
ACCEPTABILITY INDUSTRI GAME DAN REVOLUSI INDUSTRI DI ERA MILENIAL

Muh Sofi'i¹, Joko Purnomo², Sunaryono³ dan Singgih Briandoko⁴

^{1,2,3}STMIK WIDYA UTAMA

¹sof.swu@gmail.com, ²adhty4@gmail.com, ³aryo.jateng@gmail.com, ⁴briandokosinggih@gmail.com

Abstract — Seiring perkembangan teknologi dan internet, game yang dahulu hanya bisa dimainkan secara offline kini bisa dimainkan secara online. Semakin maraknya game-game baru bermunculan, keinginan orang untuk bermain game semakin besar, khususnya kaum remaja dan anak-anak. Keingintahuan mereka dan karena zaman yang sudah semakin berkembang menjadikan mereka mencari hiburan salah satunya dengan cara bermain game. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat acceptability industry game dan revolusi industry di era milenial. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan kuisioner. Responden berasal dari mahasiswa STMIK Widya Utama jurusan Teknik Informatika semester 3 sebanyak 50 orang. Uji validitas dan uji realibilitas dalam penelitian ini mendapatkan hasil yang valid. Hasil dari penelitian ini adalah kalangan remaja sangat menyambut baik industry game yang sudah ada maupun yang sedang berkembang. Menurut mereka game bukan hanya sekadar permainan, tetapi ajang untuk mengasah kreatifitas, keteuletan, kesabaran, dan keberanian mengambil keputusan.

Keywords — game, industri game, revolusi industry.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, saat ini perangkat teknologi tidak hanya dituntut untuk memiliki satu fungsi semata, tetapi beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Tuntutan terhadap satu perangkat dengan banyak fungsi tersebut mendorong adanya kreativitas dari manusia itu sendiri untuk mengembangkan fungsi tersebut. Salah satu terobosan besar sebagai upaya untuk mengembangkan fungsi dari teknologi adalah kemunculan internet. Internet saat ini tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi, tetapi juga pada hal-hal yang bersifat hiburan. Salah satu hal yang cukup banyak mendapat perhatian dari masyarakat berkaitan dengan hiburan internet adalah *game*.

Saat ini dunia sedang menghadapi putaran baru revolusi industri yang disebut Revolusi Industri 4.0, dan disebut juga Industri 4.0 atau I4.0. Era ini dimulai oleh Jerman yang awalnya mempromosikan manufaktur terkomputerisasi. Kemudian terjadinya I4.0 dapat ditandai dengan penggunaan internet yang masif dan teknologi digital di perusahaan-perusahaan besar. I4.0

menyajikan kita cara dimana kita “bekerja lebih cerdas, bukan lebih keras”.

Industri kreatif khususnya industri game seharusnya memiliki kontribusi untuk mendorong pencapaian I4.0. Industri game di Indonesia baru saja dimulai beberapa tahun terakhir, tetapi telah berkembang secara pesat hingga saat ini dengan ditandai maraknya *startup-startup game* produksi anak negeri. Hal ini juga diikuti oleh peningkatan jumlah pemain game di seluruh negeri. Bahkan, *e-sports* sebagai bentuk kompetisi yang menggunakan video game telah diakui dan dipertandingkan di Asian Games 2018. Industri *game* sebagai salah satu industri kreatif telah membantu meningkatkan pendapatan ekonomi kreatif di Indonesia. Hal demikian mengindikasikan bahwa industri tersebut mempunyai potensi yang bagus untuk menghadapi era I4.0 guna masa depan milenial, tidak hanya di negeri ini tapi juga di dunia.

