

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Nintendo adalah sebuah perusahaan multinasional yang bergerak dalam bidang *video game*. Didirikan pada 23 september 1889 yang awalnya di fokuskan pada produksi permainan kartu oleh Fusajiro Yamauchi. Saat ini menjadi produsen *console*, *handheld* dan *software* yang produknya sudah terjual di seluruh dunia.

Sejarah *video game* generasi pertama dimulai ketika The Odyssey diciptakan oleh Magnavox Bit sebagai *console* pertama di dunia yang diluncurkan pada bulan Mei 1972. *Console* ini mampu memainkan 12 judul *game* yang sudah *built-in* didalamnya dimana bisa dipilih *gamer* dengan menggunakan kartu yang tersedia. Pada tahun 80an, perusahaan Atari yang merupakan spesialis *game arcade* muncul dengan membawa *game arcade* populer yaitu PONG dengan merilis berbarengan dengan *console* rumahan Atari yang disertai *game* Home PONG. Atari dengan cepat menarik perhatian para *gamer* dan menjadi produsen *console* yang dikenal banyak orang dibanding The Odyssey.

Nintendo mengawali karir dengan memproduksi permainan kartu hanafuda yang setelah itu pindah ke bisnis mainan dan dikenal dengan mainan ultra hand yang diterima dengan baik oleh masyarakat jepang. Setelah berbagai bisnis yang telah ditempuh, akhirnya Nintendo menetap pada bisnis *Video Game* rumahan. Mereka memproduksi *console* dan *handheld* yang sampai sekarang sudah mencapai generasi baru. Diawali dengan dirilisnya Family Computer (Famicom) atau Nintendo Entertainment System (NES) di amerika dan eropa 1983. Produk mereka didukung dengan *software* ciptaan shigeru miyamoto seperti Mario Bros, Legend of Zelda maupun Metroid. *Game and Watch*, ciptaan insinyur Nintendo Gunpei Yokoi, diterima dengan baik oleh masyarakat karena memberikan suatu alat yang membuat orang tidak bosan saat sedang bepergian. Dilanjutkan dengan rilisnya Super Famicom (Super NES/SNES) pada tahun 1990 di jepang dan 1991 di amerika. Mampu memberikan grafik yang lebih baik dari Famicom sebelumnya. SEGA, salah satu perusahaan *Video Game* di jepang, juga ikut merilis *console* mereka sendiri dengan nama SEGA Mega Drive di jepang / SEGA Genesis di Amerika, berusaha untuk menyaingi Nintendo dengan merilis Sonic the Hedgehog sebagai *game* andalan mereka. Lalu *Game Boy* yang dirilis pertama kali pada tahun 1989 merupakan penerus dari *Game and Watch* yang mampu mengganti *game* dengan media *cartridge* yang dijual terpisah sehingga tidak seperti sebelumnya, hanya memiliki 1 *game* pada setiap mesin yang ada. Memasuki tahun 1996, nintendo merilis *console* Nintendo 64 ditemani Super Mario 64 yang diterima dengan baik oleh jepang. Pada tahun 1998 *Gameboy Color* dirilis di jepang, amerika dan eropa.

Tahun 1995 Sony masuk sebagai kompetitor dari Nintendo dan SEGA. Mereka mengenalkan *console* dengan media CD, bukan *cartridge* lagi sehingga tidak lagi membatasi *developer* dalam membuat *game* yang besar. Banyak judul baru yang mendukung PlayStation seperti Crash Bandicoot, Tomb Raider maupun Resident Evil. SEGA Saturn dirilis pada tahun 1997 sebagai *console* baru SEGA belum mampu mengejar PlayStation. SEGA tidak menyerah begitu saja, karena itu pada tahun 1999, mereka meluncurkan DREAMCAST, *console* 128bit yang bahkan melebihi kemampuan Nintendo 64 saat itu. Di Jepang peluncuran *console* ini tidak terlalu meriah dikarenakan *software* yang mendukung sedikit, berbeda dengan di Amerika yang disambut dengan meriah oleh para *gamer*. Sony lalu meluncurkan PlayStation 2 di Jepang pada tahun 2000 yang sudah diumumkan kepada publik setahun sebelumnya. Sambutan masyarakat sangat antusias terhadap *console* kedua milik Sony ini, dimana para *developer game* sudah menjanjikan akan merilis *game-game* ternama untuk PS2. Microsoft, melihat potensi industri *game* yang cukup menguntungkan mencoba masuk ke dalam persaingan dengan merilis *console* bernama Xbox pada tahun 2001. Nintendo yang sempat kalah bersaing dengan Sony, mengumumkan dua produk baru, yaitu Gameboy Advance sebagai penerus dari GBC dan Nintendo Gamecube, *console* penerus dari Nintendo 64. Persaingan 3 *console* pun terjadi dimana PS2 tetap menjadi pilihan para *gamer* dalam bermain. Terbukti dengan meninggalkan jauh dua kompetitornya dengan terjual 153 juta unit di seluruh dunia. Gameboy Advance masih menjadi pilihan utama *gamer* dalam *handheld*.

Tahun 2004, Nintendo mengumumkan penerus GBA yaitu Nintendo DS memiliki dua layar yang bentuknya diadaptasi dari salah satu Game and Watch dulu dengan grafis yang sedikit lebih baik dari Nintendo 64 namun dengan layar bawah yang mendukung touch screen. Sony juga tidak mau kalah, mereka menyatakan akan masuk dalam pasar *handheld* yang selama ini dikuasai oleh Nintendo dengan merilis PlayStation Portable (PSP) yang mampu menampilkan grafis 3D seperti PS2. Persaingan dua *handheld* ini cukup sengit dimana awalnya NDS yang memimpin penjualan. PSP masih belum beruntung dikarenakan belum begitu banyak *developer* yang ingin memberikan *game* baru, sehingga PSP mendapat julukan rumah *game re-make* tidak seperti NDS yang dipilih banyak *developer* karena fitur-fitur baru yang ditawarkan.

Kompetisi *console* memasuki era baru pada tahun 2005, Microsoft memulai start dengan merilis Xbox 360. Mampu menampilkan grafis High Definition yang saat itu PC belum bisa mencapainya. Dukungan berbagai *developer* cukup antusias dengan *console* canggih pertama ini. Setahun kemudian PlayStation 3 dirilis, banyak orang sudah membandingkan grafisnya apakah lebih dari Microsoft atau tidak, tapi di awal perilisan, PlayStation 3 kurang begitu diminati karena *software* yang dirilis belum menarik. Nintendo pun juga masih ikut dalam perang *console* tersebut, namun dengan tidak menantang langsung dua kompetitor utamanya melalui grafis HD, melainkan dengan cara baru dalam bermain *game* melalui Nintendo Wii. Konsep ingin mencakup berbagai jenis *gamer* tidak hanya *hardcore* melainkan juga *casual*. Hal ini terbukti dengan tingkat penjualan Nintendo Wii yang sampai sekarang sudah mencapai 99 juta unit di seluruh dunia. Konsep cara

bermain Nintendo yang unik ini membuat panas dua kompetitornya yang akhirnya Sony meluncurkan PlayStation Move dan Microsoft dengan Kinect (Sumber : *Console History by Hotgame*). Berikut adalah daftar *console* dan *handheld* dari masa ke masa :

Tabel 1.1

Daftar *console* dari masa ke masa

Tahun	Nama	Gambar	Sumber
1972	The Odyssey		http://www.movg.org/wp-content/uploads/2013/02/Magnavox-Odyssey-Console-Set.jpg
1977	Atari 2600		http://www.8-bitcentral.com/images/atari/2600/console26003.jpg
1980	Game & Watch		http://johnadelechia.files.wordpress.com/2011/09/game-and-watch1.png
1983	Nintendo Entertainment System (NES)		http://glacier928.files.wordpress.com/2011/07/nintendo-nes-free-emulators-to-download-at-softnavigator-com .jpg
1989	Game Boy		http://apps.goodereader.com/wp-content/uploads/downloads/thumbnails/2012/03/942953-database_hardware_gameboy01_super.jpg
1990	Super Nintendo Entertainment System (SNES)		http://iscustom.theoldcomputer.com/images/manufacturers_systems/Nintendo/SNES/907470Wikipedia_SNES_PAL.jpg
1988	SEGA Mega Drive		http://www.retrogamesnow.co.uk/wp-content/uploads/2012/05/sega-megadrive-genesis.jpg
1995	Sony PlayStation		http://1.bp.blogspot.com/-QeA3gxT3rC8/UDz1vGrl3rI/AAAAAAAABmM/B0GzTpp9Y30/s1600/psOne.jpg

1996	Nintendo 64		http://2.bp.blogspot.com/-sJNhsQuUkBA/ThNSTHbCe1I/AAAAAAAAAEs/LhL6xQdiwY/s1600/4+Original-Nintendo-64.jpg
1997	SEGA Saturn		http://www.old-computers.com/museum/photos/sega_saturn_2s.jpg
1998	Game Boy Color		http://www.officialpsds.com/images/thumbs/GameBoy-Color-psd6998.png
1999	Dreamcast		http://1.bp.blogspot.com/-bpAhV9DcI0M/UICSuotnEgI/AAAAAAAAABog/_9OUaZXgGik/s1600/dreamcast.jpg
2000	Play Station 2		http://image.metrotvnews.com/bank_images/actual/119680.jpg
2001	Microsoft Xbox		http://media.teamxbox.com/faq/xbox.jpg
2001	Game Cube		http://2.bp.blogspot.com/-oWek2S2m9Q/TdK9dfsro5I/AAAAAAAAAqs/12OhLrgbno/s1600/Nintendo_GameCube.jpg
2001	Game Boy Advance		http://3.bp.blogspot.com/-OjdanvcD0ps/TweU2VppLI/AAAAAAAAABFM/L3cGSruIALA/s1600/Advance2.jpeg
2004	Nintendo DS		http://www.cheatmasters.com/blog/wp-content/uploads/2012/07/nintendo-ds.jpg
2004	PlayStation Portable		http://0.tqn.com/d/create/1/0/1/x/D/-/800px-Psp-1000.jpg
2005	Xbox 360		http://nerdtrek.com/wp-content/uploads/2010/12/Xbox-360.jpg

2006	Play Station 3		http://news.cnet.com/i/bto/20080227/PS3.gif
2006	Nintendo Wii		http://joshmckibbin.com/stuff/wp-content/uploads/2011/05/600full-nintendo-wii-console-artwork.gif

Sumber : olah data penulis

Gambar 1.1

Logo Nintendo 3DS



Sumber: <http://theparanoidgamer.com/wp-content/uploads/2011/09/3DS-logo.jpg>

Nintendo 3DS adalah *handheld game console* terbaru yang di produksi oleh Nintendo yang diumumkan pertama kali pada 15 Juni 2010 di E3. Diperkenalkan sebagai perangkat *autostereoscopic* yang mampu memproyeksikan efek 3D *stereoscopic* tanpa menggunakan kacamata 3D atau aksesoris tambahan. Karena ini merupakan penerus Nintendo DS, maka 3DS dilengkapi dengan fitur *backward compatibility* dimana bisa menggunakan DSi Ware dan *software* dari DS sebelumnya. Selain itu 3DS memiliki layar bawah yang mendukung *touch screen* dan feature *gyro* serta *motion sensor* untuk menambah *experience* dalam bermain. Pada 28 Juli 2012, Nintendo merilis 3DS yang sudah di perbesar 90% dari disain original.

Gambar 1.2

Produk 3DS dan 3DS XL



Sumber: http://img1.lesnumeriques.com/test/70/7037/Nintendo_3DS-XL_3DS_Officiel.jpg

1.2 Latar Belakang Penelitian

Tahun 2010 Nintendo mengumumkan akan merilis *handheld* baru sebagai penerus NDS, dengan kemampuan mampu menampilkan efek 3D tanpa memerlukan kacamata khusus. Dirilis pada tahun 2011, penjualan 3DS bisa dikatakan tidak begitu baik di awal perilisan, karena *game* pendukung dan harga yang cukup mahal \$250 membuat enggan para *gamer* untuk membelinya serta kalah bersaing dengan PSP. Enam bulan setelah perilisan akhirnya Nintendo mengumumkan bahwa harga 3DS dipotong sekitar \$100, dan bagi yang merasa sudah terlanjur membelinya akan mendapatkan keuntungan 10 *game* gratis dari eshop jika sudah mengakses eshop sebelum 11 agustus 2011. Nintendo juga setelah itu menawarkan *software-software* pendukung tiap bulannya. Akhir tahun 2011 Sony merilis pesaing utama Nintendo 3DS yaitu Playstation Vita yang memiliki kemampuan menampilkan grafis HD dan mendukung layar sentuh serta *touch pad* di bagian belakangnya. Berikut adalah tabel data penjualan sampai dengan 31 Maret 2013 :

