

Diterima : February 01, 2021
Disetujui : February 05, 2021
Diterbitkan: February 24, 2021

**Conference on Management, Business,
Innovation, Education and Social Science**
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combrates>

Studi Fenomena Mod Apps Dan Komunitas Modder Terhadap Perkembangan Industri Kreatif Dalam Negeri

Swandika Tio

Email korespondensi : swandikatio97@gmail.com

¹Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

²Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam, Batam, Indonesia

Abstrak

Mod merupakan bentuk tuntutan pelanggan yang menarik. Pemain memainkan peran penting dalam industri game komputer kontemporer. Komunitas modder atau Pengembang Mod dalam industri seperti, video games atau aplikasi pun juga semakin berkembang dengan seiring berjalannya perkembangan internet dan teknologi di era modern. Dalam industri video games atau aplikasi, user perlu melakukan modifikasi pada sebuah aplikasi atau games sudah sangat mendunia di zaman modern ini. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kreatifitas industri mod apps dalam negeri. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan kesimpulan dari penelitian ini adalah diketahui bahwa dengan adanya mods apps dapat berpengaruh terhadap perkembangan kreatifitas dalam negeri.

Kata Kunci:

Mods, Komunitas Modder, Permainan Game, Aplikasi.

Pendahuluan

Menurut penelitian (Dewalska-Opitek & Hofman-Kohlmeyer, 2020), Modding game adalah bentuk tuntutan pelanggan yang menarik. Pemain memainkan peran penting dalam industri game komputer kontemporer. Sebuah tinjauan literatur yang muncul menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada sifat tuntutan, dan bagaimana hal itu dapat menguntungkan produsen. Apa yang tidak ada dalam perdebatan, adalah perspektif konsumen, dan keuntungan dari perilaku peran ekstra untuk konsumen yang terlibat dan pengguna akhir lainnya. Studi kami mencoba untuk mengatasi kesenjangan dalam pengetahuan kami tentang kecenderungan pelanggan untuk terlibat dalam prosumsi dalam bentuk modding game.

Menurut penelitian (Agarwal & Seetharaman, 2015), Komunitas modder atau Pengembang Mod dalam industri seperti, video games atau aplikasi pun juga semakin berkembang seiring dengan berjalannya perkembangan internet dan teknologi di era modern. Pengembang mod, atau modder, seperti umumnya disebut, adalah orang-orang yang berkembang di perangkat lunak yang dikenal sebagai "mod" yang memodifikasi game yang sudah ada. Pada umumnya adalah komunitas online, yang dimana usernya tidak selalu berada

dalam 1 lokasi fisik yang sama, namun mereka bisa selalu terhubung satu sama lain. Dalam industri video games atau aplikasi, user bisa turut serta untuk mengembangkan isi-isi dari industri tersebut, user yang turut serta mengembangkan isi-isi dari video games atau aplikasi bisa bertindak sebagai *fourth-party developer*, mereka tidak dibayar oleh developer video games atau aplikasi, namun mereka bisa mengembangkan modifikasi (*mods*) yang dapat meningkatkan citra diri dari video games atau aplikasi yang mereka kembangkan menjadi modifikasi yang sempurna. Dalam kasus-kasus tertentu, *mods* yang dikembangkan oleh user justru bisa lebih populer dibandingkan dengan video games atau aplikasi yang menjadi dasar modifikasi. Menurut penelitian (Münch, 2013), dalam arti lain, *modder* adalah video game seperti hacker awal untuk pengembangan komputer rumah. Alih-alih perangkat keras, *modder* mengotak-atik kode game dalam upaya memodifikasi game tertentu untuk merespons sebuah hasil masing-masing atau untuk menciptakan pengalaman bermain yang sama sekali berbeda, hanya berdasarkan kode sumber aslinya. Menurut penelitian (Cyntia et al., 2019), Video Game sendiri adalah sebuah media digital visual yang dibuat sebagai objek hiburan melalui keberadaan sebuah peraturan yang disebut *objektif gameplay* atau *interactive fiction*, dan Menurut penelitian (Arifin & Veza, 2019) Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan-tujuan tersendiri, seperti mengolah dokumen, mengatur Windows, main game, dan sebagainya. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket bisa juga disebut sebagai sebuah suite aplikasi. Menurut penelitian (Fanani, 2016), pada gencarnya penelitian mengenai sebuah video games yang dirancang di luar negeri menunjukkan bahwa video games adalah bagian dari dunia komunikasi dan hiburan yang telah memiliki pesan-pesan yang kompleks dan berdampak sangat luas. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meneliti dan mengembangkan sebuah game modding dan komunitas *modder*, sehingga fitur-fitur dapat di modifikasi secara sempurna. Yang menarik adalah ada banyak penerima manfaat dari kreasi bersama nilai oleh modding game, yaitu: pelanggan yang menggunakan mod, mereka yang membuat mod, komunitas game online, dan produsen game.

