

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberhasilan pengembangan studio *game* indie di Indonesia bergantung pada penerapan strategi yang terencana dan adaptif. Studio *game* indie perlu memanfaatkan pendekatan yang fleksibel, seperti mengombinasikan model bisnis pengembangan IP dengan proyek *service* untuk memastikan stabilitas keuangan, terutama pada tahap awal. Pemahaman mendalam tentang pasar, melalui riset dan interaksi dengan komunitas lokal maupun global, menjadi kunci untuk menciptakan produk yang relevan dan diminati. Faktor krusial baru yang ditemukan adalah keterlibatan aktif dengan komunitas pengembang dan pemain, yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber ide dan masukan strategis tetapi juga sebagai media promosi yang efektif. Dengan mengintegrasikan pendekatan ini, studio *game* indie dapat mengatasi keterbatasan sumber daya dan bersaing di pasar yang kompetitif.

Peran pemimpin dalam studio *game* indie sangat signifikan dalam menentukan arah dan keberhasilan studio. Pemimpin dengan kapabilitas dinamis yang memiliki pemahaman teknis, manajerial, dan bisnis yang baik mampu menciptakan sinergi tim, mengambil keputusan strategis, dan membangun kolaborasi yang efektif. Pemimpin yang bijak juga harus mampu bersikap adaptif terhadap dinamika pasar, seperti mengubah fokus bisnis atau strategi operasional sesuai kebutuhan. Selain itu, kemampuan untuk memotivasi dan melibatkan tim dalam proses kreatif secara kolaboratif turut memperkuat keberhasilan studio. Pendekatan dan melibatkan komunitas pengembang dan pemain menjadi salah satu faktor lainnya yang mampu membantu pengembang awal studio *game* indie di Indonesia untuk mendapatkan saran dan dukungan untuk meraih kesuksesan.

#### 5.3 Saran

Penelitian ini menyarankan pemimpin studio *game* indie di Indonesia disarankan untuk mengadopsi pendekatan kepemimpinan yang berbasis kapabilitas

dinamis. Pendekatan ini melibatkan kemampuan untuk memadukan aspek teknis, bisnis, dan kreatif dalam mengelola tim kecil dengan sumber daya yang terbatas. Pemimpin perlu memiliki visi yang jelas, kemampuan untuk merespons perubahan pasar secara cepat, dan keterampilan untuk membangun kolaborasi dalam tim.

### **5.3.1 Limitasi Penelitian**

Penelitian ini didasari dari sedikitnya penelitian yang membahas mengenai studio game indie di Indonesia, terutama mengenai kepemimpinannya. Dasar ini terbukti dari penelitian terdahulu yang sudah dilakukan. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan enam narasumber dari empat studio berbeda serta satu akademisi, yang mayoritas berasal dari Pulau Jawa dan berdiri dari sebelum tahun 2017. Hal ini membuat temuan yang diperoleh belum sepenuhnya mewakili keragaman kondisi dan tantangan yang dihadapi oleh studio *game* indie di Indonesia secara keseluruhan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan studi dengan melibatkan studio *game* indie dari luar Pulau Jawa dan juga studio game indie baru yang berdiri di tahun 2017 keatas agar dapat mencerminkan kondisi industri yang lebih beragam.

Penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel yang lebih besar juga diperlukan untuk menguji dan mengukur sejauh mana faktor-faktor keberhasilan yang ditemukan dalam penelitian ini memengaruhi perkembangan studio *game* indie. Studi tersebut dapat memberikan hasil yang lebih generalis dan terukur. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi faktor eksternal seperti dukungan kebijakan pemerintah, akses terhadap pendanaan, dan pengaruh institusi pendidikan dalam membangun ekosistem industri *game* yang di masa depan.

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