



**ANALISIS STRATEGI PENGUATAN INDUSTRI GIM
ONLINE DENGAN PENDEKATAN KLASER
INDUSTRI**

TESIS

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Liliani Suciasih

55121120095

**PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI dan BISNIS
UNIVERSITAS MERCU BUANA
TAHUN
2024**



**ANALISIS STRATEGI PENGUATAN INDUSTRI GIM
ONLINE DENGAN PENDEKATAN KLASTER
INDUSTRI**

TESIS

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan
Program Studi Magister Manajemen

Liliani Suciastih
55121120095

**PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI dan BISNIS
UNIVERSITAS MERCU BUANA
TAHUN
2024**

ABSTRAK

Total nilai pasar pada industri gim di Indonesia adalah sebesar US\$ 1,92 Miliar atau senilai 25 triliun rupiah. Namun, pasar industri gim di Indonesia didominasi oleh developer asing dan hanya menyisakan sebesar kurang lebih 0,49% dari total pendapatan di sektor tersebut. Hal ini disayangkan mengingat potensi besar dalam industri gim Indonesia yang seharusnya memiliki peluang untuk membantu perekonomian nasional melalui pendapatan devisa negara kurang dapat dimaksimalkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat memetakan pelaku, menganalisis rantai nilai, dan menemukan formulasi strategi yang tepat untuk dapat meningkatkan industri gim mobile di Indonesia. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik analisa klaster industri. Hasil penelitian menunjukkan pemetaan pelaku rantai nilai klaster industri gim yang terdiri dari Industri Inti, Industri Pengguna, Industri Pemasok, Industri Pendukung, Institusi Pendukung dan Industri Terkait. Penelitian ini juga mengidentifikasi tantangan yang dihadapi seperti minimnya sumber daya manusia berkualitas, minimnya akses modal, minimnya kontribusi dalam negeri dalam pasar gim, dan kurangnya infrastruktur yang memadai meskipun potensi perkembangannya cukup baik. Sejumlah strategi alternatifpun muncul untuk mendukung program percepatan industri gim ditanah air, seperti pengembangan sumber daya manusia, pembukaan akses pembiayaan dan permodalan, peningkatan promosi dan pembukaan akses pasar gim nasional, serta penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan kompetitif.

Kata kunci: rantai nilai, ekonomi kreatif, industri gim, klaster industri, kualitatif.

MERCU BUANA

ABSTRACT

The total market value of the game industry in Indonesia is US\$ 1.92 Billion or equivalent to 25 trillion rupiah. However, the Indonesian game industry market is dominated by foreign developers, leaving only approximately 0.49% of the total revenue in the sector for local players. This is unfortunate considering the significant potential of the Indonesian game industry, which should have the opportunity to contribute to the national economy through foreign exchange earnings. The objective of this research is to map the actors, analyze the value chain, and identify appropriate strategies to enhance the mobile game industry in Indonesia. This qualitative research employs industrial cluster analysis techniques. The research findings reveal a mapping of the game industry cluster value chain actors, consisting of the Core Industry, User Industry, Supplier Industry, Supporting Industry, Supporting Institutions, and Related Industries. The research also identifies challenges faced by the industry, such as the scarcity of qualified human resources, limited access to capital, minimal domestic contribution to the game market, and inadequate infrastructure despite the promising growth potential. Several alternative strategies have emerged to support the acceleration program for the game industry in the country, including human resource development, opening access to financing and capital, increasing promotion and opening access to the national game market, as well as providing adequate and competitive technological infrastructure.

Keywords: value chain, creative economy, game industry, industrial cluster, qualitative.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Analisis Strategi Penguatan Industri Gim Online dengan Pendekatan Klaster Industri
Bentuk Tesis : Penelitian
Nama : Liliani Suciasih
NIM : 55121120095
Program : Magister Manajemen
Tanggal : 07 Juli 2024

Mengesahkan,
Pembimbing



UNIVERSITAS
(Dr. Ir. Sugeng Santoso, M.T, QRGP, CRGE)
MERCU BUANA

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis



(Dr. Nurul Hidayah, M.Si, Ak)

Ketua Program Studi Magister Manajemen



(Dr. Lenny Christina Nawangsari, MM)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Tesis ini :

Judul : Analisis Strategi Penguatan Industri Gim Online dengan Pendekatan Klaster Industri
Bentuk Tesis : Penelitian
Nama : Liliani Suciasih
NIM : 55121120095
Program : Magister Manajemen
Tanggal : 07 Juli 2024

Merupakan hasil penelitian dan merupakan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana. Tesis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahan data yang disajikan, telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya.

Jakarta, 12 Agustus 2024



10000
REPUBLIK INDONESIA
PT. MEYERKI
TEMPEL
35A LX346140081

(Liliani Suciasih)

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Liliani Suciasih
NIM : 55121120095
Program Studi : Magister Management

dengan judul

“Analysis of Strengthening Strategies for the Online Gaming Industry Using an Industrial Cluster Approach.”,

telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal tgl/bln/thn, didapatkan nilai persentase sebesar 18 %.

Jakarta, 12 Agustus 2024

Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Arie Pangudi, A.Md

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tesis dengan judul "**Analisis Strategi Penguatan Industri Gim Online dengan Pendekatan Klaster Industri I**" dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Manajemen pada Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana.