Kesimpulan ini memungkinkan kami untuk menjawab pertanyaan penelitian-penelitian melalui upaya individu dan kolaboratif, pelanggan dapat bersama-sama menciptakan nilai untuk diri mereka sendiri, anggota lain, dan organisasi, memperluas keterlibatan pelanggan di luar pengalaman interaktif dyadic ke dimensi sosial dari fenomena tersebut.

Tinjauan Pustaka

Gagasan ini di dukung oleh beberapa peneliti, diantaranya sebagai berikut : Menurut gagasan kelompok peneliti pertama (Putra & Nugroho, 2016), menyatakan bahwa teknologi semakin lama semakin meningkat dan mendukung lahirnya *smartphone* atau telepon pintar yang dapat mempermudah dalam pembelajaran, tentunya dalam game, salah satunya Game Android. Adanya game di Android, tentunya membutuhkan beberapa modifikasi untuk meningkatkan citra diri dari game tersebut. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi.

Menurut peneliti Kedua (Hong, 2013), menyatakan bahwa secara garis besar, *modding game* mengacu pada modifikasi game melalui buatan pengguna penambahan konten game,

penambahan peta di game pada game yang terdapat bola dan jalur untuk jalannya bola tersebut. Para peserta modding menggunakan keterampilan atau kemampuan mereka untuk mengubah berbagai dimensi permainan, mulai dari perubahan seni grafis yang biasanya kurang memakan waktu hingga yang sangat memakan waktu "Konversi total", di mana seluruh perombakan game komersial dicoba. Dalam bidang industri disebarakan tidak hanya melalui yang ditawarkan oleh industri profesional, tetapi juga ditemukan dalam pengetahuan populer komunitas modding dan dibentuk kode dalam elemen teknis, tunjangan alat, dan infrastruktur situs web yang mendistribusikan mod. Metode Penelitian yang diungkapkan di bagian penelitian ini berasal dari data yang dikumpulkan melalui jurnal perdagangan industri, situs komunitas distribusi mod, dan wawancara dengan modder.

Menurut kelompok peneliti ketiga (Satyam Agarwal and Priya Seetharaman, 2015), menyatakan bahwa Modding dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang akan dimodifikasi game yang sudah ada dengan alat khusus. Pengembang mod, atau modder, begitu mereka biasa disebut, adalah orang-orang yang mengembangkan tambalan perangkat lunak yang dikenal sebagai "mod" yang memodifikasi game yang sudah ada. Keuntungan modding dapat dipupuk dengan membangun komunitas modding yang berdedikasi dan setia yang memberikan nilai tambah yang tak ternilai pada game. Perusahaan membuat pilihan mengenai tingkat dukungan formal yang diberikan kepada modder dan komunitas modding. Penelitian ini melakukan analisis tekstual percakapan antara modder dan gamer pada platform modding pihak ketiga, dan menggambar dari lensa teoritis meta-struktur mediasi penggunaan teknologi, kami kemudian menyajikan fase dalam pengembangan mod. Kami menggunakan percakapan dari forum modding dari satu mod tertentu sebagai contoh untuk menyoroiti terjadinya fase. Makalah ini diakhiri dengan implikasi dari temuan ini untuk modder, perusahaan pengembang game dan untuk penelitian lebih lanjut di bidang modding.

