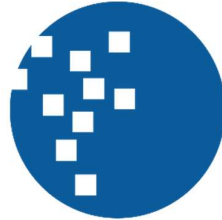


**MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK
PERTUMBUHAN STUDIO GAME INDIE: STUDI KASUS
DAUN KOMPAK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Laporan Proyek Usaha Baru

Mikha Milnasio Faskayana

00000076099

PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN TEKNOLOGI
FAKULTAS BISNIS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

**MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK
PERTUMBUHAN STUDIO GAME INDIE: STUDI KASUS
DAUN KOMPAK**



TESIS

Laporan Proyek Usaha Baru

Diajukan sebagai Tugas Akhir dalam rangka
Memperoleh gelar Magister Manajemen (M.M) pada
Program Studi Magister Manajemen Teknologi

Mikha Milnasio Faskayana

0000076099

PROGRAM STUDI MAGISTER MANAJEMEN TEKNOLOGI

**UNIVERSITAS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Mikha Milnasio Faskayana

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076099

Program studi : Magister Manajemen Teknologi

Tesis dengan judul:

MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK PERTUMBUHAN STUDIO
GAME INDIE: STUDI KASUS DAUN KOMPAK

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 9 Januari 2024



(Mikha Milnasio Faskayana)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis dengan judul
MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK PERTUMBUHAN STUDIO
GAME INDIE: STUDI KASUS DAUN KOMPAK

Oleh

Nama : Mikha Milnasio Faskayana
NIM : 00000076099
Program Studi : Magister Manajemen Teknologi
Fakultas : Bisnis

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tesis Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 18 Desember 2023

Pembimbing



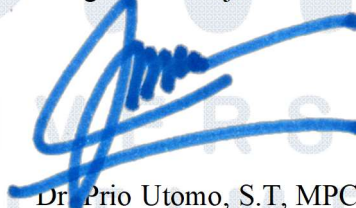
Dr. Y. Johny Natu Prihanto, M.M.
0306056102

Pembimbing



Dr. So Yohanes Jimmy, S.T., M.M.
0317067305

Ketua Magister Manajemen Teknologi



Dr. Prio Utomo, S.T, MPC

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul
MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK PERTUMBUHAN STUDIO
GAME INDIE: STUDI KASUS DAUN KOMPAK

Oleh
Nama : Mikha Milnasio Faskayana
NIM : 00000076099
Program Studi : Magister Manajemen Teknologi
Fakultas : Bisnis

Telah diujikan pada hari Selasa, 9 Januari 2024
Pukul 15.00 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr. Djohan Gunawan Pisan, S. Kom., M.M.
0328080902

Penguji

Dr. So Yohanes Jimmy, S.T., M.M.
0317067305

Penguji

Dr. Y. Johny Natu Prihanto, M.M.
0306056102

Ketua Magister Manajemen Teknologi

Dr. Prio Utomo, S.T., MPC

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mikha Milnasio Faskayana
NIM : 00000076099
Program Studi : Magister Manajemen Teknologi
Fakultas : Bisnis
JenisKarya : *Tesis/Skripsi/Laporan Magang (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK PERTUMBUHAN STUDIO
GAME INDIE: STUDI KASUS DAUN KOMPAK

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Mikha Milnasio Faskayana)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR


Dengan rendah hati dan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Tuhan YME atas petunjuk-Nya yang tak henti-hentinya membimbing langkah-langkah saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Florentina Kurniasari T., S. Sos., MBM., selaku Dekan Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara.
3. Dr. Prio Utomo, S.T, MPC, selaku Ketua Program Studi Magister Manajemen Teknologi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Y. Johnny Natu Prihanto, M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. So Yohanes Jimmy, S.T., M.M., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman MMT batch 7 yang juga telah menyemangati penulis hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu para pembaca, terutama para wirausahawan yang hendak membuat wirausaha studio game dapat mendapat intisari dari tesis yang saya buat ini.

Tangerang 18 Desember 2023


(Mikha Milnasio Faskayana)

**MENGEMBANGKAN MODEL BISNIS UNTUK
PERTUMBUHAN STUDIO GAME INDIE: STUDI KASUS**

DAUN KOMPAK

(Mikha Milnasio Faskayana)

ABSTRAK

Daun Kompak merupakan studio game indie yang saat ini sedang mencari cara untuk mengembangkan bisnis mereka yang belum bergerak secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penulis mencoba untuk menguji dan mengubah model bisnis Daun Kompak dari dua bagian model bisnis, yaitu pihak pasar dan pihak keuangan. Metode yang dilakukan dalam masing-masing uji coba berupa kualitatif dan data sekunder dari eksekusi pemasaran digital. Hasil yang didapatkan dari kedua uji model bisnis adalah perubahan yang signifikan dalam proses produksi Daun Kompak disertai dengan tanggapan positif dari target pasar yang telah diperluas. Sementara hasil pemasaran digital sangat efektif untuk membantu studio terekspos ke publik, tetapi efektivitas ini tidak mempengaruhi tingkat ketertarikan dan niat untuk berbelanja calon pelanggan.

Kata kunci: Studio game indie, inovasi model bisnis, pemasaran digital

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DEVELOPING NEW BUSINESS MODEL FOR INDIE GAME

STUDIO GROWTH: CASE STUDY OF DAUN KOMPAK

(Mikha Milnasio Faskayana)

ABSTRACT (English)

Daun Kompak is an indie studio game that is currently struggling with stagnant growth for years. Author had proposed to test and change the Daun Kompak's business model and focus it into two segments, customer segment and financial segment. The methodology used for each experiment is qualitative for the former and secondary data through digital marketing execution for the latter. The author finds that there is significant efficiency in Daun Kompak's production with the first proposed model, along with positives reviews from the target market which has been expanded into more general. On the other hand, digital marketing has proven to be effective to expose the studio to the public, however, this effectiveness does not affect the potential customers' interest rate and their willingness to buy the product(s).

Keywords: Indie game studio, business model innovation, digital marketing

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Profil Perusahaan.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	9
2.1 Tinjauan Teori.....	9
2.1.1 <i>Lean Startup</i>	9
2.1.2 Inovasi Model Bisnis.....	10
2.1.3 <i>Game Indie</i>	12
2.1.4 Pemasaran Digital (<i>Digital Marketing</i>).....	13
2.2 Tahap <i>Initiation</i>	14
2.2.1 <i>Total Addressable Market</i>	14
2.2.2 Analisis Lingkungan Umum	17
2.2.3 Analisis Industri.....	19
2.2.4 Analisis Pesaing.....	21
2.2.5 Analisis Internal.....	23
2.3 Perancangan Model Bisnis	27

2.3.1 Tahap <i>Ideation</i>	27
2.3.2 Tahap <i>Integration</i>	28
2.4 Hipotesis Bisnis	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1. Paradigma Penelitian	32
3.2. Obyek Penelitian	33
3.3. <i>Minimum Viable Product</i> (MVP)	33
3.4. Wawancara	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Hasil <i>Minimum Viable Product</i>	36
4.2. Hasil Wawancara	39
4.3. Hasil Pengujian Hipotesis	48
4.4. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1. Kesimpulan	58
5.2. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Peluang dan Ancaman.....	21
Tabel 2.2 Analisis SWOT Daun Kompak.....	27
Tabel 4.1 Tabel Pendapat Responden.....	43
Tabel 4.2 Analisis Crosstab antara Gender dengan Tingkat Kepuasan Bermain. 48	
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Pemasaran Digital Daun Kompak	50

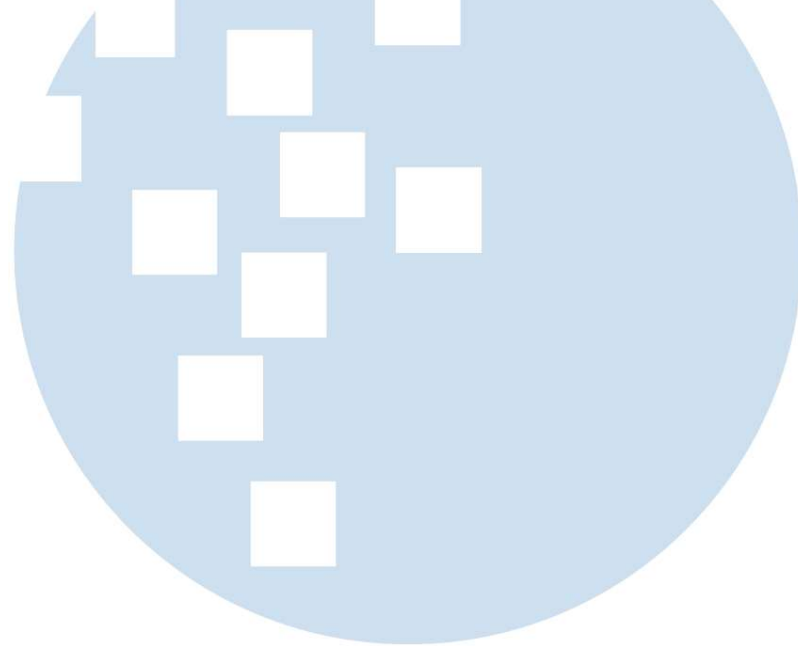


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Organisasi Daun Kompak	2
Gambar 1.2 Tampilan dalam Game Angel Smoothie	3
Gambar 1.3 Tampilan dalam Game Forma Arcanum.....	4
Gambar 1.4 Statistik Penjualan dan Pengguna Aktif per Bulan di Indonesia tahun 2021.....	6
Gambar 1.5 Hasil Analitik Penjualan Angel Smoothie.	7
Gambar 2.1 Kerangka Inovasi Model Bisnis.	11
Gambar 2.2 Pendapatan Pasar Industri Game dalam Skala Global.	15
Gambar 2.3 Pertumbuhan Pasar Industri Game secara Global.	16
Gambar 2.4 Jumlah Pemain dan Pendapatan Industri Game di Indonesia.	17
Gambar 2.5 Perkembangan Pengguna dalam Pasar.....	18
Gambar 2.6 Persentase Penetrasi Segmen dalam Pasar.	19
Gambar 2.7 Analisis PESTEL Industri Game.....	20
Gambar 2.8 Analisis Porter's Five Forces Industri Game.....	22
Gambar 2.9 Business Model Canvas Daun Kompak.....	23
Gambar 2.10 Kerangka Logika Desain Model Bisnis Baru Daun Kompak.	28
Gambar 2.11 Perubahan BMC pada Segmen Pelanggan.....	30
Gambar 2.12 Perubahan BMC pada Segmen Keuangan.	31
Gambar 4.1 Tampilan Karakter-Karakter Aset Halloween Character Pack (2023).	36
Gambar 4.2 Tampilan Game Get the Moonlight.	37
Gambar 4.3 Informasi Cara Bermain Get the Moonlight.	38
Gambar 4.4 Jumlah Jangkauan yang didapat dari Facebook dan Instagram Setelah Melakukan Pemasaran Digital.	39
Gambar 4.5 Jumlah Kunjungan ke Laman Sosial Media Daun Kompak di Facebook dan Instagram Setelah Melakukan Pemasaran Digital.	39
Gambar 4.6 Jumlah jangkauan dan tayangan berbayar dengan total pengeluarannya di Meta Business Suite.....	40
Gambar 4.7 Jumlah Kunjungan dan Unduhan pada Produk Halloween Character Pack (2023).	41
Gambar 4.8 Jumlah Kunjungan, Unduhan, dan Bermain pada Produk Get the Moonlight.....	42
Gambar 4.9 Penetapan Harga untuk Aset Halloween Character Pack (2023) dari Laman Produk.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Transkrip Wawancara Responden	66
Lampiran B Analitik Meta Business Suite dan itch.io	99
Lampiran C Kartu Bimbingan Tugas Akhir.....	116
Lampiran D <i>Turnitin Originality Report</i>	120



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA