

Penyuluhan Peluang Industri Kreatif di bidang Game Digital bagi Generasi Muda untuk Siswa SMA Negeri 3 Semarang

Hanny Haryanto¹, Indra Gamayanto², Sendi Novianto³, Ahmad Zainul Fanani⁴

^{1,3,4}Program Studi Teknik Informatika

²Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang

E-mail: ¹hanny.haryanto@dsn.dinus.ac.id, ²indra.gamayanto@dsn.dinus.ac.id ,

³sendi.novianto@dsn.dinus.ac.id, ⁴a.zainul.fanani@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Salah satu contoh industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia adalah game digital. Jumlah transaksi yang dihasilkan dari industri ini juga sangat besar, namun 90% lebih pendapatannya masuk ke asing. Hal ini disebabkan belum banyak generasi muda yang tahu dan berminat untuk bergerak di industri tersebut. Dengan tersedianya fasilitas pengembangan dan distribusi serta konten lokal yang kaya di Indonesia, industri game digital ini berpeluang menjadi industri unggulan. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA 3 sebagai salah satu sekolah favorit yang memiliki generasi muda yang potensial. Kegiatan penyuluhan ini bertujuan memberikan wawasan dan motivasi bagi generasi muda, yang adalah siswa SMA 3 Semarang, tentang peluang industri game digital di Indonesia sehingga diharapkan dapat berminat dan bergerak di bidang ini. Metode umum yang digunakan dalam penyuluhan adalah mengemukakan permasalahan nyata berkaitan dengan industri kreatif di Indonesia, memberikan langkah-langkah praktis untuk memulai dan memberikan contoh-contoh nyata tentang usaha yang telah dimulai dan dilakukan. Sedangkan metode penyampaian materi menggunakan appreciative inquiry dengan empat tahap, yaitu mencari hal yang positif, menemukan dan menentukan pilihan visi yang muncul dari hal-hal positif tersebut, melakukan usaha untuk merealisasikan visi yang telah ditentukan dan evaluasi hasil yang telah dicapai. Kegiatan ini akan bisa mencapai dua tahap awal, namun untuk dua tahap berikutnya akan diserahkan secara mandiri kepada peserta. Hasil dari pelatihan dan pengabdian masyarakat ini adalah siswa akan mampu memahami perkembangan game saat ini, hal-hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan industri game.

Kata kunci: Industri kreatif, game, generasi muda, konten lokal, unggulan.

Abstract

One example of a creative industry that is growing rapidly in Indonesia is digital games. The number of transactions generated from this industry is also very large, however, more than 90% of its income goes to foreigners. This is because not many young people know and are interested in moving into the industry. With the availability of development and distribution facilities as well as rich local content in Indonesia, this digital game industry has the opportunity to become a leading industry. This activity is carried out in SMA 3 as one of the favorite schools that has a potential young generation. This outreach activity aims to provide insight and motivation for the younger generation, who are SMA 3 Semarang students, about the opportunities for the digital game industry in Indonesia so that it is hoped that they will be interested and engaged in this field. The general method used in extension is to bring up real problems related to the creative industry in Indonesia, provide practical steps to start and provide real examples of businesses that have been started and carried out. While the method of delivering material uses appreciative inquiry with four stages, namely looking for positive things, finding and determining the choice of the vision that arises from these positive things, making efforts to realize the predetermined vision and evaluating the results that have been achieved. This

activity will be able to reach the initial two stages, but for the next two stages will be independently submitted to the participants. The result of this training and community service is that students will be able to understand the current game development, what things can be done to develop the game industry.

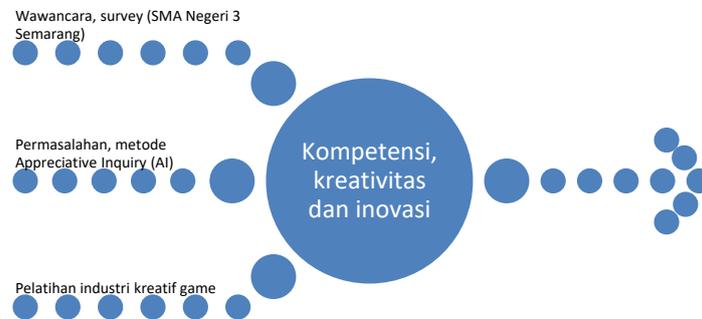
Keywords: Creative industry, Game, young generation, local content, flagship

1. PENDAHULUAN

Kreativitas berada dimanapun, kreativitas dapat diperoleh dari imajinasi, pengetahuan yang telah dimiliki dan kemudian diolah menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, masukkan dari orang lain yang memberikan inspirasi, berdasarkan kebutuhan sehingga memancing untuk berpikir keras menciptakan sesuatu sehingga dapat mempermudah aktivitas tersebut dan masih banyak sekali definisi kreativitas[1],[2],[3],[4]. Definisi kreativitas adalah sebuah bentuk imajinasi yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah proses atau sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan orang lain. Seiring dengan waktu, kreativitas berkembang dan keluar sebuah istilah yang menjadi trend, yaitu industri kreatif. Industri kreatif didefinisikan sebagai sebuah ide yang menghasilkan sesuatu dan memberikan manfaat bagi peningkatan taraf hidup orang banyak. Industri kreatif memiliki banyak jenis, antara lain: Arsitektur, Periklanan, Film /Fotografi /video, Musik, Penerbitan, Pasar seni dan budaya, Kerajinan, Fashion, Desain, Permainan Interaktif, Web Desain, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan Percetakan, Riset dan Pengembangan[5]. Hal-hal ini merupakan gambaran besar dari industri kreatif, dimana industri kreatif dapat masuk ke dalam berbagai lini industri. Industri kreatif memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) meningkatkan kreativitas, dimana kebebasan untuk berkreasi (dalam batas-batas yang positif), dapat memberikan keuntungan bagi diri kita dan orang lain[6],[7]; (2) integrasi antara talenta atau bakat yang dimiliki dengan teknologi informasi sehingga menghasilkan produk/jasa dengan tingkat efektifitas dan efisiensi yang tinggi[8]; (3) membentuk sebuah komunitas khusus yang menghasilkan orang-orang cerdas dalam memberikan solusi kreatif kepada masyarakat. Tentunya hal ini juga tidak lepas dari beberapa kelemahan yang ada, antara lain: (1) tanpa dukungan sumber daya manusia yang handal, maka industri kreatif ini akan sulit dalam menghasilkan sesuatu yang inovatif[9]; (2) infrastruktur ataupun tempat dimana orang-orang dapat berkumpul untuk berdiskusi, menciptakan atau menghasilkan sesuatu, infrastruktur juga dapat meliputi ketersediaan teknologi informasi sebagai pendukung utama dalam mempercepat proses industry kreatif[10],[11]; (3) dukungan dari berbagai pihak dan sistem mentoring yang harus berjalan dengan baik, artinya dukungan dapat meliputi aturan-aturan tetap yang mendukung berkembangnya industry kreatif dan juga mentor yang merupakan orang-orang yang sudah berpengalaman di bidangnya masing-masing untuk dapat membimbing orang-orang yang bergerak di bidang industry kreatif[12],[13],[14]. Dalam game yang merupakan salah satu bidang utama di industri kreatif, dapat bersifat kompleks, dimana di dalam permainan tersebut terdapat aturan dan pengaruh budaya. Dengan berkembangnya industri game, maka terjadi banyak perubahan paradigma dan konsep dalam bermain. Bermain tidak lagi hanya bersifat sebagai sebuah kesenangan, tetapi sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas dan peluang penghasilan, sehingga arahnya menjadi suatu industri.

Kegiatan ini merupakan salah satu implementasi dan penyiapan dari penelitian kami yang berfokus pada model elemen game imersif dan kecerdasan buatan pada game pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA 3 sebagai salah satu sekolah favorit yang memiliki generasi muda yang potensial. Kegiatan penyuluhan ini bertujuan memberikan wawasan dan motivasi bagi generasi muda, yang adalah siswa SMA 3 Semarang, tentang peluang industri game digital di Indonesia sehingga diharapkan dapat berminat dan bergerak di bidang ini. Hasil dari pelatihan dan pengabdian masyarakat ini adalah siswa akan mampu memahami perkembangan game saat ini, hal-hal apa saja yang dapat dilakukan untuk mengembangkan industri game, cara meningkatkan kreativitas.

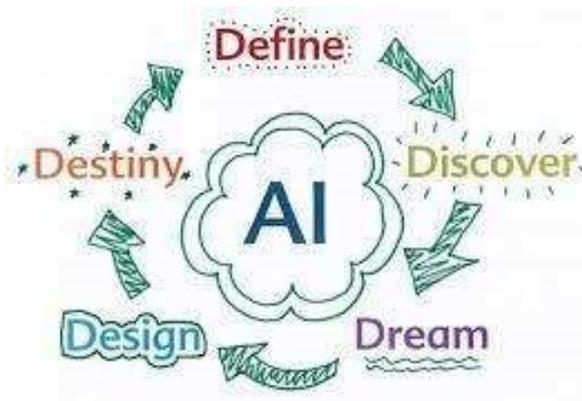
2. METODE



Gambar 1. Proses pelatihan dan pengabdian masyarakat

Pada gambar 1, dijelaskan tahapan-tahapan yang kami lakukan pada saat mengadakan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 3 Semarang. Tahap pertama adalah dilakukan wawancara dengan SMA Negeri 3 Semarang, survey yang dilakukan adalah datang ke lokasi SMA Negeri 3 Semarang; tahap berikutnya adalah mendengarkan permasalahan apa saja dan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh SMA Negeri 3 Semarang dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa dan guru; kemudian menemukan metode yang akan kami gunakan untuk meningkatkan kreativitas tersebut; tahap ketiga adalah kami melakukan pelatihan dan menjelaskan tentang konsep industri game dan menunjukkan simulasi game yang telah berhasil kami ciptakan sehingga siswa dan guru akan termotivasi dalam industri kreatif game dan memahami dengan details apa-apa saja yang harus dilakukan jika ingin berkecimpung dalam industri ini.

Sedangkan metode penyampaian materi menggunakan appreciative inquiry dengan empat tahap, yaitu mencari hal yang positif, menemukan dan menentukan pilihan visi yang muncul dari hal-hal positif tersebut. Sedangkan metode penyampaian materi menggunakan appreciative inquiry dengan empat tahap, yaitu mencari hal yang positif, menemukan dan menentukan pilihan visi yang muncul dari hal-hal positif tersebut, melakukan usaha untuk merealisasikan visi yang telah ditentukan dan evaluasi hasil yang telah dicapai. Kegiatan ini akan bisa mencapai dua tahap awal, namun untuk dua tahap berikutnya akan diserahkan secara mandiri kepada peserta. t, melakukan usaha untuk merealisasikan visi yang telah ditentukan dan evaluasi hasil yang telah dicapai. Kegiatan ini akan bisa mencapai dua tahap awal, namun untuk dua tahap berikutnya akan diserahkan secara mandiri kepada peserta. Metode appreciative inquiry (AI) ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. appreciative inquiry (AI)

Pada gambar 2, menjelaskan, AI pertama kali dikenalkan oleh professor David Cooperrider dan Suresh Srivastva di tahun 1987, mereka menjelaskan bahwa AI memiliki dua kata penting yang disebut Appreciative (A) dan Inquiry (I). A adalah menyadari kehebatan orang-orang atau dunia di sekitar kita, menyatakan kekuatan, kesuksesan, dan potensial masa lalu atau masa sekarang. I sendiri berarti untuk menanyakan; terbuka dalam melihat potensi dan kemungkinan baru. Appreciative Inquiry (AI) merupakan sebuah konsep dasar dalam memanusiakan manusia dimana dalam kehidupan di sekitar kita lebih mudah memandang sisi negatif, kekurangan, kelemahan dari orang lain dibandingkan dengan sisi positif atau kelebihan orang lain. Pendekatan dari AI sendiri berfokus tak hanya pada masalah yang sedang dihadapi tetapi juga pada kekuatan dan potensi dalam menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Pendekatan ini melihat kapasitas orang tersebut untuk memecahkan berbagai masalah di mana tak hanya dari pengalaman dalam menyelesaikan masalah, namun juga dilihat dari inovasi, pikiran mendalam, karakter dan sifat, nilai kehidupan, ekspresi kebijaksanaan, dan visi dari suatu nilai dan masa depan yang mungkin terjadi. Metode AI ini terdiri dari 4 kunci utama yaitu Discover, Dream, Design, dan Deliver. Metode AI yaitu suatu proses penggalian potensi-potensi yang sudah ada dan menghargainya (memberi respon positif) sehingga lebih mudah untuk meningkatkan potensi-potensi tersebut yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam kehidupan sehari-hari kita juga mengenal namanya reinforcement (penguatan) dan punishment (hukuman). Reinforcement (penguatan) adalah konsekuensi yang menguatkan tingkah laku (frekuensi tingkah laku) atau meningkatkan probabilitas terjadinya suatu perilaku. Reinforcement ini menurut bentuknya terbagi menjadi dua yaitu reinforcement positif yaitu konsekuensi yang diberikan untuk menguatkan atau meningkatkan perilaku seperti hadiah dan reinforcement negatif yaitu menarik diri dari situasi yang tidak menyenangkan untuk menguatkan tingkah laku atau meningkatkan perilaku. Sedangkan punishment adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku atau apa saja yang menyebabkan sesuatu respon atau tingkah laku menjadi berkurang atau bahkan langsung dihapuskan atau ditinggalkan. Dalam bahasa sehari-hari, hukuman dilakukan untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan terjadi [15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

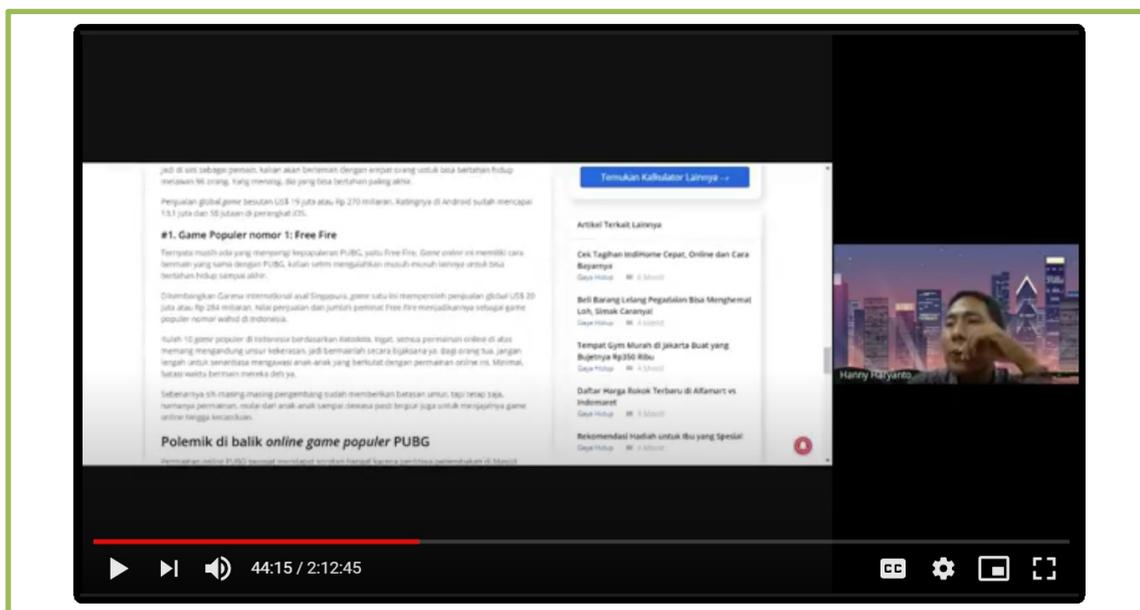
A. Kegiatan Pelatihan dan Pengabdian Masyarakat

Pada tahap pertama adalah melakukan komunikasi dan wawancara serta survey lokasi di SMA Negeri 3 Semarang.



