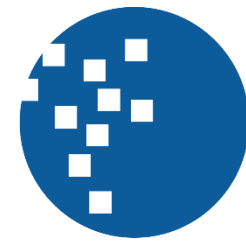


**PERAN KEPEMIMPINAN DAN KETERLIBATAN
KOMUNITAS DALAM KESUKSESAN STUDIO GAME
INDIE DI INDONESIA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

TESIS

Jupiter Natanael

00000108201

PROGRAM STUDI BISNIS
Magister Management Technology
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jupiter Natanael
Nomor Induk Mahasiswa : 00000108201
Program studi : Magister Manajemen Teknologi

Tesis dengan judul:

Peran Kepemimpinan dan Keterlibatan Komunitas dalam Kesuksesan Studio Game Indie di Indonesia

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

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

Tangerang, 18 Desember 2024



(Jupiter Natanael)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis dengan judul
PERAN KEPEMIMPINAN DAN KETERLIBATAN KOMUNITAS DALAM
KESUKSESAN STUDIO GAME INDIE DI INDONESIA

Oleh

Nama : Jupiter Natanael
NIM : 00000108201
Program Studi : Magister Manajemen Teknologi
Fakultas : Fakultas Bisnis

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024
Pukul 13.00 s.d 15.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Prio Utomo, S.T., MPC
0321057504

Pembimbing Utama



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

Penguji



Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.
0309089201

Pembimbing Pendamping



Dr. Maria Irmira Prasetyowati, S.Kom., M.T.
725057201

Ketua Magister Manajemen Teknologi



Dr. Prio Utomo, S.T., MPC
0321057504

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jupiter Natanael

NIM : 00000108201

Program Studi : Magister Manajemen Teknologi

Jenjang : S2

Judul Karya Ilmiah : Peran Kepemimpinan dan Keterlibatan Komunitas Dalam Kesuksesan Studio Game Indie di Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024

(Jupiter Natanael)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penelitian Tesis ini dengan judul:

Peran Kepemimpinan dan Keterlibatan Komunitas Dalam Kesuksesan Studio Game Indie di Indonesia” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Jurusan Magister Manajemen Teknologi Pada Fakultas Bisnis Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr.Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Florentina Kurniasari T., S.Sos., M.B.A., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Dr. Prio Utomo, S.T., MPC, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. So Yohanes Jimmy, S.T., M.M, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Maria Irminda Prasetyowati, S.Kom., M.T. sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga dan rekan-rekan saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca, dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Tangerang, 18 Desember 2024

(Jupiter Natanael)

Peran Kepemimpinan dan Keterlibatan Komunitas Dalam Kesuksesan Studio Game Indie di Indonesia

Jupiter Natanael

ABSTRAK

Industri *game* di Indonesia memiliki potensi pasar yang sangat besar, dengan jumlah pemain yang terus meningkat setiap tahunnya. Namun, meskipun memiliki pasar yang luas, banyak studio *game* indie di Indonesia yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan produk dan bertahan di tengah persaingan industri yang ketat. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan studio *game* indie di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ada beberapa faktor utama yang berkontribusi terhadap kesuksesan studio *game* indie, di antaranya adalah peran pemimpin yang visioner, penerapan strategi operasional yang efisien, pemahaman pasar yang mendalam, serta keterlibatan aktif dengan komunitas. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengumpulkan data melalui wawancara dengan pemimpin dan karyawan dari studio *game* indie yang telah berhasil. Temuan penelitian ini memberikan wawasan dan panduan bagi studio *game* indie lainnya dalam mengatasi tantangan yang dihadapi dan meningkatkan daya saing di pasar *game* Indonesia.

Keywords: studio *game* indie, pengembangan *game*, video *game*



The Role of Leadership and Community Engagement in the Success of Indie Game Studios in Indonesia

Jupiter Natanael

ABSTRACT

The gaming industry in Indonesia has significant market potential, with the number of players increasing every year. However, despite having a large market, many indie game studios in Indonesia face challenges in developing their products and surviving amidst the fierce competition in the industry. This research aims to explore the factors that influence the success of indie game studios in Indonesia. Based on the research findings, several key factors contribute to the success of indie game studios, including the role of visionary leadership, the implementation of efficient operational strategies, a deep understanding of the market, and active engagement with the community. This study employs a qualitative method with a case study approach to collect data through interviews with leaders and employees of successful indie game studios. The findings of this research is to provide insights and guidance for other indie game studios in overcoming the challenges they face and enhancing their competitiveness in the Indonesian gaming market.

Keywords: indie game studio, game development, video game



Daftar Isi

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	11
Daftar Lampiran	12
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Pertanyaan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN LITERATUR.....	9
2.1 Tinjauan Teori.....	9
2.1.1. <i>Startup</i>	9
2.1.2. <i>Game Industri</i>	10
2.1.3. <i>Marketing</i>	13
2.1.4. <i>Finance</i>	14
2.2 Penelitian Terdahulu.....	14
2.3 Kerangka Berpikir atau Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Paradigma Penelitian	29
3.2 Metode Penelitian	29
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	32
3.5 Prosedur dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.6 Uji Keabsahan Data	37

3.7. Teknik Analisa Data	41
3.7.1. Mereduksi Data	41
3.7.2. Menyajikan data	42
3.7.3. Menyimpulkan data	42
3.8. Prosedur Penelitian	42
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Karakteristik Informan	44
4.2 Validitas dan Reliabilitas	44
4.3 Hasil Penelitian	45
4.2.1 Pemimpin dengan Kapabilitas Dinamis	47
4.2.2 Modal	54
4.2.3 Keterlibatan Komunitas	56
Keterlibatan Komunitas	59
4.4 Pembahasan	59
4.3.1 Founder Sebagai Pemimpin dengan Kapabilitas Dinamis	60
4.3.2 Strategi Operasional dalam Industri <i>Game</i>	61
4.3.3 Pasar industri <i>game (marketing)</i>	62
4.3.4 Keterlibatan komunitas pengembang dan pemain <i>game</i>	64
4.3.5 Modal	66
4.5 Kontribusi Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.3 Saran	68
Daftar Pustaka	70
Lampiran	xiii

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

Daftar Tabel

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.	25
Tabel 3. 1. Distribusi Karakteristik Narasumber	33
Tabel 3. 2. Pendoman Wawancara Pertanyaan Penelitian 1	35
Tabel 3. 3. Pendoman Wawancara Pertanyaan Penelitian 2	36
Tabel 3. 4. Pedoman Wawancara Akademisi.....	37
Tabel 4. 1. Tema, Kategori, dan Sub-Kategori yang Diidentifikasi	45
Tabel 4. 2. Total Kategori Ditekankan oleh Studio dan Akademisi	58



Daftar Gambar

Gambar 1. 1. Pendapatan Industri Komputer dan Mobile	2
Gambar 1. 2. Rata-rata waktu bermain game per minggu	3
Gambar 1. 3. Proses perilsan game setelah berhasil pitching	4
Gambar 1. 4. Jumlah studio game di Indonesia tahun 1999-2021	6
Gambar 2. 1. The Diamond and Square Framework	23
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1. Diagram Yin	31
Gambar 3. 2. Model Teknik Analisa data	41
Gambar 4. 1. Kerangka Berpikir Baru	59

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Turnitin	xiii
Lampiran 2 Bimbingan dosen utama	xiv
Lampiran 3 Bimbingan dosen pendamping	xv
Lampiran 4 Coding wawancara RW dari studio NA	xvi
Lampiran 5 Coding wawancara TS dari studio NA	xxiii
Lampiran 6 Coding wawancara MG dari studio SD	xxviii
Lampiran 7 Coding wawancara DR dari studio RG	xxxvii
Lampiran 8 Coding wawancara WN dari studio RG	xliii
Lampiran 9 Coding wawancara YO dari studio BD	xlvi
Lampiran 10 Coding wawancara Akademisi 1	lii

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA