

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Perkembangan industri *game* digital terus meningkat dalam beberapa tahun terakhir, dari jumlah *game* yang dirilis di platform *Steam* dan dengan meluasnya pasar global *game*. Perkembangan ini membuat banyak studio *indie* atau AA studio untuk membuat *game* yang kreatif dan berkelas dunia sebagai *passion project* mereka. Di sisi lain, meningkatnya harga jual *game* dari tahun ke tahun menunjukkan adanya tekanan biaya dalam industri *game* modern. Kondisi tersebut mendorong studio pengembang untuk lebih berhati-hati dalam mengembangkan proyek *game* berskala besar (Vuong, 2025). Tantangan tersebut membuat Indonesia dipersulit karena sebagian besar konsumsi *game* di Indonesia didominasi oleh produk luar negeri (Widyastuti, 2026). Kondisi ini menyebabkan banyak *game* yang dibuat oleh studio Indonesia sulit membangun diferensiasi di pasar global. Selain itu, keterbatasan pemahaman dan pengalaman dalam dunia bisnis industri *game*, membuat banyak studio *game* di Indonesia menjadi berhati-hati dalam mengembangkan *game* berskala besar. Bisnis industri *game* juga masih sangat terdengar asing dalam dunia bisnis di Indonesia (Restya, 2024). Hal tersebut juga disampaikan oleh Shafiq Husein sebagai Ketua Umum Asosiasi *Game* Indonesia (AGI), yang menyatakan bahwa banyak *developer* di Indonesia berani membangun studio, namun kurang didasari pengalaman bisnis, sehingga banyak studio tidak dapat bertahan lama (Bestari, 2025).

Melalui Program Entrepreneurship and innovation, dilakukan untuk menguji ide bisnis kami dalam mengembangkan sebuah studio yang menghasilkan *game* digital, khususnya *game* 3D dengan kualitas AA (*Double-A*) atau *indie*. Menurut Purvashti (2025), *game* AA adalah *game* dengan skala produksi menengah yang berada di antara *game indie* dan AAA, baik dari segi skala produksi, jumlah

tim, dan kompleksitas sistem pengembangannya. Oleh karena itu, studio *game* skala AA memerlukan perencanaan alur produksi yang jelas agar proses pengembangan dapat berjalan lebih efisien. Pengembangan *asset* visual seperti model 3D, animasi, dan integrasi ke dalam *game engine* akan melalui sistem pengembangan yang terstruktur. Hal ini penting karena *asset* grafis seperti model 3D menjadi komponen utama dalam pembangunan *worldbuilding* dalam *game* (Fukaya et al., 2024). Meskipun *pipeline* produksi telah dirancang juga, jika kejelasan komunikasi dalam kebutuhan visual *asset* 3D kurang jelas, akan menyebabkan kesalahan visi dari 3D *artist*. Hal tersebut menyebabkan masalah yang sering dihadapi banyak studio yaitu kesalahan komunikasi, revisi berulang, dan keterlambatan proses produksi (Jokela, 2022).

Dari masalah tersebut, tanpa adanya produksi *asset* yang terstruktur, proses pembuatan *asset* 3D berisiko menunjukkan kualitas visual yang tidak konsisten dan menurunkan kualitas keseluruhan *game* (Jokela, 2022). Pengelolaan produksi *asset* yang tidak terstruktur juga dapat meningkatkan kesalahan teknis yang akan menyulitkan *developer* dalam pembuatan *game*. Kondisi tersebut dapat menghancurkan *workflow* keseluruhan tim, dan menurunkan kualitas hasil akhir *game*. Oleh karena itu, pembuatan *asset* 3D harus berhati-hati, karena kesalahan pada satu tahap dapat berdampak pada tahap berikutnya (Shugay, 2024).

Pengembangan *game* dan animasi digital memerlukan sistem pengelolaan *asset* 3D yang terstruktur untuk mendukung proses produksi. Hal ini mencakup bagian pemodelan karakter, *environment asset* 3D, dan animasi (Cao et al., 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membuat proses produksi dan *developing* berjalan sesuai dengan visi perancangan *game* dan vis bisnisnya. Sistem tersebut menjadi penjaga konsistensi visual dan mempermudah *developer* dalam mengintegrasikan *asset* 3D ke dalam *game*. Selain itu, masih sedikit juga studio lokal yang dapat bertahan dalam jangka panjang akibat keterbatasan manajemen produksi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *asset* 3D yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan produksi *game*. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan 3D *Asset Game* The New Eden untuk Studio CODE 404.

