

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setelah dilanda pandemi global *Covid 19* di tahun 2019 hingga 2022, setiap negara berusaha memulihkan kembali perekonomian mereka. Untuk mengukur seberapa baik ekonomi suatu negara, dibuatlah *key metric* yang bernama GDP (*Gross Domestic Product*). GDP menunjukkan total barang dan jasa yang mampu diproduksi oleh suatu negara, dan diukur menggunakan satuan miliar atau triliun dolar Amerika. Salah satu dampak positif dari pandemi global adalah transformasi digital yang memaksa seluruh dunia untuk beradaptasi. Mulai dari memakai teknologi *Artificial Intelligence*, *big data analytic* dan *blockchain*, mengkaji data pengguna, bekerja secara daring, dan adaptasi robot dalam manufaktur. Hal ini tentunya mendorong negara-negara yang cepat beradaptasi untuk memulihkan ekonomi mereka. Di tahun 2030, China akan menjadi pemilik GDP terbesar dengan GDP 43.8T mengalahkan Amerika Serikat di nomor 2 dengan GDP 28.7T. Serta India yang tumbuh pesat dari 10.8T menjadi 17.9T. (Lowly Institute,2022).

Indonesia merupakan negara yang juga mampu beradaptasi dengan baik pasca pandemi global. Menurut riset HSBC di tahun 2018, Indonesia hanya mampu meraih ranking 12 di tahun 2030 dengan GDP 1.9T, namun riset ini terbukti meleset total karena pandemi global yang tak terprediksi. Indonesia kini diprediksi mampu mencapai ranking 5 ekonomi global 2030 dengan GDP 5.9T tepat di bawah Jepang dengan GDP 6.3T. Pertumbuhan ini menjadi berita baik dari visi Indonesia emas 2045, di mana Indonesia bercita-cita menjadi negara maju dengan memfokuskan kepada empat pilar : Pembangunan SDM dan IPTEK; pembangunan ekonomi berkelanjutan; pemerataan pembangunan dan ketahanan nasional. Kunci utama dari keberhasilan visi ini terletak pada sumber daya manusia, dimana Indonesia akan mengalami fenomena bonus demografi. Data hasil Sensus Penduduk 2020 (SP 2020) mengungkapkan bahwa puncak bonus

demografi berada di rentang tahun 2020 - 2035, yang berarti lebih banyak golongan usia produktif dibanding non-produktif. Namun saat ini di tahun 2023, generasi Z yang menjadi bagian dalam bonus demografi tengah dihadapi isu sosial *strawberry generation*. Generasi Z memiliki ide-ide kreatif namun memiliki mental lemah dan mudah menyerah (Kasali, 2017). Hal ini diawali dari penurunan *attention-span* yang diakibatkan oleh media hiburan generasi Z seperti TikTok dan YouTube Shorts. Penurunan *attention-span* ini berpengaruh langsung ke dalam kemampuan seseorang untuk mempertahankan fokus. Jika seseorang mudah kehilangan fokusnya maka mereka akan kesulitan mencapai keberhasilan serta mudah menyerah dalam mencapai tujuan atau cita-cita. Oleh karena itu, masih ada tantangan dalam mengembangkan dan mendidik generasi Z demi memanfaatkan bonus demografi tersebut.

Industri *game* adalah salah satu bagian dari ekonomi kreatif Indonesia yang sedang populer dan berkembang di Indonesia. Dimulai dari golongan anak muda yang memiliki hobi bermain *game*, menyebabkan populernya *game* dan *e-sport* di Indonesia. Tumbuhnya *game developer* lokal dan hadirnya acara-acara bertemakan *game* juga menjadi perangsang tumbuhnya industri ini. Penikmat utama dari industri *game* tidak lain ialah generasi Z, mereka tumbuh dan berkembang beriringan dengan berkembangnya industri *game*. Generasi Z menghidupkan Industri *Game* itu sendiri, mulai dari sekedar menjadi penikmat, pembuat konten, pemain kasual, pemain profesional dan menjadi *influencer* industri *game*. Generasi Z memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap industri *game* dan sebaliknya, *game* memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap generasi Z. Menurut survey Yplus (2022), 45% dari musik yang mereka dengarkan, 42% dari film yang mereka tonton, dan 33% dari produk yang mereka beli adalah hasil pengaruh *game* yang mereka mainkan. Melihat data tersebut, memadukan musik dengan *game* merupakan media yang tepat untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Potensi bonus demografi Indonesia terhambat oleh isu sosial *strawberry generation* di kalangan Generasi Z.
2. Media hiburan Generasi Z saat ini mendorong terbentuknya *strawberry generation*.
3. Belum banyak media hiburan yang mendukung generasi Z untuk melatih tingkat konsentrasi.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan tiga rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan fokus generasi Z melalui permainan *rhythm-game*?
2. Bagaimana menyampaikan sebuah cerita bermakna melalui sebuah *gameplay* game yang dapat menarik *engagement* dan emosi pemain?
3. Bagaimana desain visual dapat menyampaikan dan membentuk konsep permainan *rhythm game* dengan komprehensif?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Membangun kesadaran pemain mengenai pentingnya fokus demi mencapai kesuksesan.
- b. Merancang interaksi, cerita dan karakter game yang dapat menyampaikan Pesan moral terkait *growth mindset* dan fokus generasi Z sebagai pemain.

1.5 Manfaat Penelitian

Bersamaan dengan perancangan konsep *rhythm-game* ini, penulis berharap dapat menghasilkan manfaat berupa terbentuknya fondasi kokoh untuk merealisasikan konsep ini menjadi sebuah karya nyata di masa mendatang. Sehingga isi konten dari *game* ini akan bermanfaat bagi pemainnya dalam melatih dan memahami pentingnya fokus,

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I

Penulisan berisi latar belakang dan rumusan masalah perancangan konsep *rhythm-game*. Diawali dari ekonomi Indonesia yang tumbuh dengan baik setelah pandemi membawa cita cita Indonesia menjadi Negara maju di tahun 2024 semakin dekat. Namun salah satu tantangan yang masih harus dihadapi adalah memanfaatkan sumber daya manusia dengan baik. Generasi Z yang di juluki sebagai generasi stroberi akibat media hiburan modern yang menurunkan kemampuan fokus mereka.

Bab II

Dijabarkan tinjauan pustaka berupa buku, jurnal, penelitian terdahulu yang relevan seperti fenomena *strawberry generation*, sifat dan karakteristik generasi Z dan pengaruh media hiburan terhadap *attention span*. Selain itu terdapat juga tinjauan teori seperti teori *game development* untuk membuat *gameplay* yang menarik dan tidak membosankan. Teori perancangan *user interface* pada sebuah *game* untuk menciptakan tampilan yang nyaman dan konsisten bagi pemain.

Bab III

Memuat rancangan penelitian *game* yang akan berfokus untuk menguji prototipe *gameplay*. Terdapat rencana penelitian seperti lokasi, waktu serta teknik pengumpulan data. Selain itu terdapat kajian data yang berfokus kepada kajian STP dan kajian pesaing.

Bab IV

Penulisan berisi konsep karya yang akan dibuat. Konsep akan difokuskan kepada aspek desain komunikasi visual. Setelah itu akan dibahas *final art* yang berisi pembahasan detail karya beserta komponen-komponen pelengkapanya.