Menurut kelompok peneliti keempat (Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, Stephani Diah Pamelasari, 2014) menyatakan bahwa tidak hanya dapat diimplementasikan untuk permainan game yang besar, tetapi juga dapat dipakai pada sistem pembelajaran melalui permainan, salah satunya adalah Ular Tangga. Ular Tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk game edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang dipelajari. Peneliti merancang penelitian ini berdasarkan metode research and development (r & d) dengan adaptasi metode penelitian pengembangan 4D models yang meliputi tahap define, design dan develop dan juga pada peneliti kelima (Wiwiek Zainar Sri Utami, 2015), menyatakan bahwa mengembangkan modifikasi game Adobe Flash untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran Matematika dapat membantu anak autis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa software modifikasi media game adobe flash konsep angka dan penjumlahan sederhana untuk anak autis di Sekolah Luar Biasa.

Menurut penelitian keenam (Ida Bagus Made Oka Widharma, 2016) menyatakan bahwa Perkembangan game saat ini sangat pesat sehingga banyak orang yang tertarik untuk

memainkan bahkan sampai lupa waktu, suatu game akan membuat orang tertarik dan penasaran karena di dalamnya terdapat AI (artificial intelligence). Permainan ini memiliki rintangan khusus untuk satu set empat pemain menggunakan permainan mekanik khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan berkolaborasi. Keterampilan komunikasi yang diperlukan serta kemampuan untuk bekerja dalam tim untuk memenangkan permainan. Hipotesis kami adalah bahwa mod yang dapat digunakan sebagai tim membentuk dan alat motivasi dalam konteks pembelajaran kolaboratif dengan meningkatkan kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain dengan memainkan game. Kami melakukan sebuah evaluasi di mana tujuh kelompok empat pemain secara acak (Total 28 peserta) memainkan permainan kami. Hal ini juga menunjukkan dampak dari kerja dan sosial latar belakang peserta dalam hal sebuah awal kesediaan untuk bekerja sama.

Menurut kelompok-kelompok penelitian Ketujuh dan kedelapan (Dewalska–Opitek, A., Hofman–Kohlmeyer, M, 2019 dan Cyntia, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan, 2020) menyatakan bahwa modding game membutuhkan keterampilan tingkat lanjut, mulai dari pemrograman, pembuatan video, perekaman suara hingga pengeditan grafik. Sebagian besar pembuat konten berkolaborasi dalam tim kecil, mempelajari keterampilan penting, saling membantu, dan membentuk komunitas. Dalam dunia pekerjaan dibidang game modding akan sangat dibutuhkan banyak orang, karena dalam memodifikasi sebuah permainan mendapat fitur-fitur baru. Kedua Penelitian ini menggunakan 5W+1H.

Menurut penelitian kesembilan (Fajriannoor Fanani, 2016) menyatakan bahwa dunia game selama ini telah banyak luput dari kajian dalam ilmu komunikasi. Para akademisi, terutama di Indonesia, agaknya menyepikan pesan yang dapat dimuat oleh sebuah video game. Maka, peneliti ini merancang sebuah game Amerika Serikat yang terdapat pesan-pesan di dalamnya. Pesan tersebut dapat juga berupa informasi-informasi yang mendidik sehingga dapat menciptakan sebuah perdamaian.

Menurut Penelitian kesepuluh (Münch, Merlin, 2013), menyatakan bahwa modder adalah video game seperti hacker awal untuk pengembangan komputer rumah. Alih-alih perangkat keras, modder mengotak-atik kode game dalam upaya memodifikasi game tertentu untuk merespons preferensi masing-masing atau untuk menciptakan pengalaman bermain yang sama sekali berbeda, hanya berdasarkan kode sumber aslinya.

Metodologi Penelitian

Pada penelitian kualitatif, obyek penelitian yang digunakan secara umum dapat dikatakan memiliki jumlah yang terbatas. Di dalam penelitian ini, peran peneliti adalah melakukan penelusuran berbagai jurnal, buku, yang berhubungan dengan peristiwa dan kondisi dari penelitian yang sedang diteliti, termasuk berbagai referensi dari Google Scholar, dan sumber lainnya.

Diharapkan dari metode penelitian yang digunakan dapat dianalisis data yang memiliki kedalaman arti, sehingga penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bersifat mengambil suatu realitas yang telah terjadi dan dapat dikatakan adalah kesatuan dari apa yang telah terjadi di lihat secara alamiah. Metode yang digunakan juga diharapkan menjadi referensi bagi penelusuran dalam kegiatan menggali data yang relevan, yang sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Peneliti tidak melakukan observasi secara face to face, akan tetapi data yang telah didapatkan dapat dijamin keabsahannya berdasarkan teori penelitian ilmiah, dikarenakan sumber-sumber referensi yang didapatkan, berdasarkan metode yang digunakan merupakan sumber-sumber yang dapat dijamin keberadaannya. Sumber-sumber tersebut dapat di lihat pada suatu tempat jaringan internet yaitu yang disebut sebagai Website.

Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif deskriptif yang berkaitan dengan Mod Apps dan Komunitas Modder. Data-data yang dikumpulkan berdasarkan sumber yang terdapat pada jurnal, artikel dan sumber-sumber lainnya. Berdasarkan perkembangan teknologi yang begitu pesat, apakah di era modern masih banyak yang memodifikasi aplikasi atau games. Penelitian ini di ambil dari Jurnal atau Artikel yang berkaitan dengan studi MOD APPS & Komunitas Modder untuk mengembangkan fitur-fitur yang terdapat di aplikasi atau games menjadi menarik dengan fitur-fitur yang baru. Metode yang digunakan dapat disebut bersifat kualitatif dikarenakan metode penelitian ini melakukan pengumpulan data melalui sumber-sumber informasi secara sekunder, yaitu yang didapatkan dari situs-situs jurnal yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode ini juga dapat disebut deskriptif, dikarenakan metode yang digunakan menjelaskan fenomena-fenomena dari latar belakang permasalahan yang telah diungkapkan. Dapat disimpulkan, metode yang digunakan bersifat metode penelitian kualitatif deskriptif dengan didukung oleh sumber-sumber referensi yang dapat diandalkan.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1 : Sumber-sumber jurnal penelitian

No.	Nama Peneliti	Tahun	Pembahasan
1	Renyi Hong	2013	Game Modding, Prosumerism and Neoliberal Labor Practices
2	Münch, Merlin	2013	Fooling the user? Modding in the video game industry
3	Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, Stephani Diah Pamelasari	2014	Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/Mts
4	Wiwiek Zainar Sri Utami	2015	Pengembangan Modifikasi Game Adobe Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Autis
5	Satyam Agarwal & Priya Seetharaman	2015	Understanding game modding through phases of mod development
6	Fajriannoor Fanani	2016	Mitologi dalam Video Game: Pesan-Pesan Politik dalam Video Games Amerika Serikat

7	Ditto Rahmawan Putra & Mahendra Adhi Nugroho	2016	Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa
8	Ida Bagus Made Oka Widharma	2016	Game Fps Dengan Menggunakan Multiplayer Game
9	Cyntia, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan	2019	Perancangan Video Game untuk Remaja Generasi Z dalam Persiapan Memasuki Dunia Kerja
10	Anna Dewalska–Opitek, Magdalena Hofman-Kohlmeyer	2020	Players As Prosumers – How Customer Engagement In Game Modding May Benefit Computer Game Market

Berdasarkan 10 sumber jurnal tabel diatas, melakukan modifikasi pada sebuah aplikasi atau games sudah sangat mendunia di zaman modern ini. Modifikasi juga bukan hanya bisa dilakukan di aplikasi atau games, tetapi bisa juga di media film. Modifikasi memiliki peran yang sangat besar untuk mengembangkan fitur yang ada di aplikasi, games, serta dapat membantu meningkatkan citra diri dari aplikasi atau games tersebut, sehingga dapat digunakan dengan nyaman.

Pada Pembahasan, proses pembelajaran juga dapat melalui sebuah game, seperti yang di teliti oleh (Zainar Sri Utami, 2015), Setiap proses pembelajaran selalu terjadi adanya interaksi antara anak dengan guru. Komunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam kaitannya sosialisasi dengan orang lain. Dalam perkembangan di era modern ini, tentunya memberikan efek kepada murid dan guru, dikarenakan dengan adanya perkembangan ilmu dan teknologi secara laju pesat. Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Memasuki era globalisasi yang modern dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut serta untuk mengembangkan kepotensialannya pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi. Berdasarkan adanya perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah software Adobe Flash. Penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan produk berupa software modifikasi *media game* adobe flash, konsep angka dan penjumlahan sederhana untuk anak autis di Sekolah Luar Biasa. Model pengembangan modifikasi *media game* adobe flash konsep angka ini menggunakan model Luther. Dengan adanya software modifikasi media game adobe flash seperti ini, dapat memudahkan anak autis dalam pembelajaran konsep angka matematika. Maka kegiatan memodifikasi pada suatu industri dapat memberikan efek positif yang bermanfaat pada masyarakat yang menggunakannya. Berdasarkan penelitian oleh (Kartikaningtyas et al., 2014), Permainan ular

tangga merupakan salah satu bentuk permainan handphone maupun secata yang telah dikenal mendunia dan sangat mudah untuk dimainkan di semua kalangan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari 1 pemain. Adaptasi permainan ini ke dalam bentuk *game* edukatif dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkan tema IPA yang pernah dipelajari. Berdasarkan penelitian dari (Widharma, 2016), game komputer telah menjadi bentuk yang sangat populer dari hiburan dan memiliki dampak besar pada bagaimana mahasiswa Universitas menghabiskan waktu senggang mereka. Karena sangat memotivasi mereka untuk menghilangkan kebosanan mereka. Maka dari itu, peneliti ini menciptakan mod Minecraft untuk pengalaman gaming yang berbeda dengan kolaboratif yang berfokus pada solidaritas dan kerja sama tim. Peneliti ini merancang rintangan khusus untuk satu set empat pemain menggunakan permainan mekanik khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan berkolaborasi. keterampilan komunikasi dalam game Minecraft sangat diperlukan, serta kemampuan untuk bekerja dalam tim untuk memenangkan permainan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari Studi Fenomena Mod Apps dan Komunitas Modder Terhadap Perkembangan Industri Kreatif dalam Negeri adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya Mods ini, User dapat memodifikasi fitur-fitur yang terdapat di aplikasi atau video games.
2. Membantu dan mempermudah perkembangan industri untuk mengembangkan kreatifitas dalam memodifikasi aplikasi atau video games.
3. Mods tidak hanya terdapat pada aplikasi atau video games, tetapi dapat diterapkan juga pada sistem pembelajaran online.

Daftar Pustaka

- Agarwal, S., & Seetharaman, P. (2015). Understanding game modding through phases of mod development. *ICEIS 2015 - 17th International Conference on Enterprise Information Systems, Proceedings, 3*, 114–121. <https://doi.org/10.5220/0005378801140121>
- Arifin, N. Y., & Veza, O. (2019). Dashboard sistem aplikasi pengelolaan obat. *Engineering And Technology International Journal, 1*(2), 59–65.
- Cyntia, Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2019). Perancangan Video Game untuk Remaja Generasi Z dalam Persiapan Memasuki Dunia Kerja Abstrak Pendahuluan Metode Penelitian Landasan Teori. *Jurnal DKV Adiwarna, 1*(14), 1–9.
- Dewalska-Opitek, A., & Hofman-Kohlmeyer, M. (2020). Players as Prosumers - How Customer Engagement in Game Modding May Benefit Computer Game Market. *Central European Business Review, 10*(20), 1–21.
- Fanani, F. (2016). Mitologi Dalam Video Game: Pesan-Pesan Politik dalam Video Games Amerika Serikat. *Jurnal The Messenger, 3*(1), 1–12. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v3i1.180>
- Hong, R. (2013). Game Modding, Prosumerism and Neoliberal Labor Practices. *International Journal of Communication, 7*(0), 984–1002.
- Kartikaningtyas, D., Yulianti, D., & Diah Pamelasari, S. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA GAME ULAR TANGGA BERVISI SETS TEMA ENERGI PADA PEMBELAJARAN IPA TERPADU UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER DAN AKTIVITAS SISWA SMP/MTs. *USEJ - Unnes Science Education Journal, 3*(3), 662–668. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i3.4284>

- Münch, M. (2013). Fooling the user? Modding in the video game industry. *Internet Policy Review*, 2(2), 0–4.
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1), 25–36. <https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11364>
- Widharma, I. B. M. O. (2016). Game Fps Dengan Menggunakan Multiplayer Game. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pendidikan Informatika)*, 1(1), 27–30. <https://doi.org/10.29100/jipi.v1i01.15>
- Zainar Sri Utami, W. (2015). Pengembangan Modifikasi Game Adobe Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Autis. *Kependidikan*, 14(3), 313–324. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>