## 1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut

1. Industri *game* digital memiliki persaingan global yang semakin meningkat, khususnya pada pengembangan *game indie* dan AA yang memerlukan kualitas produksi dan sistem kerja yang terstruktur.
2. Produksi *asset* merupakan salah satu tahap utama dalam membuat sebuah *game*. Dengan kurangnya sistem produksi yang terstruktur dapat menyebabkan kesalahan komunikasi, revisi berulang, keterlambatan produksi, dan kualitas visual *asset* yang tidak konsisten.

Maka dari itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan 3D *asset game* The New Eden untuk studio CODE 404?

## 1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program

Batasan masalah akan menjadi ruang lingkup fokus dari perancangan *game* The New Eden yang telah ditentukan. Batasan masalah dalam perancangan adalah sebagai berikut.

### 1.3.1 Objek Perancangan

Objek perancangan ini berfokus pada *game* The New Eden sebagai media utama yang dikembangkan melalui *workflow asset* 3D. Perancangan mencakup penyusunan 3D *workflow* sebagai alur kerja produksi *asset* yang digunakan sebagai dasar perancangan, perancangan *asset* 3D *game* ELIO sebagai tahap eksplorasi, dan perancangan *asset* 3D pada *game* The New Eden yang meliputi pembuatan *asset Environment*, properti, dan elemen visual lainnya, hal lainnya juga meliputi perancangan PBR tekstur dan perancangan animasi karakter.

### 1.3.2 Target Primer

- a) Demografis
  - i. Usia: 18-21 tahun
  - ii. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
  - iii. Agama: Semua agama
  - iv. Etnis: Semua etnis

- v. Bahasa: Semua bahasa
- vi. Pendidikan: SMA ke atas
- vii. Jumlah pengeluaran pembelian *Game* dan *Top up*: Rp0,00 – Rp1.200.000,00/ bulan
- viii. SES: B-A2
- b) Geografis
  - i. Negara: Global
  - ii. Kota: Wilayah yang mendukung penggunaan perangkat komputer dan koneksi internet.
- c) Psikografis
  - i. Kepribadian: Memiliki karakter eksploratif dan tertarik pada *game* yang menawarkan pengalaman cerita dan dunia yang imersif.
  - ii. Gaya hidup: Terbiasa mengakses media hiburan digital dan mengikuti konten kreator (Youtube, Tiktok, dan Instagram), khususnya yang berkaitan dengan *game* dan *Storytelling*.
- d) Geodemografis
  - i. Tipe hunian: Menetap
  - ii. Iklim: Tropis
- e) Behavioral
  - i. Perilaku pembelian: Dipengaruhi oleh konten kreator dan keterbatasan daya beli.
  - ii. Acara: Membeli saat penawaran harga diskon
  - iii. Pencari manfaat: *Game* yang memberikan nilai cerita
  - iv. Loyalitas: Mengikuti *game* dengan konsep naratif, tetapi mengikuti rekomendasi dari konten kreator yang dipercaya

### 1.3.3 Target Sekunder

- a) Demografis
  - i. Usia: 25-34 tahun
  - ii. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
  - iii. Agama: Semua agama
  - iv. Etnis: Semua etnis

- v. Bahasa: Semua bahasa
- vi. Pendidikan: SMA ke atas
- vii. Jumlah pengeluaran pembelian *Game* dan *Top up*: Rp1.000.000,00  
- Rp2.000.000,00/ bulan
- viii. SES: B-A2.
- b) Geografis
  - i. Negara: Global
  - ii. Kota: Wilayah yang mendukung penggunaan perangkat komputer dan koneksi internet
- c) Psikografis
  - i. Kepribadian: lebih kritis dalam memilih dan mengutamakan kualitas cerita yang disukai.
  - ii. Gaya hidup: aktif bekerja dan memiliki kriteria baik dengan *game* yang memiliki narasi emosional, karakter yang kuat, serta dunia yang imersif.
- d) Geodemografis
  - i. Tipe hunian: Menetap
  - ii. Iklim: Tropis
- e) Behavioral
  - i. Perilaku pembelian: Membeli *game* dengan pertimbangan kualitas, atau saat ingin bernostalgia
  - ii. Acara: Membeli *game* ketika ada potongan harga atau memiliki waktu luang yang cukup panjang.
  - iii. Pencari manfaat: Hiburan sekaligus pelepas stres.
  - iv. Loyalitas: Setia pada genre (*adventure*, *Story-rich*, *horror*), memperhatikan reputasi studio, dan kualitas *game*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program**