Dalam perjalanan panjang dan penuh tantangan dalam menyelesaikan tesis ini, penulis tidak dapat melakukannya sendiri. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua orang yang telah membantu dalam proses ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada :

1. **Tuhan Yang Maha Esa**
2. **Bp. Dr. Ir. Sugeng Santoso, M.T, QRGP, CRGE**, selaku dosen pembimbing dan mentor yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi yang sangat berharga selama proses penyusunan tesis ini.
3. **Ibu Dr. Tukhas Shilul Imaroh, MM dan Bp. Dr. Ir. Rosalendo Eddy Nugroho, MM** selaku dosen penelaah yang telah memberikan bimbingan, arahan, koreksi, dan wawasan baru yang sangat berharga dalam tesis ini.
4. **Ibu Liz Zeny Merry, Bp. Rian Ubaidillah, dan Bp. Ibnu Raziq** atas kesediaannya meluangkan waktu untuk diwawancarai dan memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
5. **Seluruh dosen dan staf pengajar dan rekan-rekan seperjuangan Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Mercu Buana** yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. **Keluarga tercinta dan tersayang**, Agum Bahtiar, Arunika Savrenadeya Bahtiar, Bapak Agus Santoso & Bapak Budi Yupriyanto, Ibu Cuciasih & Ibu Kustiyah, Bowo, Mukti, Chelly, Anin atas dukungan moral, dan semangat yang tak pernah putus

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan di masa mendatang. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi bagi para pemangku kepentingan terkait.

Jakarta, 12 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

Contents

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	10
1.4 Tujuan	10
1.5 Kontribusi Penelitian	10
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Ekonomi Kreatif	12
2.1.2 Klaster Industri	13
2.1.3 Rantai Nilai dan Model Diamond Porter	19
2.1.4 Ruang Lingkup Ekosistem Industri Gim dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif	24
2.1.5 Formulasi Strategi	26
2.1.6 Permainan Interaktif (Gim)	26
2.2 Penelitian Terdahulu	34
2.3 State of Art	40
2.4 Kerangka Pemikiran	57

METODOLOGI PENELITIAN	58
3.1 Jenis Penelitian.....	58
3.2 Paradigma Penelitian	59
3.3 Desain Penelitian.....	59
3.4 Situasi Sosial.....	60
3.5 Informan Kunci.....	61
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	63
3.8 Instrumen Penelitian	65
3.9 Uji Instrumen	65
3.10 Keabsahan Data	66
3.11 Metode Analisis Data & Alur Penelitian	67
BAB IV	70
HASIL & PEMBAHASAN.....	70
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	70
4.2 Hasil Penelitian	79
4.2.1 Pemetaan Pelaku	79
4.2.2 Analisis Lingkungan Usaha	109
4.2.3 Prioritas Tujuan, Pohon Tujuan, dan Strategi Alternatif.....	122
4.2.4 Implikasi Managerial	124
BAB V.....	121
KESIMPULAN & SARAN.....	121
5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	128
DOKUMENTASI PENELITIAN	142
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 2.2 State of Art	40
Tabel 3.1 Data Sekunder Penelitian	64
Tabel 4.1 Jenis Perusahaan <i>Game Developer</i> berdasarkan Bentuk Perusahaan ...	84
Tabel 4.2 List Studio Gim diolah penulis (AGI, 2024)	90
Tabel 4.3: Analisa Faktor Pendukung, Faktor Penghambat, dan Strategi Mengatasi Hambatan Value Chain Generik.....	110
Tabel 4.4 Hasil Analisa Lingkungan Usaha & Perkuatannya menurut Kondisi Faktor (<i>Factor Conditions</i>)	114
Tabel 4.5 Hasil Analisa Lingkungan Usaha & Perkuatannya menurut Kondisi Permintaan (<i>Demand Conditions</i>)	115
Tabel 4.6 Hasil Analisa Lingkungan Usaha & Perkuatannya menurut Faktor Industri Terkait dan Pendukung (<i>Related and Supporting Industries</i>)	117
Tabel 4.7 Hasil Analisa Lingkungan Usaha & Perkuatannya menurut Faktor Strategi Perusahaan & Pesaing (<i>Firm Strategy, Structure, and Rivalry</i>)	119
Tabel 4.8 Implikasi Manajerial	124

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 PDB Ekonomi Kreatif 2010 – 2019.....	3
Gambar 1.2 Estimasi Distribusi 16 Subsektor dan Penurunan Laju Petumbuhan Akibat Pandemi	3
Gambar 1.3 Global Market Share 2018-2022.....	4
Gambar 1.4 Pasar Gim Global per Segmen.....	5
Gambar 1.5 Pasar Gim Global per Wilayah Update Agustus 2023.....	6
Gambar 1.6 Report Pasar Gim SEA-6 (Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, Vietnam)	7
Gambar 2.1 Model Generik Klaster Industri	16
Gambar 2.2 Kerangka Identifikasi Kebijakan dengan Pendekatan Klaster Industri	18
Gambar 2.3 Tahapan Analisa Klaster Industri	19
Gambar 2.4 Model Rantai Nilai Porter	20
Gambar 2.5 Model Diamond Porter	23
Gambar 2.6 Fokus Pengembangan Gim	28
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Gim	33
Gambar 2.8 Kerangka Pikir Penelitian	57
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	69
Gambar 4.1 Perkembangan Gim Asia Tenggara di Platform Stream	78
Gambar 4.2 Struktur Organisasi PT XYZ	79
Gambar 4.3 <i>Game Development Live Cycle</i>	86
Gambar 4.4 Gim Studio di Indonesia diolah penulis	89
Gambar 4.5 Peta Pelaku Klaster Industri Gim	109
Gambar 4.6 Pohon Tujuan	115