Permainan (*game*) atau biasa disebut *video game* adalah permainan elektronik yang dibuat dari salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemampuan komputansi maksimal dari komputer khususnya prosesor dan kartu grafis yang sangat detail sebagai perangkat keras yang utama, dan juga membutuhkan layar untuk menampilkan grafis dari *game* itu sendiri. *Video game* berkembang dalam masyarakat sebagai bentuk sarana sosial dan hiburan masyarakat. Dengan memainkan *game* terjadilah interaksi sosial yang

bukan hanya bersifat lokal, namun saat ini juga berkembang sampai antar negara. (Samuel Henry: 2010).

Game telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Dahulu *game* hanya dijadikan sarana hiburan semata, namun sekarang *game* telah menjadi luas fungsinya, misalnya *game* dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olah raga oleh para *professional gamer*. *Game* merupakan salah satu budaya populer untuk semua kalangan masyarakat di dunia. Sejak pertama kali ditemukan sampai sekarang, teknologi *game* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan berkembangnya jenis, produk, alat, dan jenis interaksi *game* (*online* atau *offline*) dengan penggunaan yang semakin beragam bentuknya. Perkembangan *game platform* juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat. Pada mulanya, *game* hanya dimainkan di *PC* (*Personal Computer*) dan *console*, tetapi sekarang sudah memasuki era *mobile game*.

Perkembangan *game* yang dahulu hanya dapat dimainkan secara offline, dengan adanya internet kini *game* dapat dimainkan secara online dengan tidak ada lagi batasan waktu. *Game* online saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan teknologi. Perkembangan *game* online di Indonesia dimulai pada pertengahan 1990an saat *game* *nexian*

beredar. Saat itu salah satu game online yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Pesatnya perkembangan game online tersebut memunculkan jenis game online lainnya seperti Dota Online, Atlantica Online, Counter Strike, Point Blank, serta Three Kingdong Online.

Kemunculan berbagai macam game online menyebabkan adanya dampak positif dan negative. Dampak negative diantaranya adalah menyebabkan kecanduan para penikmat game terutama kaum remaja. Mereka banyak yang menghabiskan waktu dengan bermain game. Bahkan tidak jarang mereka rela untuk bolos sekolah hanya untuk bermain game. Selain itu lebih mencengangkan adalah adanya tindak kriminal dikarenakan kecanduan game online. Usia yang seharusnya digunakan dengan baik untuk menimba ilmu di sekolah, tetapi pecandu game malah menghabiskan waktunya untuk main game.

Ada jurnal yang digunakan sebagai acuan penelitian ini, yaitu Choirul Fajri pada tahun 2012 yang melakukan penelitian dengan judul “Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia”. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk meneliti mengenai “**Acceptability Industri Game dan Revolusi Industri di Era Milenial**”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat perumusan masalah, yaitu

bagaimana *acceptability* industri *game* dan revolusi industri di era milenial?

Batasan Penelitian

Untuk memfokuskan pembahasan, maka peneliti ini dibatasi pada ruang lingkup yang lebih spesifik yaitu, Pendapat tentang industri *game* yang ada di Indonesia.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *acceptability* industri *game* dan revolusi industri di kalangan mahasiswa STMIK Widya Utama.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mengembangkan ilmu dan teori – teori yang telah diberikan dan diperoleh di STMIK Widya Utama ke dalam aplikasi nyata secara praktek.
 - b. Melatih diri untuk berfikir kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
2. Manfaat Aplikatif
 - a. Mengetahui tingkat penerimaan industri *game* dan revolusi industri di kalangan mahasiswa.
 - b. Membantu memberikan masukan kepada industri *game* tentang pendapat masyarakat sehingga pelaku industri mengetahui langkah yang harus diambil agar industri *game* terutama di Indonesia bisa bertahan dan berkembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:15) penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan wilayah Kelurahan Berkoh, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan September 2019 sampai Februari 2020.

Materi Penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Software

- 1) Windows 10 pro
- 2) SPSS
- 3) *Microsoft Office 2016*

Hardware

- 1) Laptop spesifikasi prosesor core i5
- 2) Printer Epson L320

Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil isian kuisioner yang sudah selesai dikerjakan oleh masyarakat.

Populasi

Dalam Penelitian ini penulis hanya menggunakan populasi dikarenakan subyek kurang dari 100. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa STMIK Widya Utama jurusan Teknik Informatika semester 3. Apabila jumlah subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subyeknya lebih besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% [2].

Tergantung setidak-tidaknya:

- a) Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.
- b) Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c) Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Populasi penelitian kurang dari 100, sehingga teknik pengambilan sampel menggunakan teknik populatian sampling yakni seluruh populasi dijadikan sampel. Oleh karena itu, penelitian ini merupakan penelitian populasi.

Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas atau variabel independen, dan variabel terikat atau dependen. Dalam penelitian ini pengetahuan tentang industri game dan revolusi industri variabel (X) dan tingkat penerimaan industri game dan revolusi industri (Y).

Metode Pengumpulan Data**1) Wawancara**

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Metode ini dilakukan dengan mengadakan wawancara kepada masyarakat yang dijadikan sasaran penelitian.

2) Kuisisioner

Kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuisisioner yang digunakan dalam hal ini adalah kuisisioner tertutup yakni kuisisioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan

menjawab secara langsung.(Sugiyono, 2016:142).

Kuisisioner ini ditujukan kepada mahasiswa STMIK Widya Utama Semester 3 Jurusan Teknik Informatika.

3) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini pakar tentang suatu hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari referensi dan penelitian yang terkait dengan sistem yang dibuat, yaitu buku-buku, jurnal, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan industri game dan revolusi industri.

Metode Analisis Data**1) Uji Validitas**

Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuisisioner. Untuk menguji validitas menggunakan analisis dengan rumus *korelasi product moment*.

$$= \frac{(\sum X_1 X_{1tot}) - (\sum X_1) (\sum X_{1tot})}{\sqrt{((n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2) (n\sum x_{tot}^2) - (\sum x_{1tot})^2)}}$$

Keterangan:

r = Korelasi *product moment*

$\sum X_i$ = Jumlah skor suatu item

$\sum X_{tot}$ = Jumlah total skor jawaban

$\sum x_i^2$ = Jumlah kuadrat skor jawaban suatu item
 $\sum x_{tot}^2$ = Jumlah kuadrat total skor jawaban

$\sum X_i X_{tot}$ = Jumlah perkalian skor jawaban suatu item dengan totalskor

Syarat minimum yang diungkapkan (Sugiyono 2016: 179) untuk butir instrument valid adalah nilai indeks validitasnya $\geq 0,3$. Maka untuk pernyataan dengan tingkat korelasi dibawah $< 0,3$ harus diperbaiki karena dinilai tidak valid.

Uji Reliabilitas

Menurut Edy Purwanto (2016) reliabilitas didefinisikan sebagai tingkat sejauh mana skor tes konsisten (consistence), dapat dipercaya (dependable) dan dapat diulang (reapetable). Ada beberapa factor yang dapat menjadi sebab rendahnya reliabilitas hasil tes, pertama, bersifat sistemik, berkaitan dengan tingkat kesukaran tes yang terlalu tinggi, sehingga kebanyakan subyek dalam menjawab mengandalkan guessing atau menebak. Kedua, bersifat situasional, berkaitan dengan kondisi kelelahan, kecemasan yang dialami subyek dalam mengerjakan instrument. Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. (Sugiyono, 2016: 177) uji reliabilitas kuesioner dalam penelitian digunakan metode split half item tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok item

ganjil dan kelompok item genap. Kemudian masing-masing kelompok skor tiap itemnya dijumlahkan sehingga menghasilkan skor total. Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Apabila korelasi $0,7$ maka dikatakan item tersebut memberikan tingkat reliabel yang cukup, sebaliknya apabila nilai korelasi dibawah $0,7$ maka dikatakan item tersebut kurang reliabel. Adapun rumus untuk mencari reliabilitas sebagai berikut:

$$r = \frac{(\sum B) - (\sum A)(\sum B)}{(\sqrt{(\sum A^2) - (\sum A)^2})(\sqrt{(\sum B^2) - (\sum B)^2})}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

n = banyaknya responden

A = skor item pertanyaan ganjil

B = skor pertanyaan genap

Setelah diketahui koefisien korelasi, selanjutnya hasil tersebut dimasukkan ke dalam rumus Spearman Brown dengan rumus:

$$r = \frac{2r}{1+r}$$

Keterangan:

r = nilai reliabilitas

Rb = korelasi *product moment* antara belahan pertama (ganjil) dan belahan kedua (genap).

3. CAPAIAN HASIL Hasil Penelitian

Proses penelitian dan pengumpulan data diselenggarakan di STMIK Widya Utama pada tanggal 23 Desember 2019 sampai dengan tanggal 12 Januari 2020. Proses penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket untuk mengumpulkan data variable (X) dan penerimaan industri *game* dan revolusi industri di era milenial sebagai data variable (Y).

Penelitian ini terdapat dua variable yaitu pengetahuan tentang industri *game* dan revolusi industri sebagai variable (X), dan penerimaan industri *game* dan revolusi industri di era milenial sebagai variable (Y). Data yang dideskripsikan sebagai variable (X) merupakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket yang telah penulis buat disebarkan kepada objek yaitu 30 orang mahasiswa.

Perolehan skor yang telah dijawab oleh mahasiswa melalui sebaran angket tersebut akan dideskripsikan ke dalam bentuk tabel deskripsi frekuensi dan statistik tingkat pengetahuan tentang industri *game* dan revolusi industri. Pada tabel deskripsi akan dikeluarkan skor yang diperoleh oleh mahasiswa yang telah dijawab pada angket yang telah disebarkan dari skor tertinggi, rendah, rentang dan skor rata-rata.

Bagaimana Tingkat Pengetahuan dan Penerimaan Mahasiswa Tentang Industri Game dan Revolusi Industri

Hasil perolehan skor pengisian angket tingkat pengetahuan industri *game* dan revolusi industri oleh mahasiswa STMIK Widya Utama jurusan Teknik Informatika semester 3 yang peneliti jadikan sebagai sampel.

No.	PERNYATAAN	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya mengetahui tentang industri <i>game</i> .	16	4	1	9	0
2.	Saya mengikuti perkembangan industri <i>game</i> khususnya di Indonesia.	2	12	6	6	3
3.	Saya bermain <i>game</i> online untuk menghilangkan stress	13	14	3	0	0
4.	Saya mengetahui developer <i>game</i> dari Indonesia.	4	7	13	2	3
5.	Saya suka berteman di dunia maya	6	9	10	2	1

6.	Saya mengetahui game karya orang Indonesia	3	10	8	6	3	12.	Saya merasa bermain game dapat melatih kecerdasan emosional.	3	7	6	7	6
7.	Saya menjadi player salah satu game dalam negeri.	6	9	10	4	1	13.	Saya setuju jika industri game di indonesia tidak perlu berkembang karena banyak generasi muda yang mentalnya.	4	6	9	7	4
8.	Saya merasa puas dengan game dalam negeri.	13	10	6	1	0	14.	Saya berpendapat bahwa game dapat merusak generasi muda.	5	7	9	5	4
9.	Saya merasa developer game asal indonesia harus lebih inovatif dalam pembuatan game-game dalam negeri.	1	6	9	9	5	15.	Saya merasa bahwa kehadiran game sangat bermanfaat	4	12	7	5	2
10.	Saya merasakan manfaat saat bermain game.	5	8	12	2	3	16.	Saya merasa bahwa kehadiran game hanya membawa budaya buruk	5	8	12	3	2
11	Saya berpendapat bahwa game dapat mengasah kecerdasan intelektual.	3	10	8	5	4	17.	Saya merasa puas ketika	13	13	3	0	0

	dapat bermain game online.							industri.						
18.	Saya orang yang mendukung berkembangnya industri game khususnya di Indonesia.	3	6	12	4	4		24.	Saya sadar bahwa saya harus meningkatkan skill agar bisa bersaing di revolusi industri saat ini.	2	10	9	5	3
19.	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain game online	1	8	12	3	5		25.	Industri game di Indonesia harus berkembang agar bisa berkompetisi dengan industri game dari luar negeri.	2	5	5	12	6
20.	Saya malas membaca buku karena bermain game online	3	6	12	7	2		26.	saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online	1	5	13	3	7
21.	Saya bermain game online hingga larut malam	6	9	10	3	1		27.	Industri game di Indonesia masih harus lebih kreatif.	0	1	9	4	17
22.	Saya mengetahui banyak tentang revolusi industri.	3	8	9	6	4		28.	Waktu tidur saya berkurang karena bermain game online	3	13	5	7	2
23.	Saya orang yang mendukung adanya revolusi	1	5	15	4	5		29.	Saya tidak dapat bermain game	5	8	6	5	6

	online hanya 1 jam saja					
30.	Game adalah sesuatu yang baik.	3	6	7	6	8

Table 1 Hasil Respon

Penulisan kata miring pada pernyataan pada tabel 1 merupakan pernyataan yang kurang valid berdasarkan respon jawaban yang telah dijawab dari ke 30 responden yang telah peneliti ambil sampling, bisa dilihat pada tabel 2 yang ada di bawah ini

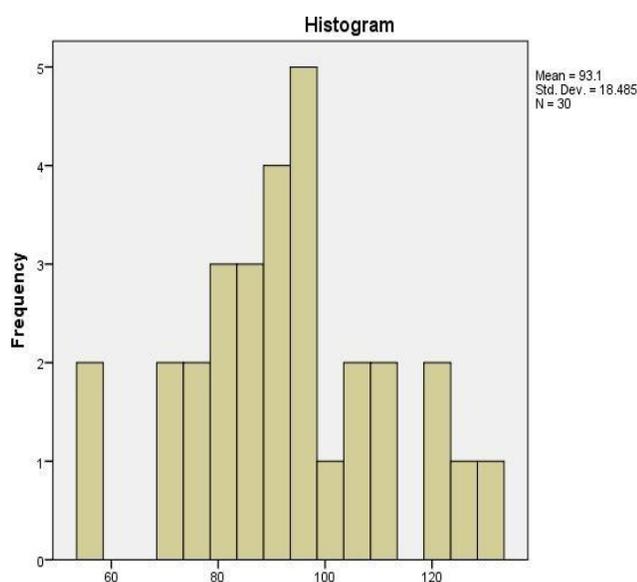
No soal	r table	r hitung	Keterangan
1	0,361	0.812	Valid
2	0,361	0.451	Valid
3	0,361	0.014	Tidak valid
4	0,361	0.516	Valid
5	0,361	0.321	Tidak valid
6	0,361	0.543	Valid
7	0,361	0.679	Valid
8	0,361	0.545	Valid
9	0,361	0.406	Valid
10	0,361	0.840	Valid
11	0,361	0.605	Valid
12	0,361	0.746	Valid
13	0,361	0.862	Valid
14	0,361	0.804	Valid
15	0,361	0.215	Tidak valid
16	0,361	0.550	Valid
17	0,361	0.209	Tidak valid
18	0,361	0.573	Valid
19	0,361	0.596	Valid
20	0,361	0.619	Valid
21	0,361	0.560	Valid
22	0,361	0.716	Valid
23	0,361	0.504	Valid
24	0,361	0.502	Valid

25	0,361	0.553	Valid
26	0,361	0.554	Valid
27	0,361	0.527	Valid
28	0,361	0.374	Valid
29	0,361	0.218	Tidak valid
30	0,361	0.753	Valid