Maksud dari pelaksanaan perancangan *game* digital The New Eden adalah bagaimana cara membangun sebuah bisnis di bidang *game* digital yang mampu mendominasi *game story-rich*. Tujuannya yaitu menjadikan perancangan

ini sebagai cara kami menguji model bisnis studio *game*, dan menghasilkan produk *game* digital yang memiliki identitas kuat dan potensial komersial yang tinggi. Berdasarkan tujuan tersebut, perancangan bisnis ini ada beberapa permasalahan utama sebagai berikut.

1. Industri *game* digital memiliki tingkat persaingan yang tinggi, dan menuntut kualitas produksi dan identitas visual yang sangat kuat.
2. Keterbatasan sumber daya dan kurangnya sistem kerja yang terstruktur dalam tim, yang akan menghambat efektivitas produksi *asset* visual *game* secara keseluruhan.

### **1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program**

#### **1. Bagi Penulis.**

Penulisan laporan ini memberikan peluang bagi penulis dalam mengembangkan pengetahuan mengenai proses perancangan, dan pengembangan ide bisnis kreatif. Selain itu, perancangan ini juga memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi penulis mengenai industri *game* digital.

#### **2. Bagi Orang Lain.**

Laporan ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai proses perancangan dan pengembangan *game* digital, khususnya dalam membangun identitas visual yang kuat serta pembagian tugas yang terstruktur. Laporan ini juga dapat menjadi gambaran *pipeline* produksi *game* digital.

#### **3. Bagi Universitas.**

Laporan ini menjadi salah satu bentuk kontribusi akademik yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara, serta mendukung pengembangan kajian di bidang industri kreatif, khususnya pada sektor *game* digital.

## 1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation

### Program

Perancangan *game* digital The New Eden ini dijalankan bersama dengan prosedur dari program Entrepreneurship and innovation. Tabel berikut merupakan deskripsi waktu dan prosedur yang ditetapkan dalam Entrepreneurship and innovation Program (PROSTEP).

Tabel 1.1 Tabel deskripsi waktu dan prosedur PRO-STEP

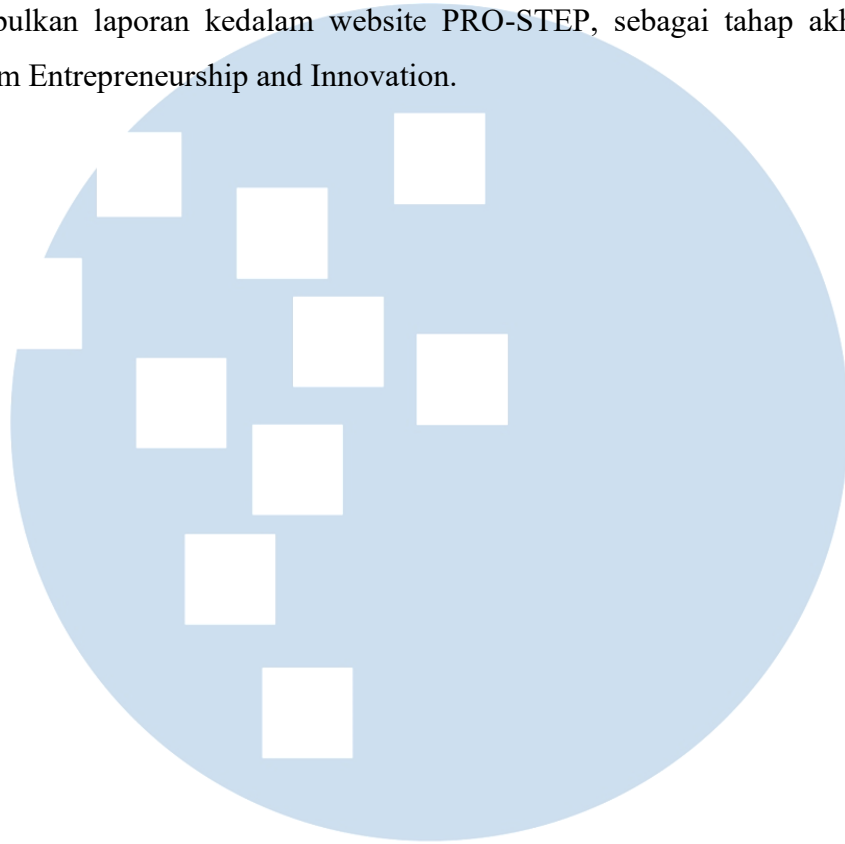
No	Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Identifikasi, dan pengajuan ide bisnis								
2	Hasil seleksi, revisi ide bisnis dalam <i>pitch deck</i> , dan finalisasi ide bisnis								
3	KRS PRO-STEP, dan brief Koordinator PRO-STEP								
4	Tahap bimbingan dan kegiatan dari Skystar Ventures ( <i>workshop, mentoring, asinkron learning</i> ), menyusun laporan, dan <i>pitching</i>								
5	Evaluasi 1								
6	Tahap bimbingan kedua, dan kegiatan dari Skystar Ventures ( <i>workshop, mentoring, asinkron learning</i> ), dan menyusun laporan								
7	Evaluasi 2, dan registrasi sidang								
8	<i>Demo-day</i> Skystar Venture dan Sidang akhir PRO-STEP								
9	Revisi laporan sidang akhir dan Submisi laporan final sidang akhir								

Pelaksanaan kegiatan dalam laporan ini akan mengikuti Entrepreneurship and innovation Program (PROSTEP) dan berlangsung selama satu semester, dengan beban studi sebesar 15 SKS atau setara dengan 640 jam kerja. Program ini diawali pada bulan November sebelum memasuki rangkaian dalam prosedur, namun sudah memasuki identifikasi ide bisnis yang ingin diambil, dan melakukan pengajuan ide bisnis tersebut kedalam website Microsoft Office. Setelah melalui tahap seleksi, revisi, dan finalisasi ide bisnis, penulis melakukan registrasi melalui website PRO-STEP. Setelah itu, registrasi KRS PRO-STEP pada awal bulan Januari, dan mengikuti briefing dari grup WhatsApp untuk login kedalam *prostep.umn.ac.id* agar mendapatkan *cover letter*, dan mendapatkan kartu identitas peserta PRO-STEP.

Pada awal semester, kegiatan berfokus pada proses bimbingan dan pengembangan bisnis bersama Skystar Ventures melalui workshop, mentoring, dan pembelajaran asinkron. Proses bimbingan dilalui dengan Dosen Advisor dan Supervisor agar mendapatkan 4 kali kesempatan bimbingan. Pada saat yang sama, penulis juga mulai menyusun laporan perancangan mulai dari bab 1-3, dan mengembangkan kebutuhan dalam ide bisnis, dan *pitchdeck*. Seluruh proses ide bisnis dan laporan kemudian dievaluasi pada Evaluasi 1 sebagai bentuk penilaian dan dilakukan pitching kepada panelist untuk mengevaluasi ide bisnis.

Setelah melewati Evaluasi 1, penulis melanjutkan tahap bimbingan kedua agar mencapai minimum 8 kali *counseling meeting*, dan dengan mengikuti berbagai workshop yang diselenggarakan oleh Skystar Ventures, termasuk pendalaman aspek model bisnis, strategi pemasaran, pengelolaan keuangan, dan lainnya yang terkait dengan pengembangan ide bisnis. Penyusunan laporan juga dilanjutkan hingga bab 5. Hasil laporan kemudian dikumpulkan dalam Evaluasi 2 sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap akhir program. Dalam akhir program ada kegiatan *Demo Day* yang diselenggarakan oleh Skystar Ventures sebagai kesempatan untuk mempresentasikan hasil ide bisnis kepada para panelist dan mentor. Setelah itu, penulis melaksanakan registrasi sidang dan melakukan sidang akhir PRO-STEP untuk mempresentasikan hasil perancangan yang telah dilakukan selama program berlangsung, dan keseluruhan isi laporan. Tahap terakhir adalah

melakukan revisi laporan setelah masukan dalam sidang akhir dan kemudian dikumpulkan laporan kedalam website PRO-STEP, sebagai tahap akhir dalam Program Entrepreneurship and Innovation.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA