

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Entrepreneurship and Innovation Program

Perkembangan teknologi digital yang semakin meningkat membuat media hiburan, yaitu video *game* menjadi sangat populer di kalangan masyarakat, yang dipengaruhi oleh kemudahan dalam mengakses berbagai jenis video *game* secara online (Yuwono, 2021, p. 22). Seiring berkembangnya teknologi, video *game* tidak lagi dipandang sebatas media hiburan saja, melainkan sebagai media yang dapat menyampaikan cerita serta membangun hubungan emosional dengan pemain. Cerita yang autentik, pengembangan karakter yang kuat dan relevan, serta struktur narasi yang baik dapat membantu pemain turut ikut merasakan kejadian dalam *game* dan memengaruhi keputusan yang akan diambil ke depannya (Amiri, 2019, h. 2-3; Domingues et al., 2024; Wijaya et al., 2024, h. 470). Selain itu, elemen seperti *worldbuilding*, latar belakang karakter dan interaksi antar karakter turut berkontribusi dalam menghadirkan pengalaman bermain yang bermakna (Cao, 2025, h. 155-156; Saputra & Januarsa, 2025).

Industri *game* saat ini sedang menghadapi tantangan terutama pada biaya produksi yang terus membengkak dan durasi pengerjaan yang lama yang berdampak kepada lamanya pengembalian pendanaan investasi. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, memungkinkan proses produksi menuju skala yang lebih besar, untuk mengembangkan *game* yang lebih kompleks dan detail, sehingga membutuhkan tenaga kerja dalam jumlah yang banyak. Dalam kategori *game* AAA, cenderung membutuhkan biaya dan waktu produksi yang lama, beberapa proyek *game* yang telah disetujui untuk lanjut ke tahap pengembangan diperkirakan akan menghabiskan anggaran sebesar 200 juta US dollar atau lebih (Competition & Market Authority, 2023, hlm. 308-309; Deane, 2025; Plantec & Christofferson, 2025). Selain masalah biaya dan durasi produksi, industri *game* juga mengalami masalah internal lainnya, dalam dua belas bulan terakhir masih ditemukan adanya peningkatan pada jumlah PHK tenaga kerja,

meningkatnya jam kerja, serta menurunnya peluang investasi kembali. Selain itu, dalam setahun terakhir sebanyak 11% pengembang *game* melakukan pemecatan dengan dampak terbesar berada pada pembuat narasi sebanyak 19%. Di sisi pendanaan, kebanyakan industri saat ini mengandalkan pendanaan pribadi sebesar 56% dibandingkan dengan kesepakatan penerbitan sebesar 28% (Elderkin, n.d.).

Di luar hambatan tersebut, industri *game* saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat dan memberikan kontribusi ekonomi yang besar. Secara global, pendapatan industri *game* telah melebihi industri musik dan film, yaitu 187 miliar USD (Kementerian Komunikasi dan Digital, 2025; Pagano et al., 2025). Pada tahun 2023 pendapatan Indonesia dari industri *game* telah mencapai 26 triliun dengan 150 juta pemain (Sari & Ningsih, 2025), lalu meningkat menjadi 174,1 juta pada tahun 2021 kemudian menjadi 192,1 juta jiwa pada tahun 2025, menjadikannya 43% pasar terbesar di Asia Tenggara (Setiawan, 2024). Meskipun memiliki potensi pasar yang besar, studio *game* lokal masih kesusahan dalam memanfaatkan peluang tersebut. Beberapa temuan menyebutkan bahwa pasar lokal hanya dapat dikuasai oleh studio lokal dari awalnya 9,5% menjadi 0,4% (Hudrasyah et al., 2019, h. 79; Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2020; Rahmadiani et al., 2021, h. 326). Di tengah persaingan, pemain menunjukkan adanya cenderung menyukai *game* yang memiliki *storytelling* yang kuat, pilihan dialog, *worldbuilding* yang mendukung alur cerita (Cao, 2025, h. 158). Oleh karena itu, salah satu peluang untuk menghadirkan pengalaman bermain yang bermakna adalah melalui narasi, cerita, dialog, karakter, *worldbuilding* yang kuat dan relevan (Saputra & Januarsa, 2025; Desk, 2026).

Berdasarkan uraian sebelumnya, perlu langkah awal untuk meraih potensi yang tersedia. Salah satu pendekatannya adalah menghadirkan karakter yang relevan, cerita yang jelas, *side quest* yang membantu pengembangan cerita, serta dilema moral yang dapat meningkatkan pengalaman bermain pemain yang autentik (Cao, 2025, p. 159; Saputra & Januarsa, 2025).

Berdasarkan observasi kami terhadap peluang yang ada, studio mengembangkan sebuah produk *game* digital yang bernama The New Eden. *Game* The New Eden merupakan produk *game* yang bergerak dalam industri kreatif pada

sub-sektor industri *game* yang berfokus pada pengembangan karakter dan eksplorasi narasi atmosferik yang imersif serta emosional bagi pemain, sehingga pemain dapat turut merasakan keterlibatan dalam pengembangan alur cerita selama bermain. Selain itu, pengembangan *game* The New Eden merupakan langkah awal studio dalam mengembangkan *game-game* yang berfokus kepada kualitas narasi imersif, latar belakang karakter yang kuat, *worldbuilding* yang autentik, dialog dan interaksi yang mendukung serta jelas atau revelan dengan pemain.

1.2 Rumusan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Berdasarkan latar masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, Indonesia memiliki peluang serta potensi yang besar dalam jumlah pemain aktif dan kebutuhan terhadap konten yang terus meningkat. Berdasarkan kondisi tersebut dapat dijabarkan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana studio dapat menghadirkan *game* yang memiliki pengalaman bermain dengan berfokus kepada kualitas narasi dengan proses produksi yang lebih terstruktur tanpa berpusat pada proses produksi skala besar?
2. Bagaimana merancang narasi, *worldbuilding*, dan karakter yang memiliki basis *storytelling* mendalam, emosional dan imersif, di kondisi industri *game* saat ini?

Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah yang dapat diajukan adalah bagaimana perancangan narasi *game* The New Eden untuk studio Code 404?

1.3 Batasan Masalah Entrepreneurship and Innovation Program,

Batasan primer pada pengembangan *game* The New Eden tidak dibatasi secara geografis karena pendistribusi *game* melalui platform digital, sehingga dapat menjangkau pasar global dengan mudah. Namun, target tetap difokuskan kepada wilayah yang memiliki akses terhadap internet dan adanya PC ataupun laptop. Secara demografis, berusia 18-21 tahun, tanpa dibatasi jenis kelamin, agama dan etnis, dengan tingkat pendidikan minimal SMA, serta pengeluaran terhadap *game* sekitar Rp 0,00 hingga Rp 1,200,000,00 per bulan berstatus sosial B ke A2. Secara perilaku maupun psikografis, pemain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap karakter *game*, *worldbuilding* yang unik serta cerita yang kreatif dan imajinatif. Selain itu, pemain sudah terbiasa menonton hiburan konten kreator khususnya

terhadap *game* yang menawarkan kedalaman cerita dan dunia, serta memiliki kebiasaan membeli *game* setelah mengecek ulasan dan saat ada potongan harga.

Batasan sekunder juga tidak dibatasi secara geografis karena akses terhadap *game* didistribusikan melalui platform digital, sehingga dapat diakses oleh pasar global dengan mudah. Namun, target tetap difokuskan kepada wilayah yang memiliki akses terhadap internet dan adanya PC ataupun laptop. Secara demografis, berusia 25-34 tahun, tanpa dibatasi jenis kelamin, agama dan etnis, dengan tingkat pendidikan minimal SMA, serta pengeluaran terhadap *game* sekitar Rp 1,000,000,00 hingga Rp 2,000,000,00 per bulan berstatus sosial B ke A2. Secara perilaku maupun psikografis, pemain cenderung lebih selektif serta berpusat kepada *game* berkualitas dalam segi cerita, karakter, dan narasi. Selain itu, pemain biasanya akan membeli *game* berdasarkan rekomendasi sekitar ataupun di media sosial, serta membeli *game* saat terdapat diskon besar.

Game yang sedang dalam proses pengembangan dikhususkan untuk perangkat PC yang akan diluncurkan dalam platform Steam dengan harga Rp 75,000,00. Selain itu, terdapat beberapa spesifikasi yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Windows 10, 64-bit
2. Processor: Intel Core i5 Gen 9 atau AMD Ryzen 5 3600
3. RAM: 8 GB
4. GPU: NVIDIA GTX 1660 atau AMD RX 580
5. Ruang penyimpanan: 15-20 GB

1.4 Maksud dan Tujuan Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation

Program

Maksud dan tujuan dari pengembangan *game* The New Eden di Entrepreneurship and Innovation Program adalah untuk menghadirkan *game* yang berfokus kepada kedalaman narasi, karakter dengan latar belakang yang kuat, dialog yang relevan, *storytelling* yang membangun empati dan emosional serta *worldbuilding* yang menarik. Pengembangan *game* The New Eden dimaksudkan untuk menghadirkan *game* dengan jangka waktu pengerjaan yang ringkas dan berkualitas.

1.5 Manfaat Melaksanakan Entrepreneurship and Innovation Program

Melalui proses pengembangan *game* The New Eden sebagai proyek bisnis usaha dalam program Entrepreneurship dan Innovation, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik penulis, orang lain dan universitas.

1. Bagi Penulis.

Melalui pengembangan *game* The New Eden, penulis diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam menyusun narasi, merancang sebuah karakter, membangun *worldbuilding*, menulis dialog serta konflik yang ada di dalam *game* tersebut. Selain itu, melalui proses pengembangan *game* The New Eden, penulis dapat memahami, serta mempelajari proses produksi dan pengembangan produk dalam bidang industri kreatif terutama pada bidang industri game.

2. Bagi Orang Lain.

Pengembangan *game* The New Eden ini diharapkan dapat menjadi konten alternatif bagi pemain yang menginginkan karakter yang kuat, narasi yang dalam, *worldbuilding* yang unik serta *storytelling* yang imersif. Selain itu, *game* The New Eden diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan game-game yang berfokus kepada narasi atau cerita.

3. Bagi Universitas.

Proses pengembangan *game* The New Eden, diharapkan dapat menjadi referensi bagi kampus maupun mahasiswa lainnya dalam pengembangan ide bisnis dalam industri kreatif yang bergerak dalam bidang industri game.

1.6 Deskripsi Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation Program

Pelaksanaan pengerjaan pengembangan *game* The New Eden yang selama program Entrepreneurship and Innovation disusun ke dalam tabel secara sistematis, mencakup tahapan perencanaan, pengembangan dan evaluasi.

Tabel 1.1 Waktu dan Prosedur Entrepreneurship and Innovation Program

No	Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Identifikasi dan pengajuan ide bisnis								
2	Hasil seleksi, revisi ide bisnis dalam pitchdeck, serta finalisasi ide bisnis								
3	KRS PRO-STEP, dan brief Koordinator PRO-STEP								
4	Tahap bimbingan, serta kegiatan yang diadakan oleh Skystar Venture (workshop, mentoring, asinkron elearning)								
5	Evaluasi 1								
6	Tahap bimbingan kedua, serta kegiatan yang diadakan oleh								

	Skystar Venture (workshop, mentoring, asinkron elearning), menyusun laporan, serta pitching								
7	Evaluasi 2, dan regristrasi sidang								
8	<i>Demo Day</i> , dan sidang akhir PRO-STEP								
9	Revisi dan finalisasi laporan								
10	Submisi laporan final sidang akhir								

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan selama program Entrepreneurship & Innovation dilakukan selama delapan bulan, mulai dari bulan November pengajuan ide bisnis, revisi ide bisnis, KRS PRO-STEP, menyusun laporan, pitching, hingga submisi laporan final sidang akhir. Dengan demikian, keseluruhan timeline berisikan langkah-langkah penulis serta tim selama program yang dijalankan dengan terstruktur.