Gambar 3. Wawancara dan survey di SMA Negeri 3 Semarang

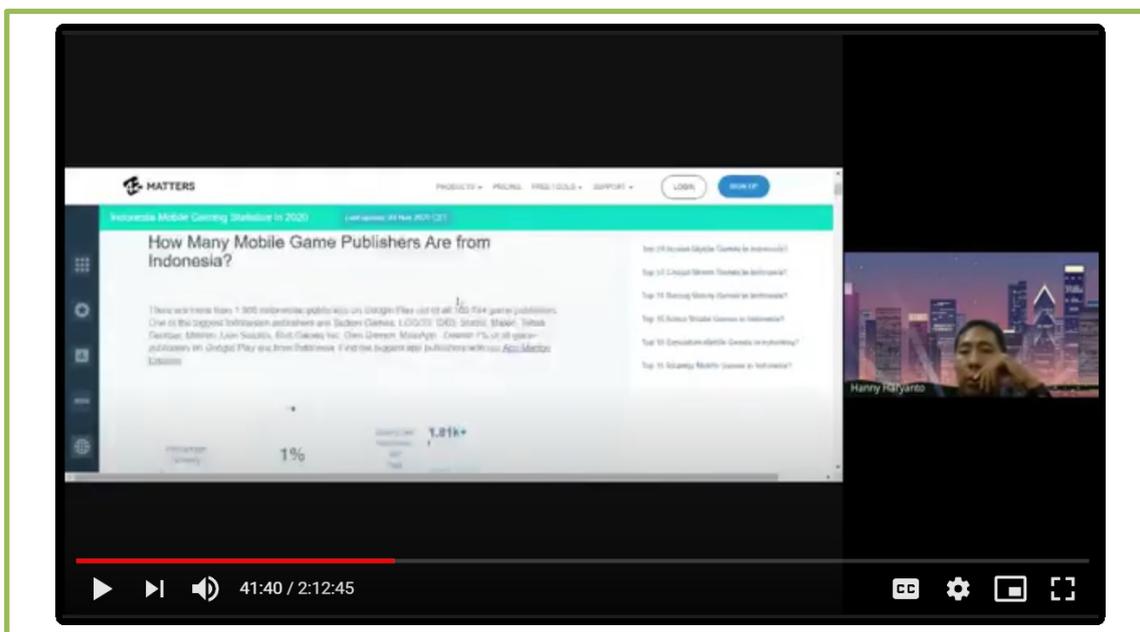
Pada gambar 3, dijelaskan wawancara yang kami lakukan di SMA Negeri 3 Semarang bersama Bpk. Saroji., S.Pd., M.Pd (Waka Kurikulum) dan Ibu Fitri.



Gambar 4. Kegiatan pelatihan di SMA Negeri 3 Semarang

Pada gambar 4, merupakan kegiatan pelatihan, dimana gambar 4 menjelaskan informasi mengenai game dan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan di masa depan. Disini cara penyampaian mengikuti metode appreciative inquiry dimana diawali dengan pencarian hal-hal yang positif. Pemateri menyampaikan peran game dalam perekonomian, dalam mengangkat sejarah, budaya dan konten lokal, serta sebagai sarana pendidikan dan pelatihan. Kemudian masuk tahap berikutnya, pemateri menyampaikan usaha-usaha yang dapat dilakukan, kemampuan dan kemauan yang diperlukan. Untuk tahap berikutnya, yaitu melakukan usaha merealisasikan visi dan evaluasi diserahkan secara mandiri kepada peserta.

B. Hasil Pelatihan dan Pengabdian Masyarakat & Implementasi



Gambar 5. Pelatihan & Penjelasan - Hasil

Pada gambar 6, merupakan penjelasan lebih details mengenai bagaimana game dapat memberikan pengaruh yang positif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah kami melakukan pelatihan dan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 3 Semarang, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Industri kreatif game merupakan salah satu industry yang bersifat positif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal kreativitas, ide dan kecerdasan dalam analisis
2. Tantangan terbesar dari industry kreatif game adalah infrastruktur, sumber daya manusia dan dukungan dari berbagai pihak untuk peraturan-peraturan untuk mempermudah mengembangkan industry kreatif game ini
3. Membangkitkan jiwa entrepreneurship pada siswa terutama pada industry kreatif game sehingga diharapkan dapat menghasilkan game-game di tingkat global dan mampu bersaing dengan perkembangan game pada saat ini

