

EVALUASI BAURAN PEMASARAN PRODUK *VIDEO GAME* PADA TAHAP PRA-PELUNCURAN (STUDI KASUS: "REDAMANTINE STUDIO")

ARDHITO MAULANA ILMAN



**PROGRAM STUDI BISNIS
SEKOLAH BISNIS
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
Bogor Indonesia

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Evaluasi Bauran Pemasaran Produk *Video Game* pada Tahap Pra-Peluncuran (Studi Kasus: “Redamantine Studio”)” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2024

Ardhito Maulana Ilman
K14180025

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



ABSTRAK

ARDHITO MAULANA ILMAN. Evaluasi Bauran Pemasaran Produk *Video Game* pada Tahap Pra-Peluncuran (Studi Kasus: “Redamantine Studio”). Dibimbing oleh FUAD WAHDAN MUHIBUDDIN dan ALFA CHASANAH.

Redamantine Studio adalah sebuah perusahaan pengembang gim *indie* yang sedang mengembangkan produk baru. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan *indie game* meningkat pesat. Sayangnya sedikit dari rilis tersebut mampu mendapat keuntungan besar, tetapi gim *indie* yang menduduki 1% teratas bisa memperoleh lebih dari tujuh juta Dolar. Sifat *experiential* dari *video game* membuat kualitas produk sulit dinilai sebelum digunakan, sehingga informasi yang didapat pelanggan hal yang sangat penting sebelum menentukan pembelian. Penelitian ini menilai seberapa siap Redamantine Studio dalam meluncurkan *game* baru melalui pendekatan *Segmenting, Targeting, and Positioning* (STP) dan *marketing mix* 4P dengan metode *Importance and Performance Analysis*. Hasil penelitian menunjukkan unsur *product, place, dan price* yang diterapkan sudah memuaskan tetapi unsur *promotion* yang dilakukan perlu ditingkatkan. Dari hasil evaluasi tersebut, dirumuskan rekomendasi untuk mengembangkan bauran pemasaran agar sesuai dengan sasaran pasar mereka.

Kata kunci: *indie, marketing mix, pra-peluncuran produk, STP, video game*

ABSTRACT

ARDHITO MAULANA ILMAN. Pre-Launch Video Game Product Marketing Mix Evaluation (Case Study: “Redamantine Studio”). Supervised by FUAD WAHDAN MUHIBUDDIN and ALFA CHASANAH.

Redamantine Studio is an indie game company that is currently developing a new product. In the last few years, indie games growth increases rapidly. Unfortunately majority of them has unsatisfactory financial results, save the top 1% that could generate more than seven million dollar of revenue. The experiential nature of video game makes its quality hard to evaluate before use, making information of the product an integral factor before deciding to purchase. This research evaluates Redamantine Studio’s 4Ps of marketing mix to prepare for its game’s launching. The results indicate the product, place, and price that has been applied already satisfied customers, but the promotion efforts need to be improved. From that result, a recommendation to improve their marketing mix was made in consideration of the company’s market *Segmenting, Targeting, and Positioning* (STP).

Keywords: indie, marketing mix, product pre-launch, STP, video game



- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2024
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

EVALUASI BAURAN PEMASARAN PRODUK *VIDEO GAME* PADA TAHAP PRA-PELUNCURAN (STUDI KASUS: "REDAMANTINE STUDIO")

ARDHITO MAULANA ILMAN

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Bisnis

**PROGRAM STUDI BISNIS
SEKOLAH BISNIS
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2024**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

- 1 Agustina Widi Palupiningrum, S.E., M.M.
- 2 Anggi Mayang Sari, S.Si MBA



IPB University
— Bogor Indonesia —

Perpustakaan IPB University



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mempublikasikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Skripsi : Evaluasi Bauran Pemasaran Produk Video Game pada Tahap Pra-Peluncuran (Studi Kasus: "Redamantine Studio")

Nama : Ardhito Maulana Ilman

NIM : K14180025

Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Fuad Wahdan Muhibuddin, S.Pi, MM



Pembimbing 2:
Dra. Alfa Chasanah, MA



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Dr. Siti Jahroh, B.Sc., M.Sc.
197711262008122001



Tanggal Ujian: 31 Juli 2024

Tanggal Lulus: 31 Juli 2024



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Mei 2022 sampai bulan Juni 2024 yaitu pemasaran, dengan judul “Evaluasi Bauran Pemasaran Produk *Video Game* pada Tahap Pra-Peluncuran (Studi Kasus: “Redamantine Studio”)”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dwi Wisnu Wahyudi dan Ibu Ardiani yang telah memberi dorongan dan dukungan penuh kepada penulis.
2. Fuad Wahdan Muhibuddin, S.Pi, MM; Dra. Alfa Chasanah, MA; dan alm. Prof. Dr. Ir. Arief Darjanto, M.Ec selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
3. Seluruh jajaran dosen SB IPB yang telah memberikan ilmu, arahan, inspirasi kepada penulis
4. Seluruh staf Redamantine Studio yang telah mengizinkan penulis menjadikan perusahaannya sebagai objek penelitian dan membantu dalam proses penelitian dan penulisan
5. Farah Erlizka Aulia yang selalu bersedia memberikan referensi penulisan, mendukung, dan menyemangati penulis.
6. Aisyah Marwah, Aufa Rafii' Hadibrata, dan Aji Prakosa yang selalu memotivasi, menjadi rekan diskusi, dan menemani penulis dalam keadaan apapun.
7. Ignatius Wellson Theja Sukrisno, Patrick Marcel Tjugito, Calvin Widi Pratama, Lingharsa Putra, dan Syamsul Hilmi yang selalu memberi inspirasi dan antusias menantikan penelitian penulis.
8. Teman-teman angkatan 55, komunitas *Philosophers Pemikiran, Paguyuban Pemalsuan*, dan *ReArchivu Grand Library* yang senantiasa memberikan dukungan pada penulis.
9. Para responden yang bersedia menulis kuesioner yang dibagikan oleh penulis.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2024

Ardhito Maulana Ilman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Ruang Lingkup	5
II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Manajemen Pemasaran	6
2.2 Bauran Pemasaran 4P / 7P	6
2.3 <i>Market Segmentation, Targeting, dan Positioning</i>	7
2.4 Indie Game	7
2.5 Narrative Game	8
2.6 Penelitian Terdahulu	9
2.7 Kerangka Berpikir	9
III METODE	11
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	11
3.2 Tahapan Penelitian	11
3.3 Jenis dan Sumber Data	12
3.4 Teknik Penentuan Responden	12
3.5 Analisis dan Pengolahan Data	13
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Gambaran Umum Redamantine Studio	16
4.2 Identifikasi STP <i>In the Days of My Life</i>	16
4.3 Identifikasi Bauran Pemasaran 4P <i>In the Days of My Life</i>	18
4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner	22
4.5 Karakteristik Responden	23
4.6 <i>Importance and Performance Analysis (IPA)</i>	24
4.7 Implikasi Manajerial	34
V SIMPULAN DAN SARAN	36
5.1 Simpulan	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	41
RIWAYAT HIDUP	46



DAFTAR TABEL

1	Modal Produksi Redamantine Studio	2
2	Distribusi <i>life-time revenue</i> untuk setiap <i>indie game</i> bergenre <i>Adventure & Casual</i> yang beredar di Steam	3
3	Rincian Kebutuhan Data Penelitian	12
4	Nilai skala <i>likert</i> yang digunakan dalam penelitian	14
5	Identifikasi Elemen Operasional Bauran Pemasaran In the Days of My Life	22
6	Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner <i>Importance</i>	22
7	Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner <i>Performance</i>	23
8	Rincian Karakteristik Responden	24
9	Rata-rata Nilai Kepentingan dan Kinerja Bauran Pemasaran <i>In the Days of My Life</i>	25
10	Pemetaan Tiap Elemen Operasional Berdasarkan Masing-Masing Kuadran	26

DAFTAR GAMBAR

1	Grafik Jumlah Gamer di Dunia	1
2	Perbandingan jumlah rilis <i>video game</i> pada platform Steam	2
3	Grafik Perbandingan Jumlah <i>Game Casual – Adventure</i> dengan Genre Lain pada Platform Steam	3
4	Contoh <i>Product Positioning Map</i>	8
5	Diagram Kerangka Penelitian	10
6	Diagram Tahapan Penelitian	11
7	Diagram Kartesius <i>Importance Performance Analysis (IPA)</i>	14
8	Matriks Posisi Pasar Sasaran In the Days of My Life	17
9	<i>Key Visual Game In the Days of My Life</i>	18
10	Desain Karakter Dewi, Tokoh Utama <i>In the Days of My Life</i>	19
11	Penampilan <i>In-Game In the Days of My Life</i>	19
12	Grafik Perbandingan Jumlah Responden yang Tertarik dan Tidak Tertarik untuk Membeli In the Days of My Life Berdasarkan Jenis Kelamin	24
13	Diagram Kartesius IPA Bauran Pemasaran Redamantine Studio untuk In the Days of My Life	26
14	Grafik Unsur Sajian Informasi In the Days of My Life yang Paling Diinginkan Lebih oleh Responden	27
15	Grafik Keinginan Responden untuk Pengembangan Promosi Media Sosial <i>In the Days of My Life</i>	28
16	Grafik Persentase Unsur Desain Karakter yang Paling Digemari oleh Responden	29
17	Grafik Persentase Unsur Desain Karakter yang Dapat Ditingkatkan Menurut Responden	30
18	Grafik Persentase Unsur Kesenambungan Visual dan Tema yang Paling Digemari oleh Responden	30

19	Grafik Persentase Unsur Kesenambungan Visual dan Tema yang Dapat Ditingkatkan menurut Responden	31
20	Grafik Persentase Unsur Cerita yang Paling Digemari	31
21	Grafik Persentase Unsur Cerita yang Dapat Diperbaiki	32
22	Grafik Harapan Responden Terhadap Perilisan <i>In the Days of My Life</i> pada DRM / Konsol Tertentu	32
23	Grafik Harga yang Mampu Responden Bayarkan untuk <i>In the Days of My Life</i>	33
24	Grafik Unsur Laman <i>Steam In the Days of My Life</i> yang digemari oleh Responden	34

DAFTAR LAMPIRAN

1	Kuesioner Wawancara Mendalam dengan Redamantine Studio	42
2	Kuesioner Pertama Penilaian Tingkat Kepentingan dan Nilai Kinerja Elemen Operasional dari Bauran Pemasaran Redamantine Studio	43
3	Kuesioner Pertanyaan Lanjutan	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.