Table 2 Uji Validitas Kuisiner

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_01	913.333	311.540	.791	.913
item_02	899.333	323.857	.400	.919
item_03	887.667	341.771	-.022	.922
item_04	899.000	321.472	.469	.918
item_05	894.333	330.530	.270	.920
item_06	899.667	319.620	.496	.917
item_07	896.000	315.834	.646	.915
item_08	889.333	324.823	.511	.917
item_09	904.667	326.395	.355	.919
item_10	897.667	307.151	.820	.912
item_11	900.000	316.000	.561	.916
item_12	903.333	307.402	.712	.914
item_13	901.333	303.568	.843	.912
item_14	899.667	305.275	.778	.913
item_15	897.333	333.995	.155	.922
item_16	897.333	320.547	.507	.917
item_17	887.667	337.013	.174	.921
item_18	901.667	317.661	.527	.917
item_19	902.667	317.720	.554	.916
item_20	900.667	318.409	.582	.916
item_21	895.000	320.672	.518	.917
item_22	901.000	311.266	.682	.914
item_23	903.333	323.402	.460	.918
item_24	899.667	322.378	.455	.918
item_25	906.000	318.662	.505	.917
item_26	905.000	319.224	.508	.917
item_27	913.000	323.252	.487	.917
item_28	898.333	327.178	.319	.920
item_29	900.667	332.340	.144	.924
item_30	904.333	305.978	.719	.914

Table 3 Uji Reliabilitas Kuisisioner



Gambar 1 Grafik

Berdasarkan penjabaran pada tabel 1 dan penyajian grafik 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari semua pernyataan angket yang telah peneliti sebarakan kepada mahasiswa adalah sebesar 93.10, skor maximum 130, skor minimum 56 dan range 74. Karena perolehan skor rata-rata 93.10 maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan dan penerimaan industri *game* dan revolusi industri di kalangan milenial digolongkan dengan katagori tinggi.

4. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 6 bulan, pengetahuan dan *acceptability* (penerimaan) industri *game* dan revolusi industri dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan industri

game dan revolusi industri di era milenial di kalangan mahasiswa STMIK Widya Utama dapat dikatakan tinggi. Berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah peneliti sebarakan, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3.

Pengetahuan yang luas dari mahasiswa mengenai industri *game* dan revolusi industri membuat mereka menerima dengan terbuka industri *game* yang ada dan terus berkembang sampai saat ini. Mereka banyak yang mengharapkan industri *game* di Indonesia dapat berkembang lebih maju lagi dan bisa bersaing dengan industri *game* dari luar negeri.

Rekomendasi

Penelitian ini masih sangat mungkin untuk dikembangkan. Peneliti- peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan cara menambah variable penelitian, mengganti objek penelitian, atau melakukan uji-uji yang lain yang masih berkaitan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Christensen, Clayton M. 1997. *Marketing strategy: learning by doing*. *Harvard Business Review*, vol. 75, no. 6.

Fajri, Choirul. 2012. Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia .

Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan game panduan praktis bagi orangtua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal Komunikasi, Volume 1, Nomor 5.

Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG)*

Maker. Yogyakarta: Andi Offset.

Juliansyah, Noor. 2013. *Metodologi*

Penelitian, Jakarta: Kharisma Putra Utama.

Khasali, R. 2018. *Strawberry Generation*.

Jakarta: Mizan.

Prasetyo, Banu dan Umi Trisyanti. 2018.

Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan

Sosial. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh

November.

Purwanto, Edy. 2016. *Metodologi*

Penelitian Kuantitatif. Semarang: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian*

Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif,*

Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet.

Wulandari, Dwi A. 2013. *Game Edukatif*

Sejarah Komputer menggunakan Role Playing

Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran di

Smp Negeri 2 Kaliborang. Skripsi. Yogyakarta:

Universitas Negeri Yogyakarta