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih kepada SMA Negeri 3 Semarang yang telah memberikan kesempatan dan kerjasama dalam hal meningkatkan kreativitas dalam rangka menghadapi persaingan di tingkat globalisasi pada saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. S. Newbry, "The Journal of Macro Trends in Technology and Innovation Innovations in Company Design : Lessons from Valve Software," *J. MacroTrends Technol. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2013.
- [2] D. Xuan Luan and D. Thanh Tung, "Formal Credit Inclusion Within One-Commune-One-Product Program (Ocop) in the Agricultural Restructuring Strategy of Northwestern Vietnam," *Econ. Sociol.*, vol. 8, no. 1, pp. 56–71, 2015, doi: 10.14254/2071.
- [3] C. Jackson, J. Morgan, and C. Laws, "Creativity in events: the untold story," *Int. J. Event Festiv. Manag.*, vol. 9, no. 1, pp. 2–19, 2018, doi: 10.1108/IJEFM-10-2017-0062.
- [4] sasono wibowo indra gamayanto, "Developing a techno - family through virtual - reality benthix game," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 19, no. 2, pp. 113–138, 2020.
- [5] A. Purnomo, "Industri Kreatif , Solusi Kreatif Pengentasan Kemiskinan di Indonesia Abstrak," *Media UNPAS "Al-Mizan,"* no. July, pp. 1–5, 2008.
- [6] I. Granic, A. Lobel, and R. C. M. E. Engels, "The benefits of playing video games," *Am. Psychol.*, vol. 69, no. 1, pp. 66–78, 2014, doi: 10.1037/a0034857.
- [7] E. Lestariningsih, K. Maharani, and T. K. Lestari, "Measuring creative economy in Indonesia: Issues and challenges in data collection," *Asia-Pacific Sustain. Dev. J.*, vol. 2018, no. 2, pp. 99–117, 2019, doi: 10.18356/16fa938f-en.
- [8] K.-D. T. Jannicke Baalsrud Hauge, Heiko Duin, "Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics): Preface," in *Springer Berlin Heidelberg*, 2013, doi: 10.1007/978-3-642-40790-1.
- [9] F. Rusdi and G. G. Sukendro, "Analisis Industri Kreatif Dalam Memanfaatkan Identitas Kota Melalui Media Baru," *J. Komun.*, vol. 10, no. 1, p. 95, 2018, doi: 10.24912/jk.v10i1.1221.
- [10] A. Rochani, "Strategi Pengembangan Industri Kreatif Dalam Mewujudkan Kota Cerdas," *Inov. Dalam Pengemb.*, pp. 81–93, 2017.
- [11] C. Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *J. Komun.*, vol. 1, no. 5, p. 443, 2012, doi: 10.24329/aspikom.v1i5.47.
- [12] J. Masunah, "Creative Industry: Two Cases of Performing Arts Market in Indonesia and South Korea," *J. Hum.*, vol. 29, no. 1, p. 108, 2017, doi: 10.22146/jh.v29i1.22572.
- [13] Eduardo Marisca Alvarez B.A., "Developing Game Worlds: Gaming, Technology, and Innovation in Peru," *Thesis*, no. 2008, 2014.
- [14] T. Herawaty and S. J. Raharja, "Creative Industry Development Strategy in Bandung, Indonesia," *Rev. Integr. Bus. Econ. Res.*, vol. 7, no. 2, pp. 394–403, 2018, [Online]. Available: http://www.sibresearch.org/uploads/3/4/0/9/34097180/riber_7-s2_tk18-078_394-403.pdf.
- [15] H. Haryanto, U. Rosyidah, and A. Kardanawati, "Model Elemen Game Imersif Berbasis Appreciative Learning Dan Kecerdasan Buatan Pada Game Pembelajaran," in *Prosiding SENDI*, 2018, pp. 978–979.