

ABSTRAK

Pasar game merupakan salah satu pasar yang terus berkembang. Teknologi yang terus berkembang, menghasilkan game yang beraneka ragam yang dapat menarik konsumen game. Beberapa penggemar game terkadang memberikan ulasan mengenai sebuah game pada media tertentu, salah satunya Twitter. Banyaknya ulasan di media Twitter dapat digunakan untuk mengetahui topik yang penting, dengan menggunakan teknik pembelajaran mesin yakni, *Topic Modelling*. *Latent Dirichlet Allocation* (LDA) merupakan metode *Topic Modelling* yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menghasilkan data sebanyak 15,665 data menggunakan teknik crawling data. Topik yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh perusahaan game seperti startup, untuk merencanakan *genre* dan fitur pada game. Topik yang dihasilkan akan diproses untuk membuat *Business Model Innovation Process* (BMIP). Berdasarkan hasil LDA, desain karakter dan cerita dalam game merupakan aspek yang paling penting dalam game dengan masing-masing nilai *beta* desain karakter 0.232 dan cerita 0.196. *Fighting* merupakan topik genre game yang paling populer berdasarkan hasil LDA, dengan nilai *beta* 0.25. Jenis game single player memiliki *beta* 0.207 dan Buy-to-Play (B2P) dengan nilai 0.671. Startup game dapat memanfaatkan hasil penelitian, dimana sebaiknya game yang dikembangkan merupakan game bergenre *fighting* yang merupakan genre yang paling diekspetasikan oleh pengguna twitter. Game tersebut sebaiknya memanfaatkan mode single player, dengan berfokus pada fitur story dan karakter desain. Profit model yang sebaiknya dimanfaatkan dalam pengembangan game adalah B2P. Game tersebut harus dapat dimainkan pada konsol Xbox, dimana konsol tersebut merupakan konsol yang populer oleh penggemar game di media Twitter.

Kata Kunci: Pemasaran Game, *Big Data*, *Machine Learning*, *Topic Modelling*, *Latent Dirichlet Allocation*