

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Game merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan atau pertandingan. Kata ini juga bisa digunakan untuk menyebutkan sebuah kegiatan yang disusun dengan cara tertentu, biasanya dilakukan agar bisa mendapatkan kesenangan. Permainan bisa dikatakan suatu aktifitas atau kegiatan yang bisa dimainkan dengan aturan-aturan tertentu, sehingga mendapatkan pihak pemenang dan pihak yang kalah. Biasanya permainan ini tidak dijalankan dengan serius, melainkan untuk mencari kesenangan (Shobri Taufik, 2024). Namun seiring berjalannya waktu, berkembangnya *Esport*, *genre games* dan *game online*, berbagai turnamen *game* mulai terselenggara dengan hadiah yang tak main-main yang membuat kesan mencari kesenangan itu berubah menjadi sebuah kompetisi.

Video game adalah permainan yang dimainkan dengan mengontrol gambar elektronik yang dibuat oleh program komputer dan ditampilkan di layar monitor atau perangkat tampilan lainnya. *Video game* bisa dimainkan lewat berbagai jenis perangkat, seperti konsol (PlayStation, Xbox, Nintendo, Saga Dreamcast), komputer atau PC, serta perangkat genggam seperti tablet atau *smartphone*.¹

Pada tahun 1958, sebuah permainan bernama *Tennis for Two* tercipta di Upton, New York atau lebih tepatnya di Brookhaven National Laboratory dari tangan seorang fisikawan asal Amerika yang bernama Willy Higinbotham. Kemudian, pada tahun 1962 sebuah *game* interaktif

¹ Taufik Shobri, Wildan Akbar Hashemi R, Syaiful Anwar. "Kegunaan Game Dalam Pengenalan Sejarah". Barjah Jurnal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri, volume 4 nomor 1 (2024)

bernama *Spacewar!* Diciptakan oleh seorang mahasiswa Massachusetts Institute of Technology (MIT) yang bernama Steve Russell.²

Sebelum era popularitas *game online*, kebanyakan orang memainkan permainan di komputer tanpa koneksi internet (*game offline*). Pada tahun 1970-an, sejumlah gim berhasil meraih kesuksesan di Amerika Serikat seperti *Pong*, *Space Invaders*, *Monaco GP*, dan *Pac-Man*.

Memasuki era 1980-an, dominasi industri gim dipegang oleh Nintendo, terutama lewat *game* legendaris *Super Mario Bros*, yang berhasil mencetak penjualan sehingga 500 juta dolar sekitar tahun 1990. Lalu, pada dekade 1990-an muncul Sega dengan inovasi konsol 16-bit bernama *Genesis*, yang menawarkan grafis karakter dan latar belakang lebih tajam, kecepatan permainan yang lebih tinggi, serta kualitas suara yang lebih baik dibandingkan dengan gim sebelumnya. Beberapa gim andalan dari Sega saat itu antara lain *Sonic the Hedgehog*, *Street Fighter*, dan *Mortal Kombat* (yang umumnya digemari remaja laki-laki namun mendapat kritik karena dianggap mengandung unsur kekerasan). Sebagai respons terhadap persaingan pasar dengan Sega, Nintendo meluncurkan produk baru bernama *Game Boy* (sebuah konsol genggam berukuran mini yang praktis dan mudah dibawa ke mana saja)³.

Media konglomerat asal Jepang, SONY meluncurkan konsol PlayStation yang mana pergeseran penyimpanan gim berpindah pada CD ROM yang lebih mudah diproduksi dan didistribusikan⁴. PlayStation yang dirilis tahun 1994 di Jepang dan 1995 di Eropa ini meraih kesuksesan besar

² Rio Caesar, "Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa", dalam *Journal of Animation and Games Studies*, Vol. 1 No. 2 (2015)

³ Febriany, "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online", jurnal dari IAINU Kebumen, 2014, hal. 54-55

⁴ Ibid, 55

di Amerika Utara dan Eropa. Sejak peluncurannya, PlayStation terjual sebanyak 102,000,000 unit di seluruh dunia dari tahun 1994-2006.⁵

Gim bertema Islam hadir pada sekitar tahun 1999-2000 awal, *Islamic Fun* adalah salah satu dari gim tersebut. *Islamic Fun* adalah sebuah *video game* keagamaan dan edukasi yang dirilis pada tahun 1999 terdiri dari enam *mini-game* yang ditujukan untuk anak-anak. Perusahaan yang mengembangkan dan membuat *game* ini adalah perusahaan yang berasal dari Inggris yang bernama Innovative Minds. “*The Resistance*” adalah *mini game* yang paling terkenal dalam *game* ini yang di mana pemain dapat melempar batu kepada tank-tank Israel setelah menjawab pertanyaan sepele dengan benar.⁶ Dalam *mini game* “*The Resistance*” pemain menjadi seorang petani di Lebanon Selatan, mengikuti pasukan Perlawanan Islam untuk melindungi tanah dan keluarga dari invasi zionis. Menurut situs web resmi pengembang, *mini game* ini menjadi bahan keributan beberapa media karena dianggap melatih teroris dan menanamkan kebencian terhadap Yahudi.⁷

Game Quraish dirilis pada tahun 2005, *game* ini menjadi *game* strategi pertama yang bertema Islam/Arab.

Pada tahun selanjutnya *game* Islami mulai rilis melalui platform komputer (PC) sampai *smartphone*, untuk lebih menjangkau berbagai kalangan masyarakat terkhususnya anak kecil yang sudah marak bermain *gadget*. *Game* bertema Islam yang hadir di *smartphone* lebih mudah dan mendidik secara langsung. Mulai dari cerdas cermat yang bersangkutan dengan Sirah Nabawiyah sampai cerdas cermat Islami yang memuat pertanyaan dari salat sampai Sejarah Islam.

⁵PlayStation,<https://www.playstation.com/en-id/playstation-history/1994-ps-one/>,

⁶ <https://kotaku.com/games/islamic-fun>, diakses pada tanggal 2 Juli 2025.

⁷ <http://www.inminds.com/islamic-fun.html> , diakses pada tanggal 2 Juli 2025.

Pada tahun 2022, ada dua *game* yang bertema Islam atau mengandung unsur Islam yang rilis di *Steam*, yaitu “*Fursan Al-Aqsa: The Knight of the Al-Aqsa Mosque*” dan “*Muslim 3D*”. “*Fursan Al-Aqsa*” merupakan sebuah *game* TPS (Third-Person Shooter) yang memiliki latar belakang perang antara Palestina dan Israel dari perspektif Palestina. Menurut situs resminya di *Steam*, “*Fursan Al-Aqsa: The Knights of The Al-Aqsa Mosque*” adalah *game* aksi orang ketiga di mana *player* berperan sebagai Ahmad al-Falastini, seorang pelajar muda Palestina yang disiksa dan dipenjarakan secara tidak adil oleh tentara Israel selama 5 tahun. Setelah keluar dari penjara, berusaha membalas dendam kepada yang mencuri tanah air dan membunuh keluarganya dengan bergabung ke dalam Gerakan Perlawanan Palestina yang disebut “*Fursan Al-Aqsa: The Knight of the Al-Aqsa Mosque*”. Dalam *game* ini, karakter di dalam *game* berteriak “Allahu Akbar” setelah menumbangkan musuh.

Yang kedua ada “*Muslim 3D*”, *game* ini bertema simulator edukasi. Pemain bisa menjelajahi Makkah, melakukan simulasi *tawaf*, dan belajar hal mengenai Islam lainnya.

Pada akhir tahun 90-an, muncul sebuah studio *game* di Indonesia yang bernama Matahari Studio, sebuah studio pengembang *game* yang terlibat dalam pembuatan *game* Barat seperti “*Most Wanted*” dan “*Need for Speed Underground 2*”. Studio *game* ini juga menjadi sebuah wadah bagi pengembang *game* lokal raksasa Indonesia di masa mendatang, seperti Agate International, Toge Production, dan Altermyth.

Lalu, pada tahun 2011 berdiri sebuah studio *game* lokal bernama Educa Studio yang berfokus pada pendidikan anak. Studio ini memiliki 1.285 produk dengan total 43 juta unduhan aplikasi, salah satunya adalah KABI (Kisah Nabi) yang dirilis ke platform *PlayStore* pada tahun 2013 yang sudah diunduh sebanyak 1jt+ unduhan. *Game* ini bukan hanya memuat

cerita tentang Nabi Muhammad namun juga beberapa sahabat, wanita hebat Muslim dan beberapa tokoh Islam lainnya.

Game selanjutnya yang memiliki unsur SKI ialah Cerdas Cermat Islam, *game* ini sebenarnya bukan murni *game* yang mengandung tema Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tetapi dalam *game* ini mengandung unsur SKI dimana pemain disajikan 3 level dengan 20 soal di masing-masing level. Meskipun keluar dari *game*, progres pemain di dalam *game* tidak akan terreset kecuali pemain salah menjawab dalam tiga kali.



Gambar 1.1 *Game* Cerdas Cermat Islam

Selain Cerdas Cermat Islami, ada juga *game* lain yang menghadirkan unsur Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yakni *game* “Quiz Sirah Nabawiyah”. Sebuah *game* yang sederhana namun dapat menguji pengetahuan kita tentang Nabi Muhammad SAW, saat kita dapat menjawab dengan benar akan terdengar suara ‘tring’, dan ketika kita menjawab jawaban yang salah akan terdengar suara ‘tot’ selayaknya *game* quiz yang sering ada di televisi.



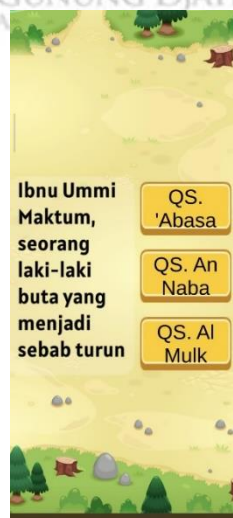
Gambar 1.2 *Game Quiz Sirah Nabawiyah*

Dalam *game* ini, pemain bisa memainkan *game* secara acak atau mode “Pilih Level” yang mencapai 40 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda, semakin tinggi levelnya, semakin sulit juga pertanyaan yang muncul. *Game* ini dimainkan sekali duduk dengan total sepuluh pertanyaan setiap levelnya, perkembangan *game* ini tidak bisa di simpan atau dilanjutkan dan mengharuskan pemain untuk menyelesaikan sekali duduk dalam satu level, *game* ini tidak memiliki sistem waktu, pemain bebas berpikir dan mengingat kembali tentang Sirah Nabawiyah sebelum menjawab pertanyaannya.



Gambar 1.3 Pertanyaan tingkat dasar Quiz Sirah Nabawiyah

Gambar di atas merupakan salah satu contoh soal kuis yang ada di level 1 atau dasar. Semakin tinggi levelnya akan semakin sulit pertanyaannya.



Gambar 1.4 Pertanyaan level tinggi Quiz Sirah Nabawiyah

Gambar di atas merupakan salah satu contoh soal level tinggi. Lalu untuk sistem penilaian *game* Quiz Sirah Nabawiyah, setiap jawaban benar diberi nilai 10.



Gambar 1.5 Penilaian Quiz Sirah Nabawiyah

Berdasarkan penjelasan di atas maka, kajian ini adalah skripsi sejarah dengan didasarkan kepada sejumlah alasan. Yang pertama, belum ada yang menulis penelitian bertema *game* Islami. Kedua, *game* sebagai fenomena modern layak dikaji dari sisi historis. Ketiga, mudah dikerjakan dan memiliki sumber yang banyak. Keempat, alasan pribadi karena penulis sendiri suka bermain *game*, baik itu *game* umum ataupun *game* Islami terkhususnya yang berbentuk kuis Sirah Nabawiyah untuk mengasah pengetahuan dan menambah ilmu.

Adapun kajian ini memiliki dua batasan, yaitu batasan temporal dan batasan spatial. Kajian ini memiliki batasan temporal dari tahun 2000-2022, karena *game* Islami sendiri baru hadir di PC pada tahun 2000, kemudian tahun 2012 peralihan teknologi mulai terjadi di mana dengan hadirnya *Google PlayStore* yang membuat *game-game* Islami

terkhususnya buatan studio lokal Indonesia banyak dirilis dan sampai tahun 2022 *game* Islami di Indonesia masih memiliki banyak peminat terkhususnya anak-anak untuk mengajarkan fondasi-fondasi Islam. Kemudian batasan spatial atau fokus kajian berada di *game* Islami yang berbasis PC dan *mobile* terutama dari tahun 2000-2022 yang difokuskan ke *game* Islami buatan studio lokal Indonesia.

Maka, penelitian ini mengkaji sejarah *game* Islami dari tahun 2000-2022 dengan judul “***Game* Islami (2000-2022)**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah dan perkembangan *game* serta munculnya *game* Islami?
2. Bagaimana perkembangan *game* Islami di Indonesia tahun 2000-2022?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini diantara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana sejarah dan *game*, serta munculnya *game* Islami.
2. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan *game* Islami di Indonesia tahun 2000-2022.

Manfaat penelitian dengan tema ini diantara lain adalah:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang kepada berbagai kalangan, baik bagi mereka yang aktif bermain *game* maupun bagi individu yang tidak terlalu akrab dengan *game*. Melalui penelitian ini,

pembaca dapat mengetahui bagaimana perjalanan *game* dari awal terciptanya sampai bagaimana *game* itu berkembang dari masa ke masa, dan perubahan tren *gameplay*.

2. Penelitian ini juga dapat membuka pandangan baru bahwa *game* bukan hanya sekedar pengisi waktu luang ataupun hiburan, tetapi juga bisa menjadi media yang edukatif untuk pembelajaran. *Game* Islami bisa menjadi salah satu media edukasi, dalam penelitian ini penulis menjelaskan bagaimana perkembangan *game* Islami.

D. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini penulis telah mengumpulkan beberapa sumber kepustakaan yang berkaitan dengan tema penelitian yang penulis angkat. Berikut adalah kepustakaan yang telah penulis dapatkan, antara lain:

1. Skripsi

a. Skripsi dari IAIN Salatiga yang berjudul “Sejarah Perkembangan *Game Online* di Indonesia Tahun (2001-2020)” yang ditulis oleh Nur Fatma Khiarotun Nisa. Skripsi ini memuat informasi tentang *game* dalam perspektif Islam, sejarah dan perkembangan *game online*, bagaimana perkembangannya di Indonesia serta membahas kemunculan komunitas pemain *game online* di Indonesia pada tahun tertentu. Perbedaan dengan penelitian yang penulis angkat terletak pada pembahasan yang tak hanya berfokus pada *game* secara umum tetapi juga membahas *game* bertema Islam.

b. Skripsi dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang berjudul “*Game* Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android” yang ditulis oleh Gemala Wahyu Ningsih. Skripsi ini berisi pembelajaran *game* bertema sejarah yang berbasis *android*. Perbedaan dengan penelitian yang penulis angkat

terletak pada topik pembahasan. Dalam skripsi ini *game* digunakan untuk sarana belajar sejarah di Indonesia, sementara skripsi penulis berfokus pada sejarah Islam dan perkembangan *game* bertema Islam.

2. Jurnal

a. Jurnal dari Journal of Animation and Games Studies, Vol. 1 No. 2 tahun 2016 yang berjudul “Kajian Pustaka Perkembangan *Genre Games* Dari Masa Ke Masa” yang ditulis oleh Rio Caesar dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dalam jurnal ini, membahas perkembangan *genre game* serta *device* yang bisa digunakan untuk bermain *game*. Perbedaan dengan skripsi penulis adalah pada pembahasan, dimana skripsi penulis juga membahas perkembangan *game* bertema Islam.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian sejarah yang sering disebut metode sejarah memiliki lima tahapan, yaitu: (1) pemilihan atau heuristik, (2) pengumpulan sumber, (3) verifikasi, (4) interpretasi, dan (5) historiografi.

1. Heuristik

Sumber (sumber sejarah sering juga disebut data sejarah; data merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Inggris *datum* [bentuk tunggal] atau *data* [bentuk jamak]; *datum* merupakan kata dari bahasa Latin yang memiliki arti “pemberian”) yang telah dikumpulkan harus sesuai dengan jenis sejarah yang akan ditulis.⁸

Pada tahapan ini, sumber yang penulis kumpulkan berkaitan dengan tema kajian yang akan diteliti seperti jurnal, *video gameplay* dari YouTube yang penulis kumpulkan secara digital. Beberapa sumber berasal dari *website*, dan gawai pribadi milik penulis.

⁸ Kuntowijoyo, Pengantar Ilmu Sejarah (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013), 69.

a. Sumber Primer

Sebuah sumber dapat dikatakan sebagai sumber primer apabila dikemukakan atau dikatakan oleh saksi mata. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan beberapa sumber diantaranya:

1) Buku

a) *“Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children”* karya David Sheff yang diterbitkan pada tahun 1993, Random House, New York.

2) Digital

a) *Game* Kabi Sholat yang akan dimainkan oleh penulis.

b) *Game* Secil Iqro yang akan dimainkan oleh penulis.

c) *Game* Secil Juz ‘Ama yang akan dimainkan oleh penulis.

d) *Game* Secil Agama Islam yang akan dimainkan oleh penulis.

e) *Game* Secil Mengaji yang akan dimainkan oleh penulis.

f) *Game Qur’an Stories for Kids* yang akan dimainkan oleh penulis.

g) *Game* Quiz Sirah Nabawiyah yang dimainkan oleh penulis secara langsung.

h) *Game* Cerdas Cermat Islami yang juga dimainkan oleh penulis secara langsung di *haondphone* penulis.

i) *Website* resmi dari SONY yang menjelaskan sejarah PlayStation (Sumber: www.playstation.com/en-id/playstation-history/1994-ps-one/)

j) *Website* resmi dari Brookhaven National Laboratory yang berjudul “*The First Video Game?*” (Sumber: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>)

3) Internet

a) *Gameplay* Fursan Al-Aqsa, yang dimainkan oleh Rayzcom13 yang diunggah tahun 2022 (<https://youtu.be/8U4KS4EdLT4?si=xEa3uGJRAKMyVsYT>)

b) *Game* Muslim 3D, yang akan dimainkan oleh PlayWithrega (<https://youtu.be/VhuivzJE6a0?si=1FUDLJz5-VhM5awc>)

c) *Playlist gameplay* dari game “*Crusader Kings 2 –Sword of Islam*” yang dimainkan oleh Arumba yang diunggah pada tahun 2013 (<https://youtube.com/playlist?list=PLH-huzMEgGWBSn9uqYyBgdkJh2hUBbWk5&si=pzsQMH4hEw3LgRmH>)

d) *Gameplay* dari game “*Quraish*” yang dimainkan oleh Wessam Bahnassi yang diunggah pada tahun 2010 (www.youtube.com/watch?v=Vz21QljhnE)

e) *Interview* dengan Arief Widhiyasa (CEO Agate Studio) dari kanal The Lazy Monday yang diunggah pada 11 Desember 2017 (<https://youtu.be/bfqxWgFP-UM?si=6d7fPknpN6VAky-t>)

f) *Podcast* dengan Arief Widhiyasa (CEO Agate Studio) dari kanal The Lay Monday yang diunggah pada 2 September 2022 (<https://youtu.be/PQaVsEiGeWQ?si=0t-5Caxpk2jXTUY->)

g) *Podcast* dengan Kris Antoni dari kanal YouTube The Lazy Monday yang diunggah pada 5 Agustus 2023 (https://youtu.be/GGmBYL0wu5s?si=n_2gTUeb3cneUI6e)

b. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah yang disampaikan oleh bukan saksi mata.

1) *Video* dari YouTube yang diunggah oleh Dr. Indrawan Nugroho pada tanggal 18 Juli 2024, menjelaskan bagaimana PlayStation lahir (<https://youtu.be/BiUfKtB6ZM8?si=zqauOVHEikbCfiguC>)

2) Tesis yang ditulis oleh Evangelos Keramidas dari *University of Piraeus* yang berjudul “*Gaming through time : historical overview, current trends and future prospects*”

3) Berita dari The New York Times yang ditulis oleh Bruce Lambert, dirilis pada 7 November 2005 yang berjudul “*Brookhaven Honors a Pioneer Video Game*”

4) Jurnal dari *Journal of Animation and Games Studies* Vol. 1 No. 2-Oktober 2015 berjudul “Kajian Pustaka Perkembangan *Genre Games* Dari Masa Ke Masa” yang ditulis oleh Rio Caesar, program Magister dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta

5) Jurnal dari *Berajah Journal (Jurnal pembelajaran dan Pengembangan Diri)* Universitas Pertahanan Republik Indonesia yang ditulis oleh Taufik Shobri, Wildan Akbar Hashemi R, dan Syaiful Anwar. Jurnal ini berjudul “KEGUNAAN GAME DALAM PENGENALAN SEJARAH” halaman 165-176

6) Allifiansyah, S. (2023). “*The Genesis and Self-Reliance of Indonesian Local Game Developers as the National Creative Workers in*

Contemporary Indonesia". *Communication & Society*, 36(4), 67-81,
doi.org/10.15581/003.36.4.67-81

7) Jurnal dari *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* halaman 149-176 yang dipublikasikan pada tahun 2009, ditulis oleh Dominic Arsenault dengan judul "*Video Game Genre, Evolution and Innovation*"

8) Paper yang ditulis oleh Alaa A. Qaffas dari *University of Jeddah, Saudi Arabia* berjudul "*An Operational Study of Video Games' Genres*" dipublikasikan oleh *iJIM (International Journal of Interactive Mobile Technology)*, Vol. 14, No. 15, 2020, doi.org/10.13991/ijim.vl4i15.16691

9) Jurnal dari *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia* Vol. 2 No. 1, tahun 2021 (halaman 22-halaman 39) berjudul "EKSISTENSI DEVELOPER GAME INDEPENDEN INDONESIA (Studi Kasus Eksistensi Developer Game Independen Agate Studio, Creacle Studio, dan Digital Happiness Dalam Prespektif Ekonomi Politik Komunikasi)

10) Jurnal yang ditulis oleh Volkan Davut Mengi (2025). *Existential Boredom: A sartrean approach to game design. AKRA Journal of Culture Art and Literature, AKRAJOURNAL*. Halaman 137-160

2. Kritik

Setelah secara persis mengetahui sumber dan topik yang sudah dikumpulkan langkah selanjutnya adalah keabsahan sumber atau kritik sejarah yang juga disebut dengan verifikasi. Terdapat dua jenis kritik: kritik ekstern (keaslian sumber atau autentisitas), dan kritik intern (kebiasaan dipercayai atau kredibilitas).⁹

a. Kritik Ekstern

⁹ Kuntowijoyo, Pengantar Ilmu Sejarah (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013), 77.

Setelah terkumpul, sumber tersebut harus diteliti: bahasanya, kalimatnya, ungkapannya, gaya tulisannya, kata-katanya, hurufnya, kertasnya dan semua penampilannya. Dalam penulisan ini, penulis tidak memakai sumber cetak, tetapi menggunakan sumber digital.

b. Kritik Intern

Setelah menentukan keautentikan sumber, selanjutnya adalah meneliti apakah sumber tersebut bisa dipercaya (Kuntowijoyo, 2013). Sumber-sumber yang mengenai penelitian Sejarah Game dan Perkembangan Game bermuatan Islami ditelaah kembali untuk mengetahui kredibilitas sumber tersebut.

3. Interpretasi

Tahapan selanjutnya ialah interpretasi, yaitu tahap penafsiran. Penulis harus menguraikan, menganalisis dan menyatukan sumber yang telah dikumpulkan dan telah teruji kredibilitasnya. Dalam hal ini, penulis menganalisis sumber yang bersangkutan dengan topik penelitian. Setelah peneliti menemukan sumber tersebut sesuai dengan yang sebenarnya terjadi dan sesuai fakta, sumber-sumber tersebut di satukan hingga menemukan sebuah fakta.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori Perkembangan Teknologi menurut Alvin Toffler dalam bukunya yang berjudul '*The Third Wave*' (1980), dia membagikan perkembangan teknologi ke dalam tiga gelombang. Gelombang pertama Revolusi Agraris, gelombang kedua Revolusi Industri, dan gelombang ketiga Era Informasi (sekarang). Ketika dikaitkan dengan dunia *game*, gelombang pertama adalah Era Arkade, gelombang kedua adalah Era Konsol Rumahan, gelombang ketiga Era Internet dan *multiplayer online*, dan gelombang keempat adalah Era Mobile, F2P (Free to Play) dan *Esport*.

Game dan teknologi merupakan dua hal yang berkaitan sangat erat, teknologi merupakan tulang punggung dari perkembangan *game*, teknologi dapat menyajikan grafis dan visual yang memukau dalam sebuah *game* yang berbasis *open world* dan *semi-open world*, dimana grafik, *gameplay* dan visual sangat diutamakan dari *game* dengan *genre* ini. Begitupun sebaliknya, *game* bisa menjadi pendorong inovasi teknologi dengan tuntutan *gameplay*, grafik dan visual yang semakin berat.

4. Historiografi

Dalam tahapan historiografi ini, penulis menyusun dan membagi tulisan ini ke dalam empat bab, di antaranya:

BAB I Pendahuluan, bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori dan metode penelitian sejarah yang terdiri atas heuristik, kritik, interpretasi dan historiografi.

BAB II memuat sejarah *game* secara umum, pada sub bab pertama memuat sejarah *game* lebih rinci, sub bab kedua memuat perkembangan *game* baik dari segi *gameplay*, *genre* dan sarana untuk memainkan *game*, lalu pada sub bab ketiga memuat awal munculnya *game* Islami dan perkembangan *game* Islami di konsol, perkembangan *game* Islami pada PC, dan perkembangan *game* islami di *smartphone*.

BAB III Pada bab ini, penulis akan membahas bagaimana lahirnya studio lokal di Indonesia, bagaimana lahirnya *game* lokal yang menjadi pelopor lahirnya *game-game* lokal lain di Indonesia sampai akhirnya muncul *game* Islami buatan studio lokal Indonesia

BAB IV Penutup, bab terakhir dari penelitian yang memuat sub bab kesimpulan dari penelitian yang telah penulis bahas. Kemudian ditutup dengan sub bab saran.