

ABSTRAK

Industri Video Game merupakan industri yang sedang berkembang pesat di dunia saat ini, berbagai video game telah dibuat oleh para developer di seluruh dunia termasuk developer Indonesia. Di Indonesia sendiri industri video game mendapat respon positif dari pemerintah serta mendapat respon positif dari penggemar video game, konten creator, tim e – sport, dan Komunitas Gamer Indonesia maupun Asosiasi Game Indonesia.

Perkembangan Industri Video Game di Indonesia tidak luput dari masuknya berbagai video game dari luar yang masuk ke Indonesia. dengan masuknya video game dari luar ke Indonesia, membuat para developer game lokal terus mengembangkan video game buatan mereka untuk dapat diterima oleh para pencinta game Indonesia maupun dari seluruh dunia. Bukan hanya masuknya video game dari luar ke Indonesia, kompetisi e – sport juga menjadi salah satu aspek perkembangan industri video game di Indonesia. dengan adanya kompetisi e – sport membuat perkembangan industri video game di Indonesia memiliki prospek yang cerah serta dapat menyumbang pendapatan Indonesia.

Perkembangan Industri Video Game di Indonesia juga dibantu oleh AGI (*Asosiasi Game Indonesia*), Komunitas Gamer Indonesia, konten creator, serta pemerintah. Untuk membantu para developer lokal untuk mengembangkan industri video game di Indonesia agar bisa bersaing dengan para developer terkenal dari seluruh dunia. Walaupun dengan perkembangan yang ada, developer game lokal masih kesulitan dalam mengembangkan video game yang mereka buat dalam beberapa aspek seperti terkendala dana, tenaga ahli, dan lain – lain. Disamping itu masih ada celah dalam perkembangan video game di Indonesia itu sendiri.

Tujuan penelitian merupakan arahan yang menjadi pedoman pada setiap penelitian untuk menemukan jawaban atas permasalahan penelitian yang dirumuskan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi apa yang cocok untuk di terapkan oleh developer video game Digital Happiness untuk bisa terus bersaing dengan developer video game luar maupun lokal yang telah berpengaruh di industri video game ini dan bertahan di industri video game yang kompetitif.

Hasil penelitian ini, jadi peneliti memberikan usulan strategi yang relevan bagi Digital Happiness untuk melengkapi strategi saat ini, strategi tersebut termasuk ke dalam strategi pertumbuhan, yakni masuk ke dalam kategori pertumbuhan eksternal yaitu strategi perluasan pasar (*market expansion strategy*) atau strategi perluasan pelanggan (*customer expansion strategy*) dan strategi *partnership*. Dengan adanya strategi yang baru, Digital Happiness dapat terus bersaing dan bertahan di industri video game pc yang sulit dan kompetitif. Selain usulan strategi, peneliti juga memberikan usulan BMC yang relevan bagi Digital Happiness untuk melengkapi bisnis model yang sudah ada saat ini. Dengan bisnis model yang relevan dari peneliti bagi Digital Happiness, dapat memperkuat struktur dari Digital Happiness yang sudah ada pada saat ini dan dapat terus berkembang di masa yang akan datang.