

PERAN “STEAM” DALAM MENDUKUNG SARANA HIBURAN

Kelompok 3 :

1. Izzathul Mardhiyah (2207111385)
2. Roza Diyana (2207125089)
3. Raja Hafiza Ramanda Putra (2207135965)

A. Peran Besar Steam dalam Dunia Hiburan

Steam adalah platform distribusi permainan digital yang memungkinkan pengguna untuk membeli, mengunduh, dan memainkan permainan langsung di komputer mereka. Ini menyediakan akses mudah ke ribuan permainan, memungkinkan pengembang untuk mempublikasikan karya mereka, dan memungkinkan komunitas untuk berbagi modifikasi dan konten tambahan. Steam juga memfasilitasi komunikasi antar pemain, menyediakan diskon terhadap permainan, dan memajukan teknologi VR melalui SteamVR. Dengan demikian, Steam memainkan peran besar dalam mendukung dan memperluas sarana hiburan digital.

B. Dampak Positif

1. **Akses Mudah ke Permainan:** Memungkinkan pengguna untuk membeli, mengunduh, dan memainkan permainan dengan mudah tanpa harus membeli fisik atau pergi ke toko.
2. **Steam Workshop:** Memungkinkan komunitas untuk membuat dan berbagi modifikasi, karya seni, dan konten tambahan untuk permainan.
3. **Penawaran dan Diskon:** Sering menawarkan diskon besar pada permainan selama acara penjualan khusus, memungkinkan pemain untuk memperoleh permainan dengan harga yang lebih terjangkau.
4. **SteamVR dan Dukungan VR:** Memajukan teknologi VR dan membuka pintu untuk pengalaman baru dalam hiburan.
5. **Pilihan Lebih Luas untuk Konsumen:** Menyediakan berbagai permainan dari berbagai genre, memberi konsumen lebih banyak pilihan dalam hiburan.
6. **Meminimalkan Penggunaan Fisik Media:** Tidak perlu lagi membeli atau menyimpan fisik media seperti CD atau DVD.
7. **Penghematan Ruang Fisik:** Karena semua permainan disimpan secara digital, menghemat ruang fisik yang sebelumnya mungkin digunakan untuk menyimpan kotak permainan fisik atau konsol.

C. Dampak Negatif

1. **Ketergantungan Digital:** Pengguna yang terlalu mengandalkan platform digital seperti Steam mungkin kehilangan keterhubungannya dengan bentuk hiburan fisik atau pengalaman offline.
2. **Konten Tidak Sesuai:** Meskipun ada kontrol umur, beberapa konten yang tidak sesuai masih dapat diakses oleh anak-anak atau remaja jika tidak ada pengawasan orangtua.
3. **Ketergantungan pada Satu Platform:** Bergantung sepenuhnya pada Steam untuk membeli dan memainkan permainan dapat menyebabkan kurangnya diversifikasi dan alternatif dalam hal distribusi permainan.
4. **Penggunaan Aplikasi yang Intensif:** Steam dan permainan modern secara umum dapat membutuhkan sumber daya komputer yang cukup besar, terutama untuk permainan dengan grafik tinggi atau aplikasi VR.
5. **Keterlibatan Sosial yang Intensif:** Beberapa pemain mungkin menghabiskan terlalu banyak waktu di platform, mengganggu aktivitas sosial atau rutinitas harian lainnya.
6. **Masalah Keamanan dan Privasi:** Seperti platform digital lainnya, ada risiko potensial terkait keamanan dan privasi akun, terutama jika tidak diatur dengan benar.
7. **Penyalahgunaan Mikrotransaksi:** Beberapa permainan di Steam menawarkan mikrotransaksi, yang dapat menyebabkan pengeluaran yang tidak terkendali jika tidak diawasi dengan baik.
8. **Risiko Keaslian Permainan (Piracy):** Terdapat risiko pembajakan atau penyalinan ilegal permainan yang diakses melalui platform ini, meskipun Steam memiliki sistem proteksi hak cipta.