Tabel 1.2 Perbandingan Penjualan 3DS dan PSVita di seluruh dunia sampai dengan 31 Maret 2013

	Bulan	Nintendo 3DS			Playstation Vita			
		2011	2012	2013	2011	2012	2013	
	Januari	-	1.106.789	968.474	-	103.855	163.649	
	Februari	374.164	798.354	722.760	-	498.097	112.980	
	Maret	1.390.059	894.241	544.049	-	436.281	276.903	
	April	589.537	662.211	-	-	207.880	-	
	Mei	349.104	533.694	-	-	170.504	-	
	Juni	454.172	759.725	-	-	273.500	-	
	Juli	334.398	709.469	-	-	162.261	-	
	Agustus	984.628	970.721	-	-	134.945	-	
	September	904.204	963.589	-	-	263.589	-	
	Oktober	803.833	806.284	-	-	153.230	-	
	November	1.986.359	1.703.696	-	-	434.537	-	
	Desember	5.115.604	4.410.341	-	481.537	647.233	-	
	Total	29.80 Juta Unit			4.49 Juta Unit			

Sumber :
<http://www6.pcmag.com/media/images/353704-nintendo-3ds-xl.jpg?thumb=y>

Sumber :
http://2.bp.blogspot.com/-yVyIIMupG5E/UFny0d2o1hI/AAAAAAAAADgY/4ewNt3t_ZVc/s1600/PS+Vita+Blue.jpg

Sumber : http://www.vgchartz.com/tools/hw_date.php?reg=Global&ending=Monthly

Dari persaingan dua *handheld gaming* pada tabel 1.2 bisa dilihat bahwa Nintendo memimpin penjualan *handheld* mereka melebihi Sony dengan produk PS Vitanya. IGN sebagai salah satu website *video game* internasional membuat sebuah urutan pembuat *video game* terkenal yang ternyata juga Nintendo menduduki peringkat pertama sebagai pembuat *video game* yang sudah bertahan selama tiga *decade* bertahan dan mampu memberikan berbagai revolusi pada industri *video game*, berikut *Top Game Maker IGN Version* pada Tabel 1.3

Tabel 1.3 Top Game Maker IGN Version

Ran king	Top 50 Game Maker	Ran king	Top 50 Game Maker	Ran king	Top 50 Game Maker	Ran king	Top 50 Game Maker	Ran king	Top 50 Game Maker
1	Nintendo EAD	11	LucasArts	21	Namco	31	Broderbund	41	PopCap Games
2	Capcom	12	Looking Glass Studios	22	Level-5	32	Retro Studios	42	Thatgamecompany
3	Rockstar North	13	Bethesda Game Studios	23	Epic Games	33	Sierra	43	Origin Systems
4	Konami	14	BioWare	24	PolyPhony	34	DICE	44	SNK
5	Atari	15	HAL Laboratory	25	Infinity Ward	35	Harmonix	45	Black Isle Studios
6	Squaresoft	16	Naughty Dogs	26	Irrational Games	36	Rare	46	Relic Entertainment
7	Valve	17	Ubisoft Montreal	27	Bungie	37	Sonic Team	47	Sony Computer Entertainment
8	Blizzard Entertainment	18	Enix	28	GameFreak	38	Neversoft	48	Treasure
9	Maxis	19	Microprose	29	SEGA AM2	39	EA Canada	49	Westwood Studios
10	Id Software	20	Insomniac	30	Intelligent Systems	40	Santa Monica Studios	50	Midway

sumber : www.ign.com/top/video-game-makers/1, di akses 5 september 2013

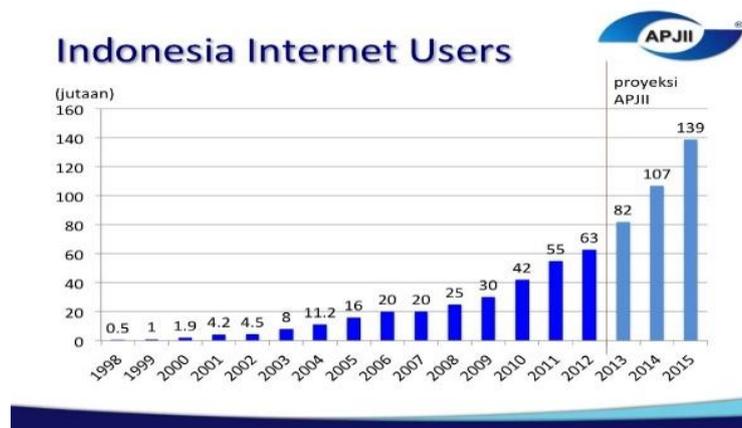
Di Indonesia, pengaruh dari *video game* sudah dari tahun-tahun sebelumnya ketika saat Nintendo dan SEGA banyak disukai anak-anak pada masa itu. Lalu munculnya PlayStation yang menyajikan berbagai macam *software* yang menarik dan mampu mempengaruhi siapa saja yang dulu tertarik bermain *video game*. Seiring berjalannya waktu, sekitar tahun 2000an munculah beberapa media cetak yaitu majalah yang khusus membahas *video game*, diantaranya adalah Hotgame, Game Station dan Ultima (sekarang Zigma). Pengaruh majalah-majalah *video game* tersebut saat itu cukup membuat beberapa orang tertarik membelinya untuk sekedar mencari informasi ataupun sebagai panduan dalam memainkan permainan yang sulit dimana pada saat itu, internet dianggap sebagai fasilitas yang mahal dan hanya beberapa orang saja yang menggunakannya. Informasi yang disampaikan media cetak saat itu digunakan para pembaca sebagai referensi ketika ingin membeli atau memainkan suatu *game* yang sudah dirilis di pasaran. Pada Tahun 2003, Ragnarok Online (RO) dirilis di Indonesia dibawa oleh perusahaan LYTO. Setelah melihat antusias para gamer yang memainkan game RO tersebut di server mancanegara. Karena pada tahun itu internet di Indonesia mahal dan kecepatannya tidak begitu baik, maka Indonesia RO disambut dengan baik oleh para gamer Indonesia. Menjadi sebuah fenomena tersendiri dimana banyak

orang kecanduan bermain *game online* dan hal itu cukup lama sampai banyak perusahaan-perusahaan *game online* baru bermunculan dan ikut mendatangkan berbagai *game online* dari Korea dan dalam waktu dua bulan RO mendapat penghargaan *game online* terbaik tahun 2003 (sumber : www.duniaku.net). Cara-cara yang digunakan perusahaan-perusahaan tersebut dalam melakukan promosi, yaitu menjalin kerja sama dengan media cetak khususnya yang membahas *game* seperti *Hotgame*. Promosi tersebut cukup mampu membuat *gamer* memilih tidak sekedar memainkan satu *game* saja dimana pilihan *game online* sudah bermacam-macam jenisnya. Tahun 2012 merupakan tahun bangkitnya industri *video game* di Indonesia dimana mulai bermunculan *developer-developer* lokal yang menciptakan *game* buatan anak bangsa. Salah satunya adalah Agate Studio dan Altermyth yang bahkan mewakili Indonesia untuk hadir di acara yang selalu ditunggu *gamer* di seluruh dunia, yaitu Tokyo Game Show 2012. Hal tersebut merupakan suatu kebanggaan tersendiri bagi Indonesia dimana Industri *Game* di Indonesia mulai diakui oleh dunia luar. (sumber: www.duniaku.net)

Setiap kejadian di atas tidak terlepas dari internet sebagai media elektronik paling cepat dan *up to date* dalam menyampaikan informasi dan mempengaruhi banyak orang dalam melakukan sesuatu. Dengan adanya internet, orang-orang mulai berpikiran luas dalam memandang suatu objek, seperti halnya *video game*. Dulu anggapan bahwa *game* adalah permainan anak-anak sangat erat sekali. Namun sekarang tidak ada yang menyangka bahwa industri *game* bisa berkembang sangat pesat khususnya Indonesia. Dimana para *developer* lokal tersebut bisa mengembangkan berbagai ide yang sumbernya tak terbatas dari internet tersebut. Mereka melihat bahwa industri bisa sangat menguntungkan jika dilakukan dengan serius. Belum lagi peran pemerintah dalam mendukung industri ini sebagai salah satu industri kreatif di Indonesia. Acara Gamification, salah satu acara yang mendukung perkembangan industri *game* Indonesia yang diadakan di ITB, dalam acara tersebut, menurut Lolly Amalia Abdullah (Direktur Kerjasama dan Fasilitas Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Media, Desain, IPTEK Kementerian Parekraf) “*Serious Game* atau Gamification adalah solusi strategis *game* Indonesia,”. Dengan ini menjadi bukti bahwa industri *game* di Indonesia sangatlah baik kedepannya (sumber: www.teknopreneur.com).

Seiring dengan kemajuan internet dimana menjadi sangat umum sekarang. Sejak tahun 2012, pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 63 juta lebih, berikut pada gambar 1.3 :

Gambar 1.3
Grafik pengguna internet di Indonesia tahun 2012



Sumber : <http://nandonurhadi.wordpress.com>

Melalui grafik tersebut dapat dilihat 63 juta pengguna sampai dengan tahun 2012. Dan diperkirakan tahun selanjutnya bisa lebih dari itu karena seiring berkembangnya zaman (*sumber: www.merdeka.com*). Berdasarkan jumlah pengguna internet tersebut, maka penelitian ini berfokus pada pengguna internet, yaitu *audience* media berita *online*. Penelitian dilakukan pada sebuah grup pada jejaring sosial facebook yaitu Handheld Gamer Indonesia (HGI) dikarenakan sebagai tempat para *gamer* baik yang sudah lama mengikuti ataupun baru mengenal Nintendo ada di sini.

Berita – berita pada media online khusus *game* sering di *share* oleh para anggota grup HGI baik itu fitur baru Nintendo 3DS ataupun *software-software* yang akan segera dirilis. Dari sinilah para anggota sering membagikan berita-berita tersebut agar para anggota lain merespon apa yang mereka bagikan. Berita yang diambil dalam penelitian ini adalah dari situs-situs berita *game* baik itu dari dalam maupun luar negeri seperti IGN, Gamespot dan Kotaku. Pengambilan media berita *online* khusus *game* ini tidak dibatasi karena banyaknya media *online* khusus *game* yang dikonsumsi berbagai *audience*. Berdasarkan hasil rating Alexa.com, situs pemeringkat *website* dunia yang dimiliki oleh amazon.com, yang disusun oleh ebizmba.com dalam mencari *website game* paling populer sampai dengan juni 2013 adalah IGN. Berdasarkan rating tersebut, dapat dilihat juga situs berita *online* lainnya yang merupakan situs berita paling banyak diakses oleh *audience*.

Gambar 1.4 : Rating Situs Video Game dunia

Top 15 Most Popular Video Game Websites | June 2013
 Here are the 15 Most Popular Video Game Websites as derived from our eBizMBA Rank which is a constantly updated average of each website's Alexa Global Traffic Rank, and U.S. Traffic Rank from both Compete and Quantcast. "NA" Denotes an estimate for sites with limited Compete or Quantcast data. If you know a website that should be included on this list based on its traffic rankings, Please Let Us Know.



Rank	Website	eBizMBA Rank	Estimated Unique Monthly Visitors	Compete Rank	Quantcast Rank	Alexa Rank
1	IGN	297	17,500,000	285	NA	309
2	GameSpot	479	15,900,000	458	458	522
3	GameFAQs	596	11,500,000	571	409	779
4	GameTrailers	858	6,400,000	1,439	1,474	667
5	Kotaku	1,217	4,100,000	1,875	1,044	1,192
6	CheatCC	1,359	3,500,000	636	325	3,115
7	GamesRadar	1,735	3,000,000	1,494	859	2,853
8	1up	1,819	2,900,000	1,145	1,577	2,708
9	GameSpy	2,020	2,850,000	2,232	1,226	2,601
10	joystiq	2,293	2,600,000	2,169	2,263	2,599
11	GameFront	2,843	2,000,000	3,141	1,581	3,809
12	GiantBomb	3,714	1,600,000	3,779	2,972	4,391
13	UGO	3,843	1,500,000	3,024	2,810	4,495
14	Destructoid	3,922	1,400,000	4,276	2,839	4,651
15	The Escapist	4,432	1,000,000	6,833	1,521	4,844

Sumber : <http://www.ebizmba.com/articles/video-game-websites>

Nintendo 3DS pertama kali di umumkan ke publik pada bulan maret 2010 di acara E3 sebagai penerus langsung *handheld* Nintendo DS yang sebelumnya sudah sukses dengan penjualan mencapai 150 juta unit di seluruh dunia. Sejak saat itu semua situs berita *game* mulai memberitakan kemampuan dari *handheld* terbaru milik Nintendo. Di Indonesia sendiri sambutan untuk Nintendo 3DS cukup baik dimana sampai saat ini banyak *gamer* yang membuat berbagai grup komunitas untuk membahas produk dari Nintendo ini. Hal ini tidak terlepas dari faktor-faktor seperti industri *game* maupun internet yang mendukung masyarakatnya dalam menyampaikan apa yang diinginkan dari produk sejenis. Fakta tersebut ditambah dengan suatu artikel dari kotaku yang mengatakan Nintendo 3DS sebagai “*The best video game systems are, quite simply, the systems that have the best games in 2013, that’s the 3DS*” (www.kotaku.com di akses 5 september 2013). Menyatakan Brand Nintendo masih tetap terus bertahan. Seberapa besar *awareness* para anggota grup Handheld Gamer Indonesia yang mampu diberikan oleh media *online* khusus *game* terhadap produk Nintendo 3DS menjadi suatu fenomena unik yang bisa diteliti dengan judul “PENGARUH LIMA DIMENSI BERITA PADA MEDIA *ONLINE* KHUSUS *GAME* TERHADAP *BRAND AWARENESS* PRODUK NINTENDO 3DS”.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tanggapan / respon *audience* media berita *online* khusus *game* mengenai Nintendo 3DS pada media *online* khusus *game* ?
2. Seberapa besar *awareness audience* pada produk Nintendo 3DS ?
3. Seberapa besar pengaruh lima dimensi berita pada media *online* khusus *game* terhadap *Brand Awareness* Nintendo 3DS ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari identifikasi masalah. Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui tanggapan atau respon *audience* media berita *online* khusus *game* tentang produk Nintendo 3DS pada media *online* khusus *game*
2. Mengetahui *awareness audience* pada produk Nintendo 3DS
3. Mengetahui pengaruh lima dimensi berita pada media *online* khusus *game* terhadap *Brand Awareness* Nintendo 3DS

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kajian secara konseptual bagi perkembangan kajian ilmu manajemen pemasaran, khususnya mengenai penerapan teori *marketing communication*, dan *brand awareness*.
2. Memberi kajian secara konseptual mengenai pengaruh media berita *online* terhadap *brand awareness* dan dampaknya terhadap *audience*.
3. Dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dalam rangka pengembangan teori-teori manajemen merek khususnya teori mengenai *brand awareness*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai bahan evaluasi terhadap *strategi marketing communication* terhadap *brand awareness*.
2. Sebagai implikasi lebih lanjut dari hasil penelitian diharapkan mampu memberikan informasi guna menciptakan peningkatan kemampuan perusahaan dalam menyusun strategi untuk meningkatkan eksistensi merek dan pembentukan *brand awareness*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I berisi mengenai tinjauan objek studi, latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dari penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang mendukung penelitian ini. Adapun komposisi dari landasan teori adalah *grand theory, middle theory, dan applied theory*. Pada bab II menceritakan tentang kerangka teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III berisi mengenai jenis penelitian, operasionalisasi variable, skala pengukuran, jenis pengumpulan data, teknik sampling, uji validitas dan reliabilitas, analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV menceritakan hasil dan pembahasan mengenai karakteristik responden dilihat dari berbagai aspek, membahas dan menjawab rumusan masalah serta hasil perhitungan analisis data yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini berisi mengenai kesimpulan hasil analisis, saran bagi perusahaan dan saran bagi peneliti selanjutnya.