

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Sanghyang Adi Buddha, para Buddha, para Bodhisattva dan Mahāsattva atas karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “**ANALISIS PERKEMBANGAN EKOSISTEM INDUSTRI MUSIK UNTUK *VIDEO GAME* DI BANDUNG**” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Seni Strata Satu pada Program Studi Musik, Fakultas Ilmu Seni, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Orang tua tercinta, Megawati Santoso dan Budi Hartono, yang selalu mencintai, membimbing, memberi dorongan, dan membantu penulis dalam segala hal yang ia lakukan.
2. Ko Sid, Ko Sam, dan Ci Ipey, kakak-kakak kandung tersayang yang selalu memberikan bantuan dan kesenangan setiap bertemu di mana pun.
3. Bapak Indrawan Tjhin, S.Kom., B.Mus., M.M., M.B.A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Seni.
4. Ibu Delicia Mandy, S.Sn., M.Mus., selaku Ketua Program Studi Musik.

5. Bapak Yosia Revie Pongoh, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
6. Bapak Dr. Jack Simanjuntak, M.Des.Sc. dan Bapak Samuel Y.R. Pongoh, M.Div., M.M., selaku dosen penguji dalam sidang Tugas Akhir penulis.
7. Mbak Dice Midyanti, Mas Ecky Pramuhandita, Mas Adhitya Wibisana, Mas Satriyo Utomo, Mas Cipto Adiguno, Mas Andre Agam Pamukas, dan Mbak Azizah Assattari, selaku narasumber dalam penelitian ini.
8. Para dosen UPH yang telah mengajar penulis, atas ilmu-ilmu yang tidak tergantikan.
9. Para staf Konservatori Musik UPH, yang selalu membantu penulis dalam hal administrasi.
10. Teman-teman dekat penulis: Ko Vincent, Ko Joshua, Jeffri, Marcella, Ko Wilson, Ko Andrew, William, serta teman-teman penulis lainnya yang telah memberikan pengalaman menyenangkan selama kuliah.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Bandung, Mei 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

halaman

**HALAMAN JUDUL**

**PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

**ABSTRAK ..... v**

**KATA PENGANTAR..... vi**

**DAFTAR ISI..... viii**

**DAFTAR GAMBAR..... xii**

**DAFTAR TABEL ..... xiii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xiv**

**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

1.1. Latar Belakang ..... 1

1.2. Rumusan Permasalahan..... 8

1.3. Tujuan Penelitian..... 8

1.4. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah..... 8

1.5. Manfaat Penelitian..... 8

**BAB II LANDASAN TEORI ..... 9**

2.1. *Game* ..... 9

2.1.1. Sejarah Permainan (*Game*) ..... 10

2.2. *Video Game* ..... 13

2.2.1. Sejarah Perkembangan *Video Game* ..... 13

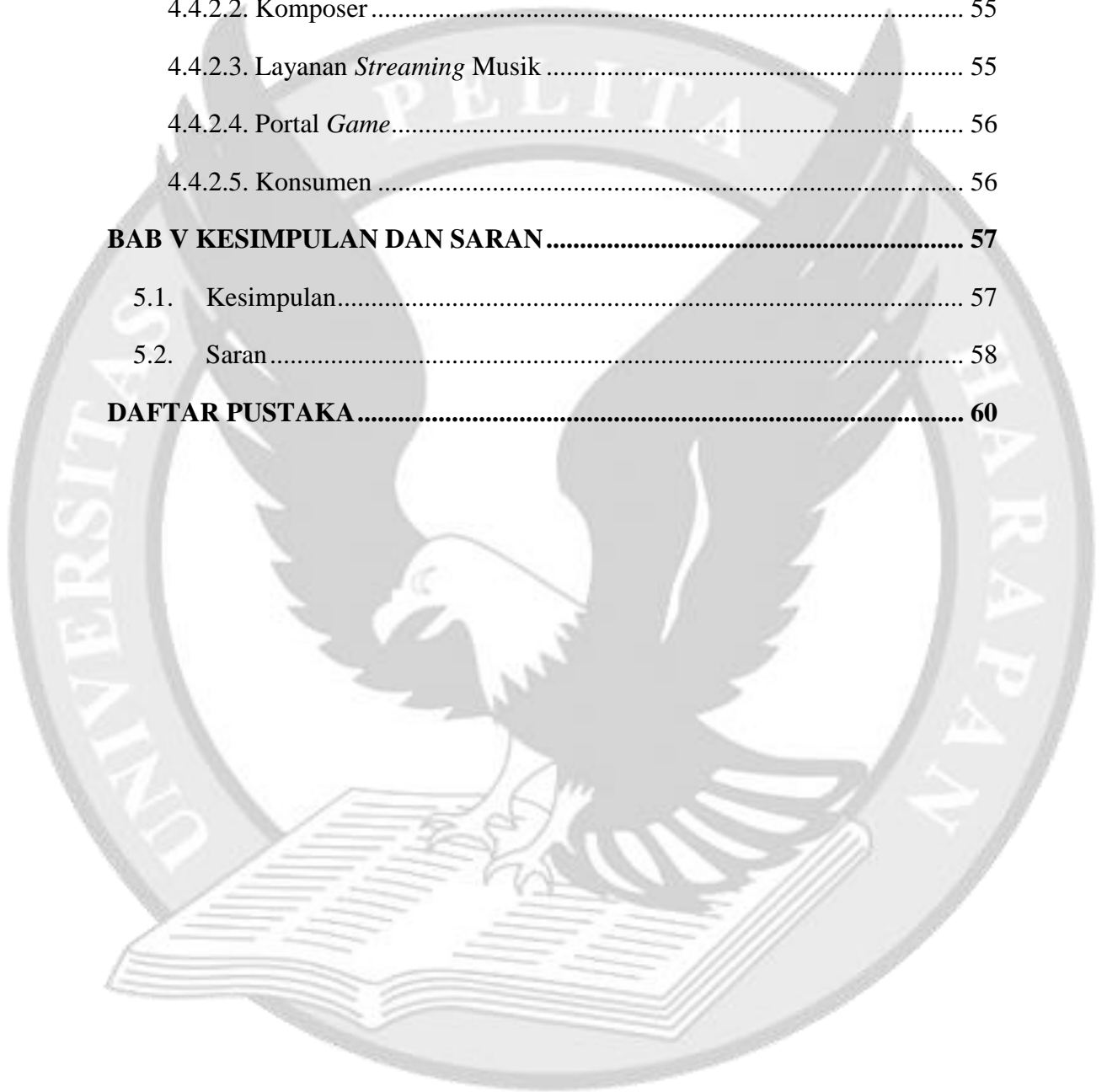
2.2.2. *Video Game* Sebagai Media Interaktif dan Media Imersif ..... 19

2.3. *Music Scoring*..... 21

2.3.1.	Definisi <i>Music Scoring</i> .....	21
2.3.2.	<i>Video Game Scoring</i> .....	23
2.3.2.1.	Definisi <i>Video Game Scoring</i> .....	23
2.3.2.2.	Hubungan dan Cara Kerja <i>Video Game Scoring</i> dan <i>Film Scoring</i> .....	24
2.3.2.3.	Hubungan Emosional Pemain Dengan <i>Video Game</i> .....	25
2.4.	Perkembangan Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Indonesia .....	25
2.4.1.	Ekonomi Kreatif.....	25
2.4.2.	Ekosistem Ekonomi Kreatif .....	26
2.4.2.1.	Peta Ekosistem Industri Seni Pertunjukan Indonesia.....	28
2.4.2.2.	Peta Ekosistem Industri <i>Video Game</i> di Indonesia .....	30
2.4.3.	Sejarah Perkembangan Industri <i>Video Game</i> di Indonesia .....	32
2.4.4.	Perbandingan Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Luar Negeri dengan Indonesia .....	33
2.4.4.1.	Amerika Serikat .....	33
2.4.4.2.	Jepang.....	33
2.4.4.3.	Malaysia .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>36</b>
3.1.	Metode Penelitian.....	36
3.2.	Subjek Penelitian.....	36
3.2.1.	Pengenalan Subjek .....	37
3.2.1.1.	Agate Studio.....	37
3.2.1.2.	Lentera Nusantara .....	37
3.2.1.3.	Digital Happiness .....	37
3.3.	Instrumen Penelitian.....	38

3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.4.1.	Sumber Primer .....	38
3.4.1.1.	Panduan Wawancara .....	38
3.4.2.	Sumber Sekunder .....	42
3.5.	Analisis dan Interpretasi Data .....	42
3.6.	Validitas dan Reliabilitas.....	43
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1.	Koleksi Data .....	45
4.2.	Reduksi Data .....	45
4.3.	Penyajian Data.....	45
4.3.1.	Pentingnya Industri Musik untuk <i>Video Game</i> .....	45
4.3.2.	Hal-hal yang Menghambat Kemajuan Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung.....	46
4.3.3.	Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung Tahap Kreasi .....	46
4.3.4.	Kualitas Musik untuk video game di Bandung dan di Indonesia .....	47
4.3.5.	Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung Tahap Produksi .....	48
4.3.6.	Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung Tahap Distribusi.....	48
4.3.7.	Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung Tahap Konsumsi .....	50
4.3.8.	Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung Tahap Konservasi.....	51
4.4.	Konklusi/Verifikasi .....	52

4.4.1. Rantai Nilai Ekosistem.....	52
4.4.2. Para Pemangku Kepentingan .....	55
4.4.2.1. Pengembang .....	55
4.4.2.2. Komposer .....	55
4.4.2.3. Layanan <i>Streaming</i> Musik .....	55
4.4.2.4. Portal <i>Game</i> .....	56
4.4.2.5. Konsumen .....	56
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
5.1. Kesimpulan.....	57
5.2. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>



## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1.1. Persentase platform yang digunakan untuk produksi <i>video game</i> Indonesia .....	3
Gambar 1.2. Persentase Jumlah Sebaran Pengembang dan Penerbit <i>Video Game</i> di Indonesia tahun 2019 .....	5
Gambar 2.1. <i>Video Game</i> sebagai media interaktif .....	20
Gambar 2.2. Peta Ekosistem Industri Seni Pertunjukan Indonesia.....	29
Gambar 2.3. Peta Ekosistem Industri <i>Game</i> Indonesia.....	30
Gambar 2.4. Perbandingan Blok Rantai Nilai Peta Ekosistem Industri Seni Pertunjukan Indonesia dan Peta Ekosistem Industri <i>Video Game</i> Indonesia .....	31
Gambar 4.1. Bagan hubungan antar pemangku kepentingan Ekosistem Industri Musik untuk <i>Video Game</i> di Bandung.....	54

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1. Panduan Wawancara.....	39





## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
<b>Pengantar .....</b>	<b>A-1</b>
<b>Lampiran A. TRANSKRIP WAWANCARA.....</b>	<b>A-1</b>
A.1. Transkrip Wawancara 1 .....	A-1
A.2. Transkrip Wawancara 2 .....	A-27
A.3. Transkrip Wawancara 3 .....	A-41
<b>Lampiran B. PENGODEAN WAWANCARA.....</b>	<b>B-1</b>
B.1. Pengodean Wawancara 1 .....	B-1
B.2. Pengodean Wawancara 2 .....	B-26
B.3. Pengodean Wawancara 3.....	B-40

