis membuat batasan masalah yang dijabarkan menjadi segmentasi, yaitu:

### 1. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Ekonomis : Golongan menengah dan menengah keatas

Umur : 30-34 tahun (primer)

15-19 tahun (sekunder)

### 2. Geografis

Wilayah : Jabodetabek

### 3. Psikografis

Gaya Hidup : Menengah dan menengah ke atas

Aktivitas : Suka bermain *video game*

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku ilustrasi kumpulan *video game* paling populer dari era 90-an

## **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Penulisan tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Tugas Akhir bagi Masyarakat Umum**

Manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir bagi masyarakat umum adalah memberikan nostalgia kepada masyarakat *gamers* yang telah beranjak dewasa serta menambah wawasan tentang *video game* yang paling populer dari tahun 90-an kepada masyarakat umum.

### **1.5.2 Manfaat Tugas Akhir bagi Penulis**

Manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir bagi penulis adalah menambah koleksi karya buatan penulis serta menambah visualisasi dalam skema perkembangan *video game* dari masa ke masa.

### **1.5.3 Manfaat Tugas Akhir bagi Universitas**

Manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir bagi universitas adalah menambah referensi tentang *video game* yang paling populer dari era tahun 90- an.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA