

# Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia **2024**

Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional **2025+**





# Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia **2024**

Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional **2025+**

Luat Sihombing  
Damayanti Karina Putri  
Maulana Akbar  
Addin Maulana  
Iwan Hermawan  
Farhan  
Irfan Noor Agdhian  
Dani Hadi Saputro  
Devi Yunnia Anwar  
Nia Rakhmayanti Nurdin  
Rangga Nugraha  
Ghina Athiyah  
Ibnu Anjar Sismoyo  
M. Rizqi Utama Putera

Kementerian Komunikasi dan Digital  
Republik Indonesia

# Tim Penyusun

## Pengarah

Meutya Hafid  
Menteri Komunikasi dan Digital  
Republik Indonesia

Edwin Hidayat Abdullah  
Direktur Jenderal Ekosistem Digital  
Kementerian Komunikasi dan Digital

## Penanggung Jawab

Bonifasius Wahyu Pudjianto  
Direktur Ekonomi Digital (2023-2024)  
Kementerian Komunikasi dan Digital

Sonny Hendra Sudaryana  
Plt. Direktur Pengembangan Ekosistem Digital  
Kementerian Komunikasi dan Digital

Umi Mu`awanah  
Kepala Pusat Riset Ekonomi Industri, Jasa,  
dan Perdagangan  
Badan dan Riset Inovasi Nasional

## Penulis

### Kementerian Komunikasi dan Digital:

Luat Sihombing  
Damayanti Karina Putri  
Farhan  
Irfan Noor Agdhian  
Dani Hadi Saputro  
Devi Yunnia Anwar  
Nia Rakhmayanti Nurdin  
Rangga Nugraha  
Ghina Athiyah  
Ibnu Anjar Sismoyo  
M. Rizqi Utama Putera

### Badan Riset dan Inovasi Nasional:

Maulana Akbar  
Addin Maulana  
Iwan Hermawan

## Desainer Grafis

Bellina Ayu Rinni

Semua hak dilindungi undang-undang. Tidak ada bagian dari publikasi ini yang boleh direproduksi, disimpan dalam sistem pengambilan, atau ditransmisikan, dalam bentuk apa pun atau dengan cara apa pun, elektronik, mekanik, fotokopi, rekaman atau lainnya, tanpa izin sebelumnya dari Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.

## Pertama kali diterbitkan dalam

Bahasa Indonesia

## Diterbitkan oleh

Kementerian Komunikasi dan Digital  
Jl. Medan Merdeka Barat No. 9, Gambir,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110,  
Indonesia  
Website: [www.komdigi.go.id](http://www.komdigi.go.id)

## Dikeluarkan oleh

Direktorat Jenderal Ekosistem Digital

## ISBN

ISBN: XX XX XX





**“Untuk mengoptimalkan pemanfaatan potensi ekonomi industri gim nasional, pemerintah perlu mendorong sinergi dalam mengembangkan industri gim nasional melalui percepatan pengembangan industri gim nasional”**

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2024 tentang  
Percepatan Pembangunan Industri Gim Nasional

# Kata Sambutan

## Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia



### Meutya Hafid

Menteri Komunikasi dan Digital  
Republik Indonesia

Industri gim telah berkembang menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dalam perekonomian digital Indonesia. Pertumbuhannya tidak hanya menunjukkan peningkatan jumlah pelaku dan ekspansi pasar, tetapi juga kontribusi nyata terhadap penciptaan lapangan kerja, pengembangan teknologi, serta penguatan narasi budaya nasional melalui media interaktif yang inovatif.

Dalam perjalanan pengembangan ekosistem digital yang semakin inklusif, industri gim menghadirkan peluang besar untuk memperluas partisipasi kelompok masyarakat, termasuk perempuan. Kehadiran perempuan dalam berbagai peran, mulai dari pengembang, peneliti, kreator konten, hingga pemimpin studio telah memperkaya keragaman

perspektif dan memperkuat fondasi industri ini. Pemberdayaan perempuan di sektor ini harus menjadi bagian integral dari strategi pembangunan ekosistem digital yang berkeadilan.

Penyusunan **Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+** merupakan langkah penting dalam menyediakan data dan analisis yang mendalam mengenai kondisi, tantangan, dan peluang industri gim di Indonesia. Kajian ini memetakan pelaku utama dan pendukung dalam ekosistem gim nasional, serta memberikan arahan kebijakan berbasis bukti untuk mendukung pertumbuhan yang berkelanjutan.



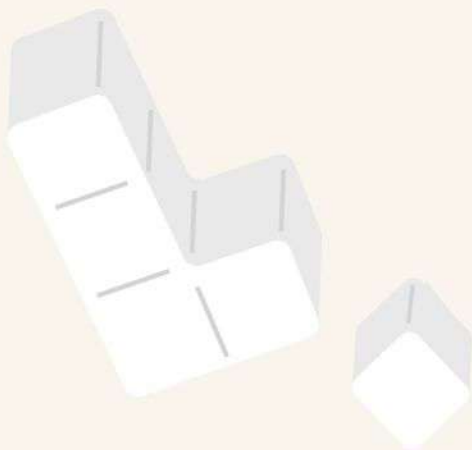
Kementerian Komunikasi dan Digital mendorong kolaborasi lintas sektor untuk menjadikan industri gim sebagai bagian dari agenda strategis pengembangan ekosistem digital nasional. Melalui sinergi antara pemerintah, pelaku industri, akademisi, dan komunitas, kita dapat membangun ekosistem yang tidak hanya tangguh dan kompetitif di tingkat global, tetapi juga mampu mencerminkan nilai-nilai inklusivitas dan keberagaman yang menjadi kekuatan bangsa.

Kami menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan kajian ini. Semoga kajian ini dapat menjadi referensi yang berguna dalam merumuskan kebijakan, mendorong inovasi, serta menciptakan ruang partisipasi yang lebih luas bagi talenta digital Indonesia dalam membangun masa depan ekonomi digital yang berdaulat dan berkelanjutan.

**Meutya Hafid**

Menteri Komunikasi dan Digital  
Republik Indonesia

---



# Kata Pengantar



## Edwin Hidayat Abdullah

Direktur Jenderal Ekosistem Digital  
Kementerian Komunikasi dan Digital  
Republik Indonesia

Industri gim di Indonesia telah mengalami transformasi yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. Pertumbuhan jumlah pengembang, ekspansi pasar, serta kontribusinya terhadap ekonomi nasional menunjukkan bahwa sektor ini bukan lagi sekadar hiburan, melainkan bagian penting dari ekosistem ekonomi digital yang strategis. Namun, di balik pencapaian tersebut, industri gim nasional masih menghadapi tantangan krusial, terutama dalam hal ketersediaan talenta, akses pembiayaan, serta ekosistem pendukung yang belum sepenuhnya terintegrasi.

Peta Ekosistem Industri Gim 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+ disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai lanskap industri ini di Indonesia. Dokumen ini tidak

hanya memetakan aktor utama dan pendukung, tetapi juga mengidentifikasi peluang pertumbuhan dan hambatan struktural yang perlu segera diatasi. Dengan pendekatan berbasis data dan analisis mendalam, peta ini menyajikan kondisi riil industri gim nasional dari sisi hulu seperti pengembangan dan produksi hingga hilir seperti distribusi dan konsumsi, termasuk dampaknya terhadap tenaga kerja dan ekonomi nasional.

Kemkomdigi memandang industri gim sebagai salah satu sektor prioritas dalam pengembangan ekonomi digital nasional. Dengan pasar yang terus tumbuh dan talenta kreatif yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia, industri ini memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak transformasi digital yang inklusif. Hadirnya

peta ini menjadi instrumen penting untuk menyusun arah kebijakan dan intervensi strategis yang tepat, khususnya dalam penguatan riset, pendidikan, infrastruktur digital, perlindungan kekayaan intelektual, serta penguatan regulasi yang adaptif.

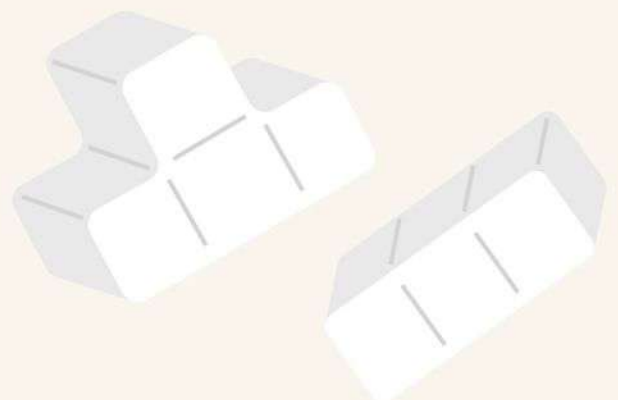
Kami berharap kajian ini dapat menjadi acuan bersama bagi seluruh pemangku kepentingan, termasuk pemerintah,

industri, akademisi, dan komunitas, untuk memperkuat kolaborasi, menyusun langkah nyata, dan mendorong lahirnya ekosistem industri gim Indonesia yang berdaya saing global pada tahun 2030.

**Edwin Hidayat Abdullah**

Direktur Jenderal Ekosistem Digital  
Kementerian Komunikasi dan Digital  
Republik Indonesia

---





# Ringkasan Eksekutif



Peta Ekosistem Industri Gim 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+ telah berhasil menunjukkan pertumbuhan signifikan industri gim nasional dalam lima tahun terakhir, namun masih mengalami tantangan dalam hak ketersediaan talenta, pembiayaan, dan dukungan pemerintah. Peta Ekosistem Industri Gim 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+ disusun untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai lanskap industri gim nasional, mencakup aktor, alur nilai, dampak ekonomi, kebijakan, dan tantangan strategis yang dihadapi.

Peta Ekosistem Industri Gim 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+ melihat ekosistem industri gim nasional terdiri dari aktor utama, yakni pengembang video gim, penerbit video gim, jaringan distributor, penyedia layanan gerbang pembayaran, dan pemain gim. Aktor utama ini didukung oleh aktor pendukung, diantaranya adalah perusahaan manufaktur, organisasi, industri, lembaga pendidikan, pemerintah, dan aktor lainnya. Saat ini terdapat sekitar 150-200 pengembang video gim sebagai aktivitas utama, dan terdapat hingga 407 perusahaan yang melakukan aktivitas pengembang gim sebagai aktivitas utama dan tambahan.

Kajian ini melihat beberapa pokok bahasan dalam perkembangan industri gim nasional. Pertama, kajian ini memetakan bahwa pengembang video gim dalam negeri mengalami pertumbuhan rata-rata hampir dua kali lipat dibandingkan dengan tahun 2015. Diantara jumlah tersebut, cenderung mengalami pola desentralisasi yang kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak pengembang di luar pusat industri digital, seperti kota-kota besar di Pulau Jawa. Selain jumlah, skala bisnis perusahaan pun mengalami pertumbuhan dari perusahaan mikro-kecil menuju kecil-menengah.

Kedua, terdapat peningkatan sebanyak 64,23% talenta dibandingkan dengan survei pada tahun 2015. Saat ini setidaknya terdapat 2.112 talenta pada pengembang dan penerbit video gim. Dari sisi pasokan, walaupun rata-rata lulusan teknologi tersebar sekitar 81 ribu lulusan pada tiap tahunnya, namun masih sedikit program studi yang fokus pada pengembangan gim.

Ketiga, pasar gim Indonesia merupakan pasar terpenting di regional, terutama Asia Tenggara. Seperti, sejak tahun 2018, satu per tiga pemain gim di Asia Tenggara merupakan orang Indonesia. Pasar gim Indonesia juga mengalami kenaikan signifikan pada tiap tahunnya dan akan meningkat hingga 1,5 miliar USD pada tahun 2027.

Keempat, dampak ekonomi industri gim sangat besar. Sebagian besar responden mendapatkan pemasukan dari luar negeri sebesar 90-100%, dan sebagian besar pemasukan tersebut didistribusikan di dalam negeri. Sedangkan dari aktivitas gim secara umum, perputaran ekonomi dari aktivitas gim mencapai Rp35,07-71,04 triliun atau 0,17-0,34% terhadap ekonomi nasional. Dampak tenaga kerja yang terpengaruhi dari eksistensi industri gim mencapai 513 ribu-1,03 juta pekerja.

Kajian ini merekomendasikan bahwa Indonesia dapat mencapai industri gim nasional yang inklusif, inovatif, dan berdaya saing global di tahun 2030, dengan penerapan kebijakan pada delapan pilar utama, yaitu perkembangan riset, pengembangan pendidikan, penyediaan infrastruktur, fasilitasi pendanaan dan pembiayaan, pengembangan sistem pemasaran, pemberian insentif, fasilitasi kekayaan intelektual, dan perlindungan hasil kreativitas dan regulasi digital.





# Daftar Isi

|                     |      |
|---------------------|------|
| Kata Sambutan       | iii  |
| Kata Pengantar      | v    |
| Ringkasan Eksekutif | vii  |
| Daftar Isi          | ix   |
| Daftar Gambar       | xii  |
| Daftar Box          | xvi  |
| Daftar Tabel        | xvii |

|           |                                                                                                                                                  |           |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>01</b> | <b>Pendahuluan</b>                                                                                                                               | <b>1</b>  |
|           | Jalan Panjang Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia                                                                                              | 2         |
|           | Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia sebagai dasar Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional | 3         |
|           | Metodologi dan Data                                                                                                                              | 5         |
| <b>02</b> | <b>Industri Gim di Indonesia</b>                                                                                                                 | <b>7</b>  |
|           | Aktor-aktor dalam Ekosistem Industri Gim di Indonesia                                                                                            | 8         |
|           | Karakteristik Aktor Industri Gim di Indonesia                                                                                                    | 9         |
|           | Aktivitas Usaha Utama dalam Industri Gim                                                                                                         | 11        |
|           | Sebaran Industri Gim di Indonesia                                                                                                                | 15        |
| <b>03</b> | <b>Talenta</b>                                                                                                                                   | <b>19</b> |
|           | Karakteristik Talenta pada Pengembang Gim di Indonesia                                                                                           | 20        |



|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Fungsi Pekerjaan                                                          | 21 |
| Talenta Alih Daya                                                         | 22 |
| CEO dan <i>Founder</i> Pengembang Gim                                     | 24 |
| Motivasi Pengembang yang Tidak Berbadan Hukum dalam Menjalankan Bisnisnya | 27 |
| Peran Perguruan Tinggi dalam Memasok Talenta dalam Industri Gim           | 29 |

|           |                               |    |
|-----------|-------------------------------|----|
| <b>04</b> | <b>Pasar Gim di Indonesia</b> | 33 |
|           | Potensi Pasar Indonesia       | 34 |
|           | Revenue Pasar Indonesia       | 41 |

|           |                                                 |    |
|-----------|-------------------------------------------------|----|
| <b>05</b> | <b>Produk Gim Indonesia</b>                     | 47 |
|           | Sebaran Pasar Industri Gim Indonesia            | 48 |
|           | Karakteristik Pasar dari Industri Gim Indonesia | 49 |

|           |                                 |    |
|-----------|---------------------------------|----|
| <b>06</b> | <b>Finansial</b>                | 53 |
|           | Pengeluaran dan Pemasukan       | 54 |
|           | Sumber Pembiayaan dan Pemasukan | 57 |

|           |                       |    |
|-----------|-----------------------|----|
| <b>07</b> | <b>Dampak Ekonomi</b> | 59 |
|-----------|-----------------------|----|

|           |                            |    |
|-----------|----------------------------|----|
| <b>08</b> | <b>Teknologi dan Riset</b> | 71 |
|           | Teknologi Baru             | 72 |
|           | Perkembangan Riset         | 73 |

|           |                                                                                                                                                 |     |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>09</b> | <b>Pertumbuhan dan Inkubasi</b>                                                                                                                 | 77  |
|           | Kegiatan yang Pernah Diikuti                                                                                                                    | 78  |
|           | Inkubasi di Indonesia                                                                                                                           | 79  |
|           | Indonesia Game Developer Exchange (IGDX)                                                                                                        | 83  |
| <b>10</b> | <b>Permasalahan dalam Industri Gim Indonesia</b>                                                                                                | 89  |
|           | Aktor yang Paling Berperan                                                                                                                      | 90  |
|           | Industri Gim Indonesia di Tahun 2030                                                                                                            | 91  |
|           | Analisis Peluang dan Ancaman untuk Mencapai Industri Gim Nasional yang Kuat dan Mampu Berkompetisi di Pasar Regional dan Global pada Tahun 2030 | 95  |
| <b>11</b> | <b>Rekomendasi</b>                                                                                                                              | 103 |
|           | Rekomendasi                                                                                                                                     | 103 |
|           | <b>Referensi</b>                                                                                                                                | 109 |
|           | <b>Lampiran</b>                                                                                                                                 | 111 |

# Daftar Gambar

|                                                                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia Tahun 2015 dan 2020                                                                               | 2  |
| Pengembang video gim berdasarkan tahun berdiri<br>(n=121/seluruh responden)                                                             | 9  |
| Karakteristik responden berdasarkan status hukum dan tujuan<br>usaha (n=121/seluruh aktor)                                              | 9  |
| Aktivitas pengembangan gim (n-104/pengembang)                                                                                           | 10 |
| Aktor industri gim berdasarkan aktivitas utama<br>(n-121/seluruh responden)                                                             | 11 |
| Sebaran responden berdasarkan provinsi di tahun 2024                                                                                    | 15 |
| Pengembang gim berdasarkan skala usaha dan pembagian<br>wilayah (n-104/pengembang)                                                      | 17 |
| Perkembangan pangsa industri gim berdasarkan skala<br>usahanya tahun 2017-2024                                                          | 18 |
| Karakteristik talenta pengembang gim<br>(n= 104/pengembang)                                                                             | 20 |
| Karakteristik berdasarkan status pekerjaan<br>(n=104/pengembang)                                                                        | 20 |
| Karakteristik berdasarkan pendidikan terakhir<br>(n=104/pengembang)                                                                     | 20 |
| Fungsi pekerjaan pengembang video gim<br>(n=104/pengembang)                                                                             | 21 |
| Penggunaan tenaga ahli daya<br>(n-69/pengembang berbadan hukum)                                                                         | 22 |
| Karakteristik tenaga alih daya berdasarkan asal talenta<br>(n-44/pengembang berbadan hukum yang menggunakan<br>talenta kerja alih daya) | 23 |
| Karakteristik tenaga alih daya berdasarkan fungsi<br>(n-44/pengembang berbadan hukum yang menggunakan<br>talenta kerja alih daya)       | 23 |
| CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan jenis kelamin<br>(n=70/pengembang berbadan hukum)                                             | 24 |
| Founder pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan<br>jenis kelamin (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)                             | 24 |



|                                                                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan asal kampus (n=70/pengembang berbadan hukum)                                                   | 24 |
| <i>Founder</i> pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan asal kampus (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)                            | 24 |
| CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan umur (n=70/pengembang berbadan hukum)                                                          | 25 |
| <i>Founder</i> pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan umur (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)                                   | 25 |
| CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan pendidikan terakhir (n=70/pengembang berbadan hukum)                                           | 25 |
| <i>Founder</i> pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan pendidikan terakhir (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)                    | 25 |
| CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan jurusan (n=70/pengembang berbadan hukum)                                                       | 26 |
| <i>Founder</i> pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan jurusan (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)                                | 26 |
| Motivasi pengembang tidak berbadan hukum (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)                                                          | 27 |
| Pasokan talenta gim nasional diadaptasi dari OECD [1]                                                                                    | 29 |
| Jumlah program studi dengan bidang gim di perguruan tinggi di Indonesia (PDDikti)                                                        | 30 |
| <br>                                                                                                                                     |    |
| Pertumbuhan pemain gim di Indonesia (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (diolah kembali dari data Newzoo) [2]                             | 36 |
| Pertumbuhan kontribusi pemain gim di Indonesia di Asia Tenggara (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah kembali dari data Newzoo) [2] | 38 |
| Pertumbuhan kontribusi pemain gim di Indonesia di Asia Pasifik (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah kembali dari data Newzoo) [2]  | 39 |
| Pertumbuhan kontribusi pemain gim di Indonesia pada area global (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah kembali dari data Newzoo) [2] | 40 |
| Revenue pasar gim di Indonesia berdasarkan <i>platform</i> dalam miliar USD (Diolah kembali dari data Newzoo) [2]                        | 41 |
| Kontribusi <i>revenue</i> pasar gim Indonesia di Asia Tenggara (Diolah kembali dari data Newzoo) [2]                                     | 43 |
| Kontribusi <i>revenue</i> pasar gim Indonesia di Asia Pasifik (Diolah kembali dari data newzoo) [2]                                      | 44 |
| Distribusi <i>revenue</i> pada <i>platform</i> dan <i>genre</i>                                                                          | 45 |

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Pasar global utama dari industri gim asal Indonesia                                           | 48 |
| Karakteristik pasar dari gim Indonesia berdasarkan jenis kelamin (n=105/pengembang video gim) | 49 |
| Karakteristik pasar dari gim Indonesia berdasarkan umur (n=105/pengembang video gim)          | 49 |
| Perspektif pasar dari gim Indonesia (n=105/pengembang video gim)                              | 50 |
| Waktu rilis gim Indonesia (n=105/pengembang video gim)                                        | 51 |
| Genre gim Indonesia (n=105/pengembang video gim)                                              | 51 |
| Perspektif dan <i>platform</i> tentang produk gim Indonesia (n=105/pengembang video gim)      | 52 |
| Perspektif dalam pengembangan produk                                                          | 52 |
| Proporsi pemasukan dan pengeluaran dari luar negeri (n=105/pengembang video gim)              | 55 |
| Sumber pembiayaan (n=105/pengembang video gim)                                                | 57 |
| Sumber pemasukan (n=105/pengembang video gim)                                                 | 58 |
| Dampak eksistensi industri gim terhadap <i>output</i> sektoral (top 25)                       | 63 |
| Dampak eksistensi industri gim terhadap serapan tenaga kerja (Top 25)                         | 67 |
| Dampak eksistensi terhadap ekonomi regional                                                   | 69 |
| Penggunaan teknologi baru dalam aktivitas pengembangan video gim (n=105/pengembang video gim) | 72 |
| Kontribusi teknologi baru dalam aktivitas pengembangan video gim (n=105/pengembang video gim) | 72 |
| Jenis teknologi baru dalam aktivitas pengembangan video gim (n=105/pengembang video gim)      | 72 |
| Perkembangan jumlah riset mengenai video gim di Indonesia                                     | 73 |
| Jaringan riset mengenai video gim di Indonesia                                                | 75 |
| Jaringan riset mengenai video gim di Indonesia (2019-2023)                                    | 76 |
| Kegiatan yang pernah diikuti (n=117/seluruh responden yang mengikuti kegiatan)                | 78 |
| Aktor industri gim dalam menghadapi ketidakpastian (n=121/seluruh responden)                  | 87 |

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Aktor yang paling berperan dalam industri gim<br>(n=121/seluruh responden) | 90  |
| Bagan peluang dan ancaman (diolah oleh penulis)                            | 95  |
| Arsitektur strategis penguatan industri gim nasional 2030                  | 105 |

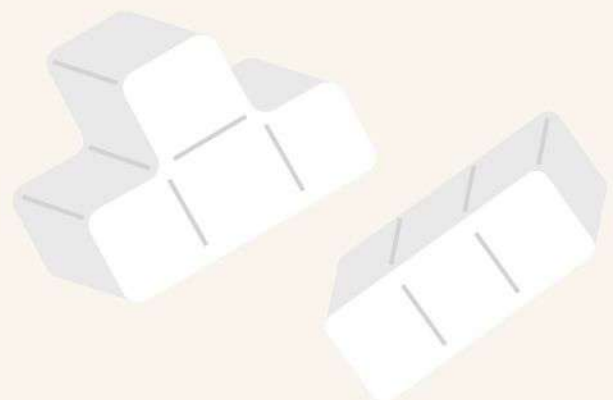
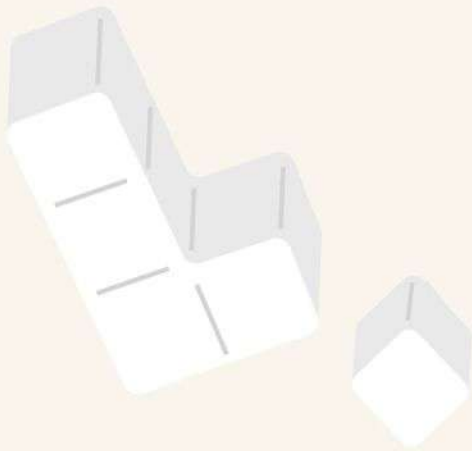


# Daftar Box

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Fakta survei                                                                                  | 5  |
| Lanskap aktivitas video gim di Indonesia berdasarkan<br><i>Online Single Submission (OSS)</i> | 13 |

# Daftar Tabel

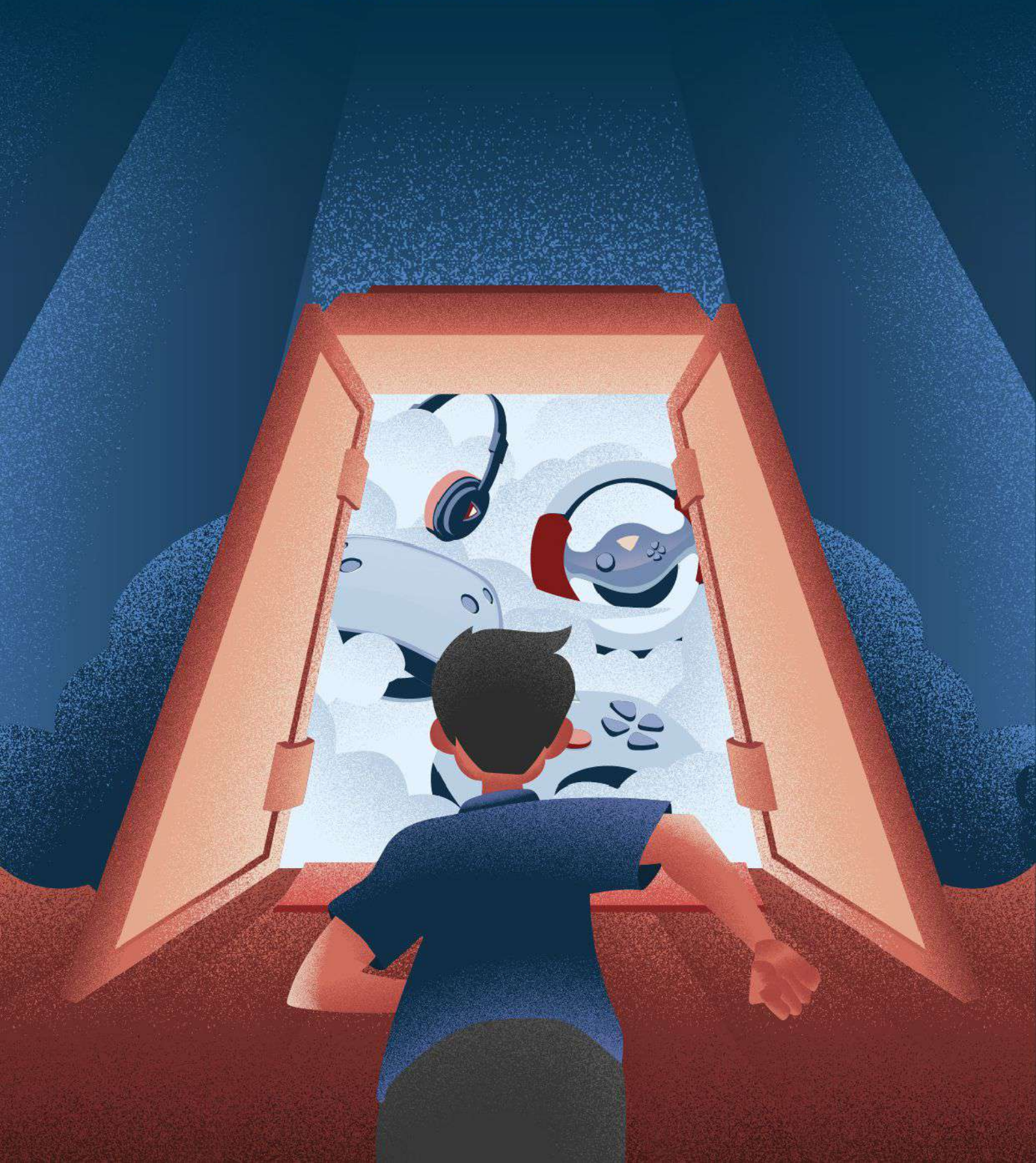
|                                                                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Rata-rata lulusan jurusan dengan bidang teknologi dari tahun 2020-2022 berdasarkan enam provinsi dengan lulusan tertinggi                                | 31 |
| Persentase masyarakat dalam aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan video gim berdasarkan 10 provinsi paling berpotensi (diolah dari data APJII [3]) | 34 |
| Nilai atas dan bawah dari pengeluaran dan pemasukan pengembang video gim di tahun 2023 (n=105/pengembang video gim)                                      | 54 |
| Rangkuman dampak eksistensi industri gim terhadap perekonomian Indonesia                                                                                 | 60 |
| Dampak eksistensi industri gim terhadap makro ekonomi Indonesia                                                                                          | 61 |
| Statistik Penyelenggaraan IGDx 2021-2024                                                                                                                 | 85 |





01

# Pendahuluan





# Jalan Panjang Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia

Saat ini Indonesia mengalami tantangan yang besar, terutama disebabkan oleh semakin banyaknya produk gim yang masuk, kemajuan teknologi baru, serta peran aktor lokal yang semakin terbuka namun dihadapkan pada persaingan yang ketat. Kajian ini secara umum menggambarkan status ekosistem industri gim di Indonesia pada tahun 2024.

**Kajian Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia** telah dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali

1 Tahun 2015

2 Tahun 2020

3 Tahun 2024



Kajian ini bertujuan untuk melihat kondisi terkini dari ekosistem industri gim, serta melihat potensi dan tantangan yang mungkin terjadi pada industri ini.

**Peta Ekosistem Industri Gim**

**Indonesia 2015** sebagai inisiasi kajian membahas bagaimana industri ini tumbuh di awal-awal periode perangkat gawai pintar. Walaupun pada saat itu industri belum banyak yang tumbuh.



**Gambar 1.** Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia Tahun 2015 dan 2020

**Sedangkan Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2020** melibatkan lebih banyak aktor yang semakin berkembang.

**Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+** secara khusus menggali karakteristik dari pelaku industri, pasar gim, dampak ekonomi yang dihasilkan dari aktivitas gim, dan permasalahan yang terjadi di industri gim saat ini.

Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+ mendeteksi bahwa perkembangan industri gim di Indonesia cenderung tumbuh dan berkembang pada arah yang positif. Hal tersebut ditopang oleh eksistensi pengembang berskala menengah dan besar yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Resultan berbagai aktivitas bisnisnya pun menstimulasi kinerja produksi pada sisi sektoral, regional, hingga nasional. Oleh sebab itu, **dampak ekonomi perkembangan industri gim diestimasi mampu mencapai 0,34% terhadap kinerja perekonomian nasional.**

Kajian ini diharapkan menjadi bukti yang dapat digunakan, baik bagi pemangku kepentingan dan industri, untuk dapat memanfaatkan peluang perkembangan industri gim di Indonesia.



# Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia sebagai dasar Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional



**Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 19 Tahun 2024** tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional merupakan sebuah langkah penting Pemerintah Indonesia untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan industri gim di dalam negeri. Peraturan ini secara tidak langsung memperkuat rekognisi industri gim sebagai salah satu sektor ekonomi penting di Indonesia.



## Tujuan Perpres 19/2024

- 1 Meningkatkan rantai nilai industri gim nasional dengan menguasai paling sedikit 70% (tujuh puluh persen) dari pasar gim nasional dan 10% (sepuluh persen) dari pasar gim global.
- 2 Menanamkan nilai-nilai Pancasila dan wawasan kebangsaan secara menarik dan kreatif; dan
- 3 Melestarikan nilai warisan budaya nasional.



## Peran Peta Ekosistem Industri Gim pada Perpres 19/2024

Memberikan gambaran pada kondisi terkini yang dijadikan landasan dalam penentuan strategi percepatan pengembangan industri gim di Indonesia. Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024: Menuju Transformasi Ekonomi Digital Nasional 2025+ juga diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pembaruan kebijakan serupa di masa depan.







Berdasarkan Perpres Nomor 19 Tahun 2024, terdapat beberapa masalah dalam pengembangan industri gim saat ini, di antaranya:

### Masalah internal

1. Ketersediaan sumber daya manusia belum sesuai dengan kebutuhan industri gim
2. Pengembang gim nasional masih belum punya pengalaman dalam manajemen produksi dan aspek pengembangan bisnis gim skala global
3. Kurikulum pendidikan vokasi yang dikembangkan tidak selaras dengan kebutuhan industri gim
4. Minimnya skema beasiswa untuk talenta-talenta berprestasi di sektor pengembangan gim

### Masalah eksternal

1. Belum adanya akses pendanaan dan pembiayaan, termasuk *matching fund*
2. Belum adanya kebijakan yang dapat memberikan fasilitas pajak bagi pengembang gim dan penerbit gim
3. Belum optimalnya akses pasar bagi gim nasional di dalam dan luar negeri dengan mendorong Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) sebagai *offtaker licensor* kekayaan intelektualnya
4. Belum optimalnya promosi penyelenggaraan kegiatan gim nasional di dalam negeri
5. Belum optimalnya kebijakan terkait penambahan nilai tingkat komponen dalam negeri industri perangkat seluler yang melibatkan gim nasional
6. Belum optimalnya pemanfaatan gim nasional sebagai alat diplomasi budaya dalam mendukung aspek ketahanan negara

# Metodologi dan Data



## Pengumpulan data



## Analisis



### Data primer (kuantitatif)

Survei dengan responden aktor utama industri gim (pengembang dan penerbit), aktor lainnya yang berhubungan langsung dengan industri gim.



### Data primer (kualitatif)

Umpan balik dari pengumpulan kuantitatif melalui diskusi berkelompok *focus group discussion* (FGD) oleh pelaku usaha dan pemerintah.

Pendekatan ini dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan dan menggali potensi dari industri gim



### Data sekunder

Analisis melalui beberapa studi yang dilakukan oleh pihak lain, seperti Asosiasi Game Indonesia (AGI), Statista, dan Newzoo



### Computable General Equilibrium (CGE)

Untuk menelisik imbas ekonomi dari eksistensi industri gim nasional. Proses investigasinya melibatkan alur berpikir dan *tools* yang mampu merefleksikan dinamika dan fenomena industri gim nasional secara *otentik*

#### Box 1. Fakta Survei



### Fakta Survei



#### Pengumpulan data

1 Agustus - 30 September 2024



#### Survei

- Responden adalah seluruh **aktor industri gim di database Komdigi secara daring**
- Survei didahului oleh **pilot survei** untuk menguji kehandalan kuesioner dan instrumen survei



#### Jumlah responden

**121** responden valid



#### FGD Peta Ekosistem

dilakukan bersama K/L

- 25 November 2024
- 13 Maret 2025





## Pendekatan



Model yang di dalamnya melibatkan interaksi antara produsen, konsumen, dan pemerintah



Terdapat 18 blok persamaan yang menyusun model, termasuk pula penggunaan nilai-nilai elastisitas tertentu dan berbagai asumsi yang melingkup bekerjanya sebuah model



### **Recursive Dynamic Computable General Equilibrium (RD-CGE)**

Menggambarkan aktivitas perekonomian nasional, termasuk pula pelibatan industri gim, dengan lebih akurat dibandingkan Model CGE yang baku



## Skenario simulasi



Model RD-CGE dibangun berdasarkan dua pertimbangan

1. Kondisi eksisting atau *Business as Usual* (BAU)
2. Keadaan optimis yang menyematkan peran industri gim beranjak lebih cepat dan berdampak

Konstruksi skenario simulasi tersebut didukung oleh **data sekunder dari Statista dan Newzoo** serta **data primer** dari rangkuman *business model* gim nasional saat ini





02

# Industri Gim di Indonesia





# Aktor-aktor dalam Ekosistem Industri Gim di Indonesia

Aktor-aktor berikut merupakan **aktor bisnis utama** yang berperan dalam menjalankan proses ekonomi utama dalam ekosistem industri gim di Indonesia:

## **Pengembang video gim**

Perseorangan atau kelompok yang menciptakan dan mengembangkan produk video gim melalui proses perancangan konsep, membuat desain, pemrograman, dan pengujian.

## **Penerbit video gim**

Entitas perusahaan yang bertanggung jawab dalam merilis sebuah produk video gim ke pasaran. Penerbit video gim juga bisa berperan sebagai pengembangan video gim.

## **Jaringan distributor**

Pelaku yang menghubungkan antara produk industri gim dengan konsumen.

## **Penyedia layanan gerbang pembayaran**

Pelaku yang memberikan layanan pembayaran untuk produk industri gim.

## **Pemain gim**

Salah satu aktor yang mengonsumsi gim. Pemain gim bisa meliputi pemain gim kasual ataupun profesional.

Aktor-aktor berikut merupakan **aktor pendukung** yang berperan dalam menjalankan proses ekonomi utama dalam ekosistem industri gim di Indonesia:

## **Media**

Aktor dalam membantu mempromosikan produk gim, melakukan review, dan ulasan. Peran media merupakan peran penting dalam menghubungkan produk gim pada pasar.

## **Perusahaan manufaktur**

Entitas perusahaan perangkat keras dan/atau pabrik yang memproduksi perangkat dalam gim, seperti komputer, produsen konsol, cartridge/cd, dan aksesori.

## **Organisasi industri**

Wadah bagi industri untuk dapat berkolaborasi dan melakukan kegiatan dalam hal pengembangan industri gim di Indonesia.

## **Lembaga pendidikan**

Lembaga pendidikan seperti vokasi dan perguruan tinggi berperan sebagai pemasok talenta dalam industri gim. Dalam banyak kasus, talenta lahir dari lembaga pendidikan di luar pendidikan yang berhubungan dengan industri gim.

## **Pemerintah**

Pemerintah sebagai aktor penting dalam mendukung kebijakan dan memastikan bahwa ekosistem industri gim berjalan kondusif. Selain itu, peran pemerintah krusial dalam memberikan kebijakan yang menguntungkan pengembang lokal.

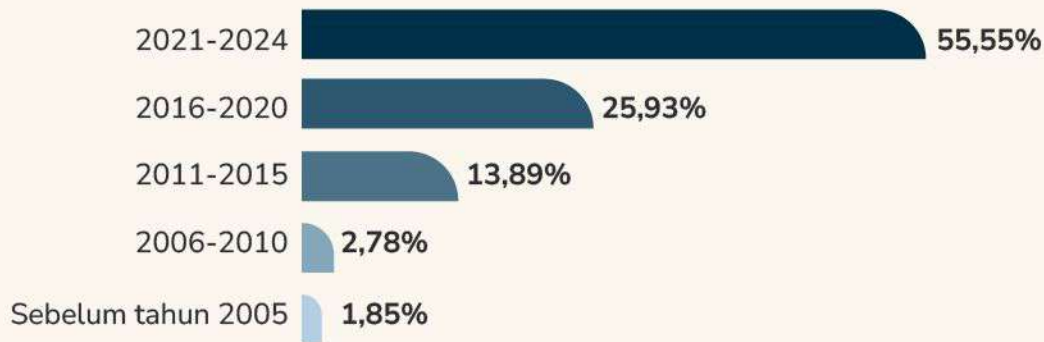
## **Aktor lainnya**

Aktor tidak langsung namun dapat menerima atau berkontribusi pada sektor ini, seperti industri film, kriya, dan fesyen.

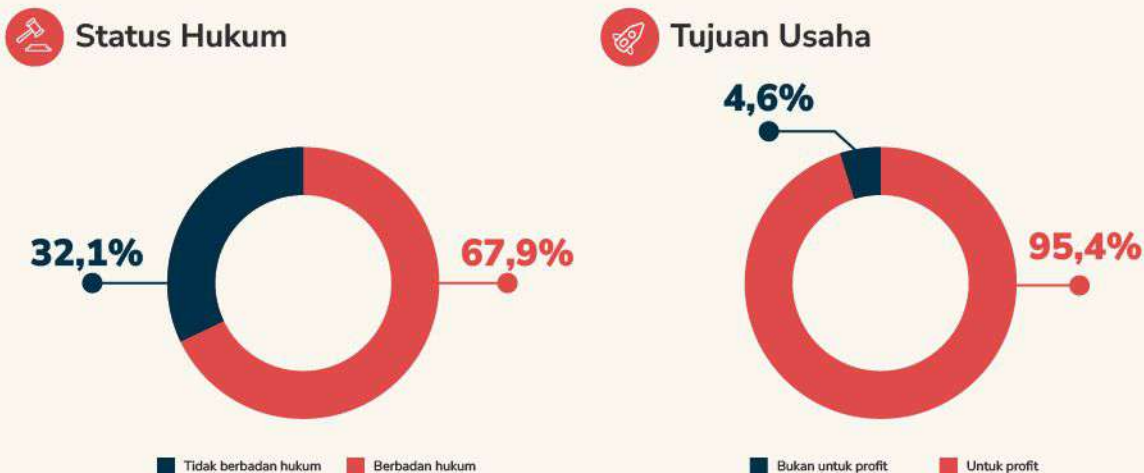


## Karakteristik Aktor Industri Gim di Indonesia

Sebagian besar responden merupakan perusahaan baru yang didirikan setelah tahun 2021. Perusahaan yang berdiri diantara periode 2021-2024 mencapai 55,56%. Angka tersebut jumlahnya lebih dari dua kali lipat dibandingkan dengan perusahaan yang berdiri pada periode 2016-2020.



Gambar 2. Pengembang video gim berdasarkan tahun berdiri (n=121/seluruh responden)



Gambar 3. Karakteristik responden berdasarkan status hukum dan tujuan usaha (n= 121/seluruh aktor)

Sedangkan berdasarkan status hukum, sebagian besar aktor industri gim merupakan aktor berbadan hukum. Dalam kelompok data pengembang gim, dibandingkan dengan survei di tahun 2020, jumlah perusahaan berbadan hukum naik lebih dari dua kali lipat.

Sebagian besar responden yang terlibat dalam industri gim bertujuan untuk mendapatkan profit (95,4%). Aktivitas tersebut melalui aktivitas pelayanan dan penjualan gim.



### Aktivitas pengembangan gim



**Gambar 4.** Aktivitas pengembangan gim (n=104/pengembang)

Dalam aktivitas oleh pengembang gim (Gambar 4) menunjukkan bahwa sebagian besar responden melakukan pengembangan *Intellectual Property (IP)* sendiri, yakni sebesar 48,04%

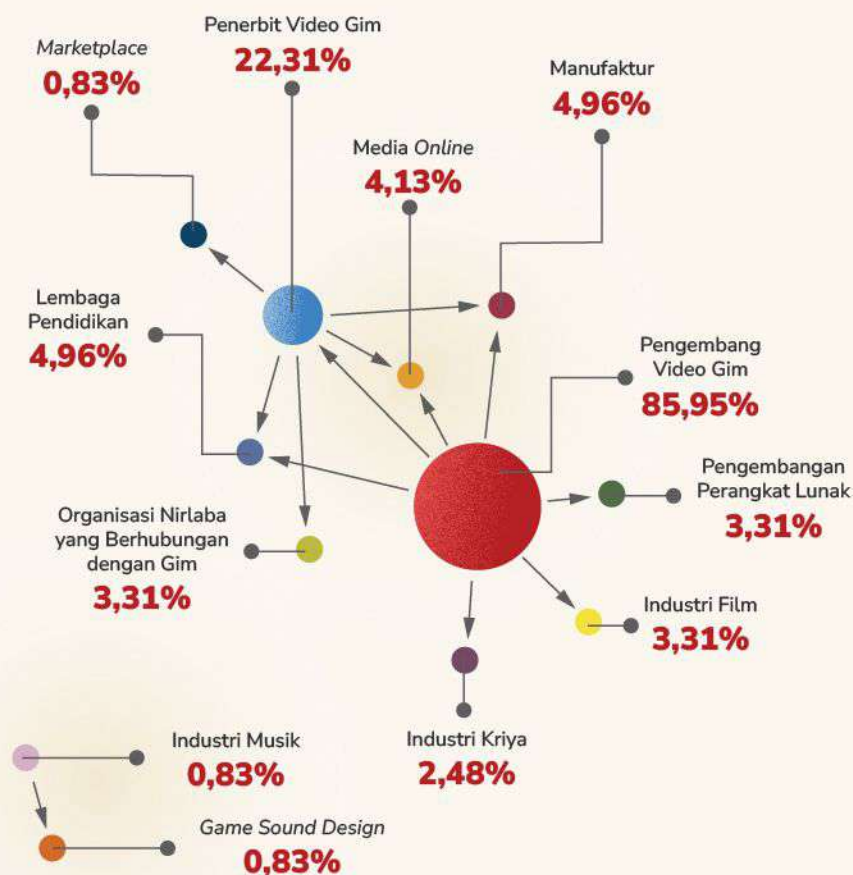
Selain itu jumlah yang besar juga melakukan pengembangan IP sendiri dan menyediakan jasa alih daya pembuatan gim, yakni sebesar 44,12%. Hanya sebagian kecil melakukan penyediaan jasa alih daya pembuatan gim saja (3,92%) dan aktivitas lainnya (3,92%).

## Aktivitas Usaha Utama dalam Industri Gim

Pengembangan video gim dan penerbitan video gim sebagai aktivitas usaha utama sering kali bukan menjadi satu-satunya aktivitas dalam sebuah perusahaan. Sebagian besar perusahaan melakukan aktivitas lain yang berhubungan dengan video gim. Seperti pada Gambar 5, menjelaskan bagaimana aktivitas dalam industri gim dan hubungannya dengan aktivitas lainnya.

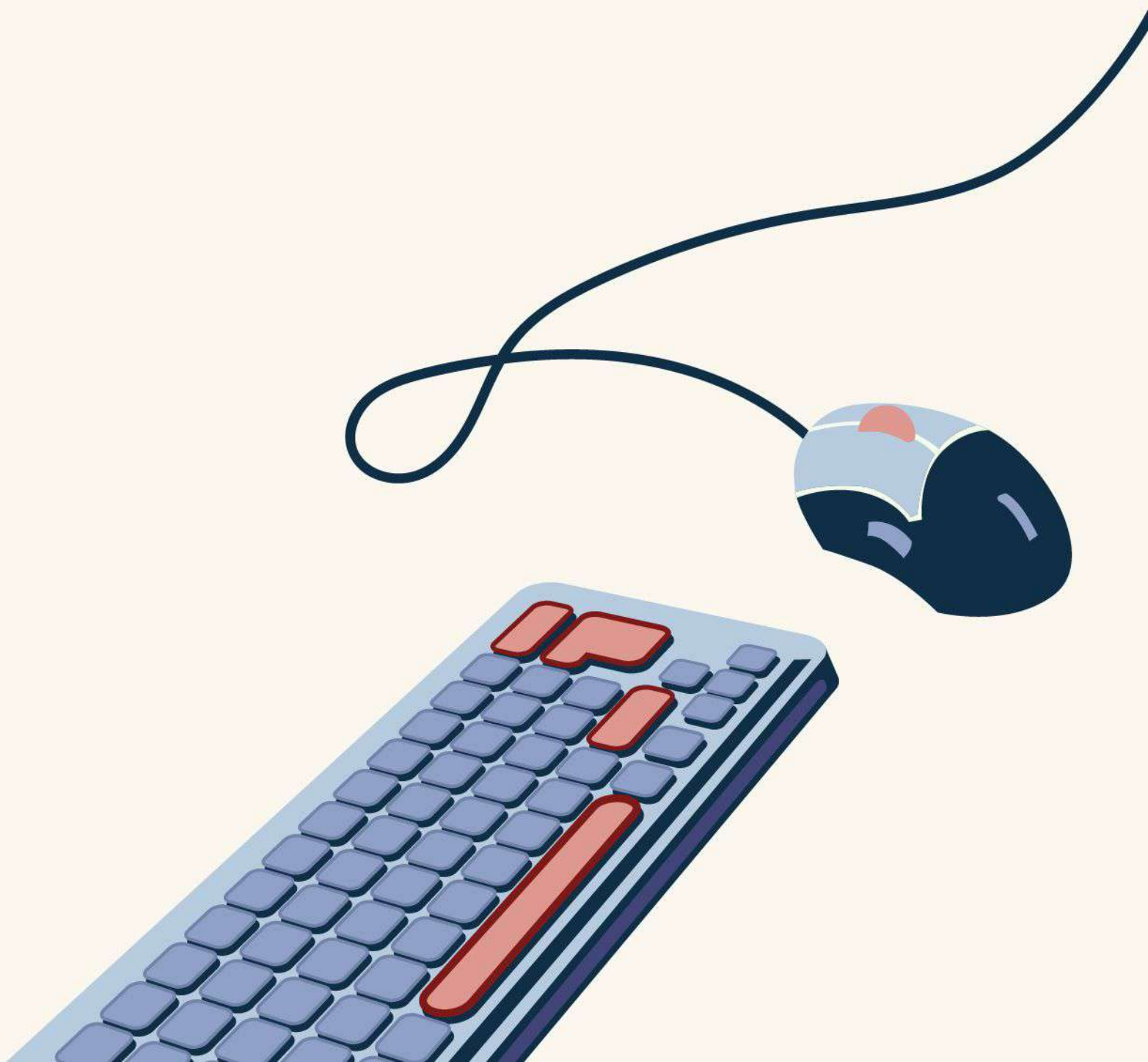
Dari sekitar 85,95% responden yang melakukan pengembangan video gim, 2/3 di antaranya hanya melakukan proses pengembangan tanpa aktivitas lainnya. Sedangkan 1/3 lainnya melakukan aktivitas lain, seperti penerbitan dan aktivitas lainnya yang berhubungan dengan video gim.

Selain melakukan pengembangan video gim, aktivitas lainnya yang berhubungan dengan video gim adalah penerbitan (22,31%), manufaktur (4,96%), lembaga pendidikan (4,96%), media *online* (4,13%), organisasi nirlaba yang berhubungan dengan video gim (3,31%), industri film (3,31%), pengembangan perangkat lunak (3,31%), industri kriya (2,48%), *marketplace* (0,83%), industri musik (0,83%), dan *game sound design* (0,83%).



**Gambar 5.** Aktor industri gim berdasarkan aktivitas utama (n=121/seluruh responden)





**Box 2.** Lanskap aktivitas video gim di Indonesia berdasarkan  
Online Single Submission (OSS)

| No. | KBLI  | Nama                                                                               | Persentase |
|-----|-------|------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1   | 62011 | Aktivitas pengembangan video gim                                                   | 100        |
| 2   | 63122 | Portal web dan/atau <i>platform</i> digital dengan tujuan komersial                | 79         |
| 3   | 62012 | Aktivitas pengembangan aplikasi perdagangan melalui internet ( <i>E-Commerce</i> ) | 72         |
| 4   | 62019 | Aktivitas pemrograman komputer lainnya                                             | 70         |
| 5   | 58200 | Penerbitan piranti lunak ( <i>Software</i> )                                       | 58         |
| 6   | 62090 | Aktivitas teknologi informasi dan jasa komputer lainnya                            | 42         |
| 7   | 63121 | Portal web dan/atau <i>platform</i> digital tanpa tujuan komersial                 | 40         |
| 8   | 62029 | Aktivitas teknologi informasi dan jasa komputer lainnya                            | 34         |
| 9   | 63111 | Aktivitas pengolahan data                                                          | 33         |
| 10  | 46100 | Perdagangan besar atas dasar balas jasa ( <i>fee</i> ) atau kontrak                | 33         |
| 11  | 46100 | Perdagangan besar atas dasar balas jasa ( <i>fee</i> ) atau kontrak                | 33         |
| 12  | 63112 | Aktivitas <i>hosting</i> dan YBDI (layanan berbasis data dan informasi)            | 27         |
| 13  | 62021 | Aktivitas konsultasi keamanan informasi                                            | 25         |
| 14  | 62015 | Aktivitas pemrograman berbasis kecerdasan artifisial                               | 24         |
| 15  | 62013 | Aktivitas pemrograman dan produksi konten media imersif                            | 24         |
| 16  | 62014 | Aktivitas pengembangan teknologi <i>blockchain</i>                                 | 24         |



| No. | KBLI  | Nama                                                                                     | Persentase |
|-----|-------|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 17  | 46512 | Perdagangan besar komputer, perlengkapan komputer dan piranti lunak                      | 22         |
| 18  | 46511 | Perdagangan besar komputer dan perlengkapan komputer                                     | 20         |
| 19  | 73100 | Periklanan                                                                               | 19         |
| 20  | 62024 | Aktivitas konsultasi dan perancangan <i>internet of things</i> (IoT)                     | 19         |
| 21  | 61999 | Aktivitas telekomunikasi lainnya YTDL (yang tidak termasuk lainnya)                      | 17         |
| 22  | 64141 | Koperasi simpan pinjam primer (KSP primer)                                               | 16         |
| 23  | 47413 | Perdagangan eceran piranti lunak (Software)                                              | 15         |
| 24  | 70209 | Aktivitas konsultasi manajemen lainnya                                                   | 13         |
| 25  | 64951 | Layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi ( <i>Fintech P2P lending</i> ) | 13         |

Sejak 3 Juni 2021, pemerintah menyediakan *Online Single Submission* (OSS) sistem perizinan berusaha terintegrasi secara elektronik yang digunakan sebagai *platform* utama dalam berbagai macam perizinan di Indonesia. OSS merujuk pada Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) yang merupakan pengklasifikasian kegiatan ekonomi di Indonesia berdasarkan lapangan usaha.

Dalam registasi OSS dan perusahaan yang terdaftar sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) hingga November 2024, terdapat 407 perusahaan yang mendaftarkan salah satu aktivitas utama dengan nomor KBLI 62011 (Aktivitas Pengembangan Video Gim).

Di antara sejumlah pengembang gim tersebut, terdapat sebanyak 481 nomor KBLI yang berafiliasi dengan aktivitas pengembangan video gim. Berikut adalah 25 besar KBLI yang paling banyak dicantumkan bersamaan dengan KBLI 62011.

Namun, seperti pada Box 2, aktivitas usaha yang bersinggungan dengan pengembangan video gim memiliki bentuk yang lebih beragam. Sering kali pengembang melakukan aktivitas usaha lintas sektor untuk mendukung pengembangan video gim.

## Sebaran Industri Gim di Indonesia



**Gambar 6.** Sebaran responden berdasarkan provinsi di tahun 2024  
(n=121/seluruh responden)

Sebagian besar responden pada Peta Ekosistem Industri Gim 2024 paling besar berasal dari wilayah DKI Jakarta (23,14%), Jawa Barat (23,14%), Jawa Timur (18,18%) dan Banten (7,44%). Sedangkan proporsi wilayah lainnya berkontribusi dibawah 6%.

Jumlah penyebaran pelaku industri gim di Indonesia bukanlah hal yang baru. Pada survei yang dilakukan di tahun 2015,

96% sebaran pengembang berada di wilayah Jabodetabek, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya. Hanya sekitar 4% berada di luar wilayah tersebut.

Pada survei yang dilakukan di tahun 2020, terdapat perubahan signifikan pada partisipasi pengembang dari luar Pulau Jawa. Sekitar 11,44% pengembang berasal dari Kepulauan Riau, Bali, dan Kalimantan Utara.





**Dengan berkembangnya pelaku industri gim di wilayah selain Pulau Jawa, akan memperluas manfaat industri gim untuk seluruh masyarakat Indonesia. Selain itu akan meningkatkan kompetisi pasar gim di Indonesia oleh keterlibatan industri dalam negeri.**

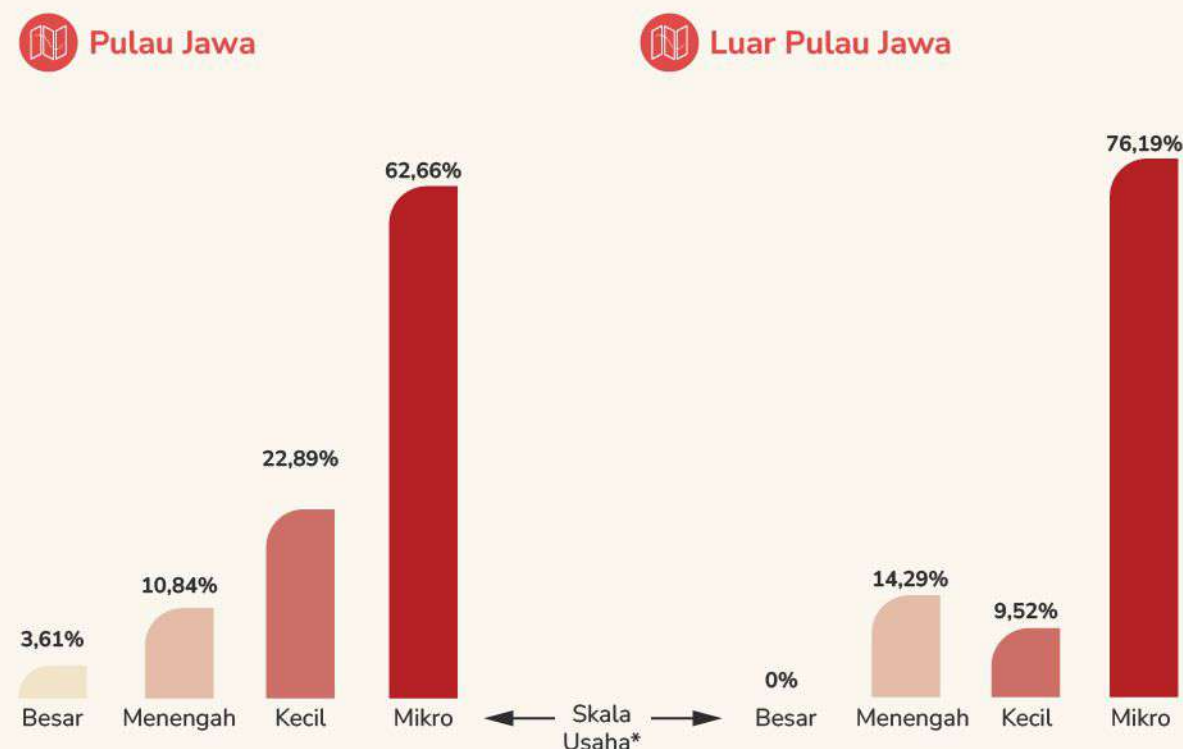
Sulawesi Utara  
**0,83%**



Pada survei yang dilakukan tahun 2024, partisipasi pengembang dari luar Pulau Jawa semakin kuat yakni sebesar 19,02 % dengan wilayah yang semakin luas seperti Kepulauan Riau (5,79%), Bali (4,96%), Kalimantan Timur dan Utara (2,48%), Sulawesi Utara (0,83%), dan wilayah di Pulau Sumatera lainnya selain Kepulauan Riau (4,96%).

Walaupun perkembangan sebaran pelaku industri gim semakin baik, keterwakilan pelaku industri, terutama di Indonesia bagian Timur perlu ditingkatkan di masa depan.

Walaupun terdapat peningkatan perkembangan pengembang gim di luar Pulau Jawa, masih terdapat perbedaan berdasarkan komposisi skala usahanya. Pelaku industri di Pulau Jawa cenderung lebih besar dibandingkan dengan pelaku industri di luar Pulau Jawa.



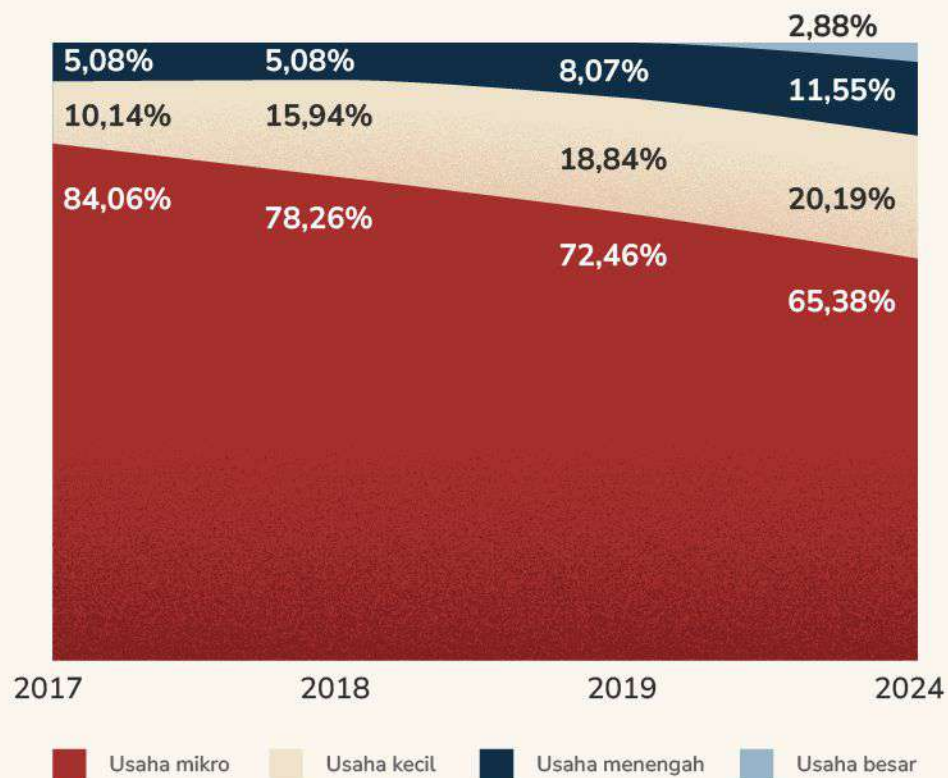
\* Nilai Usaha ditentukan berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah yang mengukur usaha mikro dengan omzet Rp 300 jt/tahun, usaha kecil dengan omzet 2,5 miliar/tahun, menengah dengan Rp 50 miliar/tahun, dan besar di atas Rp 50miliar/tahun

**Gambar 7.** Pengembang gim berdasarkan skala usaha dan pembagian wilayah (n=104/pengembang)

Di Pulau Jawa, industri pengembangan gim didominasi oleh usaha mikro yang mencakup 62,66% dari total pengembang gim. Sebagian besar sisanya adalah usaha kecil (22,89%), sedangkan usaha menengah (10,84%) dan besar (3,61%) berkontribusi dengan proporsi yang lebih kecil. Komposisi ini mencerminkan ekosistem industri yang lebih matang di Pulau Jawa, di mana terdapat peluang lebih besar untuk mendirikan usaha skala menengah dan besar berkat akses yang lebih baik terhadap infrastruktur, sumber daya manusia, dan investasi.

Sebaliknya, di luar Pulau Jawa, usaha mikro mendominasi industri ini dengan porsi yang lebih besar, mencapai 76,19%. Tidak ada pengembang gim berskala besar yang tercatat, dan proporsi usaha kecil serta menengah pun lebih sedikit dibandingkan dengan Pulau Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa ekosistem pengembangan gim di luar Pulau Jawa masih dalam tahap awal pertumbuhan, dengan mayoritas pengembang berada di tingkat usaha mikro yang biasanya memiliki keterbatasan dalam hal modal, teknologi, dan jaringan bisnis.





**Gambar 8.** Perkembangan pangsa industri gim berdasarkan skala usahanya, tahun 2017-2024

Proporsi usaha mikro menunjukkan penurunan konsisten, dari 84,06% (2017) menjadi 78,26% (2018), 72,46% (2019), dan 65,38% (2024). Penurunan tersebut terjadi dikarenakan peningkatan kapasitas usaha mikro yang cenderung berkembang menjadi skala usaha yang lebih besar.

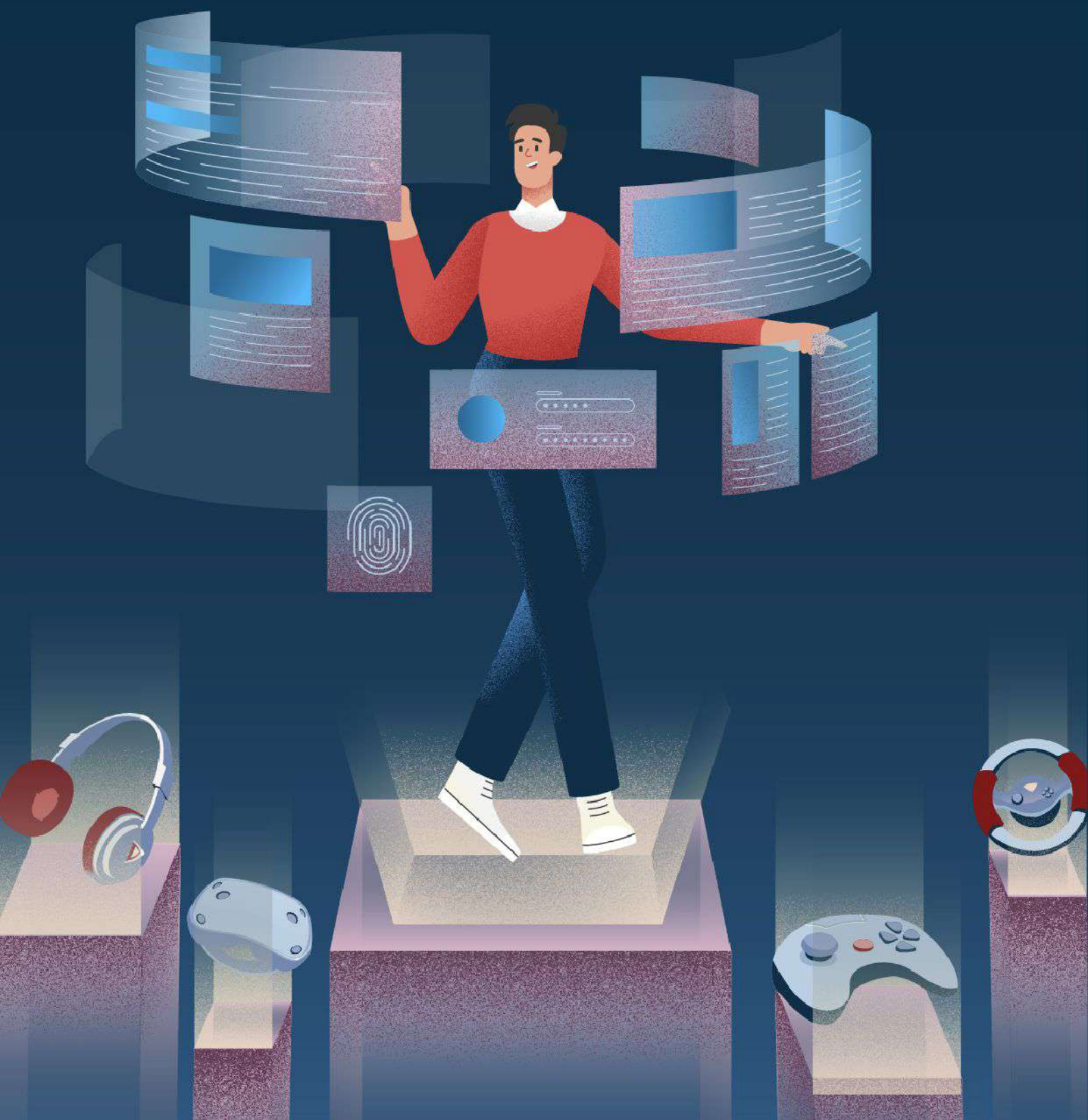
Terjadinya pergeseran dari usaha mikro ke usaha kecil tercermin dari berkembangnya proporsi usaha kecil dalam beberapa periode berturut-turut, diantaranya 10,14% (2017), 15,94% (2018), 18,84% (2019), dan 20,19% (2024).

Usaha menengah juga mengalami perkembangan positif yang tercermin dari meningkatnya proporsi skala usaha menengah dari 5,08% pada tahun 2017 dan 2018 menjadi 8,07% pada tahun 2019, dan mencapai 11,55% pada tahun 2024. Tren ini menunjukkan bahwa usaha kecil mulai mampu bertransisi ke skala menengah seiring dengan peningkatan kapasitas dan dukungan ekosistem.

Pada periode survei tahun 2017 hingga 2019, belum ada perusahaan yang masuk dalam kategori usaha besar. Namun, pada tahun 2024, sebanyak 2,88% perusahaan tercatat sebagai usaha besar, mencerminkan perkembangan industri yang mulai menghasilkan pelaku usaha dengan skala lebih besar dan kompetitif.

**03**

# Talenta

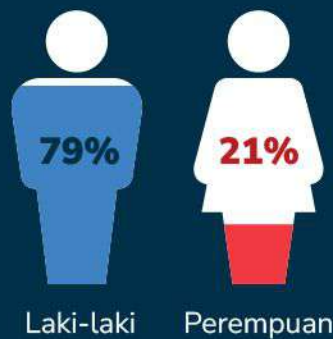




## Karakteristik Talenta pada Pengembang Gim di Indonesia

Berdasarkan survei yang dilakukan di tahun 2024, jumlah talenta aktor utama dalam industri ini tercatat sebanyak 2.112 orang, terdiri atas 1.751 talenta sebagai pengembang dan 361 talenta sebagai penerbit. Angka tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 64,23% dibandingkan hasil survei pada tahun 2015.

### Jenis Kelamin



Gambar 9. Karakteristik talenta pengembang gim (n=104/pengembang)

Proporsi talenta laki-laki sebesar 79% terhadap total talenta di Industri gim. Proporsi tersebut tidak mengalami pertumbuhan signifikan pada dua periode survei sebelumnya. Hal tersebut menggambarkan kesenjangan gender masih perlu diperhatikan.

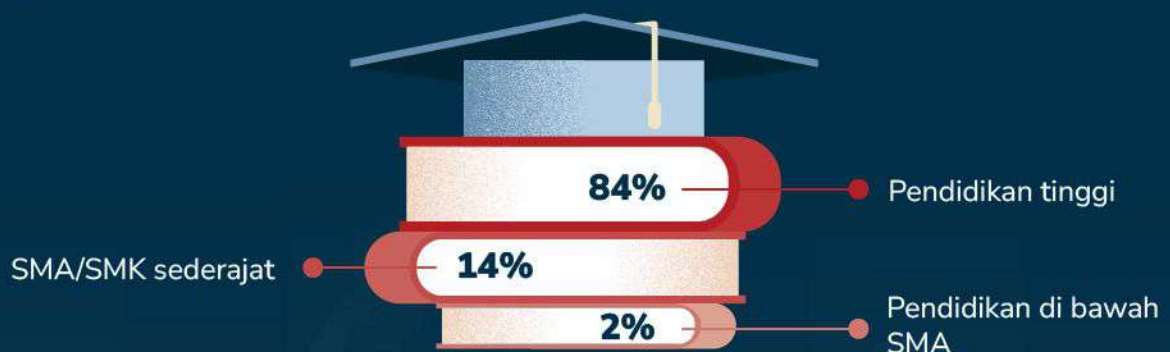
### Status Pekerjaan



Gambar 10. Karakteristik berdasarkan status pekerjaan (n=104/pengembang)

Sebagian besar talenta dalam industri gim di Indonesia memiliki status pekerjaan tetap, yakni 60%. Sedangkan talenta dengan status tidak tetap mencakup 40%. Rasio tersebut tidak mengalami perubahan signifikan dibandingkan dengan dua periode survei sebelumnya.

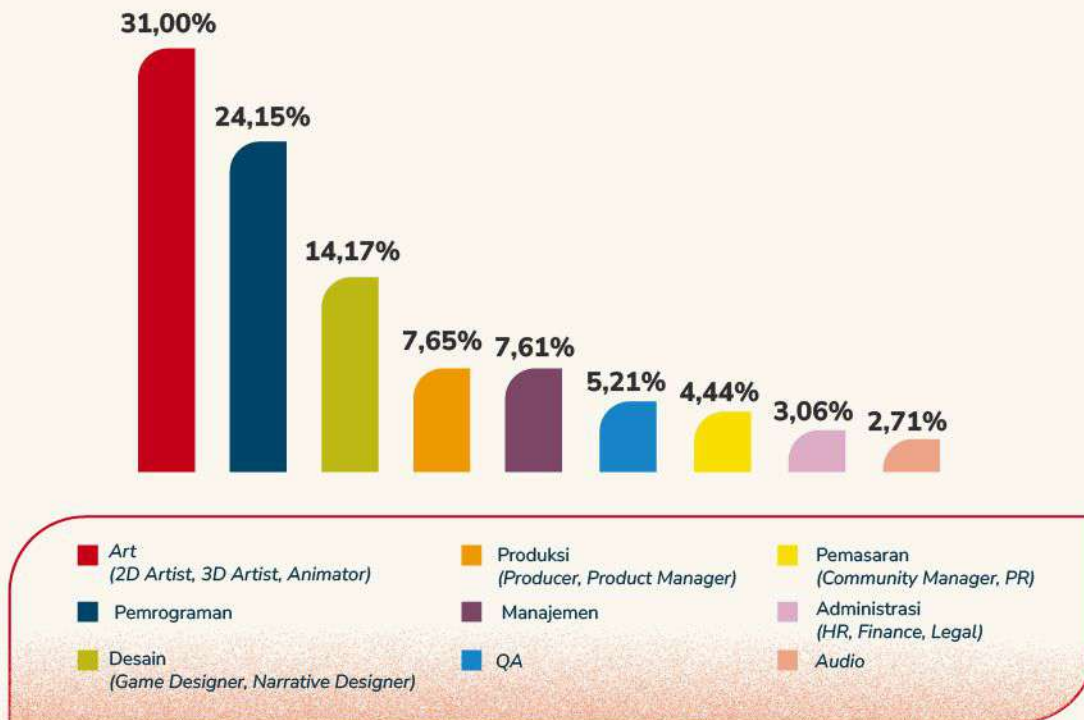
### Pendidikan terakhir



Gambar 11. Karakteristik berdasarkan pendidikan terakhir (n=104/pengembang)

Dilihat dari tingkat pendidikan, mayoritas talenta dalam pengembang video gim memiliki lulusan tingkat pendidikan tinggi, yakni sebesar 84%. Sementara itu, lulusan SMA/SMK sederajat mencakup 14%, dan talenta dengan pendidikan di bawah SMA hanya sebesar 2%. Komposisi tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar aktivitas pengembangan video gim melibatkan talenta berkemampuan tinggi (*high-skilled labor*).

## Fungsi Pekerjaan



**Gambar 12.** Fungsi pekerjaan pengembang video gim (n=104/pengembang)

Berdasarkan Gambar 12, sebagian besar komposisi talenta memiliki fungsi teknis. Distribusi talenta dalam industri video gim menunjukkan fungsi pekerjaan sebagai *art* (termasuk *2D artist*, *3D artist*, dan *animator*) mendominasi dengan persentase tertinggi sebesar 31%. Posisi kedua diisi oleh pemrograman dengan persentase 24,15%.

Desain (termasuk *Game Designer* dan *Narrative Designer*) menempati posisi ketiga dengan kontribusi sebesar 14,17%. Peran produksi (seperti *Producer* dan *Product Manager*) mencakup 7,65%. Sedangkan fungsi manajemen memiliki proporsi sebesar 7,61%.

Di sisi lain, peran yang terkait dengan pengujian kualitas (QA) menyumbang 5,21%, sementara pemasaran (termasuk *Community Manager* dan *Public Relations*) memiliki persentase sebesar 4,44%. Peran administrasi seperti HR, keuangan, dan legal menyumbang 3,06%, sedangkan kontribusi untuk *audio* menjadi yang terkecil, hanya 2,47%.

Komposisi talenta tersebut menggambarkan bahwa fokus utama industri video gim pada aspek kreatif dan teknis, dengan dukungan dengan proporsi kecil pada fungsi administrasi, pemasaran, dan audio. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa prioritas pengembangan industri gim terlibat langsung pada proses pengembangan video gim.



## Talenta Alih Daya

Sebanyak 36,2% perusahaan pengembang menggunakan talenta alih daya. Sebagian besar alasan penggunaan talenta alih daya karena sesuai dengan anggaran daripada tenaga tersebut lebih kompeten daripada tenaga kerja yang dimiliki.

Sebanyak 63,8% perusahaan pengembang memilih untuk tidak menggunakan talenta alih daya. Sebagian besar alasan tidak menggunakan talenta alih daya adalah karena anggaran yang dimiliki hanya cukup untuk menggunakan tenaga kerja internal.



### Menggunakan talenta alih daya



### Tidak menggunakan talenta alih daya



Gambar 13. Penggunaan tenaga alih daya (n=69/pengembang berbadan hukum)



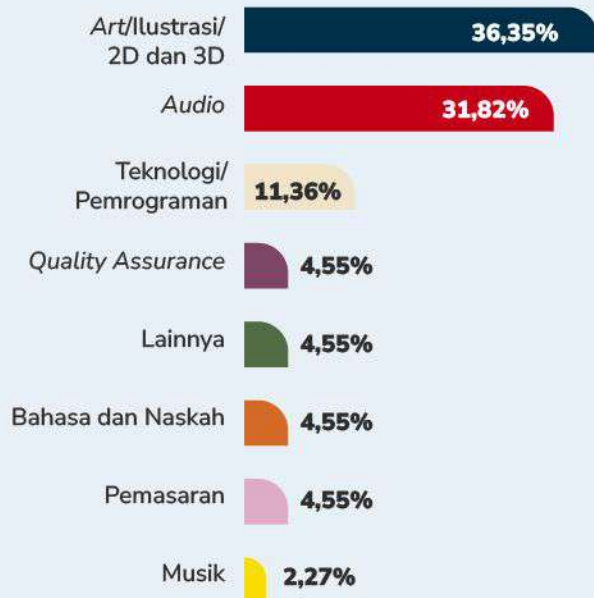
### Asal talenta alih daya



**Gambar 14.** Karakteristik tenaga alih daya berdasarkan asal talenta (n=44/pengembang berbadan hukum yang menggunakan talenta kerja alih daya)



### Fungsi talenta alih daya



Sebagian besar penggunaan talenta alih daya berada pada fungsi



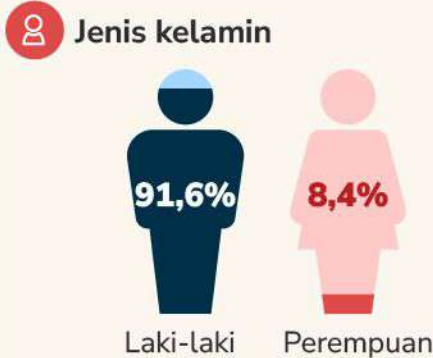
**Gambar 15.** Karakteristik tenaga alih daya berdasarkan fungsi (n=44/pengembang berbadan hukum yang menggunakan talenta kerja alih daya)

Peran lainnya, seperti *Quality Assurance*, Bahasa dan Naskah, Pemasaran, dan kategori "Lainnya," masing-masing memiliki proporsi yang sama, yakni 4,55%. Terakhir, fungsi yang paling sedikit dialihdayakan adalah Musik dengan porsi 2,27%.



## CEO dan *Founder* Pengembang Gim

### CEO Pengembang Gim Berbadan Hukum



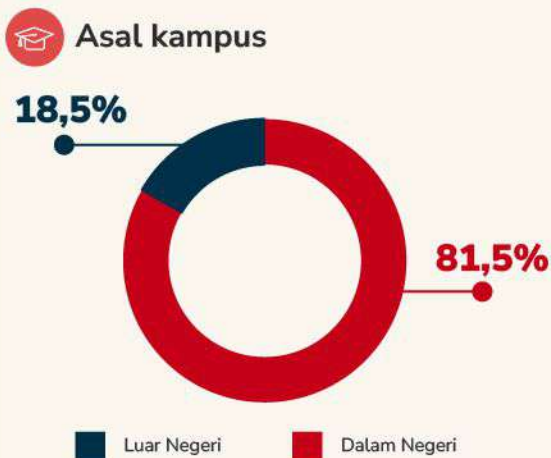
**Gambar 16.** CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan jenis kelamin (n=70/pengembang berbadan hukum)

### Founder Pengembang Gim Tidak Berbadan Hukum

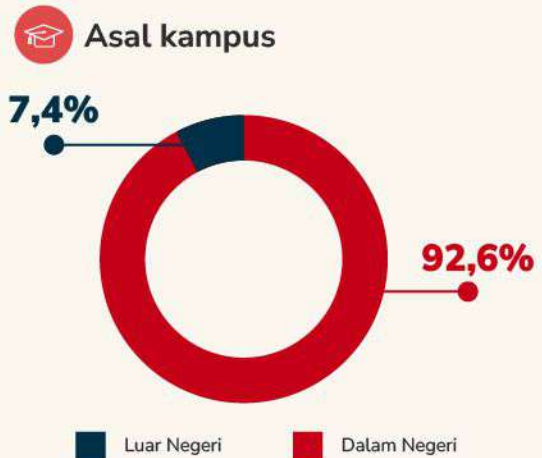


**Gambar 17.** Founder pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan jenis kelamin (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)

CEO pengembang berbadan hukum didominasi oleh laki-laki (91,6%), sementara perempuan hanya mencakup 8,4%. Kondisi yang lebih ekstrem terlihat pada perusahaan tidak berbadan hukum, di mana laki-laki mencakup 97,1%, dan perempuan hanya 2,9%.



**Gambar 18.** CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan asal kampus (n=70/pengembang berbadan hukum)



**Gambar 19.** Founder pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan asal kampus (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)

Sebagian besar CEO perusahaan berbadan hukum berasal dari kampus dalam negeri (81,5%), dengan hanya 18,5% dari luar negeri. Sebaliknya, pengembang tidak berbadan hukum memiliki proporsi yang lebih kecil dari lulusan luar negeri (7,4%).

### CEO Pengembang Gim Berbadan Hukum



#### Umur

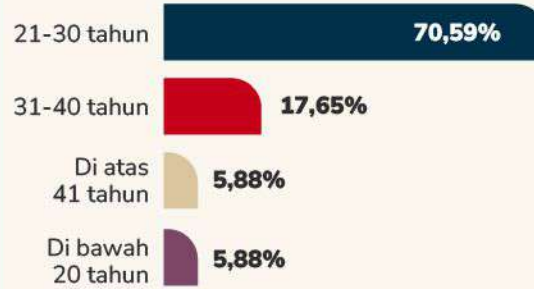


**Gambar 20.** CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan umur (n=70/pengembang berbadan hukum)

### Founder Pengembang Gim Tidak Berbadan Hukum



#### Umur



**Gambar 21.** Founder pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan umur (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)

CEO di pengembang berbadan hukum cenderung lebih dewasa, dengan mayoritas berusia 31-40 tahun (53,51%) dan 30,99% di usia 21-30 tahun. Sebaliknya, pendiri pengembang tidak berbadan hukum lebih muda, dengan 70,59% berada di rentang usia 21-30 tahun.



#### Pendidikan terakhir



**Gambar 22.** CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan pendidikan terakhir (n=70/pengembang berbadan hukum)



#### Pendidikan terakhir



**Gambar 23.** Founder pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan pendidikan terakhir (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)

Pendidikan terakhir CEO pengembang berbadan hukum lebih tinggi, dengan mayoritas (70,41%) memiliki gelar Sarjana, 16,9% lulusan Master, dan hanya sedikit dari SMA/SMK. Sementara itu, pengembang tidak berbadan hukum sebagian besar juga lulusan Sarjana (47,05%), serta memiliki proporsi yang lebih besar pada tingkat SMA/SMK (14,71%) dan Diploma (17,65%) dibandingkan dengan CEO pengembang berbadan hukum.



### CEO Pengembang Gim Berbadan Hukum



**Gambar 24.** CEO pengembang berbadan hukum berdasarkan jurusan (n=70/pengembang berbadan hukum)

### Founder Pengembang Gim Tidak Berbadan Hukum



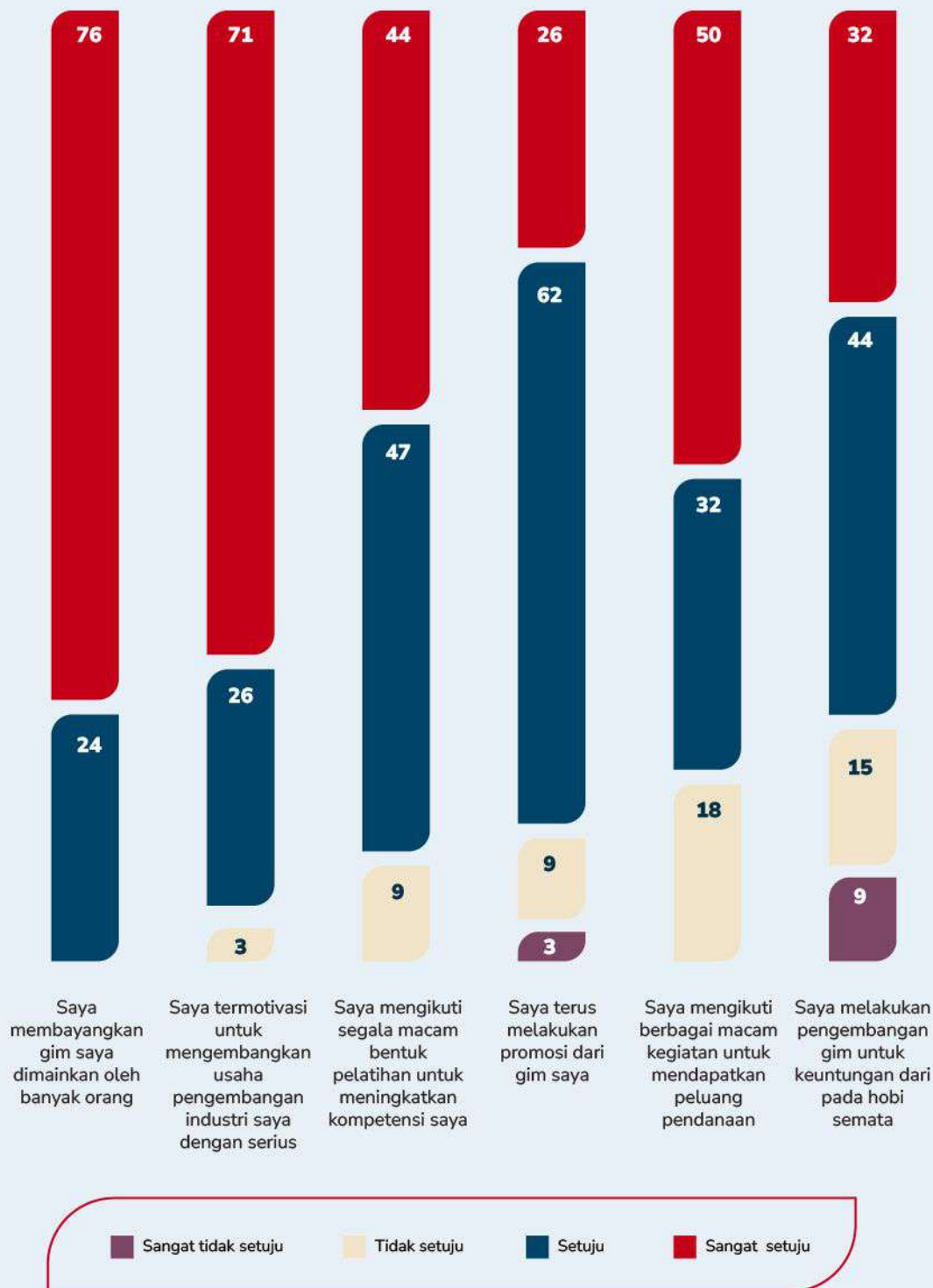
**Gambar 25.** Founder pengembang tidak berbadan hukum berdasarkan jurusan (n=34/pengembang tidak berbadan hukum)

Pada pengembang berbadan hukum, mayoritas CEO memiliki latar belakang pendidikan dengan jurusan Teknik Informatika (33,32%), diikuti Desain/Visual/Film (21,74%) dan Teknik Lainnya (15,94%). Sementara pada pengembang tidak berbadan hukum, jurusan Teknik Informatika juga dominan (38,24%), tetapi proporsi jurusan Teknik Lainnya lebih besar (32,35%)

**Pengembang berbadan hukum cenderung dipimpin oleh individu yang lebih berpendidikan tinggi, lebih dewasa, dan memiliki latar belakang yang lebih formal dibandingkan dengan pengembang tidak berbadan hukum.** Sementara itu, pengembang tidak berbadan hukum lebih banyak dipimpin oleh generasi muda dengan tingkat pendidikan yang lebih bervariasi.

Pola ini mencerminkan perbedaan orientasi antara kedua jenis pengembang; pengembang berbadan hukum berfokus pada stabilitas dan pengalaman, sedangkan pengembang tidak berbadan hukum lebih fleksibel dan mendukung inovasi yang dipimpin oleh generasi muda. Namun, kesenjangan gender yang signifikan di kedua jenis pengembang menjadi isu penting yang perlu diperhatikan untuk mendukung keberagaman dalam kepemimpinan industri video gim.

## Motivasi Pengembang yang Tidak Berbadan Hukum dalam Menjalankan Bisnisnya



**Gambar 26.** Motivasi pengembang tidak berbadan hukum  
(n=34/Pengembang tidak berbadan hukum)



Pengembang gim yang tidak berbadan hukum menunjukkan motivasi yang sangat tinggi dalam menjalankan aktivitas mereka. Hal ini terlihat dari sebanyak **100%** responden menyatakan memiliki mimpi untuk menciptakan gim yang dapat dimainkan oleh banyak orang. Selain itu, **97%** responden memiliki motivasi kuat untuk mengembangkan gim secara serius. Proporsi tersebut mencerminkan semangat yang besar dalam pengembangan bisnis.

Namun, meskipun motivasi mereka kuat, tidak semua responden mengikuti langkah-langkah strategis yang mendukung pengembangan gim secara optimal. Sebanyak **9%** responden tidak berupaya untuk mengembangkan kompetensi diri, dan **12%** tidak aktif melakukan promosi untuk gim mereka. Padahal, kedua hal ini penting untuk meningkatkan kualitas produk dan visibilitas di pasar yang kompetitif.

Selain itu, beberapa responden juga mengabaikan aspek-aspek penting lainnya, seperti **tidak berpartisipasi dalam kegiatan untuk memperluas peluang pendanaan sebanyak 18%** dan **tidak menjadikan pengembangan gim sebagai upaya untuk mendapatkan keuntungan ekonomi sebanyak 24%**. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun semangat tinggi, sebagian pengembang mungkin kurang terarah dalam mengelola aspek bisnis dan keberlanjutan pengembangan gim mereka.



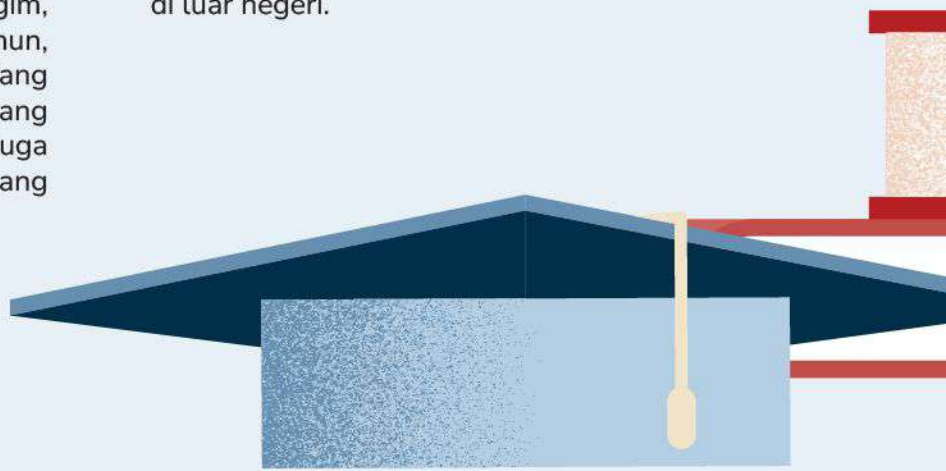
## Peran Perguruan Tinggi dalam Memasok Talenta dalam Industri Gim



**Gambar 27.** Pasokan Talenta Gim Nasional Diadaptasi dari OECD [1]

Stok talenta industri gim nasional penting dirumuskan untuk memastikan bahwa perkembangan industri gim nasional didorong oleh sejumlah talenta kompeten yang cukup. Berdasarkan bagan pasokan talenta gim nasional seperti pada Gambar 27, menunjukkan bahwa pasokan talenta gim nasional (*inflow*) berasal dari pasokan dari lulusan perguruan tinggi dengan bidang gim, desain, atau teknologi komputer. Namun, dapat juga berasal dari luar bidang tersebut jika memiliki kualifikasi yang relevan dalam industri. Pasokan juga dapat didapatkan dari talenta lokal yang merupakan lulusan dari luar negeri.

Sedangkan mereka yang keluar (*outflow*) dari pasokan talenta nasional disebabkan oleh talenta yang berkualifikasi keluar dari industri, baik karena pensiun, meninggal, atau bekerja di industri lain. Selain itu, mereka yang masih bekerja dalam industri gim dapat dikatakan keluar dari pasokan talenta gim nasional apabila mereka bekerja pada industri gim di luar negeri.

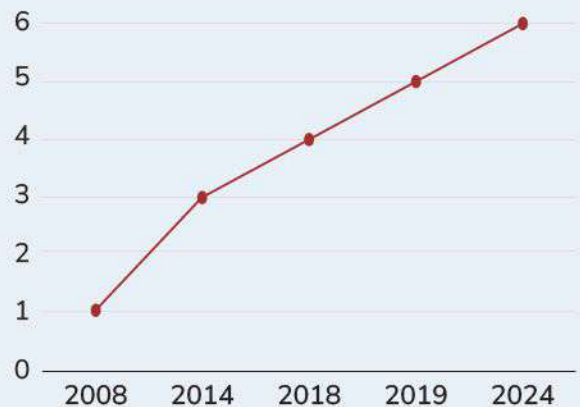




**Oleh karena itu, peran perguruan tinggi sangat sentral dalam memastikan pasokan talenta memenuhi kebutuhan industri nasional.**

Industri gim telah menarik perguruan tinggi untuk dapat berperan dalam menyediakan pasokan talenta di industri. Sejak tahun 2008, setidaknya terdapat **6 (enam)** program studi (prodi) yang berdiri dengan bidang gim. **80%** diantaranya merupakan jenjang D4, sedangkan **20%** diantaranya merupakan prodi dengan jenjang D3.

Walau sebagian besar struktur talenta dalam industri gim tidak berasal dari prodi-prodi tersebut, namun prodi-prodi tersebut menyediakan alternatif bagi industri untuk mendapatkan talenta yang terspesialisasikan pada bidang gim sejak awal.



**Gambar 28.** Jumlah program studi dengan bidang gim di perguruan tinggi di Indonesia (PDDikti)



Tabel berikut menunjukkan rata-rata lulusan jurusan bidang teknologi dari tahun 2020 hingga 2022 berdasarkan 6 (enam) provinsi dengan lulusan tertinggi di Indonesia. Provinsi D.K.I Jakarta mencatat jumlah lulusan tertinggi secara konsisten selama tiga tahun tersebut, dengan rata-rata 17.132 lulusan per tahun, diikuti oleh Provinsi Jawa Barat dengan rata-rata 12.529 lulusan per tahun. Provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah berada di peringkat ketiga dan keempat dengan rata-rata masing-masing 8.015 dan 6.934 lulusan per tahun.

Wilayah Indonesia Timur mencatat angka lulusan yang cukup signifikan dibandingkan beberapa provinsi lain, dengan rata-rata 9.822 lulusan per tahun. Pertumbuhan tersebut menggambarkan produksi talenta di wilayah tersebut mengalami pertumbuhan yang baik.

Secara nasional, total lulusan bidang teknologi dari tahun 2020 hingga 2022 berjumlah 245.283 lulusan, dengan rata-rata tahunan meningkat dari 73.773 lulusan pada 2020 menjadi 90.743 lulusan pada 2022.

**Tabel 1.** Rata-Rata Lulusan Jurusan dengan Bidang Teknologi dari tahun 2020-2022  
Berdasarkan Enam Provinsi dengan Lulusan Tertinggi

| Provinsi        | 2020   | 2021   | 2022   | Rata-Rata |
|-----------------|--------|--------|--------|-----------|
| DKI Jakarta     | 16.451 | 17.064 | 17.881 | 17.132    |
| Jawa Barat      | 11.828 | 12.110 | 13.650 | 12.529    |
| Jawa Timur      | 7.687  | 7.762  | 8.596  | 8.015     |
| Jawa Tengah     | 5.588  | 7.156  | 8.057  | 6.934     |
| Sumatera Utara  | 5.339  | 6.188  | 7.099  | 6.209     |
| D.I. Yogyakarta | 3.418  | 4.007  | 4.838  | 4.088     |
| Indonesia Timur | 8.839  | 9.313  | 11.314 | 9.822     |
| Indonesia       | 73.773 | 80.767 | 90.743 | 81.761    |

**Sumber:** Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi,  
diolah kembali oleh Penulis, 2024.

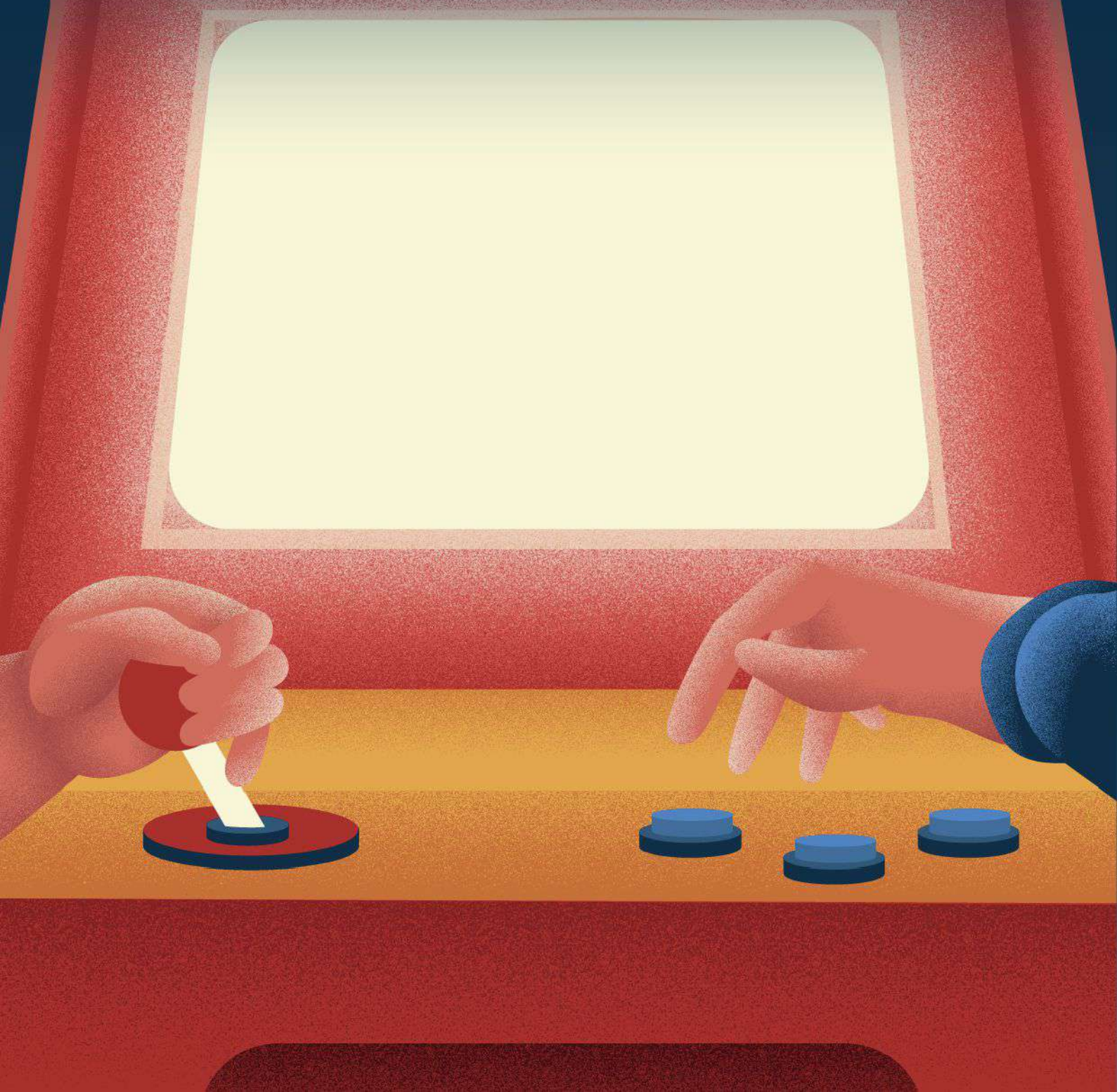






04

# Pasar Gim di Indonesia





## Potensi Pasar Indonesia

| Provinsi             | Memiliki telepon genggam | Menggunakan komputer | Penetrasi internet | Bermain gim daring |
|----------------------|--------------------------|----------------------|--------------------|--------------------|
| DKI Jakarta          | 82,47                    | 23,59                | 87,51              | 18,27              |
| Kep. Riau            | 80,37                    | 18,89                | 81,09              | 15,66              |
| Kalimantan Timur     | 81,75                    | 14,61                | 80,63              | 12,64              |
| D.I. Yogyakarta      | 71,37                    | 18,09                | 88,73              | 9,20               |
| Jambi                | 69,23                    | 8,77                 | 85,91              | 21,08              |
| Gorontalo            | 67,55                    | 12,86                | 64,36              | 38,38              |
| Bali                 | 73,20                    | 14,66                | 85,47              | 8,34               |
| Banten               | 69,87                    | 12,78                | 84,55              | 12,66              |
| Kep. Bangka Belitung | 71,43                    | 10,78                | 84,83              | 12,69              |
| Jawa Barat           | 68,87                    | 12,34                | 85,52              | 12,08              |
| <b>Indonesia</b>     | <b>62,29</b>             | <b>11,39</b>         | <b>79,50</b>       | <b>14,23</b>       |

**Tabel 2.** Persentase Masyarakat dalam aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan video gim berdasarkan 10 Provinsi paling berpotensi (Diolah dari data APJII [3])

Berdasarkan beberapa survei yang dilakukan oleh APJII<sup>3</sup> bisa didapatkan bagaimana potensi pada tiap-tiap provinsi di Indonesia berdasarkan proporsi masyarakat dalam melakukan aktivitas yang berhubungan dengan video gim.

**DKI Jakarta** merupakan provinsi yang **memiliki tiga pengukuran terbesar**

- **Memiliki telepon genggam**
- **Menggunakan komputer**
- **Nilai penetrasi internet**

**kecuali pada pengukuran bermain gim daring** yang berada pada peringkat ketiga setelah Jambi.



**Data Newzoo** memberikan gambaran tentang **posisi Indonesia dalam industri gim di kawasan ASEAN**, dengan beberapa indikator kunci yang menunjukkan potensi dan tantangan. Dengan populasi sebesar 279,8 juta orang, Indonesia menjadi negara keempat dengan jumlah penduduk terbesar, yang secara alami memberikan pasar potensial yang luas bagi industri gim.

**Indonesia** memiliki jumlah pemain gim terbesar **keempat di dunia**

**154,9 Juta** = **55,3%**  
Pemain dari total populasi

Hal ini juga didukung oleh tingginya tingkat penetrasi internet

**232,7 Juta** = **83%**  
Pengguna daring dari populasi

Angka-angka ini menunjukkan bahwa aksesibilitas teknologi dan konektivitas internet yang luas telah menciptakan basis pengguna yang besar untuk industri gim, terutama di *platform mobile*.

**Pasar gim di Indonesia** memiliki preferensi *genre* yang beragam



Puzzle  
**12,05%**



Strategy  
**11,74%**



Adventure  
**11,47%**

*Genre* lain, seperti *Role Playing* dan *Battle Arena* juga memiliki basis pemain yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa meskipun *mobile gaming* mendominasi, pemain Indonesia tetap menggemari gim dengan elemen strategis dan petualangan yang lebih kompleks.

**Pengeluaran** rata-rata per kapita untuk gim di Indonesia mencapai

Menempatkan **USD 26** → Urutan ke **5**  
Tertinggi di **ASEAN**

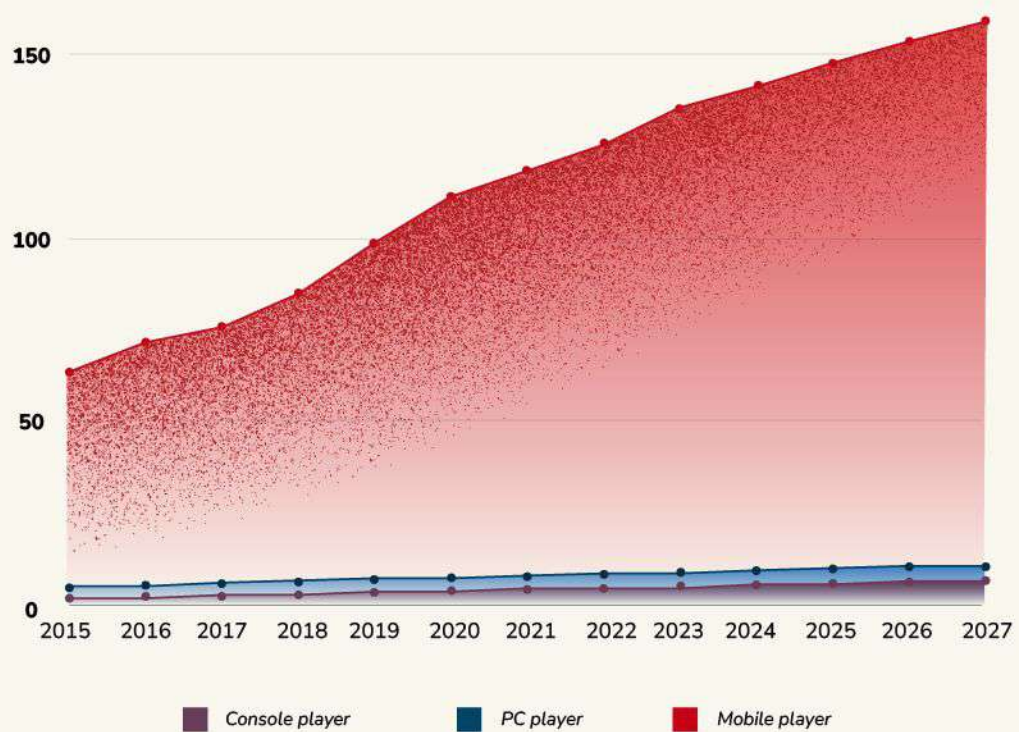
Meskipun belanja per kapita ini terbilang moderat dibandingkan negara maju, **Indonesia berhasil mencapai pendapatan gim *mobile* terbesar ketujuh di dunia, yaitu USD 1.528 juta, dengan 78% kontribusi dari *platform mobile***

Hal ini menggarisbawahi dominasi *mobile gaming* sebagai segmen utama, sejalan dengan tren global.



**Data ini menegaskan posisi Indonesia sebagai salah satu pasar gim paling menjanjikan di kawasan ASEAN**, dengan basis pengguna besar, pertumbuhan ekonomi digital yang pesat, dan preferensi yang beragam terhadap *genre* gim. Untuk memaksimalkan potensi ini, pelaku industri dapat fokus pada pengembangan gim lokal dengan elemen budaya yang kuat, memperluas aksesibilitas gim melalui *mobile*, serta meningkatkan pengalaman bermain yang terjangkau untuk berbagai lapisan masyarakat.





**Gambar 29.** Pertumbuhan pemain gim di Indonesia (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah data Newzoo, 2024) [2]

Secara keseluruhan, jumlah pemain gim

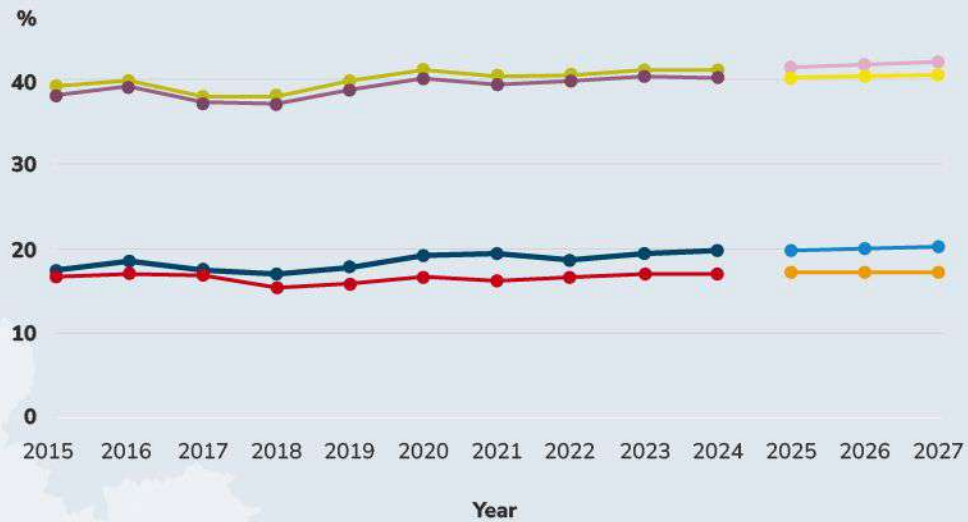


Hal ini mencerminkan **tingkat pertumbuhan yang stabil dan konsisten dengan rata-rata pertumbuhan tahunan yang cukup tinggi**. Seperti pada pertumbuhan pada tahun **2020** yang mencapai **120,4** juta pemain dan terus tumbuh pada tahun **2024** sebanyak **154,9** juta pemain. Pertumbuhan tersebut diprediksi akan terus meningkat hingga tahun **2027** sebanyak **174,4** juta pemain.





## Asia Tenggara



**Gambar 30.** Pertumbuhan kontribusi pemain gim di Indonesia di Asia Tenggara (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah data Newzoo, 2024) [2]



Kontribusi pemain gim asal Indonesia di tingkat regional sangat signifikan, terutama dalam konteks Asia Tenggara.

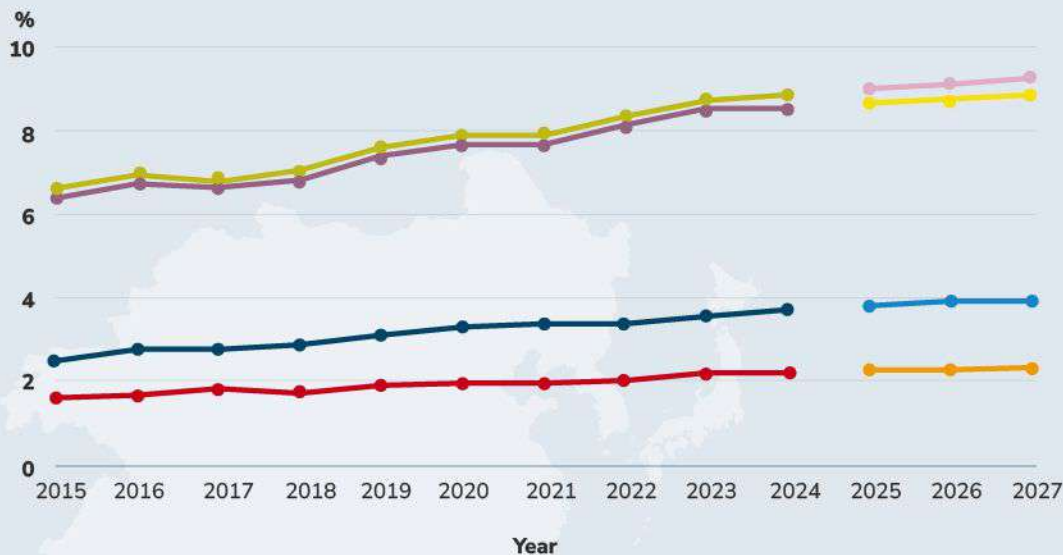
### Proporsi pemain gim Indonesia di Asia Tenggara



### Proporsi pemain gim Indonesia berdasarkan platform di Asia Tenggara (2024)



Asia Pasifik



Gambar 31. Pertumbuhan kontribusi pemain gim di Indonesia di Asia Pasifik (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah data Newzoo, 2024) [2]



Pada cakupan yang lebih luas, yakni Asia Pasifik, kontribusi pemain gim asal Indonesia juga mengalami peningkatan.

Proporsi pemain gim Indonesia di Asia Pasifik

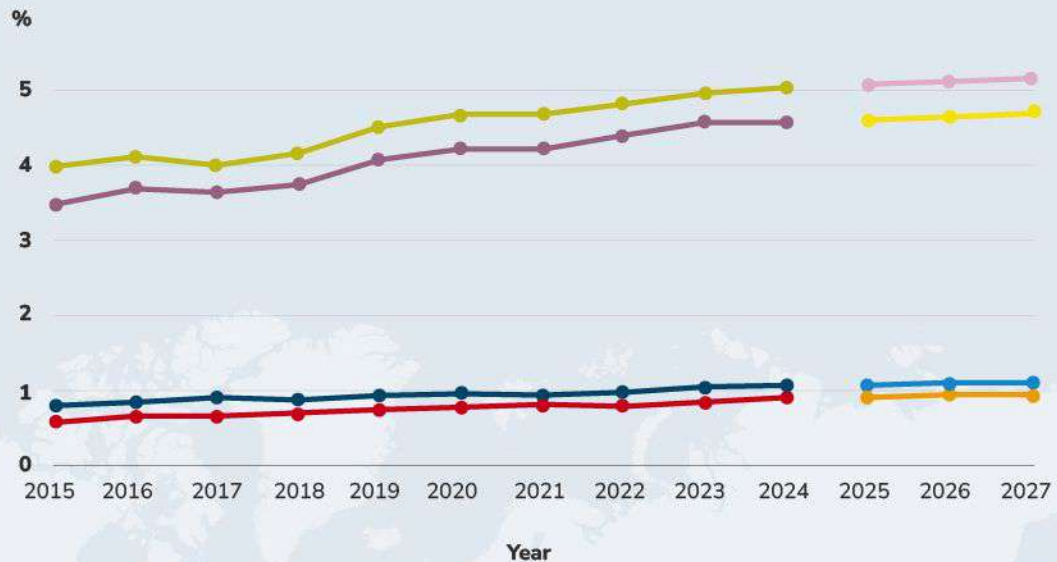


Proporsi pemain gim Indonesia berdasarkan platform di Asia Pasifik (2024)





## Global



**Gambar 32.** Pertumbuhan kontribusi pemain gim di Indonesia pada area global (2015-2024 dan proyeksi 2025-2027) (Diolah data Newzoo, 2024) [2]



Di tingkat global, pemain gim asal Indonesia menyumbang sekitar 3-4% dari total pemain gim dunia.

### Proporsi pemain gim Indonesia di Global

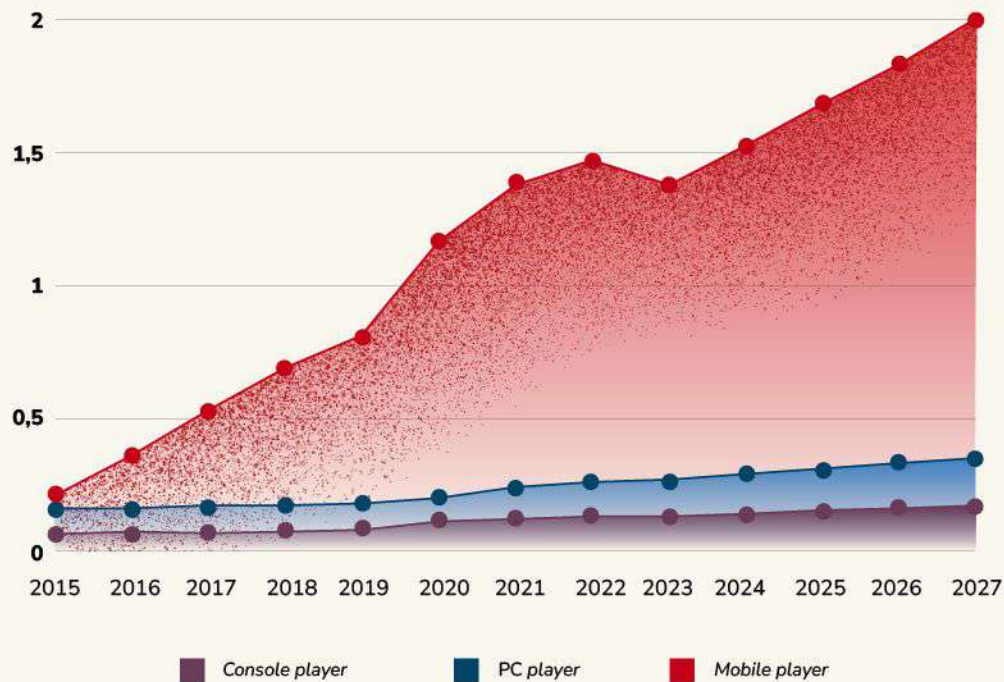


### Proporsi pemain gim Indonesia berdasarkan platform di Global (2024)



Angka-angka ini menegaskan peran signifikan Indonesia dalam pasar gim, terutama di segmen *mobile* yang mendominasi, baik secara regional maupun global.

## Revenue Pasar Indonesia



**Gambar 33.** Revenue pasar gim di Indonesia berdasarkan platform dalam miliar USD (Diolah data Newzoo, 2024) [2]

Gambar 33 menunjukkan perkembangan revenue pasar gim di Indonesia dari tahun 2015 hingga 2027 berdasarkan platform: Mobile, PC, dan Console, dengan nilai dalam miliar USD

Secara umum, revenue pasar dari platform mobile mengalami dominasi signifikan. Walaupun pangsa pasar sempat naik ketika pandemi COVID-19 (2020-2022) dan sempat turun di tahun 2023, diprediksi akan kembali naik signifikan dalam periode 2024-2027.







Platform *mobile* jelas menjadi kontributor utama terhadap *revenue* pasar gim di Indonesia. **Sejak tahun 2015, *revenue mobile* sudah mulai mendominasi, dan terus meningkat secara tajam hingga tahun 2027, melampaui USD 1,5 miliar.** Kenaikan yang konsisten ini didorong oleh

**1.**

**Tingginya  
penetrasi  
smartphone**

**2.**

**Popularitas gim  
freemium**

**3.**

**Kemudahan  
aksesibilitas  
internet di  
seluruh Indonesia**

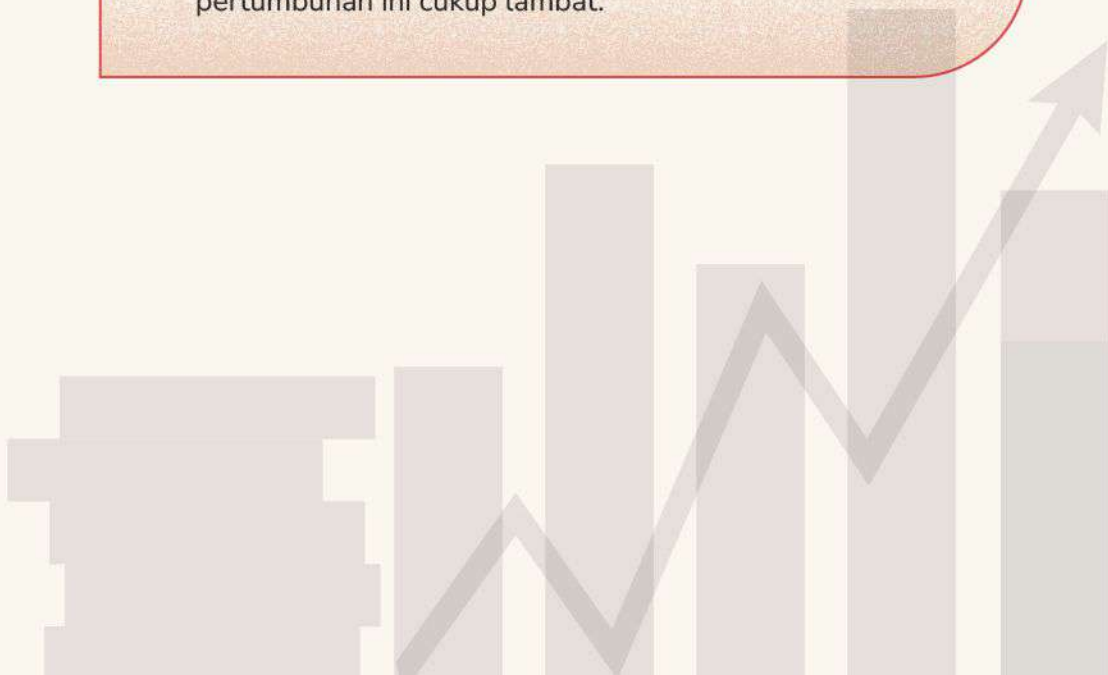
*Mobile gaming* menjadi pilihan utama bagi pemain gim karena harganya yang terjangkau dan fleksibilitasnya.



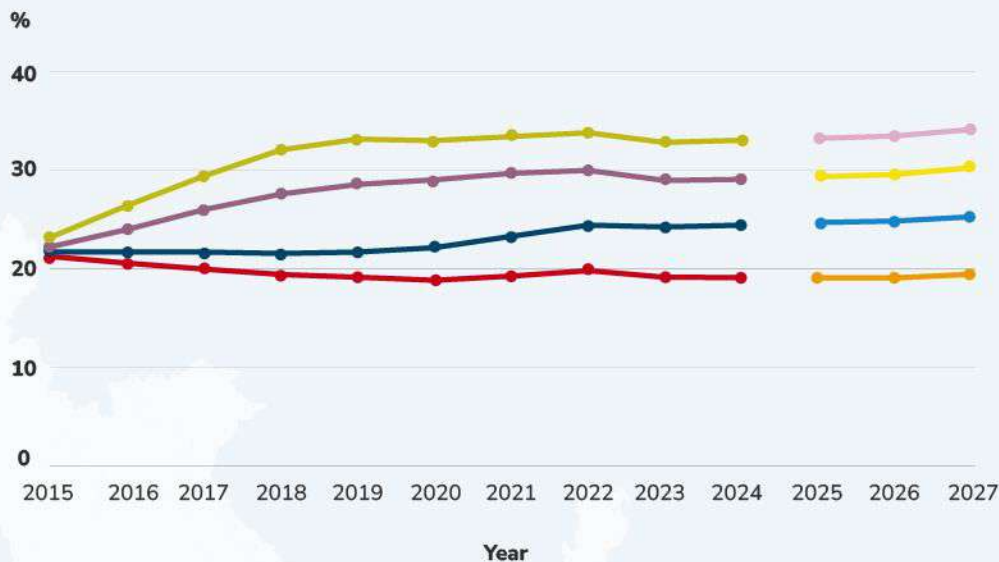
*Revenue* dari platform PC juga menunjukkan pertumbuhan, meskipun skalanya jauh lebih kecil dibandingkan *mobile*. **Sejak tahun 2015, kontribusinya sangat rendah, namun secara perlahan meningkat hingga tahun 2027.** Sehingga, dapat digambarkan bahwa pasar PC game cenderung eksklusif di pasar Indonesia.



Platform *console* mencatat kontribusi *revenue* terkecil di antara ketiga segmen. Meskipun **ada sedikit peningkatan dalam *revenue* dari tahun 2015 hingga tahun 2027,** pertumbuhan ini cukup lambat.



Asia Tenggara



Gambar 34. Kontribusi revenue pasar gim Indonesia di Asia Tenggara (Diolah data Newzoo, 2024) [2]



Di Asia Tenggara, platform mobile menjadi penyumbang revenue terbesar oleh pasar gim Indonesia, dengan pangsa yang stabil dan konsisten di atas 30% sejak tahun 2018.



Pangsa revenue dari platform PC dan console tetap relatif kecil dibandingkan mobile.



Total kontribusi revenue Indonesia di Asia Tenggara



PC



Console



dari total revenue regional pada tahun 2027



## Asia Pasifik

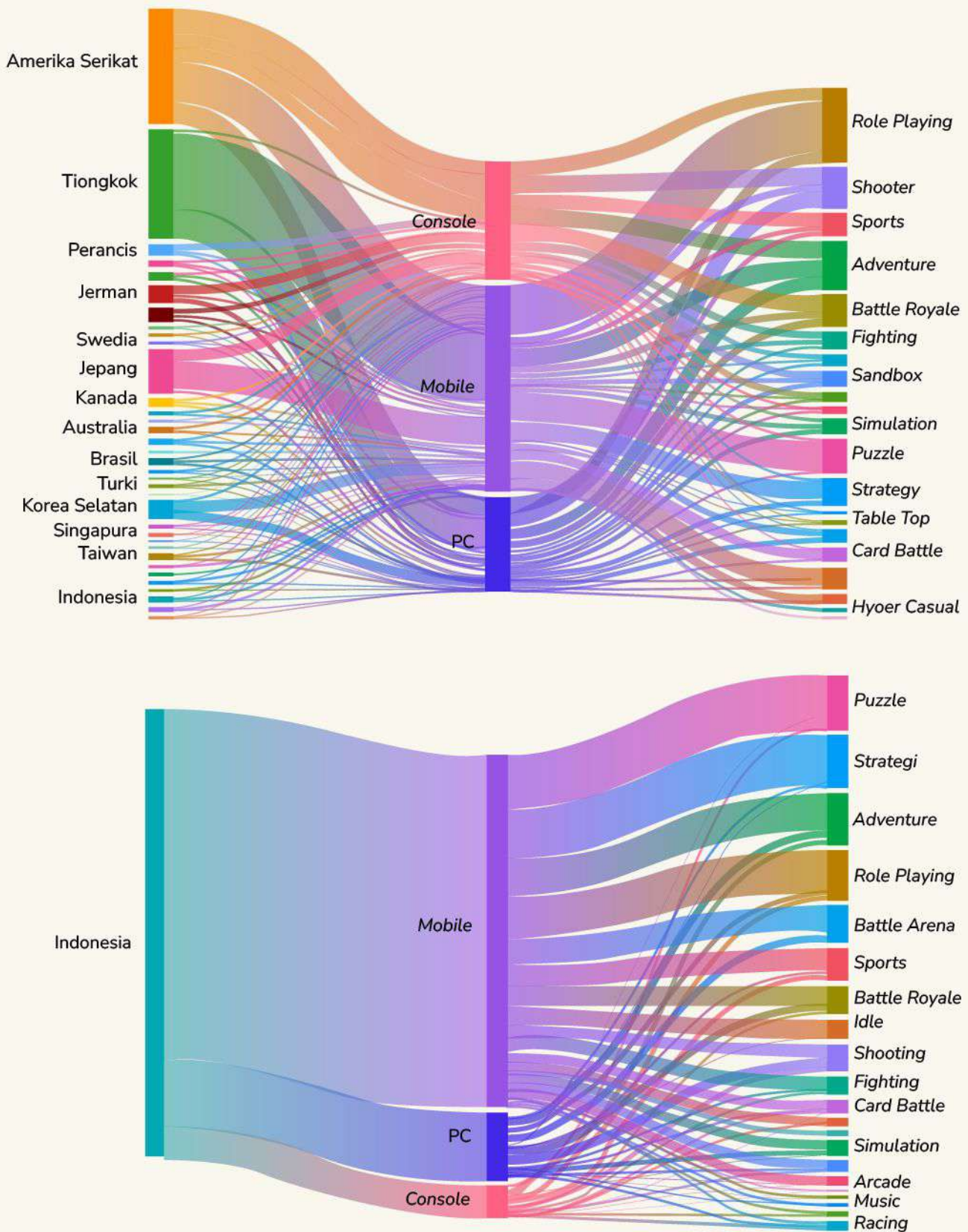


**Gambar 35.** Kontribusi revenue pasar gim Indonesia di Asia Pasifik  
(Diolah data Newzoo, 2024) [2]



Di kawasan Asia Pasifik, kontribusi *revenue* Indonesia jauh lebih kecil dibandingkan Asia Tenggara, dengan total pangsa pasar di bawah 10%. Namun, terdapat **tren pertumbuhan positif, khususnya dari platform mobile yang mencapai puncaknya pada kisaran 7-9% pada tahun 2027.**

Sama seperti di Asia Tenggara, kontribusi *revenue* dari platform PC dan console di Asia Pasifik tetap kecil, masing-masing kurang dari 2-3% dari total regional. Pola yang sama ini menunjukkan bahwa *mobile gaming* menjadi fondasi utama di kawasan tersebut, sedangkan PC dan console cenderung mengisi segmen yang *niche*.



**Gambar 36.** Distribusi revenue pada platform dan genre  
**Sumber:** Newzoo, di olah kembali oleh penulis, 2024



Ketika dibandingkan dengan pola global, Indonesia menunjukkan karakteristik yang berbeda dalam hal kontribusi *platform* dan *genre* yang mendominasi. Di Indonesia, *mobile gaming* tidak hanya menjadi *platform* terbesar tetapi juga memberikan kontribusi yang jauh lebih signifikan dibandingkan *platform* lainnya seperti PC dan Console. Hal ini disebabkan dari kecenderungan kepemilikan telepon genggam yang jauh lebih besar daripada perangkat komputer dan console.

Dari sisi *genre*, pasar global cenderung berfokus pada *Role Playing* dan *Adventure*, sementara di Indonesia, *Puzzle*, *Strategi*, dan *Adventure* menjadi tiga *genre* dengan pendapatan tertinggi.

Amerika Serikat, Tiongkok, dan Jepang memimpin dunia dalam hal *revenue* pasar gim, menjadikannya tiga negara dengan kontribusi terbesar secara global. Secara umum, sebagian besar distribusi *revenue* global berada pada *platform mobile*, yang diikuti oleh console dan PC.

Ketika dibandingkan dengan pola global, Indonesia menunjukkan karakteristik yang berbeda dalam hal *platform*. Walaupun *mobile* sama-sama memiliki kontribusi utama, namun proporsi *revenue mobile* dengan *platform* lain jauh lebih besar.

Dari sisi *genre*, terdapat perbedaan antara tren global dan nasional. Sebagian besar tren global cenderung pada *genre* seperti *Role Playing*, *Adventure*, *Shooter*, dan *Battle Royale*. Sedangkan bagi pasar lokal sebagian besar *revenue* terdistribusi pada *Adventure*, *Strategi*, *Puzzle* dan *Role Playing*.

**05**

# Produk Gim Indonesia





## Sebaran Pasar Industri Gim Indonesia



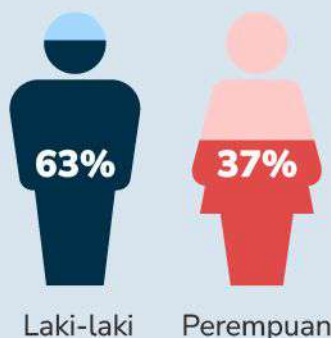
**Gambar 37.** 10 besar pasar global dari industri gim asal Indonesia

Sebagian besar pasar global (selain Indonesia) bagi perusahaan pengembang lokal berasal dari lima negara, yaitu Amerika Serikat, Jepang, Tiongkok, Inggris, dan Jerman. Sebanyak 73% responden mengidentifikasi Amerika Serikat sebagai pasar utama mereka. Sementara itu, 42-45% responden memilih Jepang dan Tiongkok sebagai pasar utama, dan 29-35% responden menjadikan Inggris dan Jerman sebagai pasar utama mereka.

Negara-negara lain seperti Malaysia, Kanada, Brasil, Korea Selatan, dan Rusia dipilih oleh 11-16% responden sebagai pasar utama. Selain itu, 5-8% responden menjadikan Thailand, India, Australia, Vietnam, Filipina, dan Singapura sebagai pasar utama mereka. Negara-negara lainnya, di luar yang disebutkan, hanya memiliki proporsi pasar utama kurang dari 4%. Berdasarkan hal tersebut, potensi gim asal Indonesia masih berada pada negara-negara utama pasar gim global. Hal ini menjadi tantangan bagi industri gim nasional untuk dapat mengembangkan pasar di lebih banyak negara.

## Karakteristik Pasar dari Industri Gim Indonesia

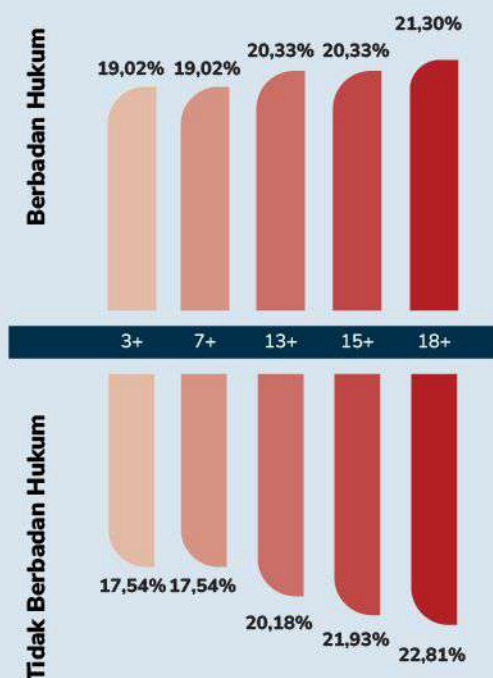
### Jenis kelamin



**Gambar 38.** Karakteristik Pasar dari Gim Indonesia berdasarkan jenis kelamin (n=105/Pengembang Video Gim)

Pasar gim Indonesia selaras dengan kecenderungan penggunaan gim secara umum, yakni didominasi oleh laki-laki. Dari sisi demografi, 63% pasar gim lokal adalah laki-laki, sedangkan 37% adalah perempuan.

### Umur



**Gambar 39.** Karakteristik Pasar dari Gim Indonesia berdasarkan umur (n=105/Pengembang Video Gim)

Dilihat dari kelompok umur, mayoritas pasar gim lokal diperuntukkan untuk kelompok usia 18+, baik dari perusahaan yang berbadan hukum (21,30%) maupun yang tidak berbadan hukum (22,81%). Namun, terdapat perbedaan proporsi untuk gim yang menargetkan anak-anak (usia 7+ dan 3+). Perusahaan berbadan hukum, cenderung memiliki proporsi lebih besar pada usia anak-anak dengan rata-rata 19,02%, dibandingkan dengan perusahaan tidak berbadan hukum dengan rata-rata 17,54%.



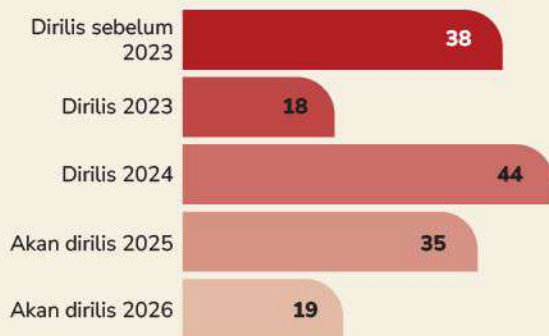
### Perspektif Pasar



**Gambar 40.** Perspektif pasar dari Gim Indonesia (n=105/Pengembang Video Gim)



### Gim Berdasarkan Tahun Rilis

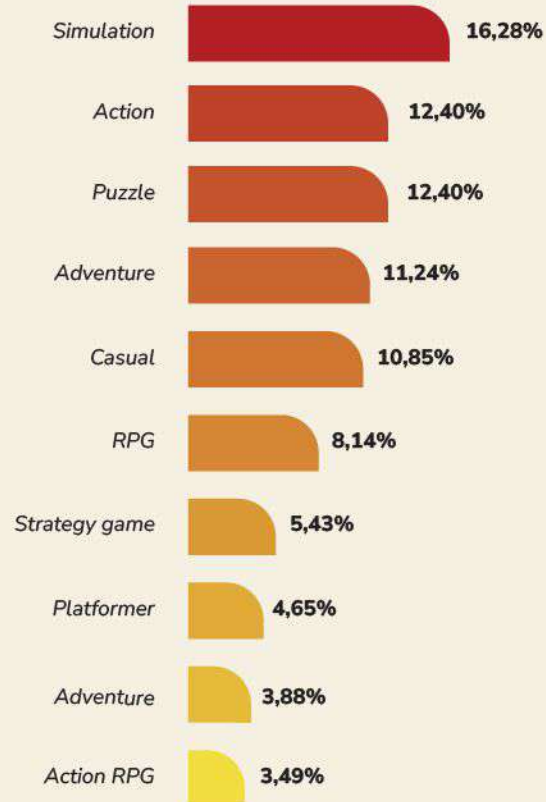


**Gambar 41.** Waktu rilis gim Indonesia (n=105/pengembang video gim)

Dari sisi tahun rilis, gim yang dirilis pada tahun 2024 mendominasi, dengan total 44 gim, menunjukkan puncak produktivitas dalam pengembangan gim lokal. Gim yang dirilis sebelum tahun 2023 mencapai 38 gim, sedangkan jumlah gim yang sedang dalam pengembangan untuk dirilis pada tahun 2025 dan 2026 masing-masing sebanyak 35 dan 19 gim. Tahun 2023 mencatat jumlah gim yang dirilis relatif lebih sedikit, yaitu 18 gim.



### Genre Gim Asal Pengembang Indonesia

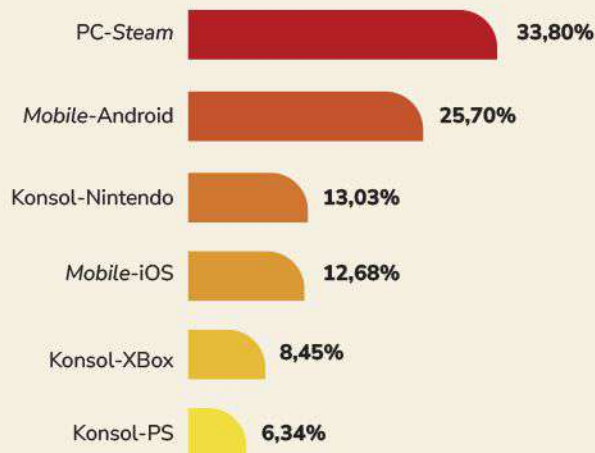


**Gambar 42.** Genre gim asal pengembang Indonesia (n=105/pengembang video gim)

Pengembang gim asal Indonesia paling banyak memproduksi gim dengan genre *simulation* yang berkontribusi sebesar 16,28% dari total gim yang dirilis. Genre *Action* dan *Puzzle* mengikuti di posisi kedua, masing-masing sebesar 12,40%. Genre *Adventure* berada di posisi selanjutnya dengan 11,24%, sementara gim dengan pendekatan *casual* memiliki pangsa sebesar 10,85%. Genre *RPG* (Role - Playing Game) menyumbang 8,14%, diikuti oleh genre yang lebih spesifik seperti *Strategy Game* dan *Platformer* yang masing-masing mencatat kontribusi 5,43% dan 4,65%.



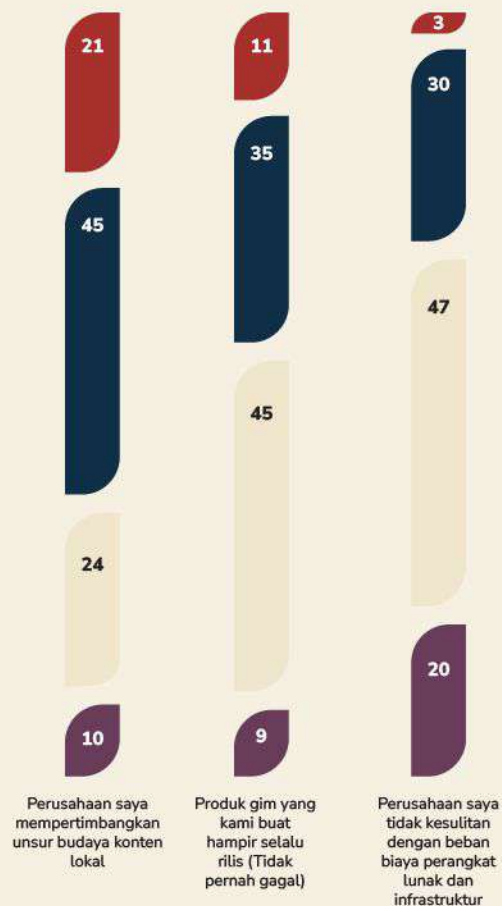
### Platform Produk



Walaupun pasar di Indonesia sebagian besar didominasi oleh *platform mobile*, namun pengembang gim nasional cenderung memilih gim PC sebagai *platform* utama. Pengembang lokal mengembangkan gim dengan *platform* PC melalui Steam dengan proporsi 33,80%. *Mobile-Android* menempati peringkat kedua dengan proporsi 25,7%. *Konsol-Nintendo* menempati peringkat ketiga dengan 13,03%.

**Gambar 43.** Perspektif dan platform tentang produk gim Indonesia (n=105/pengembang video gim)

### Perspektif Mengenai Produk



■ Sangat Setuju  
■ Setuju  
■ Tidak Setuju  
■ Sangat Tidak Setuju

Bagian ini merupakan tiga pertanyaan perspektif utama dalam proses pengembangan video gim oleh pengembang. Pertama, sebagian responden (66%) cenderung mempertimbangkan konten dengan budaya lokal. Mereka cenderung menyisipkan nilai dan budaya nusantara dalam produk gim yang mereka kembangkan.

Dari sisi kepastian dalam keberhasilan pengembangan gim, terdapat jumlah yang signifikan yang merasa ketidakpastian dalam pengembangan produk gim mereka. Sebesar 54% merasa tidak yakin bahwa produk yang dikembangkan akan selalu rilis.

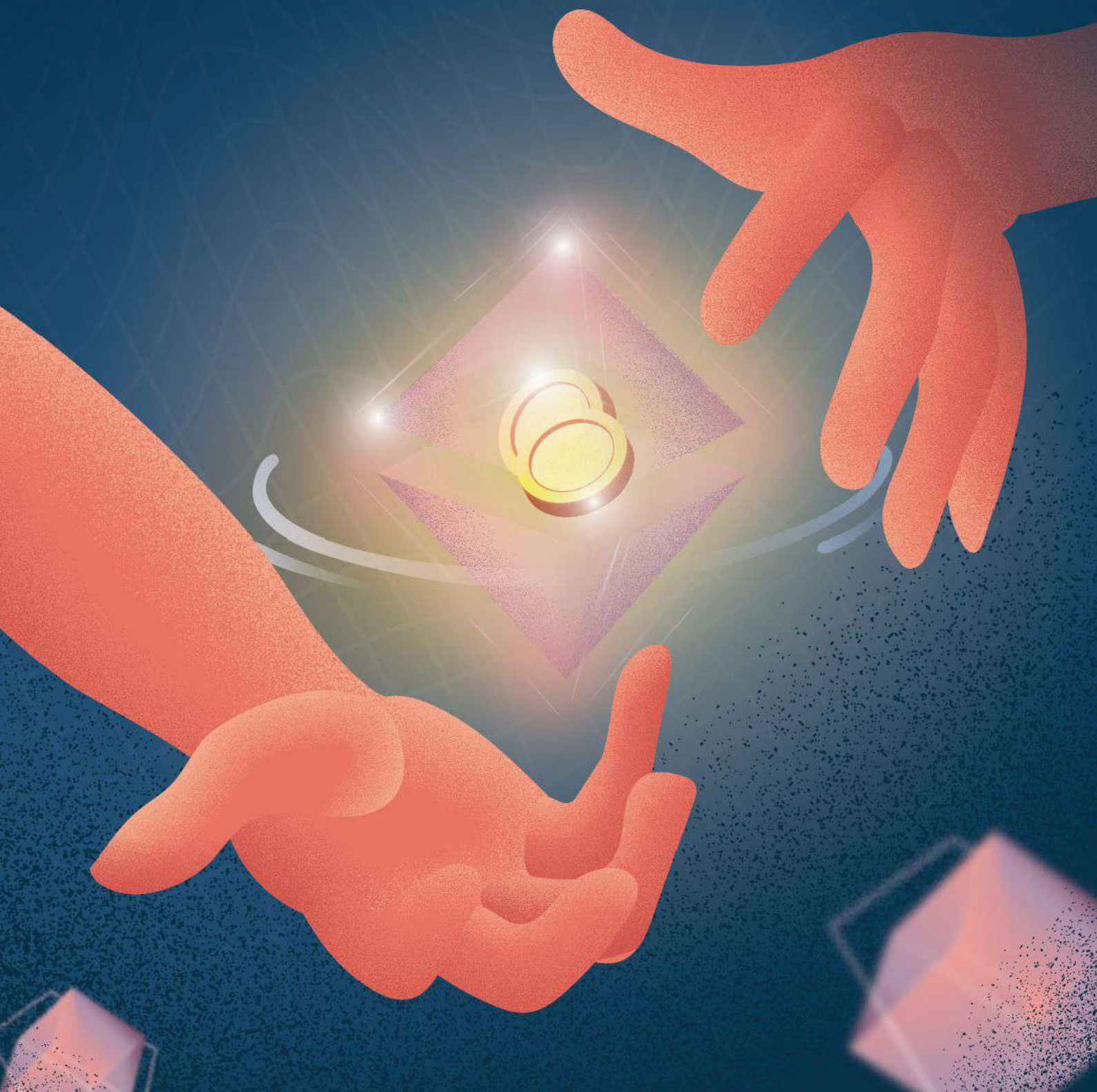
Terakhir, beban biaya produksi terlihat bahwa pengembang masih kesulitan dalam beban biaya perangkat lunak dan infrastruktur. Sekitar 67% responden merasa kesulitan dengan beban biaya yang ada.

**Gambar 44.** Perspektif dalam pengembangan produk.



**06**

# Finansial





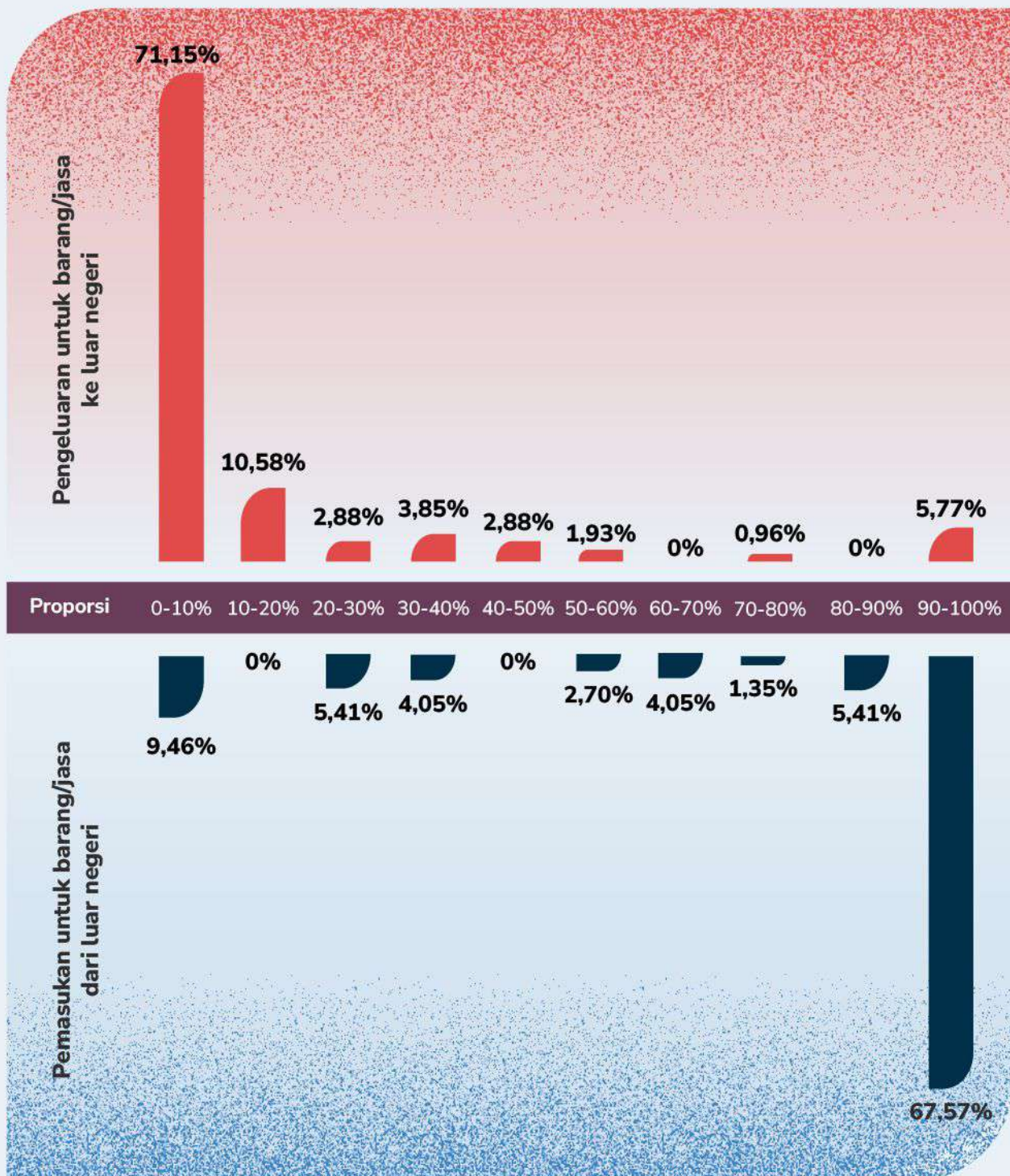
## Pengeluaran dan Pemasukan

**Tabel 3.** Nilai atas dan bawah dari pengeluaran dan pemasukan pengembang video gim di tahun 2023 (n=105/pengembang video gim)

| Batas Nilai | Pengeluaran (Miliar) | Pemasukan           |                            |                          |
|-------------|----------------------|---------------------|----------------------------|--------------------------|
|             |                      | Produk Gim (Miliar) | Aktivitas Lainnya (Miliar) | Total Pemasukan (Miliar) |
| Nilai Bawah | Rp813,87             | Rp727,76            | Rp5,76                     | Rp733,43                 |
| Nilai Atas  | Rp868,80             | Rp788,20            | Rp9,45                     | Rp797,65                 |

**Total pemasukan kotor** dari 105 pengembang gim di Indonesia berkisar antara **Rp727 miliar hingga Rp788 miliar** pada tahun 2023.

Pemasukan tersebut berasal dari aktivitas pengembangan dan aktivitas lainnya. Namun, terdapat selisih antara pemasukan dan pengeluaran, dengan pengeluaran berada pada rentang 10-11% lebih tinggi dibandingkan pemasukan.



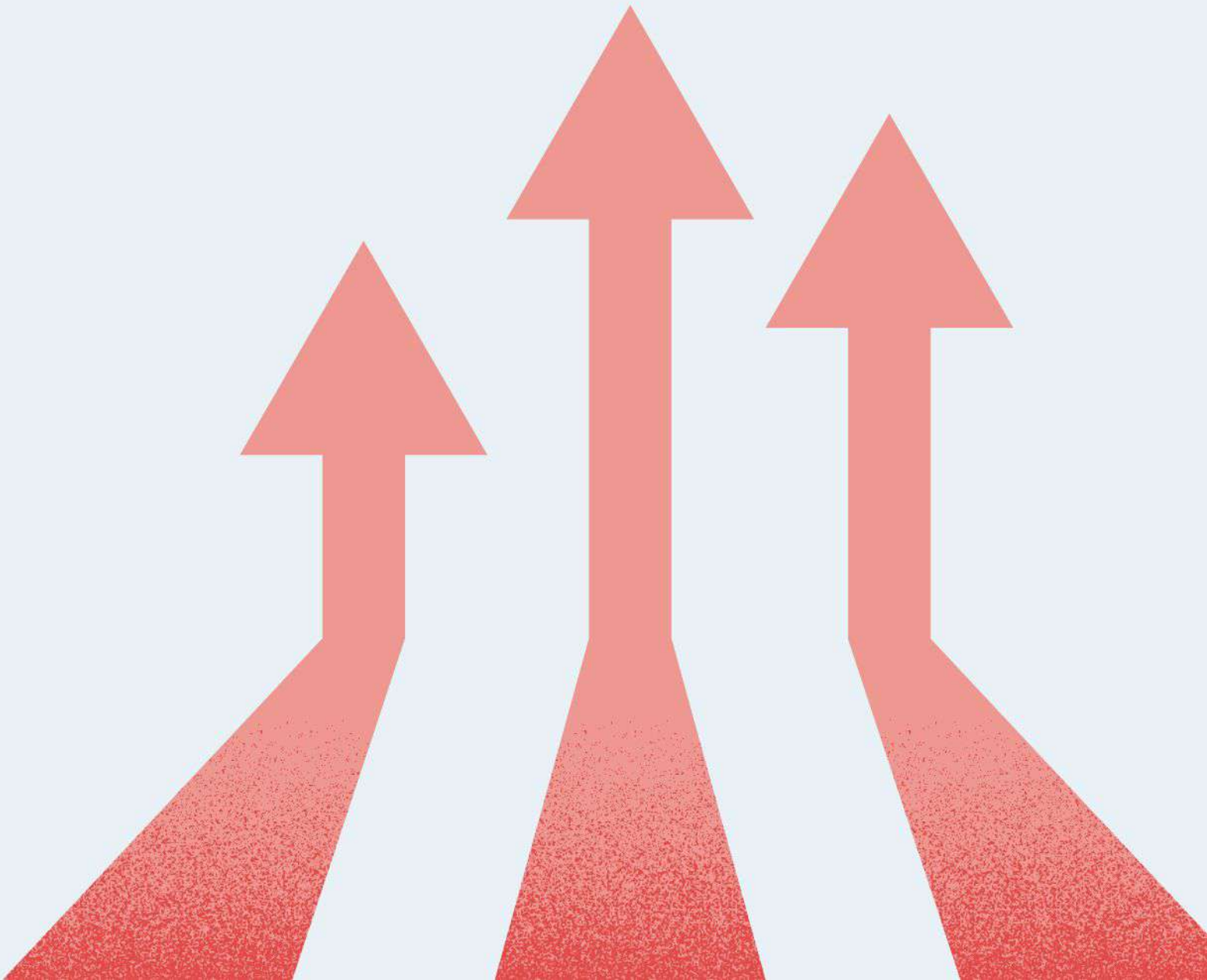
**Gambar 45.** Proporsi pemasukan dan pengeluaran dari luar negeri  
(n=105/pengembang video gim)



Perbandingan pengeluaran dan pemasukan industri gim lebih banyak menguntungkan perekonomian nasional. Sebagian besar responden (71,15%) mengeluarkan produk atau jasa dalam pengembangan gim ke luar negeri hanya sekitar 10%.

Proporsi tersebut berbanding terbalik dengan pemasukan gim lokal dari luar negeri dengan 67,57% responden mendapatkan pendapatan dari luar negeri sebesar 90-100%.

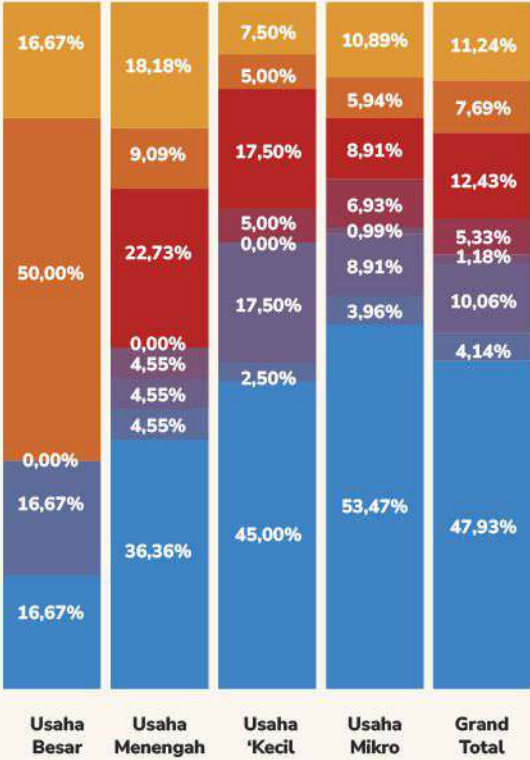
Hal ini menunjukkan bahwa pengembang gim lokal banyak berputar pada aktivitas ekonomi dalam negeri seperti belanja pegawai dan pembelian domestik.



# Sumber Pembiayaan dan Pemasukan



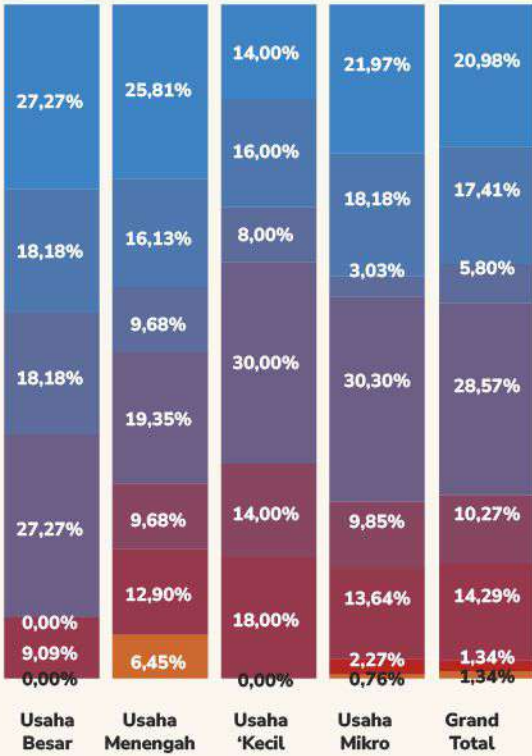
## Pembiayaan



Gambar 46. Sumber pembiayaan (n=105/pengembang video gim)



## Pemasukan



Gambar 47. Sumber pemasukan (n=105/pengembang video gim)

- Biaya personal (self-funding)
- Venture Capital Investment
- Angel Investment
- Crowdfunding
- Incubator/Accelerator
- Lainnya
- Penerbit
- Pendapatan dari outsourcing

- In-app purchase
- Advertisement
- Licensing
- One-time payment
- Outsourcing
- Project based
- Tidak mencari profit
- Lainnya





Gambar 46 dan Gambar 47 memberikan wawasan tentang sumber pembiayaan dan pemasukan dari pengembang gim di Indonesia, dikelompokkan berdasarkan ukuran perusahaan (besar, menengah, kecil, dan mikro). Data ini mencerminkan perbedaan strategi finansial yang diterapkan oleh pengembang gim dari berbagai skala.

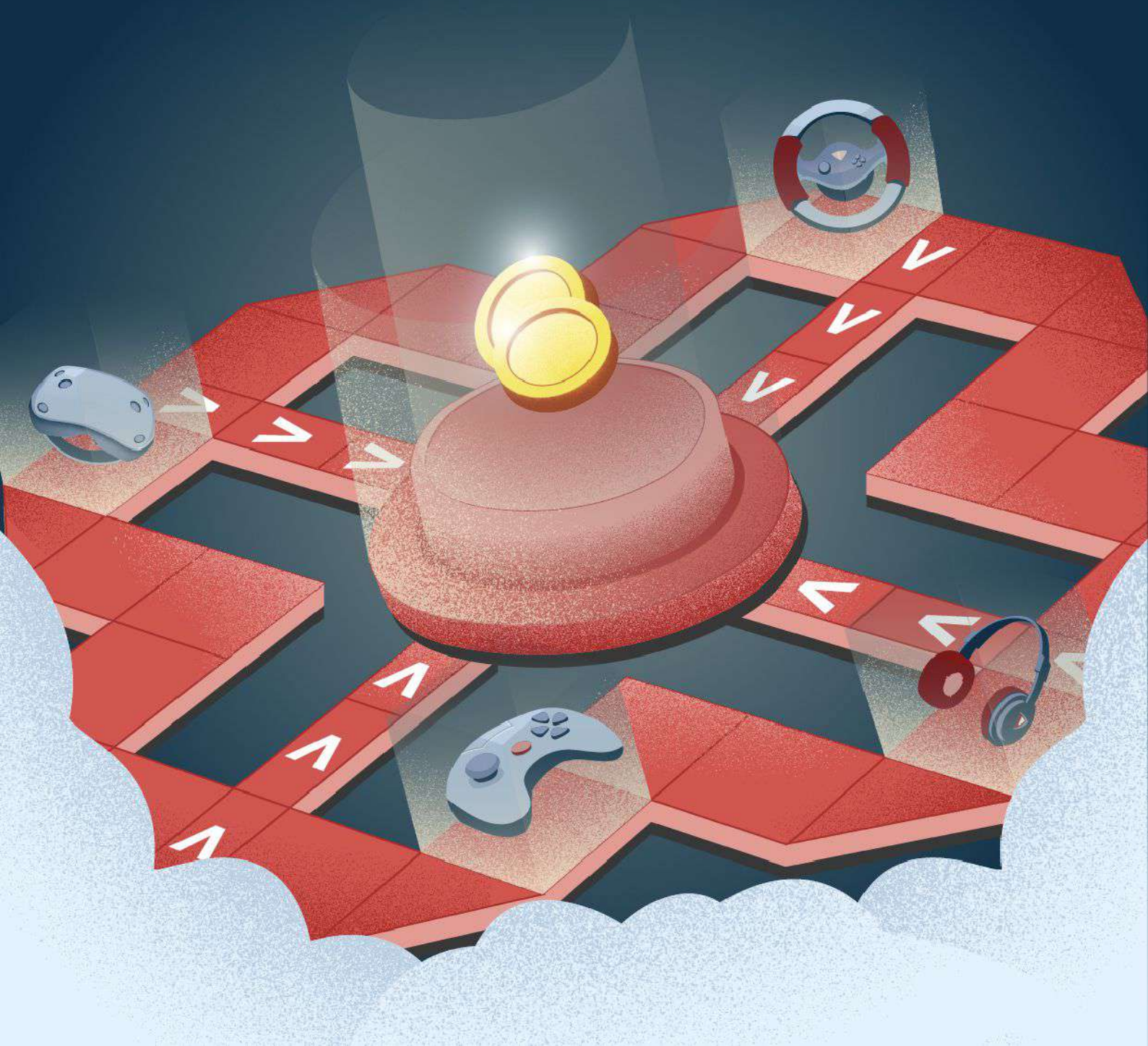
Perusahaan besar cenderung memiliki akses lebih luas ke sumber pendanaan yang beragam. Pendapatan dari penerbit (50,00%) dan berasal dari *outsourcing*, biaya personal, *venture capital investment* dengan jumlah masing-masing 16,67%. Selain itu, semakin kecil skala perusahaan menunjukkan semakin besar porsi biaya personal, seperti usaha menengah (36,36%), usaha kecil (45,00%), dan usaha mikro (53,47%).

Pada sisi pemasukan, perusahaan besar lebih mengandalkan model seperti *in-app purchase* dan *one-time payment*, dengan masing-masing mencatat proporsi sebesar 27,27%. Perusahaan menengah juga menunjukkan diversifikasi yang baik dengan kontribusi yang mirip, yaitu *in-app purchase* (25,81%) dan *one-time payment* (19,35%). Di sisi lain, perusahaan kecil memiliki pola yang sedikit berbeda, yakni *project-based* berada pada posisi kedua, yaitu sebesar 18,00%.



07

# Dampak Ekonomi





**Tabel 4.** Rangkuman dampak eksistensi industri gim terhadap perekonomian Indonesia

| Indikator                                | Nilai                | Satuan     |
|------------------------------------------|----------------------|------------|
| Perputaran Ekonomi Industri Gim          | 30,99                | Rp Triliun |
| Produk Domestik Bruto                    | 35,07-71,04          | Rp Triliun |
| Produk Domestik Regional Bruto           | 0,99-1,94            | Rp Triliun |
| <i>Multiplier</i>                        | 1,13-2,29            | Kali       |
| Tenaga Kerja                             | 513 ribu - 1,03 Juta | Orang      |
| Kontribusi Pendapatan Lokal Industri Gim | 2,5                  | Persen     |

**Sumber:** Hasil olahan model ekonomi CGE oleh penulis, 2024.

Tabel 4 mengilustrasikan dampak ekonomi yang dihasilkan oleh aktivitas video gim di Indonesia, berdasarkan hasil pemodelan *Computable General Equilibrium (CGE)*. Hasil analisis menunjukkan bahwa industri gim tidak hanya menjadi sektor hiburan (*demand push*), tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional dalam berbagai aspek produktif (*supply push*).

Pada 2022, nilai pasar industri gim di Indonesia mencapai Rp25 triliun, namun 99,5% pendapatannya mengalir ke luar negeri, menyisakan hanya 0,5% untuk pelaku lokal (Kemenparekraf, 2022) [5]. Sementara itu, pada 2024, nilai pasar industri gim tumbuh menjadi Rp30,99 triliun, dan porsi pendapatan untuk industri dalam negeri meningkat menjadi 2,5%. Hal ini menunjukkan tren positif bagi pelaku lokal. Produk Domestik Bruto (PDB) berada dalam kisaran 0,17-0,34%, dengan nilai absolut antara Rp35,07 triliun hingga Rp71,04 triliun. Angka ini menunjukkan bahwa industri gim memiliki potensi yang signifikan guna menopang pertumbuhan ekonomi. Relevansinya bahkan selaras dengan upaya Indonesia untuk mengakselerasi sumber-sumber pertumbuhan ekonomi baru, termasuk dari ekonomi kreatif.

Dinamika industri gim dalam kaitannya sebagai pemantik aktivitas perekonomian di dalam dan/atau antarsektor lain ditunjukkan melalui angka *multiplier* ekonomi yang tinggi, yaitu 1,13-2,29 kali. Artinya, setiap Rp1 yang dihasilkan di dalam industri gim mampu menciptakan efek ekonomi tambahan hingga lebih dari dua kali lipat, melalui transmisinya pada rantai pasok, konsumsi, dan penciptaan lapangan kerja. Kondisi ini merefleksikan peran strategis industri gim sebagai pendorong aktivitas perekonomian secara menyeluruh, baik berkenaan dengan sektor teknologi, jasa, maupun manufaktur.

Selain sisi ekonomi, eksistensi industri gim juga berdampak positif terhadap penyerapan tenaga kerja, dengan estimasi mencapai 513 ribu hingga 1,03 juta orang pada saat ini. Analisis ini menegaskan kembali peran industri gim yang berdaya dalam memperkuat sektor riil, terutama geliat tenaga kerja pada bidang teknologi, desain, animasi, dan pengembangan kreatif. Resultan kondisi tersebut pun dapat mendukung pengurangan jumlah pengangguran dan meningkatkan kapasitas sumber daya manusia Indonesia.



Tabel 5. Dampak eksistensi industri gim terhadap ekonomi makro Indonesia

| Indikator<br>Ekonomi Makro | PDB Harga<br>Berlaku<br>(Rp Miliar) | PDB Harga<br>Konstan<br>2010=100<br>(Rp Miliar) | Sim 01<br>BaU<br>(Δ %) | Sim 01<br>Optimis<br>(Δ %) |
|----------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------|----------------------------|
| Konsumsi agregat           | 11.30.297,36                        | 6.639.910,49                                    | 0,10096                | 0,19790                    |
| Pengeluaran pemerintah     | 1.555.519,77                        | 896.196,41                                      | 0,17096                | 0,26790                    |
| Investasi                  | 6.127.704,05                        | 3.848.715,98                                    | 0,06794                | 0,14614                    |
| Ekspor                     | 4.543.377,78                        | 2.895.835,10                                    | 0,19408                | 0,41619                    |
| Impor                      | 4.088.446,95                        | 2.380.948,89                                    | -0,19020               | -0,40620                   |
| PDB                        | 20.892.376,70                       | 12.301.393,60                                   | 0,16785                | 0,34005                    |
| Inflasi                    | -                                   | -                                               | -0,33739               | -0,75354                   |

Sumber: Hasil olahan model ekonomi CGE oleh penulis, 2024.  
Keterangan: Simulasi (Sim), Business as Usual (BaU)

Keterangan perputaran ekonomi pada skenario simulasi:

- Basis perputaran ekonomi berasal dari total *revenue* industri gim nasional tahun 2024 sebesar USD 1.958 M dari sektor *PC game*, *mobile games*, dan *console games* (Newzoo, 2024) [2].
  - Basis nilai perputaran ekonomi dibobot dengan *output* sektor informasi dan komunikasi (BPS, 2023) [6].
  - Sim BaU merujuk kondisi tahun 2024 dan Sim optimis merujuk *benchmark* ke Negara Tiongkok dengan total *revenue* industri gim USD 44.945,47 M (Newzoo, 2024) [2].
- Sektor yang dikenai perputaran ekonomi mencakup sektor-sektor relevan yang berada di dalam Tabel I-O (*Input-Output*) (BPS, 2023) [7], yaitu 121 (Barang elektronik, komunikasi dan perlengkapannya), 166 (Hasil-hasil penerbitan), 167 (Jasa penyiaran dan pemrograman, film dan hasil perekaman suara), 169 (Jasa konsultasi komputer dan teknologi informasi), dan 176 (Jasa persewaan dan jasa penunjang usaha).



BaU  
**Rp35,07**  
Triliun

Optimis  
**Rp71,04**  
Triliun

Dampak terhadap neraca perekonomian nasional atas dasar harga berlaku

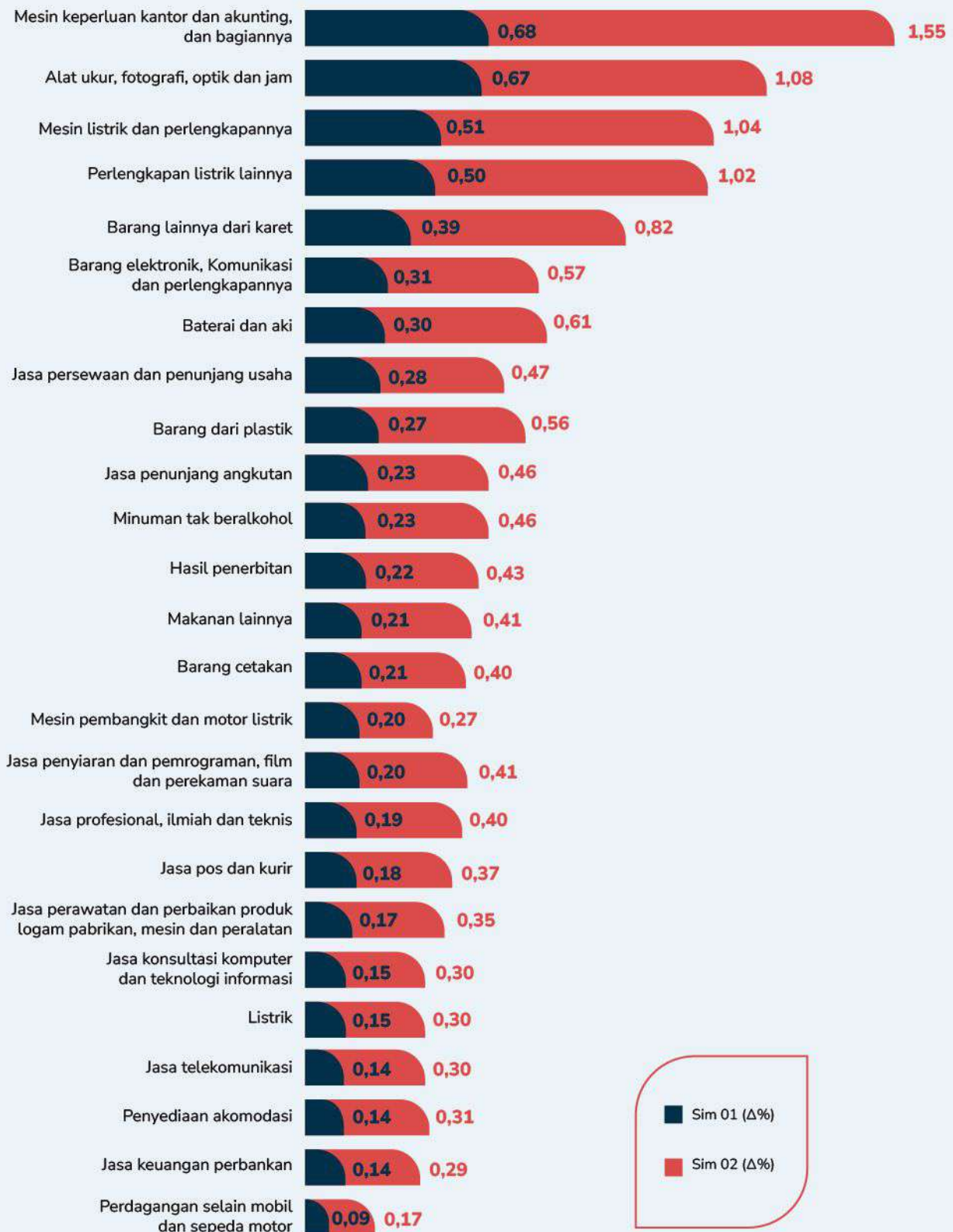
**Rp35,07 - Rp71,04**  
Triliun

Kontribusi terhadap perekonomian nasional

**0,17% - 0,34%**

*Multiplier effect*

**1,13 - 2,29X**



**Gambar 48.** Dampak eksistensi industri gim terhadap *output* sektoral (Top 25)  
**Sumber:** Hasil olahan model ekonomi CGE oleh penulis, 2024.



Pada lanskap sektoral, industri gim memberikan dampak langsung yang signifikan terhadap beberapa sektor utama. Mesin keperluan kantor dan akuntansi, serta perlengkapannya menunjukkan dampak terbesar, dengan kenaikan *output* sektoral mencapai 0,681% pada Simulasi 01 (Sim 01) dan 1,552% pada Simulasi 02 (Sim 02). Sektor lainnya, seperti alat ukur, fotografi, dan optik, juga mengalami kenaikan *output* yang signifikan, yaitu 0,669% (Sim 01) dan 1,086% (Sim 02). Sektor mesin listrik dan perlengkapannya serta barang elektronik dan komunikasi mencatat pertumbuhan *output* yang tinggi, yang mencerminkan ketergantungan industri gim pada teknologi tinggi dan perangkat keras.

Secara keseluruhan, dampak langsung (*direct*) dari industri gim terhadap *output* sektor utama berada pada angka rata-rata 0,22% (Sim 01) dan 0,41% (Sim 02). Dampak tidak langsung (*indirect*) terhadap *output* sektor ikutan berada pada angka rata-rata 0,05% (Sim 01) dan 0,12% (Sim 02).

### Dampak Output Sektoral

#### Sim 1

**0,22%**  
*Direct*

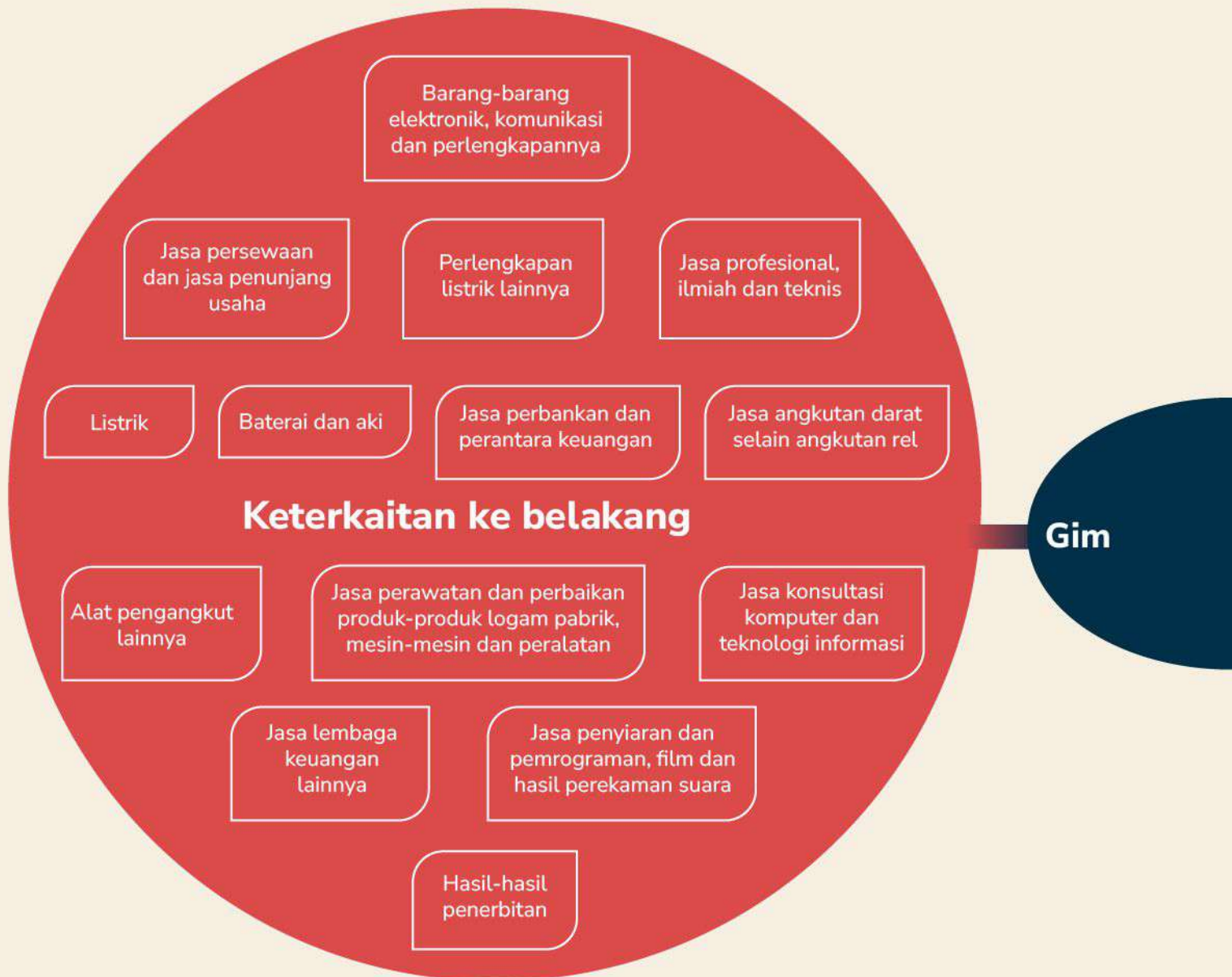
**0,05%**  
*Indirect*

#### Sim 2

**0,41%**  
*Direct*

**0,12%**  
*Indirect*

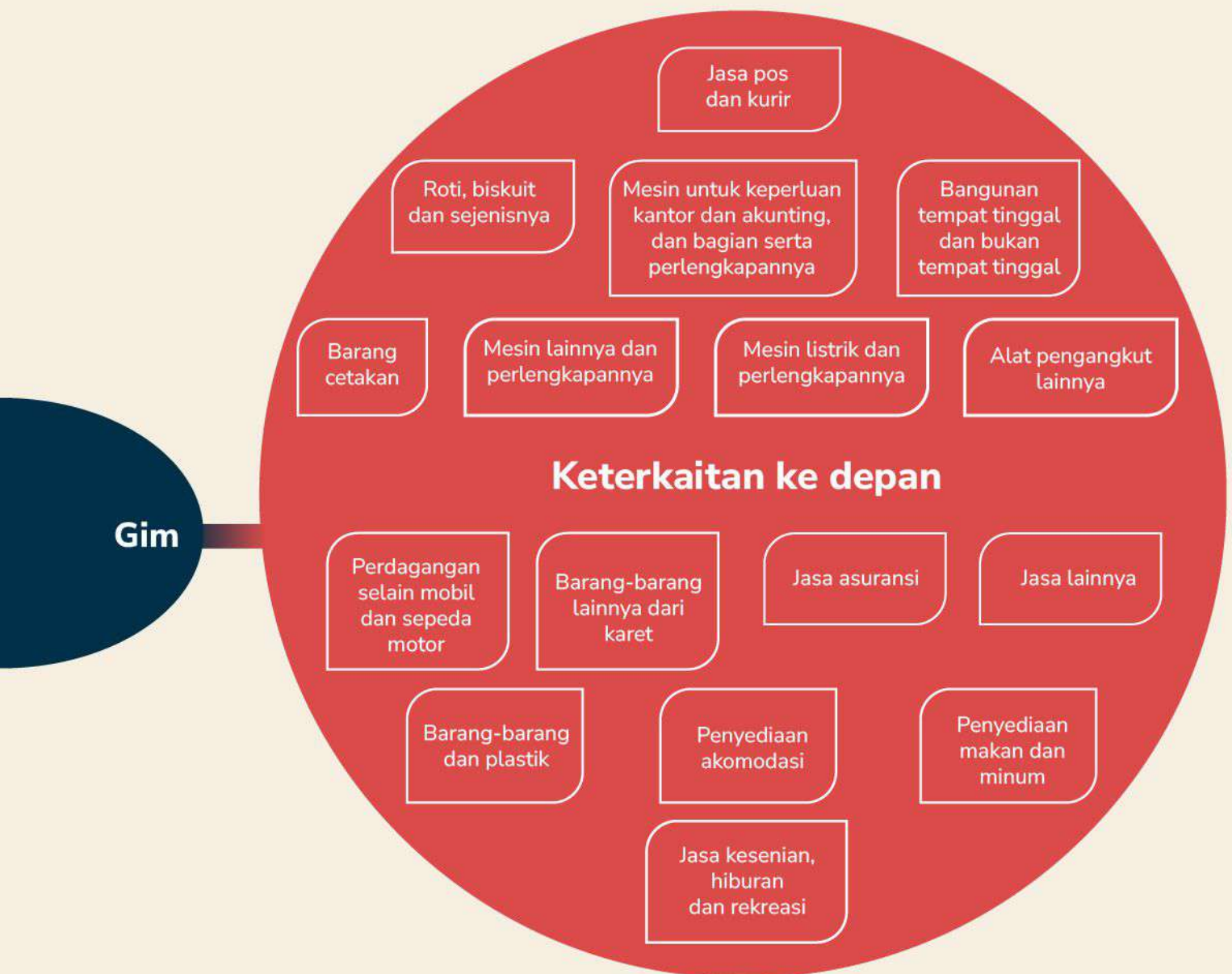




Keterkaitan ke belakang menunjukkan sektor-sektor yang mendukung keberadaan industri gim. Sektor, seperti barang-barang elektronik, komunikasi, dan perlengkapannya, jasa persewaan dan penunjang usaha, serta perlengkapan listrik lainnya merupakan penyedia utama kebutuhan industri gim.

Selain itu, sektor jasa profesional, ilmiah, dan teknis, serta konsultasi komputer dan teknologi informasi juga berperan penting dalam mendukung inovasi dan pengembangan teknologi yang menjadi fondasi utama industri gim. Bahkan sektor energi, seperti listrik dan baterai, memiliki keterkaitan erat karena kebutuhan daya untuk perangkat keras dan server dalam industri ini.





Sementara itu, keterkaitan ke depan menunjukkan dampak industri gim pada sektor-sektor lain yang memanfaatkan hasil industri gim. Sektor, seperti jasa pos dan kurir diuntungkan oleh meningkatnya kebutuhan distribusi perangkat keras dan perangkat lunak gim.

Selain itu, sektor seperti barang cetakan, perdagangan mobil dan sepeda motor, serta perhotelan dan akomodasi juga menunjukkan keterkaitan positif, terutama karena industri gim mendorong pertumbuhan acara-acara, seperti pameran gim, turnamen eSports, dan peluncuran produk baru. Bahkan sektor kesenian, hiburan, dan rekreasi mendapatkan dorongan karena gim menjadi salah satu pilar utama ekonomi kreatif.



**Gambar 49.** Dampak eksistensi industri gim terhadap serapan tenaga kerja (Top 25)  
**Sumber:** Hasil olahan model ekonomi CGE oleh penulis, 2024.



Dampak tidak langsung pada sektor ikutan jauh lebih besar, dengan rata-rata penyerapan tenaga kerja mencapai 484,24 ribu orang (Sim 01) dan 958,12 ribu orang (Sim 02). Sektor-sektor, seperti jasa persewaan dan penunjang usaha, barang dari plastik, serta jasa profesional, ilmiah, dan teknis mencatat dampak positif yang signifikan. Sektor-sektor tersebut sekaligus membuktikan bagaimana aktivitas industri gim beresonansi hingga ke berbagai segi aktivitas masyarakat di dalam rantai pasok.

Secara keseluruhan, adanya peningkatan output sektoral, baik langsung maupun tidak langsung akan menstimulasi penyerapan tenaga kerja 513,64 ribu hingga 1,03 juta orang pada saat ini.

## Dampak Serapan Tenaga Kerja

### Sim 1

| Direct                     | Indirect                    |
|----------------------------|-----------------------------|
| <b>29,40</b><br>ribu orang | <b>484,24</b><br>ribu orang |

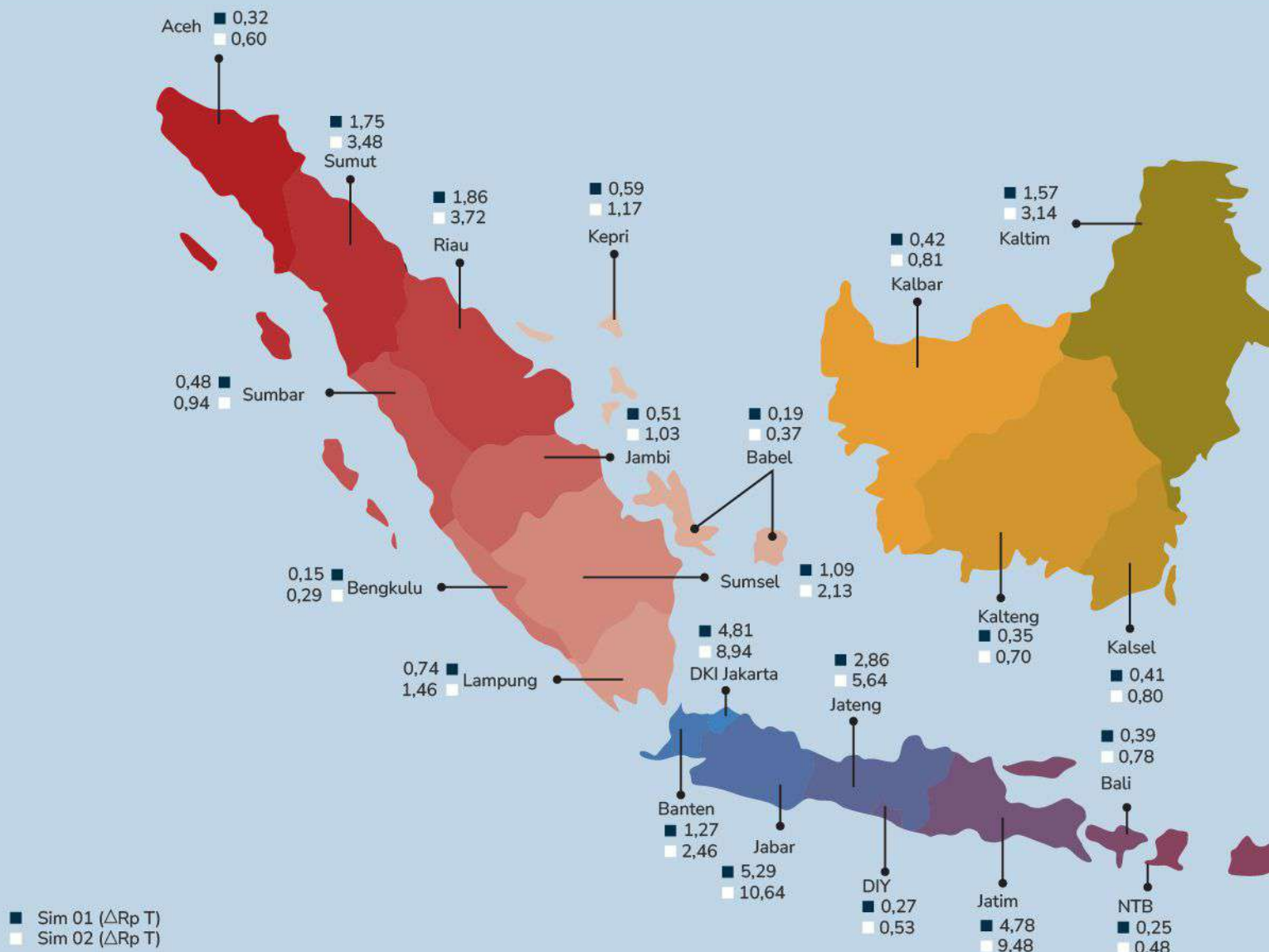
### Sim 2

| Direct                     | Indirect                    |
|----------------------------|-----------------------------|
| <b>69,17</b><br>ribu orang | <b>958,12</b><br>ribu orang |

## Total Serapan Tenaga Kerja

**513,64** ribu orang → sampai dengan **1,03** juta orang





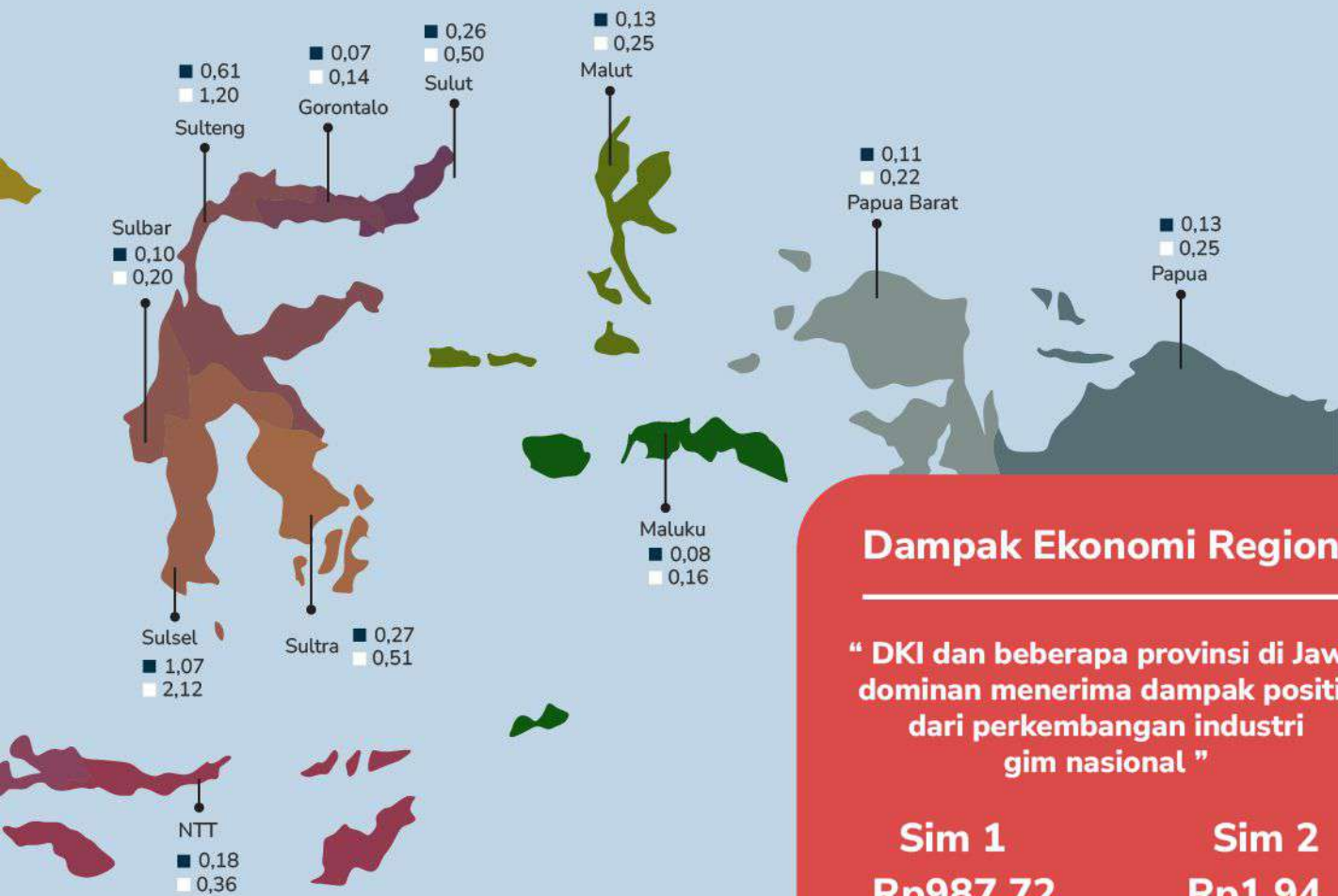
**Gambar 50.** Dampak eksistensi terhadap ekonomi regional  
**Sumber:** Hasil olahan model ekonomi CGE oleh penulis, 2024.

Perubahan eksistensi industri gim tidak hanya memengaruhi perekonomian di level nasional, tetapi juga level regional. Refleksinya ditunjukkan melalui adanya perubahan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) sebagai responsnya. Berdasarkan hal tersebut, perkembangan eksistensi industri gim masih bias di Pulau Jawa. Provinsi, seperti DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Tengah, menjadi penerima dampak ekonomi yang relatif terbesar dibandingkan daerah lainnya.

Misalnya pada Simulasi 02, DKI Jakarta mencatatkan dampak ekonomi hingga Rp8,933 miliar, sedangkan Jawa Barat mencapai Rp10,641 miliar dan Jawa Timur sebesar Rp9,479 miliar.

Salah satu daerah di luar Pulau Jawa yang berprospek sangat cerah dalam rangka merespons perkembangan industri gim nasional adalah wilayah ibu kota negara (IKN) di Kalimantan Timur. Hal ini karena perkembangan industri gim sarat akan pelibatan pembangunan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), hal tersebut memiliki kaitan erat dengan kemakmuran warganya.





## Dampak Ekonomi Regional

“DKI dan beberapa provinsi di Jawa dominan menerima dampak positif dari perkembangan industri gim nasional”

**Sim 1**  
**Rp987,72**  
miliar

**Sim 2**  
**Rp1,94**  
triliun

Provinsi Kalimantan Timur termasuk provinsi dengan PDRB per kapita tertinggi kedua di Indonesia setelah DKI Jakarta (BPS, 2022) [8]. Bahkan wilayah Kalimantan Timur menempati kategori Indeks Pembangunan TIK “sedang” selama tahun 2022-2023, bersama-sama dengan provinsi lain, seperti Jabar, Jatim, D.I.Y, Kepri, Bali, dan lain (BPS, 2024) [9].

Perkembangan IKN pun semakin mengakselerasi potensi benefit yang dapat didulang oleh Pemerintah Kalimantan Timur melalui eksistensi industri gim. Pembangunan infrastruktur digital yang masif dan geliat ekosistem ekonomi digital menjadi pendorong utamanya.

08

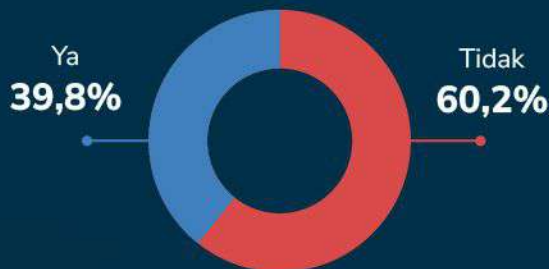
# Teknologi dan Riset





## Teknologi Baru

### Penggunaan Teknologi Baru



**Gambar 51.** Penggunaan teknologi baru dalam aktivitas pengembangan video gim (n=105/pengembang video gim)

Teknologi baru menjadi salah satu elemen penting dalam inovasi dan efisiensi proses produksi gim, meskipun tingkat adopsinya masih terbatas. Sebagian besar responden tidak menggunakan teknologi baru dalam proses pengembangan video gim (60,2%).

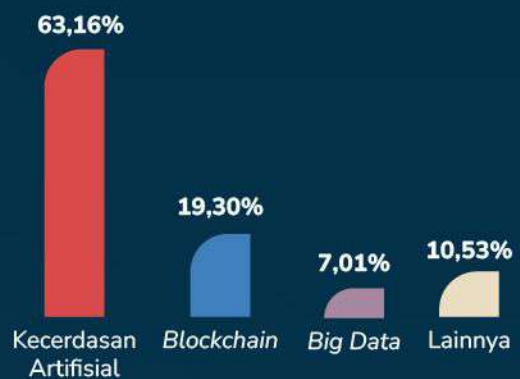
### Kontribusi Teknologi Baru



**Gambar 52.** Kontribusi teknologi baru dalam aktivitas pengembangan video gim (n=105/pengembang video gim)

Dari pengembang yang menggunakan teknologi baru, sebagian besar (67,93%) menggunakannya untuk mendukung proses produksi, seperti mempercepat pengembangan, meningkatkan kualitas, atau mengoptimalkan efisiensi produksi. Sekitar 28,30% pengembang menggunakan teknologi baru untuk kegiatan non-pengembangan gim, seperti pemasaran atau manajemen internal.

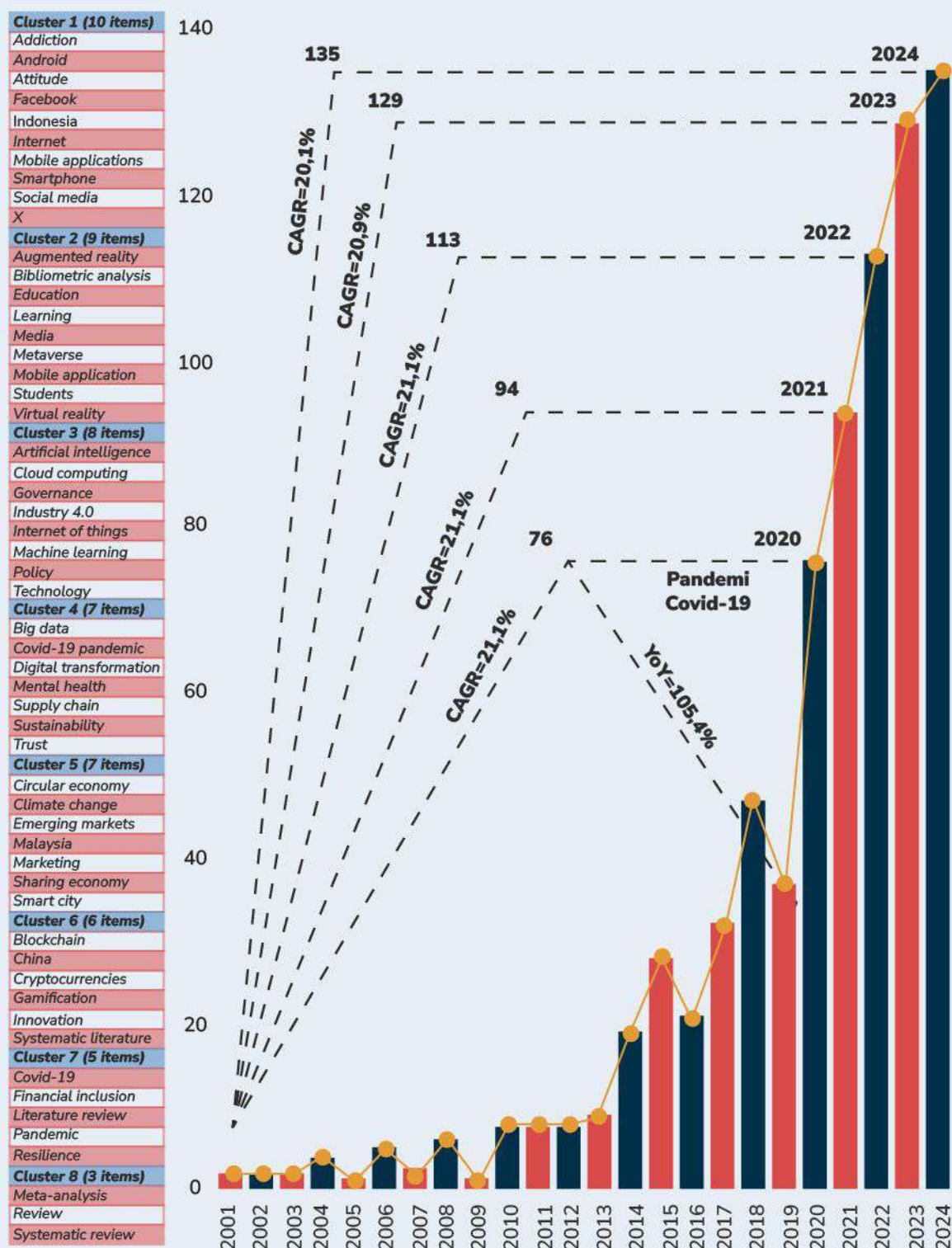
### Jenis Teknologi Baru



**Gambar 53.** Jenis teknologi baru dalam aktivitas pengembangan video gim (n=105/pengembang video gim)

Teknologi kecerdasan artifisial (*Artificial Intelligence*) menjadi yang paling populer, dengan adopsi oleh 63,16% pengembang yang menggunakan teknologi baru. Hal ini menunjukkan pentingnya AI dalam mendukung proses seperti pembuatan karakter, desain dunia gim, atau pengoptimalan pengalaman bermain. Teknologi *blockchain* digunakan oleh 19,30% pengembang, terutama untuk fitur, seperti NFT atau transaksi berbasis kripto. Teknologi lainnya, seperti big data (7,01%), juga mulai digunakan untuk menganalisis perilaku pemain dan meningkatkan strategi monetisasi.

# Perkembangan Riset



Gambar 54. Perkembangan jumlah riset mengenai video gim di Indonesia





Penelitian terkait *Game Apps* Indonesia mengalami perkembangan sangat pesat sejak tahun 2020.

Penelitian sebelum tahun 2019 fokus pada bagaimana kaitannya *Game Apps* dengan perilaku pengguna serta teknologi *Blockchain*.

Penelitian pada periode tahun 2020-2021 fokus pada bagaimana kaitan *Game Apps* dengan pandemi Covid-19.

Tren penelitian saat ini lebih mengarah pada kaitan *Game Apps* dengan *Industry 4.0* dengan penggunaan *Artificial Intelligence*.

Terdapat 2 negara lain yang disebut dalam artikel terkait *Game Apps* Indonesia selain Indonesia, yakni Malaysia dan Tiongkok.





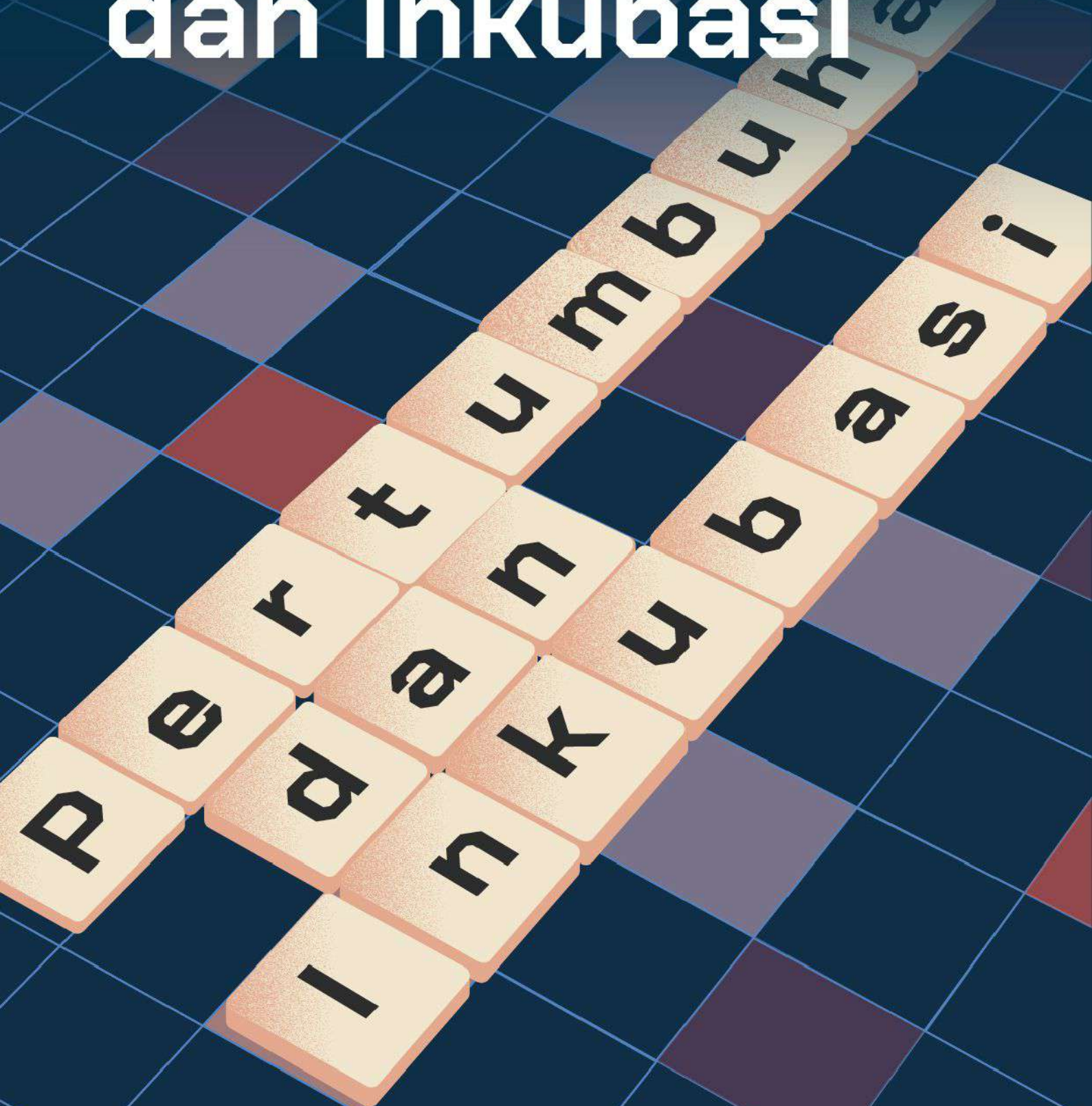






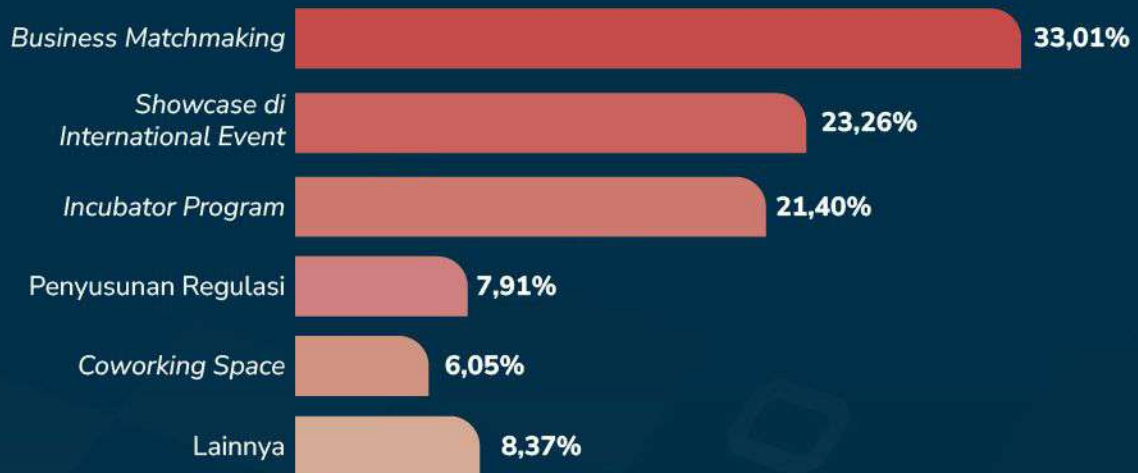
09

# Pertumbuhan dan Inkubasi





## Kegiatan yang Pernah Diikuti



**Gambar 57.** Kegiatan yang pernah diikuti  
(n=117/seluruh responden yang mengikuti kegiatan)

Sebagian besar responden telah mengikuti kegiatan yang mendukung percepatan industri gim yang telah diselenggarakan, baik Pemerintah Indonesia maupun perusahaan. Sekitar 117 dari 121 (96,69%) dari aktor industri gim terlibat dalam kegiatan-kegiatan tersebut.

Sebagian besar responden mengikuti *Business Matchmaking* (33,01%), *Showcase di International Event* (23,26%), dan *Incubator program* (21,40%). Kegiatan-kegiatan tersebut banyak diakomodir oleh pemerintah seperti Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi), Kementerian Pariwisata/ Kementerian Ekonomi Kreatif, Kementerian Perindustrian, dan perusahaan, seperti Telkom Indonesia, serta Google Indonesia.

Kegiatan lainnya yang sering diikuti adalah penyusunan regulasi (7,91%). Jumlah ini menunjukkan bahwa banyak dari industri dilibatkan dalam penyusunan regulasi yang tepat sasaran bagi industri.

Sebagian lainnya, mengikuti kegiatan *coworking space* (6,05%) dan aktivitas lainnya (8,37%).

## Inkubasi di Indonesia

Inkubasi dalam industri video gim sangat penting karena merupakan tahap awal yang krusial dalam pembentukan dan pengembangan industri ini. Inkubasi membantu membangun legitimasi dan nilai-nilai budaya perusahaan, yang pada gilirannya memungkinkan industri untuk berkembang dan mencapai keunggulan kompetitif [4].

Di Indonesia, kegiatan inkubasi dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Digital, Kementerian Pariwisata/ Kementerian Ekonomi Kreatif, Kementerian Perindustrian, Telkom Indonesia, dan Google Indonesia.

### indigoGame

Indigo Game merupakan program inkubator dan akselerator di Indonesia. Membina startup gim dengan membuat program-program yang bervariasi mulai dari pendirian startup gim, pertumbuhan, dan membantu mereka melalui proses sinergi untuk menciptakan startup terbaik bagi bangsa.

Indigo Incubation adalah bagian dari program Indigo yang berfokus pada validasi produk dan model bisnis melalui berbagai *use case* dengan bantuan IndigoHub di masing-masing kota (Jakarta, Bandung, dan Makassar) untuk membuka akses pasar bagi startup gim. Indigo Incubation dirancang untuk startup gim tahap awal yang telah memiliki MVP dengan *use case* untuk *early adopter*.

### INDIE GAMES ACCELERATOR

Indie Game Accelerator dari Google Play adalah program akselerator yang diselenggarakan selama 10 minggu untuk studio gim indie di Indonesia, yang dirancang untuk membangun dan mengembangkan perusahaan gim yang sukses. Studio gim terpilih akan memiliki akses langsung ke Google, pakar industri terkemuka, dan komunitas global pengembang gim, sehingga dapat membawa bisnis studio gim indie Indonesia ke tingkat berikutnya.





Indonesia Game Developer eXchange (IGDX) merupakan program akselerator yang dibentuk oleh Kementerian Komunikasi dan Digital berkolaborasi dengan Asosiasi Gim Indonesia (AGI) untuk meningkatkan kapasitas pengembang gim Indonesia serta membuka akses pendanaan dan kesempatan kolaborasi bagi mereka lewat program IGDX Bootcamp, IGDX Academy, IGDX Career, IGDX Business, dan IGDX Conference.



## GLOBAL GAME JAM®

Global Game Jam melibatkan komunitas gim yang berkumpul untuk menciptakan gim bersama dan mengikuti kompetisi pemrograman (hackathon) selama 48 jam. Tujuan utama dari acara ini adalah memotivasi peserta untuk berinovasi, bereksperimen, dan berkolaborasi dalam industri gim. Partisipasi Indonesia dalam acara ini menjadi suatu kebanggaan dan menunjukkan bahwa talenta Indonesia siap berkontribusi dalam industri gim secara global. Global Game Jam 2024 diselenggarakan di 10 kota, yaitu Surabaya, Malang, Jogja, Bandung, Batam, Bogor, Medan, Palembang, Solo, dan Tangerang.

## Business Matching Industri Gim Nasional

Kementerian Perindustrian

Business Matching Industri Gim Nasional 2024 menjadi ajang penting bagi para pelaku industri gim untuk saling bertukar informasi dan mencari peluang bisnis sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Ajang ini juga membahas salah satu potensi besar yang dapat digali di industri gim terkait ekosistem *Intellectual Property* (IP), yang dapat dikembangkan menjadi berbagai produk lain, seperti *merchandise*, film, komik, dan media lainnya.



GameSeed adalah kompetisi dan inkubasi gim *mobile* terbesar di Indonesia. Program ini merupakan hasil kolaborasi antara Kementerian Pariwisata/ Kementerian Ekonomi Kreatif, Asosiasi Game Indonesia, Indie Games Group Indonesia, dan Google Indonesia.





Program Talent Scouting Academy (TSA) adalah rangkaian program pengembangan kompetensi bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi mahasiswa aktif yang sejalan dengan Program "Merdeka Belajar Kampus Merdeka" Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

TSA memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk belajar di luar kampus melalui pelatihan yang diselenggarakan secara daring/luring yang meliputi pelatihan *technical skill* yang berorientasi pada *project*. Tidak hanya pelatihan, TSA juga menawarkan kesempatan uji kompetensi/sertifikasi global bagi mahasiswa yang memenuhi kriteria tertentu.

TSA Game Fest bertujuan memupuk talenta industri gim Indonesia dengan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkompetisi, belajar, dan menampilkan kreasi gim mereka.



Widuri (Wirausaha Digital Mandiri Ekonomi Kreatif) adalah program dari Kementerian Pariwisata/ Kementerian Ekonomi Kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan industri ekonomi kreatif di Indonesia:

- (1) Melakukan pelatihan dan pembinaan kepada pelaku konten kreatif;
- (2) Mempertemukan pelaku konten kreatif dengan dunia industri ekonomi kreatif dan;
- (3) Memberikan kesempatan kepada pelaku konten kreatif untuk bertemu dengan calon mitra.



## Indonesia Game Developer eXchange (IGDX)



IGDX (Indonesia Game Developer eXchange) adalah inisiatif yang bertujuan untuk mengembangkan industri gim di Indonesia. IGDX diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi), bersama Asosiasi Game Indonesia (AGI).



IGDX memiliki beberapa kegiatan, di antaranya:

### IGDX Bootcamp

Program inkubasi bagi mahasiswa dengan memberikan pembekalan kemampuan teknis standar industri dalam pembuatan gim oleh para ahli industri gim Indonesia secara intensif.

### IGDX Academy

Program *mentorship* oleh para praktisi ahli lokal dan global yang ditujukan bagi studio gim Indonesia untuk meningkatkan kapabilitas dalam bidang produk, bisnis, dan pemasaran.

### IGDX Career

Program untuk menyediakan *platform* terpusat bagi perusahaan yang berkaitan dengan bidang gim untuk mengiklankan lowongan pekerjaan.

### IGDX Business

Acara *one-on-one business matchmaking* antara pelaku industri gim lokal dengan *stakeholder* internasional secara *offline* dalam rangka meningkatkan peluang investasi dan kerjasama bisnis studio gim lokal.

### IGDX Conference

Seminar yang ditujukan untuk membagikan tren dan informasi terkini terkait industri gim kepada khalayak umum.

Tabel 6. Statistik Penyelenggaraan IGDX 2021-2024

| Kegiatan                              | Tahun  |                |                |                                      |
|---------------------------------------|--------|----------------|----------------|--------------------------------------|
|                                       | 2021   | 2022           | 2023           | 2024                                 |
| IGDX Bootcamp                         |        |                |                |                                      |
| Pendaftar                             |        |                |                | 600                                  |
| Peserta                               |        |                |                | 214                                  |
| Tim dan Prototype                     |        |                |                | 46                                   |
| IGDX Academy                          |        |                |                |                                      |
| Mentor                                | 10     | 24             | 18             | 14                                   |
| Mentee                                | 20     | 36             | 27             | 21                                   |
| Total Sesi                            | 390    | 624            | 311            | 102                                  |
| IGDX Career                           |        |                |                |                                      |
| Perusahaan                            | 29     | 27             | 56             | 76                                   |
| Pelamar                               | 341    | 140            | 356            | 1.086                                |
| Lamaran                               |        | 350            | 902            | 2.952                                |
| IGDX Business                         |        |                |                |                                      |
| Game Developer                        | 33     | 68             | 108            | 142                                  |
| Publisher                             |        | 20             | 19             | 49                                   |
| Business Partners                     | 135    | 7              | 56             | 239                                  |
| Total Business Meetings               | 16     | 4.450          | 1.280          | 1.615                                |
| Potential Deals (IGDX Business)       |        | USD 2,04 juta  | USD 5,16 juta  | Monitoring dilakukan pada tahun 2025 |
| Potential Deals (International Event) |        | USD 16,47 juta | USD 25,76 juta | USD 26,76 juta                       |
| IGDX Conference                       |        |                |                |                                      |
| Narasumber                            | 30     | 23             | 22             | 32                                   |
| Pengunjung                            | Daring | 300            | 972            | 1.463                                |

Sumber: IGDX



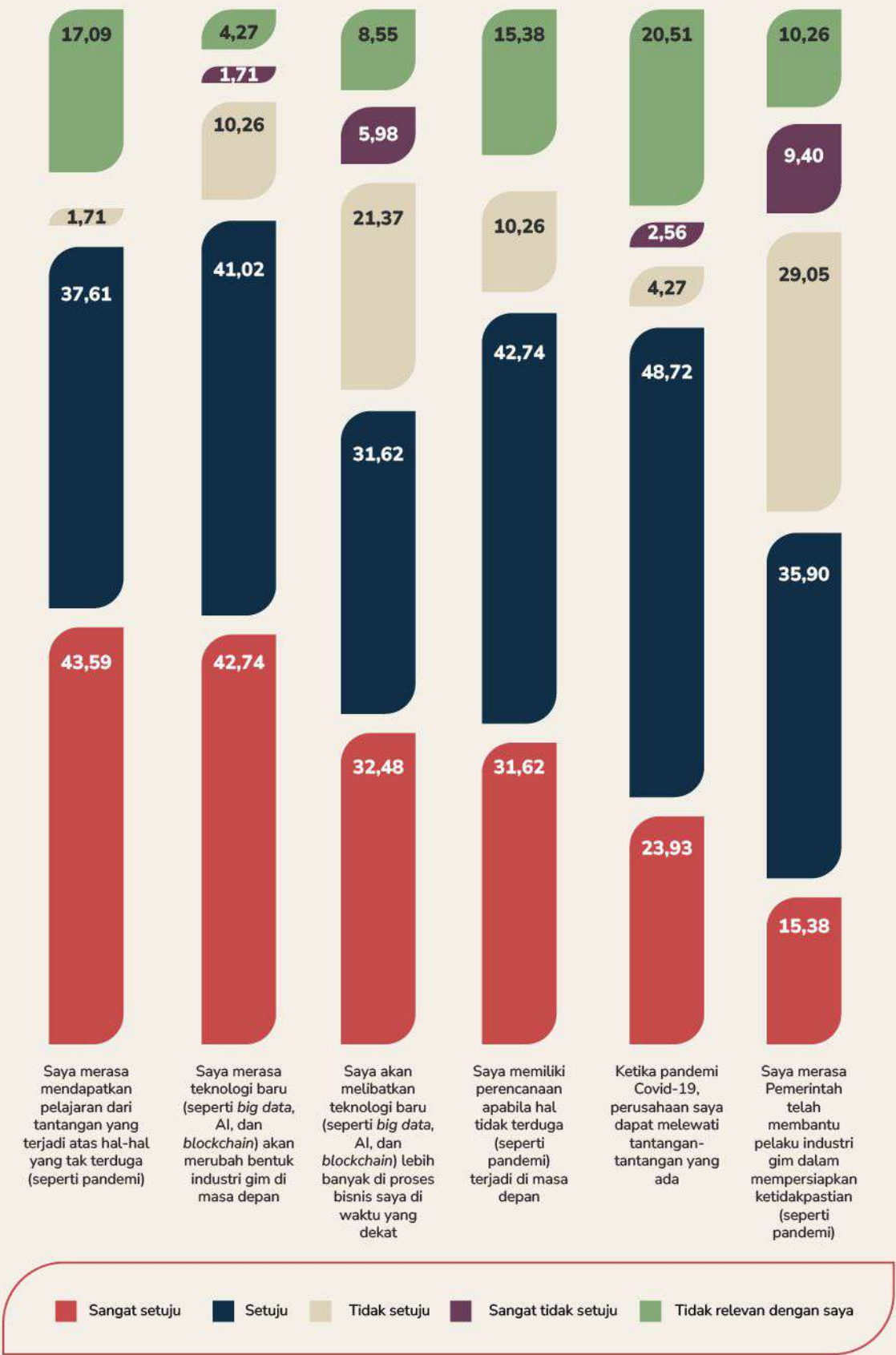
Semenjak IGDIX dilakukan sejak tahun 2021, tercatat pertumbuhan penyelenggaraan yang signifikan. IGDIX Career secara umum pertama kali dilakukan pada tahun 2021 dengan 29 perusahaan dan 341 pelamar. Di tahun 2024, jumlah perusahaan lebih dari dua kali lipat menjadi 76 perusahaan dan 2952 lamaran diterima.

IGDX Business pada tahun 2021 melibatkan 33 pengembang tanpa penerbit. Pada sesi IGDIX Business 2024, pertumbuhan pengembang juga signifikan menjadi 142 pengembang dan 49 penerbit.

Jumlah tersebut tidak hanya terlihat dari kenaikan jumlah partisipan, tetapi juga *potential deals* yang terus meningkat dari USD 16,47 juta tahun 2022, naik menjadi USD 26,76 juta pada tahun 2024.

IGDX Conference juga mengalami kenaikan baik dari sisi narasumber dan pengunjung. Pada tahun 2024 terdapat 32 narasumber dengan 1463 pengunjung. Nilai tersebut naik sebanyak hampir 500 peserta pada periode sebelumnya.





**Gambar 58.** Aktor industri gim dalam menghadapi ketidakpastian (n=121/seluruh responden)



Pada bagian ini menggambarkan persepsi pelaku industri gim di Indonesia terhadap tantangan dan ketidakpastian, khususnya terkait perubahan teknologi dan dampak pandemi. Data ini memberikan wawasan tentang kesiapan, adaptasi, serta harapan mereka dalam menghadapi masa depan.

Sebagian besar responden merasa mendapatkan pelajaran berharga dari tantangan yang tidak terduga, seperti pandemi COVID-19. Sebanyak 43,59% sangat setuju dan 37,61% setuju bahwa mereka belajar dari situasi tersebut, menunjukkan adanya kesadaran tinggi terhadap pentingnya adaptasi di masa-masa sulit.

Teknologi baru, seperti *big data*, AI, dan *blockchain*, dianggap sebagai pendorong utama perubahan dalam industri gim di masa depan. Sebanyak 42,74% sangat setuju bahwa teknologi ini akan mengubah bentuk industri gim, sementara 41,03% setuju. Namun, hanya 32,48% yang sangat setuju bahwa mereka akan segera melibatkan teknologi tersebut dalam proses bisnis mereka, mencerminkan adanya tantangan dalam adopsi teknologi baru, seperti biaya atau pengetahuan teknis.

Ketika ditanya tentang kesiapan mereka menghadapi hal tak terduga, seperti pandemi, 42,74% responden menyatakan memiliki perencanaan, sementara 31,62% sangat setuju terhadap hal ini. Sebaliknya, hanya 23,93% yang sangat setuju bahwa perusahaan mereka mampu melewati tantangan selama pandemi, menunjukkan bahwa sebagian besar pelaku industri masih menghadapi kendala dalam beradaptasi terhadap krisis.

Responden memiliki pandangan yang beragam terhadap peran pemerintah dalam membantu pelaku industri gim mempersiapkan ketidakpastian. Hanya 15,38% sangat setuju bahwa pemerintah memberikan dukungan yang cukup, sementara 35,90% merasa tidak relevan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam ekspektasi pelaku industri terhadap kebijakan atau program dukungan pemerintah.

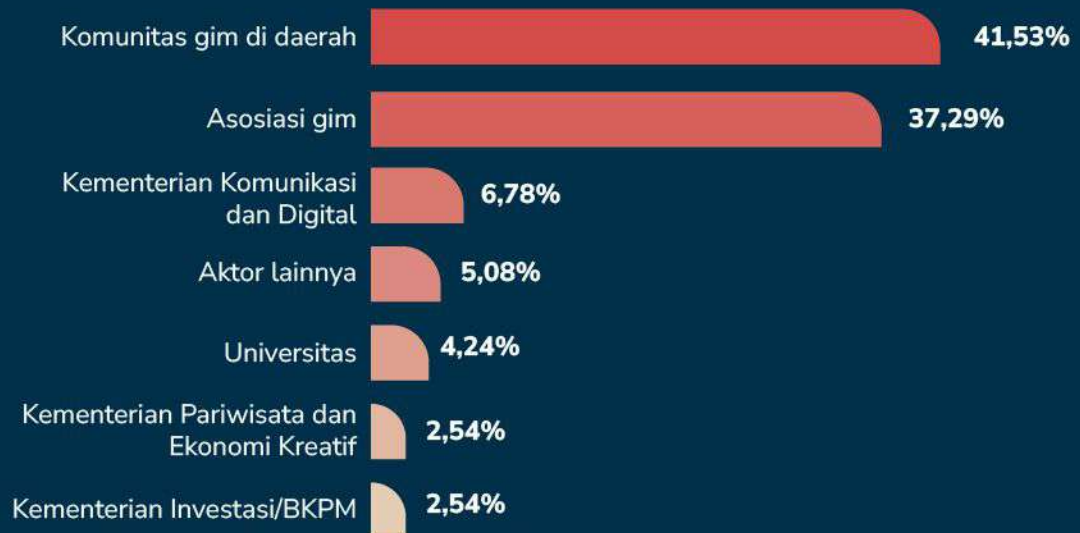
10

# Permasalahan dalam Industri Gim Indonesia





## Aktor yang Paling Berperan



**Gambar 59.** Aktor yang paling berperan dalam industri gim (n=121/seluruh responden)

Industri gim di Indonesia berkembang pesat, dan berbagai aktor memainkan peran penting dalam mendukung ekosistemnya. Berdasarkan data, komunitas gim di daerah menjadi aktor yang paling berperan, dengan kontribusi sebesar 41,53%. Hal ini menunjukkan pentingnya peran komunitas lokal dalam mendukung pengembang gim, baik melalui berbagi pengetahuan, pengembangan jaringan, maupun kolaborasi kreatif. Komunitas-komunitas ini sering kali menjadi tempat lahirnya inovasi baru yang mendukung pertumbuhan industri di tingkat regional.

Selain itu, asosiasi gim menjadi aktor kedua yang paling berperan, dengan kontribusi 37,29%. Asosiasi ini berfungsi sebagai penghubung antara pengembang gim, pemerintah, dan pasar. Mereka memberikan advokasi, pelatihan, serta dukungan teknis kepada para pelaku industri. Peran asosiasi sangat penting dalam membangun ekosistem yang kuat, memberikan akses terhadap informasi pasar, serta mendukung promosi produk gim lokal, baik di dalam maupun luar negeri.

Peran pemerintah juga terlihat, dalam porsi yang lebih kecil. Kementerian Komunikasi dan Digital menyumbang 6,78%, menunjukkan kontribusi kementerian ini dalam menyediakan infrastruktur digital dan merumuskan kebijakan yang mendukung industri gim. Meski kontribusinya relatif kecil dibandingkan komunitas dan asosiasi, dukungan kementerian ini sangat diperlukan untuk memastikan ekosistem teknologi yang kondusif bagi pengembang gim.

Universitas juga menjadi salah satu aktor penting dalam ekosistem ini, dengan kontribusi sebesar 4,24%. Universitas berperan dalam menyediakan pendidikan, pelatihan, dan penelitian yang relevan dengan kebutuhan industri gim. Selain itu, universitas sering kali menjadi tempat lahirnya talenta baru yang memiliki potensi besar untuk berkontribusi dalam pengembangan gim lokal. Namun, kolaborasi antara universitas dan industri masih perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan hasil yang lebih besar.

## Industri Gim Indonesia di Tahun 2030

Berdasarkan ekspektasi kondisi industri gim pada tahun 2030, para pemangku kepentingan dan industri mengharapkan bahwa:

**“Industri gim Indonesia  
yang kuat dan mampu  
berkompetisi di pasar  
regional dan global  
2030”**



Berdasarkan ekspektasi tersebut, terdapat beberapa indikator yang perlu dicapai sebagai landasan untuk mencapai industri gim Indonesia yang kuat dan mampu berkompetisi di pasar regional dan global tahun 2030, diantaranya:

## 1 Pertumbuhan Pesat Pengembang dan Studio

- Jumlah pengembang bertambah signifikan, dengan peningkatan studio kecil-menengah hingga 40%.
- Pertumbuhan studio kelas menengah mencapai 30%, dengan peningkatan kemampuan menggaji karyawan hingga 3x UMR daerah.

## 2 Pencapaian *Revenue* dan Dampak Ekonomi

- Dari 121 studio gim, 10% meraih pendapatan lebih dari USD 10 juta per tahun.
- Lebih dari 20 gim Indonesia mencetak *revenue* di atas USD 10 juta, dan lebih dari 50 game menghasilkan lebih dari USD 1 juta.
- Produk AAA Indonesia berkontribusi lebih dari USD 100 miliar.
- Industri gim memberikan dampak nyata pada GDP Indonesia, dengan *revenue* meningkat 30% dan pertumbuhan gim premium mencapai 80%.

### 3 Perkembangan Teknologi dan Ekosistem

- Indonesia mengembangkan teknologi gim sendiri, tanpa bergantung pada teknologi luar.
- Muncul *publisher* lokal dan perusahaan besar di sektor gim.

### 4 Transformasi Budaya Gaming

- Budaya bermain gim bajakan semakin hilang, dengan tekanan sosial terhadap pemain gim ilegal.

### 5 Dominasi di Pasar Regional dan Global

- Indonesia menjadi pusat industri gim di Asia Tenggara dan pemimpin developer gim di APAC dan ASEAN.
- Masuk sebagai Top 2 penghasil *revenue* gim di ASEAN.
- Gim Indonesia mulai mendunia, dengan 1-2 gim besar bersaing di pasar global.

### 6 Peluang Pasar dan Diversitas Pemain

- Mayoritas *revenue* berasal dari pengeluaran pasar gim Indonesia.
- Semakin banyak pemain wanita, berkontribusi pada peningkatan performa industri gim.
- Gim Indonesia diharapkan menyamai kesuksesan industri gim Polandia.



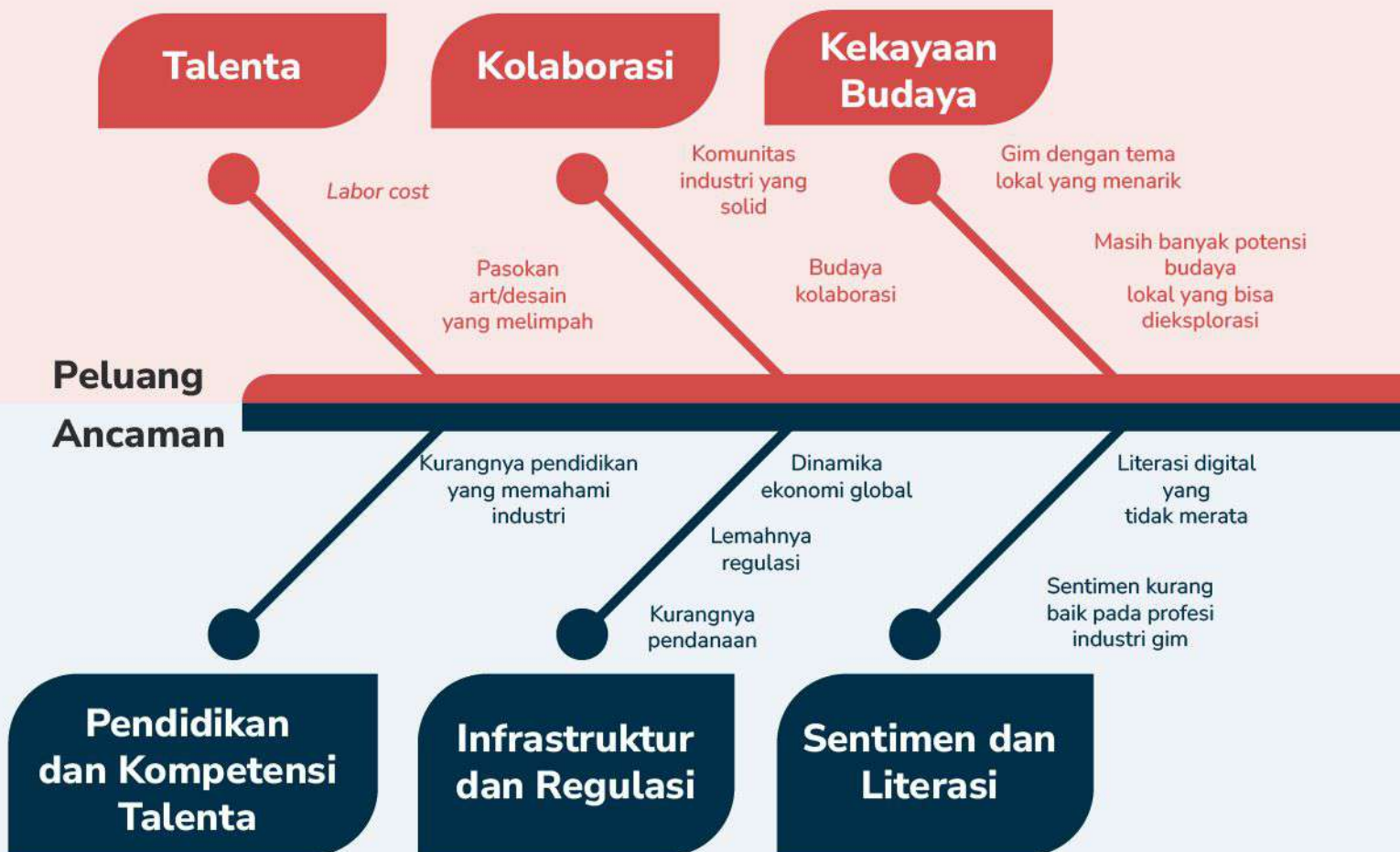
## ***Focus Group Discussion (FGD) Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024***



*Focus Group Discussion (FGD) Peta Ekosistem Industri Gim Indonesia 2024 dilaksanakan di Midpoint Place, Jakarta Pusat, pada hari Senin, 25 November 2024. FGD dihadiri perwakilan dari industri gim (kecil, menengah, besar), asosiasi gim, akademisi, dan praktisi di bidang gim.*

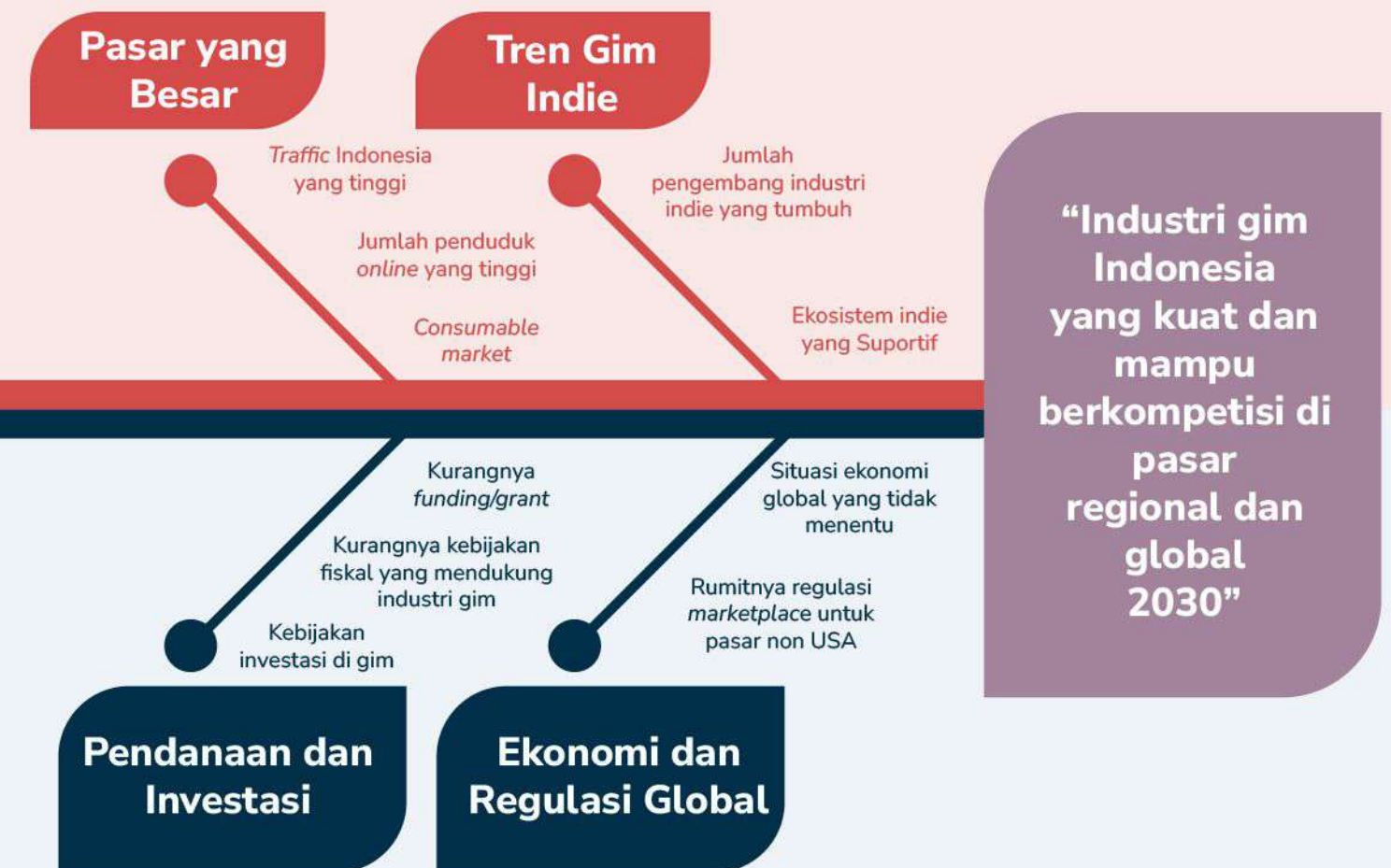
FGD ini menentukan proyeksi industri gim Indonesia di tahun 2024 dan bagaimana strategi untuk mencapai proyeksi tersebut.

## Analisis Peluang dan Ancaman untuk Mencapai Industri Gim Nasional yang Kuat dan Mampu Berkompetisi di Pasar Regional dan Global pada Tahun 2030



**Gambar 60.** Bagan peluang dan ancaman (diolah oleh penulis)





## Peluang

# 1



### Talenta

- **Labor cost yang terjangkau:**  
Biaya tenaga kerja relatif lebih murah, mendukung pengembangan industri gim.
- **Production cost competitive:**  
Biaya produksi yang kompetitif, memungkinkan pengembangan gim dengan anggaran terbatas.
- **SDM dengan kreativitas bersaing (art visual):**  
Tenaga kreatif di bidang seni visual yang mampu bersaing di level global.

# 2



### Kolaborasi

- **Dukungan pemerintah (Kemkomdigi, Kemenekraf, Kemendag):**  
kebijakan dan fasilitas untuk mendukung industri gim.
- **Perhatian pemerintah terhadap regulasi:**  
Pemerintah fokus pada pengaturan yang dapat mendukung pengembangan industri gim.
- **Komunitas/Asosiasi industri gim Indonesia yang solid:**  
Keberadaan komunitas dan asosiasi industri yang mendukung kolaborasi dan perkembangan.
- **Semangat kolaboratif tinggi (gotong royong):**  
Budaya kerja sama yang tinggi antar pengembang dan stakeholders di industri gim.



## Peluang

### 3



#### Kekayaan Budaya

- **Sumber daya kultur (kekayaan budaya):**  
Kekayaan budaya Indonesia menjadi daya tarik dalam pembuatan gim dengan tema lokal yang dapat diterima pasar global.
- Masih banyak budaya lokal yang masih bisa dieksplorasi.

### 4



#### Tren Gim Indie

- **Pengembang gim indie Indonesia berkembang pesat:**  
Pengembang gim indie yang semakin tumbuh, menciptakan variasi dan inovasi dalam industri.
- **Ekosistem studio indie yang suportif:**  
Dukungan dari ekosistem yang mendukung pengembang studio indie, menciptakan lingkungan yang kondusif.
- **Market "gim indie" berkembang:**  
Pasar untuk gim indie yang semakin berkembang, baik domestik maupun internasional.

## Peluang

# 5



### Pasar yang Besar

- **Industri gim Indonesia mendapat pengakuan ASEAN:**  
Pengenalannya dan apresiasi terhadap industri gim Indonesia di tingkat regional.
- **Traffic yang bertumbuh karena people power:**  
Pertumbuhan pengguna internet dan pengguna gim yang pesat, memacu industri.
- **Indonesia mulai diakui industri global:**  
Industri gim Indonesia mulai dikenal di pasar global.
- **Domestic market share nasional masih besar:**  
Pangsa pasar domestik yang masih besar memberikan peluang pengembangan gim lokal.
- **Consumable market:**  
Potensi pasar konsumen yang besar, terutama di kalangan pengguna perangkat digital dan gim.
- **Rasa nasionalisme yang tinggi terhadap produk gim dalam negeri :**  
Tingginya rasa bangga dan dukungan terhadap produk gim buatan Indonesia.
- **Jumlah populasi penduduk:**  
Dengan populasi yang besar, Indonesia menjadi pasar yang menarik untuk pengembangan gim.



## Ancaman

# 1



### Pendidikan dan Kompetensi Talenta

- **Kekurangan senior level di akademik dan industri:**  
Kurangnya tenaga profesional dengan pengalaman senior di bidang gim, baik di dunia akademik maupun industri.
- **Kesiapan Pendidikan:**  
Kurikulum pendidikan yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan industri, serta terbatasnya kesiapan untuk mencetak talenta berkualitas (*matured-talent*).
- **Kompetensi pelaku usaha masih rendah:**  
Kualitas kompetensi pelaku industri gim yang masih belum memadai.
- **Sedikit talent yang mengerti *market* dan *business*:**  
Terbatasnya talenta yang memiliki pemahaman yang baik tentang pasar dan analisis bisnis yang tepat.

# 2



### Infrastuktur dan Regulasi

- **Regulasi:**  
Ketidakjelasan dalam aspek hukum, khususnya terkait pengadaan *software* dan *hardware* untuk industri gim.
- **Percepatan penyedia infrastruktur:**  
Perlu adanya percepatan pembangunan infrastruktur yang mendukung perkembangan industri gim.
- **Ekonomi biaya tinggi di Indonesia (pungli):**  
Biaya operasional yang tinggi dan adanya praktik pungutan liar (*pungli*) yang menambah beban bagi perusahaan dalam industri gim.
- **Perusahaan asing masuk terlalu bebas dengan perpajakan yang sama dengan perusahaan lokal:**  
Perusahaan asing masuk dengan kebijakan perpajakan yang serupa dengan perusahaan lokal, yang dapat memberikan keuntungan tidak seimbang.
- **Kesinambungan tata kelola dalam bidang gim (sistem politik):**  
Ketidakseimbangan atau ketidakaturan dalam kebijakan pemerintah mengenai pengembangan industri gim, yang dipengaruhi oleh dinamika politik.

## Ancaman

### 3



#### Sentimen dan Literasi

- **Stigma negatif masyarakat terhadap profesi di dalam industri gim:**  
Persepsi negatif terhadap gim, yang sering dianggap sebagai profesi yang kurang menjanjikan.
- **Sentimen/image negatif pengembang gim sebagai profesi tidak menjanjikan:**  
Anggapan bahwa industri gim bukanlah pilihan profesi yang prospektif bagi banyak orang.
- **Jarak literasi dan infrastruktur yang belum merata:**  
Ketimpangan dalam literasi digital dan infrastruktur tidak merata untuk mengajarkan pembuatan gim yang berkualitas.

### 4



#### Pendanaan dan Investasi

- **Kurang adanya *funding/grant* dari pemerintah:**  
Kurang dukungan pendanaan langsung dari pemerintah untuk industri gim.
- **Pendanaan:**  
Tidak adanya skema pinjaman untuk produk digital (*digital goods*), kebijakan fiskal yang kurang mendukung (terutama masalah pajak).
- ***Lack of government investment:***  
Minimnya investasi pemerintah di sektor ini.
- **Belum adanya fasilitas fiskal (pajak):**  
Kurang kebijakan fiskal yang mendukung, seperti insentif pajak untuk industri gim.
- **Belum adanya SOP/alur investasi gim:**  
Tidak adanya prosedur standar atau alur yang jelas terkait investasi di industri gim.



## Ancaman

# 5



### Ekonomi dan Regulasi Global

- **Situasi ekonomi global yang tidak dapat diprediksi:**  
Ketidakpastian ekonomi global yang dapat memengaruhi pasar dan operasional industri gim.
- **Oligarki persaingan industri gim global:**  
Dominasi beberapa perusahaan besar dalam industri gim global menciptakan kesulitan bagi pemain baru.
- **Regulasi investasi dan fiskal di luar negeri lebih baik dari Indonesia:**  
Negara lain memiliki kebijakan investasi dan fiskal yang lebih mendukung dan menguntungkan dibandingkan Indonesia.
- **Daya saing gim negara lain lebih tinggi di pasar Indonesia:**  
Produk gim dari negara lain lebih kompetitif dan lebih disukai di pasar Indonesia.
- **Rumitnya regulasi marketplace global untuk negara non-USA:**  
Tantangan dalam memasuki pasar internasional akibat regulasi *marketplace* global yang lebih kompleks, terutama bagi negara selain Amerika Serikat.
- **Daya tarik negara lain untuk membangun usaha gim yang lebih tinggi:**  
Negara-negara lain menawarkan insentif lebih menarik, seperti dukungan pemerintah dan regulasi yang lebih ramah bagi pengusaha gim.
- **Saturated market:**  
Pasar gim global yang sudah jenuh, membuatnya semakin sulit untuk menemukan ruang baru bagi produk gim.

11

# Rekomendasi





## Rekomendasi

Perkembangan industri gim nasional di Indonesia memiliki kerangka kebijakan yang cukup jelas dan rencana dengan rencana strategis pemerintah di masa depan. Dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2025–2045, pengembangan industri gim merupakan bagian dari Misi 2: Transformasi Ekonomi, khususnya melalui IE4 (Iptek, Inovasi, dan Produktivitas Ekonomi) dan IE6 (Transformasi Digital). Industri gim diposisikan sebagai pendorong inovasi berbasis teknologi digital dan kekayaan intelektual, yang mendukung penguatan produktivitas ekonomi nasional.

Sejalan dengan RPJPN, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2025–2029 menguraikan pengembangan industri gim sebagai salah satu kegiatan prioritas nasional dengan fokus pada Penguatan Ekosistem Aplikasi dan Gim (03.06.04). Sasaran kebijakan ini untuk meningkatkan kinerja subsektor aplikasi dan gim melalui penguatan ekosistem ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual, peningkatan kapasitas dan kapabilitas SDM, pengembangan infrastruktur kreatif seperti hub/sentra kreatif, serta penyusunan regulasi dan penyediaan insentif fiskal dan non-fiskal. Strategi ini juga mencakup perluasan pasar dan distribusi produk gim baik di dalam maupun luar negeri.

Sehingga berdasarkan identifikasi permasalahan dan peluang industri di BAB 10, arah kebijakan RPJPN 2025-2045, RPJMN 2025-2029, serta kebijakan terkait seperti UU 24/2009 tentang Ekonomi Kreatif, maka tujuan utama pembangunan industri gim nasional adalah:

**“PENGUATAN INDUSTRI GIM NASIONAL  
YANG INKLUSIF, INOVATIF, DAN  
BERDAYA SAING GLOBAL TAHUN 2030”**





**Gambar 61.** Arsitektur strategis penguatan industri gim nasional 2030



Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat arsitektur utama, seperti pada Gambar 61, yang terdiri 3 fondasi dan pilar utama, diantaranya:

- A** Meningkatkan riset dan pengembangan berbasis IPTEK serta pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mendukung proses kreatif dan produksi konten gim.
- B** Menjamin kualitas dan keberlanjutan SDM kreatif melalui integrasi pendidikan formal, vokasi, serta program sertifikasi berbasis standar industri.
- C** Memperluas akses terhadap pembiayaan, termasuk skema berbasis kekayaan intelektual, melalui fasilitasi dana publik dan swasta.
- D** Mendorong penyediaan infrastruktur digital dan fisik yang mendukung aktivitas produksi dan distribusi konten gim nasional.
- E** Mengembangkan sistem pemasaran domestik dan internasional melalui promosi, platform digital, serta diplomasi kreatif.
- F** Menyediakan insentif fiskal dan non-fiskal yang terarah bagi pelaku industri gim untuk meningkatkan daya saing.
- G** Memperkuat fasilitasi perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual dalam setiap rantai produksi industri gim.
- H** Menjamin perlindungan atas hasil kreativitas dan hak digital melalui kebijakan klasifikasi konten, keamanan data, serta pengawasan distribusi yang berbasis teknologi.

Arsitektur tersebut merupakan landasan yang direkomendasikan dalam melakukan kebijakan terkait industri gim di masa depan, seperti Perubahan Peraturan Presiden tentang Percepatan Perkembangan Industri Gim Nasional dan kebijakan turunannya. Untuk mencapai tujuan tersebut maka berikut adalah lembaga pemerintah yang berperan dalam menyusun dan pelaksanaan strategi diatas:

1 **Komponen Fondasi**

| Komponen Fondasi         | Kementerian/Lembaga                     |
|--------------------------|-----------------------------------------|
| Penyediaan Infrastruktur | Kemkomdigi, Kemenekraf, Bappenas        |
| Pengembangan Pendidikan  | Kemdikbudristek, Kemnaker, Kemensaintek |
| Perkembangan Riset       | BRIN, Kemdikbudristek, Kemenekraf       |

2 **Komponen Pilar Strategis**

| Pilar Strategis                                   | Kementerian/Lembaga                                          |
|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Fasilitasi Pendanaan & Pembiayaan                 | Kemenkeu, OJK, Kemenekraf                                    |
| Pengembangan Sistem Pemasaran                     | Kemenekraf, Kemlu, Kemendag                                  |
| Pemberian Insentif                                | Kemenkeu, Kementerian Investasi/BKPM, Kemenekraf, Kemkomdigi |
| Fasilitasi Kekayaan Intelektual (KI)              | Kemenkumham (DJKI), Kemenekraf                               |
| Perlindungan Hasil Kreativitas & Regulasi Digital | Kemkomdigi, BSSN, Kemenkumham, Kemenekraf                    |







# REFERENSI



- OECD. (1995). The Measurement Of Scientific And Technological Activities Manual On The Measurement Of Human Resources Devoted To S&T "Canberra Manual". Paris: OECD Publications Service.
- Newzoo. (2024). Global games market report 2024: The year in numbers. Diambil dari <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2024>
- APJII. (2024). Survei Internet APJII 2024. Diambil dari <https://survei.apjii.or.id/>.
- Lehtonen, M., Schilli, K., & Harviainen, J. (2021) Resilient Values in Game Industry Formation: Institutional Perspective to the Finish Context, Games and Culture. 17. pp. 614-638. Diambil dari <https://doi.org/10.1177/15554120211049572>
- Kemenparekraf. (2022). Bonus Demografi Bisa Perkuat Potensi Pasar Industri Game Indonesia. Antara. Diambil dari <https://m.antaranews.com/amp/berita/3862539/bonus-demografi-bisa-perkuat-potensi-pasar-industri-game-indonesia>. Fitra Ashari.
- Badan Pusat Statistik. (2023). Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2023. Diakses dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/09/30/b50f00b8615fc8716c8e02d4/indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-2023.html>.
- Badan Pusat Statistik. (2025, Januari 27). Tabel Input-Output Indonesia 2020. Diakses dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2025/01/27/ea74e60a8662a70a734-fa431/tabel-input-output-indonesia-2020.html>
- Badan Pusat Statistik. (2022). Produk Domestik Regional Bruto per Kapita atas Dasar Harga Berlaku menurut Provinsi (ribu rupiah), 2022. Diakses dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/YWtoQlRVZzN MU5qU1VOSlRFeFZiRTR4VDJOTV-V U M D k j M w = = / p r o d u k - d o m e s t i k - r e g i o n - a l - b r u t o - p e r - k a p i t a - a t a s - d a s a r - h a r g a - b e r l a k u - m e n u r u t - p r o v i n s i - - r i b u - r u p i a h - - - 2 0 2 2 . h t m l ? y e a r = 2 0 2 2>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2023. Diakses dari <https://www.bps.go.id/id/publication/2024/09/30/b50f00b8615fc8716c8e02d4/indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-2023.html>.

# LAMPIRAN



**LAMPIRAN 1.****Daftar Perguruan Tinggi dengan Bidang Gim di Indonesia**

| No. | Universitas                                  | Kota            | Nama Program        | Jenjang | Tahun Berdiri |
|-----|----------------------------------------------|-----------------|---------------------|---------|---------------|
| 1   | Universitas Negeri Malang                    | Malang          | Game Animasi        | D3      | 2008          |
| 2   | Politeknik Elektronika Negeri Surabaya       | Surabaya        | Teknologi Game      | D4      | 2014          |
| 3   | Universitas Sampoerna                        | Jakarta Selatan | Teknologi Permainan | D4      | 2018          |
| 4   | Politeknik Negeri Batam                      | Batam           | Teknologi Permainan | D4      | 2024          |
| 5   | Politeknik Negeri Media Kreatif              | Jakarta         | Teknologi Permainan | D4      | 2019          |
| 6   | Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC" Yogyakarta | Yogyakarta      | Teknologi Permainan | D4      | 2014          |

## LAMPIRAN 2.

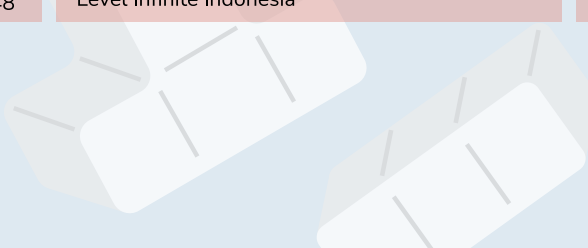
### Daftar Pengembang dan Penerbit Gim di Indonesia

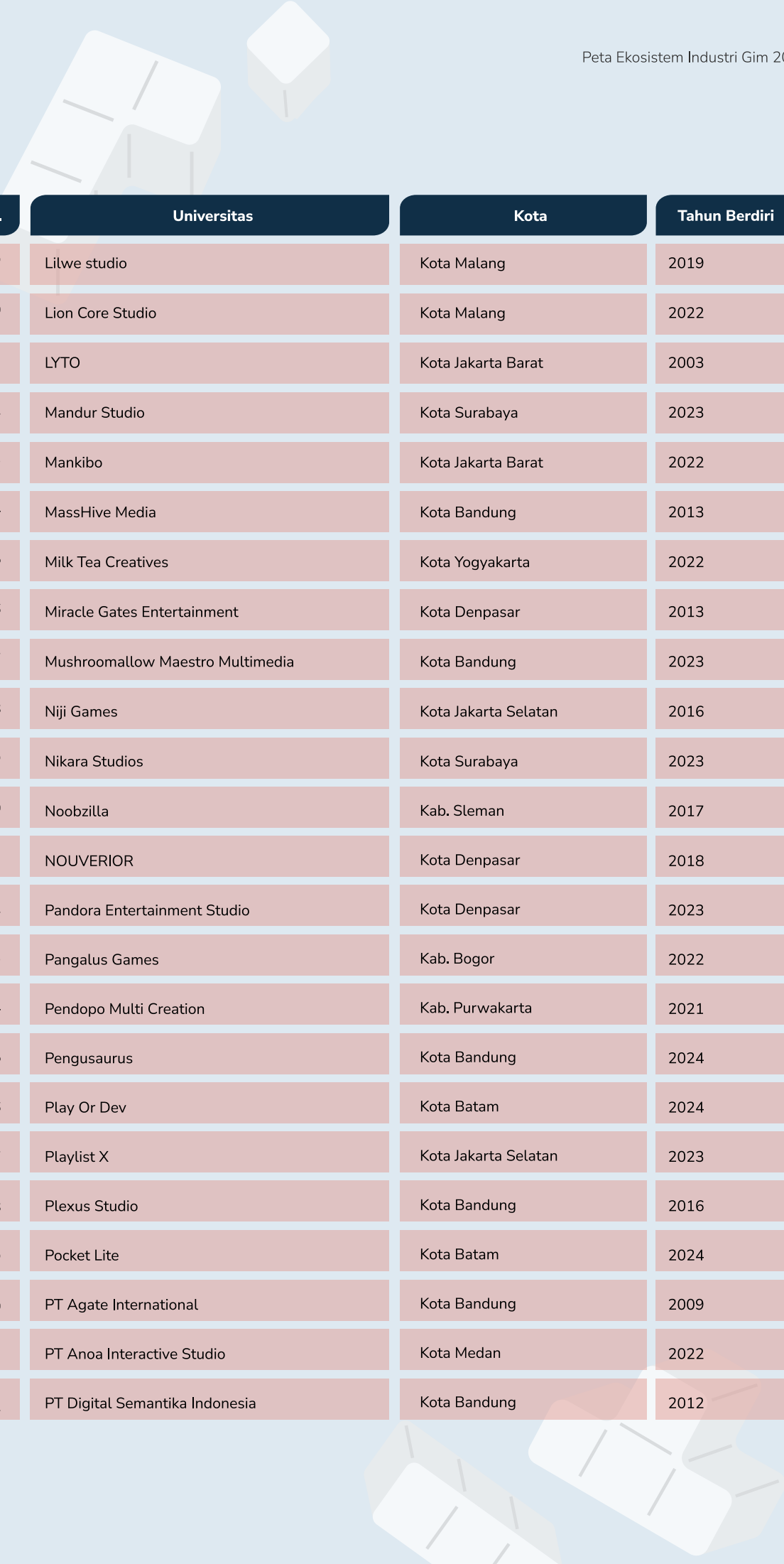
| No. | Universitas                | Kota                 | Tahun Berdiri |
|-----|----------------------------|----------------------|---------------|
| 1   | 3PM Game Studio            | Kota Malang          | 2022          |
| 2   | 4Happy Studio              | Kota Batam           | 2019          |
| 3   | Agape Games                | Kab. Bandung         | 2021          |
| 4   | Aim to Mite                | Kota Surabaya        | 2022          |
| 5   | Akhir Pekan Studio         | Kota Jakarta Barat   | 2022          |
| 6   | Alchemy Cat                | Kota Bandung         | 2022          |
| 7   | Algorocks                  | Kota Malang          | 2016          |
| 8   | Anantarupa                 | Kota Jakarta Barat   | 2011          |
| 9   | Animesme                   | Kota Bandung         | 2023          |
| 10  | Arcadesindo Games          | Kota Jambi           | 2014          |
| 11  | Arsanesia                  | Kota Bandung         | 2011          |
| 12  | Authentic Remixes          | Kota Jakarta Selatan | 2019          |
| 13  | Bara Games                 | Kota Jakarta Barat   | 2019          |
| 14  | Berangin Creative          | Kab. Pekalongan      | 2022          |
| 15  | BigDade Studio             | Kota Manado          | 2018          |
| 16  | Cemong Studio              | Kota Bekasi          | 2022          |
| 17  | Clay Game Studio           | Kota Malang          | 2015          |
| 18  | Confiction Labs            | Kota Jakarta Barat   | 2022          |
| 19  | Cutopia                    | Kab. Tabanan         | 2020          |
| 20  | CV. Gingersun Games        | Kab. Sidoarjo        | 2022          |
| 21  | CV. Putra Media Asia       | Kota Tarakan         | 2020          |
| 22  | Dako Games                 | Kota Malang          | 2023          |
| 23  | Digital Breeze Interactive | Kota Bandung         | 2021          |
| 24  | Efseven Studio             | Kota Pekanbaru       | 2023          |





| No. | Universitas                                    | Kota                 | Tahun Berdiri |
|-----|------------------------------------------------|----------------------|---------------|
| 25  | Eternal Dream Studio                           | Kota Bandar Lampung  | 2017          |
| 26  | Fallin Productions                             | Kota Depok           | 2023          |
| 27  | Forgefun                                       | Kota Jakarta Barat   | 2023          |
| 28  | Frame Rats Digital / PT. Bingkai Tikus Digital | Kab. Kudus           | 2024          |
| 29  | Gaco Games                                     | Kota Surakarta       | 2018          |
| 30  | Gambir Studio                                  | Kab. Sleman          | 2016          |
| 31  | GameChanger Studio                             | Kab. Tangerang       | 2013          |
| 32  | Ganesha Inovasi Teknologi                      | Kota Denpasar        | 2022          |
| 33  | GINVO Studio                                   | Kab. Bogor           | 2018          |
| 34  | Glaidd Studio                                  | Kota Batam           | 2024          |
| 35  | GrinSmile Studio                               | Kab. Sidoarjo        | 2021          |
| 36  | GU-Studio                                      | Kota Bandung         | 2017          |
| 37  | HWinsen Games                                  | Kota Jakarta Pusat   | 2019          |
| 38  | Ikadev Studio                                  | Kota Jakarta Selatan | 2023          |
| 39  | Ikan Asin Production                           | Kab. Bandung         | 2023          |
| 40  | Imperial Interactive                           | Kab. Kediri          | 2022          |
| 41  | Itiak Games                                    | Kota Samarinda       | 2023          |
| 42  | JEVO Games                                     | Kota Padang          | 2022          |
| 43  | KhaiLabs                                       | Kab. Probolinggo     | 2021          |
| 44  | KOLARIHO / Rigged Box Softworks                | Kota Surakarta       | 2024          |
| 45  | Koperasi Jasa Lets Play Game Studio            | Kota Batu            | 2024          |
| 46  | Koperasi Lets Play Game Studio                 | Kota Malang          | 2024          |
| 47  | Leolit Games                                   | Kota Semarang        | 2021          |
| 48  | Level Infinite Indonesia                       | Kota Jakarta Pusat   | 2019          |



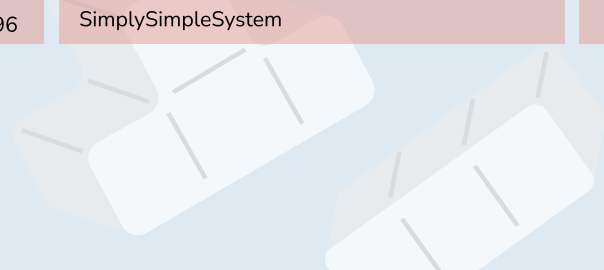


| No. | Universitas                      | Kota                 | Tahun Berdiri |
|-----|----------------------------------|----------------------|---------------|
| 49  | Lilwe studio                     | Kota Malang          | 2019          |
| 50  | Lion Core Studio                 | Kota Malang          | 2022          |
| 51  | LYTO                             | Kota Jakarta Barat   | 2003          |
| 52  | Mandur Studio                    | Kota Surabaya        | 2023          |
| 53  | Mankibo                          | Kota Jakarta Barat   | 2022          |
| 54  | MassHive Media                   | Kota Bandung         | 2013          |
| 55  | Milk Tea Creatives               | Kota Yogyakarta      | 2022          |
| 56  | Miracle Gates Entertainment      | Kota Denpasar        | 2013          |
| 57  | Mushroomallow Maestro Multimedia | Kota Bandung         | 2023          |
| 58  | Niji Games                       | Kota Jakarta Selatan | 2016          |
| 59  | Nikara Studios                   | Kota Surabaya        | 2023          |
| 60  | Noobzilla                        | Kab. Sleman          | 2017          |
| 61  | NOUVERIOR                        | Kota Denpasar        | 2018          |
| 62  | Pandora Entertainment Studio     | Kota Denpasar        | 2023          |
| 63  | Pangalus Games                   | Kab. Bogor           | 2022          |
| 64  | Pendopo Multi Creation           | Kab. Purwakarta      | 2021          |
| 65  | Pengusaurus                      | Kota Bandung         | 2024          |
| 66  | Play Or Dev                      | Kota Batam           | 2024          |
| 67  | Playlist X                       | Kota Jakarta Selatan | 2023          |
| 68  | Plexus Studio                    | Kota Bandung         | 2016          |
| 69  | Pocket Lite                      | Kota Batam           | 2024          |
| 70  | PT Agate International           | Kota Bandung         | 2009          |
| 71  | PT Anoa Interactive Studio       | Kota Medan           | 2022          |
| 72  | PT Digital Semantika Indonesia   | Kota Bandung         | 2012          |





| No. | Universitas                                          | Kota                   | Tahun Berdiri |
|-----|------------------------------------------------------|------------------------|---------------|
| 73  | PT Dreams Studio Indonesia                           | Kota Batam             | 2021          |
| 74  | PT Gamarista Semesta Kreativa                        | Kota Malang            | 2024          |
| 75  | PT Game Multi Realms                                 | Kota Jakarta Selatan   | 2014          |
| 76  | PT Gamecom Team Studio                               | Kota Jakarta Selatan   | 2020          |
| 77  | PT Gameloft Indonesia                                | Kab. Sleman            | 2010          |
| 78  | PT Garena Indonesia                                  | Kota Jakarta Selatan   | 2012          |
| 79  | PT Gim Cap Beruang                                   | Kab. Bekasi            | 2024          |
| 80  | PT IOTA Kreatif Media                                | Kota Jakarta Pusat     | 2021          |
| 81  | PT Klapanom Bangkit Berkarya                         | Kota Malang            | 2023          |
| 82  | PT Meloncat Game Internasional                       | Kota Jakarta Utara     | 2021          |
| 83  | PT Sengkala Dev Nusantara                            | Kota Tangerang         | 2015          |
| 84  | PT. Finoy Utama Sejahtera (Extra Life Entertainment) | Kab Tangerang          | 2020          |
| 85  | PT. Khayalan Kita Bersama                            | Kota Jakarta Utara     | 2019          |
| 86  | PT. Nightspade Multi Kreasi                          | Kota Bandung           | 2011          |
| 87  | PT. Nomina Digital Indonesia                         | Kota Tangerang Selatan | 2022          |
| 88  | PT. Xelo Digital Entertainment                       | Kota Balikpapan        | 2000          |
| 89  | Rainman Studios                                      | Kota Bogor             | 2019          |
| 90  | Redamantine Studios (PT Empat Pilar Redamantine)     | Kota Bogor             | 2019          |
| 91  | Reima Project                                        | Kota Jakarta Barat     | 2024          |
| 92  | Roleplay Studio                                      | Kab. Malang            | 2014          |
| 93  | Roukie Studio                                        | Kab. Malang            | 2022          |
| 94  | Satriver Studio                                      | Kota Malang            | 2014          |
| 95  | Semisoft Entertainment Studios                       | Kota Jakarta Selatan   | 2016          |
| 96  | SimplySimpleSystem                                   | Kab. Jombang           | 2024          |



| No. | Universitas           | Kota                 | Tahun Berdiri |
|-----|-----------------------|----------------------|---------------|
| 97  | SLAB                  | Kota Denpasar        | 2023          |
| 98  | SteakSoft             | Kota Palembang       | 2019          |
| 99  | Strayflux Studio      | Kab. Bogor           | 2023          |
| 100 | Tamatin Entertainment | Kota Bandung         | 2018          |
| 101 | Tentativf             | Kota Bandung         | 2023          |
| 102 | Tiny Sun Games        | Kota Malang          | 2022          |
| 103 | Toge Productions      | Kota Tangerang       | 2009          |
| 104 | toMoMi Games          | Kota Jakarta Selatan | 2023          |
| 105 | UNIQX Studio          | Kota Jakarta Selatan | 2017          |
| 106 | VeryGoodEnof          | Kab. Sleman          | 2023          |
| 107 | Victor Reoli          | Kota Bekasi          | 2024          |
| 108 | Wisageni studio       | Kab. Sleman          | 2015          |



### LAMPIRAN 3.

## Daftar Gim Indonesia

| No. | Nama Game                | Tahun Berdiri | Genre Game                             | Platform                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----|--------------------------|---------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | 2:38 Curse Of The Unborn | 2026          | Puzzle Survival<br>Lainnya, sebutkan   | PC-Steam                                                        | 2:38 Curse Of The Unborn adalah game ber-genre horror-puzzle naratif yang bercerita tentang seorang remaja yang selalu terbangun dari mimpi buruk di jam 2:38 pagi. Ia akan menghadapi misteri demi misteri mengenai keluarganya dalam usahanya membongkar alasan dari mimpi-mimpi buruknya. Game ini memiliki fitur alam lingkungan, puzzle, dan penampakan yang akan berubah-ubah tiap kali game ini dimainkan. |
| 2   | A.T.G                    | 2025          | Racing Shooter<br>Battle Royale        | PC-Steam                                                        | Game bergenre Kart Racing dengan elemen Vehicular Combat & Taxi Simulation, dengan NPC dan road objects yang di generate secara acak di setiap permainan, sehingga memberikan pemain pengalaman yang tidak pernah sama. Pemain bisa memenangkan lomba melalui Lap Time, jumlah penumpang, dan kerusakan yang ditimbulkan.                                                                                         |
| 3   | Akarmaut: Rootmare       | 2026          | Action Adventure<br>Lainnya, sebutkan  | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Dalam game horor psikologis bertahan hidup ini, empat siswa berjuang untuk bertahan hidup melawan hibrida zombie-tumbuhan yang memangsa daging hidup. Terjebak di rumah sakit universitas yang hancur, mereka harus mengelola sumber daya yang terbatas, menjelajahi area tersembunyi, dan menghadapi atau menghindari makhluk- makhluk mengerikan ini. Bisakah mereka melarikan diri?                            |
| 4   | As I Began to Dream      | 2025          | Platformer Puzzle<br>Adventure         | Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                | As I Began to Dream merupakan petualangan tentang seorang gadis kecil bernama Lily dan penyunya yang terjebak di dunia mimpi, menghadapi trauma masa lalunya. Lily dapat mengendalikan dunia mimpinya dengan cara unik untuk dapat lebih baik menavigasi alam kesedihannya.                                                                                                                                       |
| 5   | Asterism Completion      | 2022          | Platformer Puzzle                      | Mobile - Android                                                | Find out by yourself with the challenging puzzles to solve and discover the twist!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 6   | Auto Mine                | 2024          | Simulation Puzzle<br>Lainnya, sebutkan | Mobile - Android                                                | Game auto miner relaxing dengan artstyle 16bit dengan skills                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

| No. | Nama Game           | Tahun Berdiri | Genre Game                                                                                                                                                                       | Platform                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----|---------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7   | Bamboo Warrior      | 2023          | Action- adventure<br>Stealth Action RPG                                                                                                                                          | Mobile - Android<br>Mobile – iOS               | Selamat datang di Bamboo Warrior – Permainan Aksi Taktis Top Down yang Menggetarkan Hati di Play Store! Bergabunglah dalam petualangan epik di tengah-tengah era perang dunia 2 di Asia Tenggara, dan bantu pejuang bambu runcing untuk memimpin perlawanan melawan penjajah yang menindas.<br>Genre: Top Down, Tactical, Action<br>Art Style: Nikmati keindahan seni piksel dan sensasi realistis dari efek gore yang memukau.<br>Sinopsis Cerita: Jalani peran sebagai pejuang bambu runcing yang pemberani, yang bekerjasama dengan petinggi pemerintah untuk melawan penjajah di medan perang Asia Tenggara. Temukan latar belakang sejarah yang mendalam di era perang dunia 2, sambil memimpin perlawanan yang menggetarkan hati dan mengubah alur sejarah.<br>Fitur Keunggulan: Level<br>Menantang: Hadapi tingkat |
| 8   | Battle of Guardians | 2022          | Action Fighting                                                                                                                                                                  | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>PC - Steam | Battle of Guardians adalah game Fighting PVP, PVE, dan Multiplayer Online real-time yang penuh aksi. Pemain akan terlibat dalam pertempuran epik antar faksi dalam dunia Multidimensi. BOG adalah arena bagi para pertarung sejati, di mana para pemain terbaik terus-menerus berjuang untuk mengalahkan lawan mereka untuk menjadi yang terbaik.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 9   | Battle Of Wayang    | 2023          | Fighting Casual                                                                                                                                                                  | Mobile - Android                               | Permainan dimana pemain berperan sebagai dalang yang mengendalikan wayang untuk bertarung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 10  | Big Papi Sweepy     | 0             | Puzzle Casual                                                                                                                                                                    | Mobile - Android                               | Big Papi Sweepy adalah game casual turn- based puzzle dengan aspek renovasi. Jadilah Big Papi, seorang kepala desa yang beralih karir menjadi pahlawan pencuri layaknya Robin Hood, yang menjarah harta dari tirani yang korup. Lalu, bangunlah desamu agar menjadi sejahtera kembali.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 11  | Billy Makin Kid     | 2011          | Strategy game                                                                                                                                                                    | PC - Steam                                     | Bantu Billy untuk menyelamatkan bumi dari serangan monyet alien.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 12  | Bits of Love        | 2025          | Simulation RPG<br>Lainnya, sebutkan                                                                                                                                              | PC - Steam<br>PC – lainnya<br>(sebutkan)       | Bits of Love adalah sebuah visual novel bergenre simulasi romansa di mana player sebagai tokoh utama yang merupakan seorang barista. Ia bertemu dengan 4 pria tampan dan dapat menjalani cerita romansa bersama mereka, sembari menjalankan tugasnya membuat kopi di kafe tempat ia bekerja.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 13  | Bolax               | 2024          | Adventure<br>Simulation<br>First-person shooter<br>Action Fighting<br>Real-time strategy<br>Massively multiplayer<br>online role-playing<br>Party Battle Royale<br>Strategy game | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>PC - Steam | Meta Universe gim dimana player dapat menciptakan dunia, bermain bersama teman, berpetualang bersama, dan menjadi apa saja.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |



| No. | Nama Game            | Tahun Berdiri | Genre Game                                   | Platform                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----|----------------------|---------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14  | Booreaucracy         | 2026          | Simulation<br>Puzzle Casual<br>Strategy game | Konsol - PS<br>Konsol - XBox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Booreaucracy: Master the supernatural in a strategic spirit management game! Set in a world where ancient Asian folklore meets modern technology, guide a team of powerful spirits through dynamic haunting missions. Customize and evolve your spirits, uncover hidden lore, and influence decision-makers. "Booreaucracy" blends humor, strategy, and immersive gameplay for a unique and addictive experience. Are you ready to bring the spirit world to life? |
| 15  | BORED DOGS ALERT     | 2025          | Puzzle                                       | PC - Steam                                                      | BORED DOGS ALERT adalah gim puzzle di mana Anda bermain sebagai anjing. Bantu mereka bergerak dan menemukan kesenangan dengan menggaruk dan menghancurkan perabotan. Selesaikan teka-teki dengan mendorong setiap rintangan dan bersatu dengan anjing- anjing lain untuk mencapai tujuan Anda!                                                                                                                                                                     |
| 16  | Burst Fighter        | 2017          | Lainnya, sebutkan                            | PC - Steam                                                      | Burst Fighter adalah game shoot'em up dengan fitur unik dimana player bisa melakukan kustomisasi kapal yang dipadukan dengan grafis modern dan gaya seni yang memukau. Hindari, lawan, dan kalahkan berbagai musuh yang memiliki beraneka ragam serangan. Rasakan lebih dari 8 pertarungan bos yang menantang dan intens !                                                                                                                                         |
| 17  | Cat Legends          | 2024          | RPG                                          | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                                | Cat Legends is an Idle RPG that simple enough to play with one main action, imagine playing Idle game with 2D Hack and Slash squad RPG mechanics                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 18  | Cats and Seek: Kyoto | 2024          | Puzzle Lainnya, sebutkan                     | PC - Steam                                                      | Game hidden object dimana kamu diajak untuk mencari ratusan kucing yang bersembunyi di kota Kyoto.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 19  | Cats and Seek: Osaka | 2023          | Puzzle Lainnya, sebutkan                     | PC - Steam                                                      | Game hidden object dimana kamu diajak untuk mencari ratusan kucing yang bersembunyi di kota Osaka.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 20  | Cisini Stories       | 2024          | RPG                                          | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                                | Cisini stories adalah rpg dan visual novel untuk wanita                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 21  | Citampi Stories      | 2019          | RPG                                          | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                                | Citampi Stories adalah RPG visual novel tentang cinta dan hidup pemuda desa yang merantau ke kota                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

| No. | Nama Game             | Tahun Berdiri | Genre Game                                  | Platform                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----|-----------------------|---------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 22  | COLLECTOR-X           | 2024          | Massively multipla yer online role- playing | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                      | Bersiaplah untuk perjalanan epik ke X-World, sebuah planet mistis yang terletak di dalam Galaksi Andromeda, tempat Collector-X menunggu! Mulailah petualangan dengan MMORPG seluler pertama di Indonesia! Selami fitur-fitur berikut dan banyak lagi: 1. Garis Waktu Berganda Lintasi garis waktu yang berbeda dan hadapi beragam monster di peta yang sama. Siang dan malam menghadirkan tantangan unik, dengan setiap musuh yang jatuh menjatuhkan item berharga untuk Set Peralatan Anda. 2. Sistem Perdagangan Buka stan penjual otomatis Anda sendiri, berdagang bahkan saat offline hingga 12 jam. Bagikan kekayaan Anda dengan |
| 23  | Connectank            | 2021          | Action Strategy Game lainnya sebutkan       | Konsol - PSKonsol - XBox Konsol - Nintendo PC - Steam | ConnecTank adalah permainan aksi untuk satu hingga empat pemain di mana Anda mengendalikan sebuah tank besar. Sambungkan sabuk konveyor, buat amunisi, dan padamkan api saat Anda bertempur melawan tank rival untuk membantu Finneas Fat Cat mengirimkan paket. Bangun tank baru dan ambil pekerjaan di dunia yang terus berubah.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 24  | Cosmobot              | 2024          | Platformer Action                           | Mobile - Android<br>PC – lainnya (sebutkan)           | Perjalanan menjelajahi luar angkasa bersama Cosmobot untuk mengejar seorang ilmuan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 25  | Cotton Match          | 2024          | Puzzle Casual Strategy game                 | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                      | Cotton Match is a match-3 game full of heartwarming stories! Made especially for you who loves Weaving, Knitting, Art and Fashion. Solve fun yet challenging puzzles, while helping Emi restore and renovate her dream fashion boutique inherited by her grandma. Cotton Match is a heartwarming puzzle games. Solve the match-3 puzzles, clear the obstacles, reach your goal and help grandma decorate and revive the abandoned boutique. Follow the wonderful story, find surprise and embark the new adventure!                                                                                                                   |
| 26  | Cozy Little Terrarium | 0             | Simulation Casual Lainnya, sebutkan         | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                      | Cozy Little Terrarium adalah game di mana pemain bisa mendesain terarium-nya sendiri dari komponen yang disediakan. Desain terarium lalu raih profit dari pameran terarium. Kumpulkan semua varian terarium yang ada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 27  | Cursed Legacy         | 2025          | Action Lainnya, sebutkan                    | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                      | Cursed Legacy adalah game 2D-pixel top-down action roguelite yang terinspirasi dari Fruit Ninja. Game ini menawarkan perpaduan unik antara slash mechanic dari Fruit Ninja dengan elemen roguelite seperti random upgrades, objectives, and encounters. Semakin banyak musuh yang dikalahkan dalam satu serangan, semakin besar reward yang didapatkan.                                                                                                                                                                                                                                                                               |



| No. | Nama Game                   | Tahun Berdiri | Genre Game                  | Platform                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----|-----------------------------|---------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 28  | Cyberschool                 | 2022          | Action Fighting             | PC - Steam                                                          | Fighting dengan combo free flow combat                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 29  | Dadoo                       | 2024          | Party Lainnya, sebutkan     | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>PC - Steam                      | Dadoo adalah permainan board game multiplayer yang dapat merusak pertemanan                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 30  | Darurururat (working title) | 2025          | Simulasi on                 | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | NA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 31  | Deadliner                   | 2023          | Adventure Platformer        | PC – lainnya (sebutkan)                                             | Prove your might in platforming with a slap of surprise and memorization elements with cute cartoon-style characters. Deadliner tells a tale of Dudung's struggle in completing his final research assignment as a college student. He is an embodiment of optimism and perfectionism, but fate won't give him a good luck.        |
| 32  | Decayed Signal              | 2024          | Adventure Lainnya, sebutkan | PC – lainnya (sebutkan)                                             | Cosmic Horror di luar angkasa mencari signal dan tanda-tanda kehidupan                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 33  | Echose Below                | 2026          | RPG Strategy game           | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                     | Permainan yang melakukan pemburuan untuk menghancurkan sisi gelap alien yang masuk ke dalam bumi agar tidak menghancurkan desa kami                                                                                                                                                                                                |
| 34  | EDDA Cafe                   | 2021          | Lainnya, sebutkan           | Mobile - Android<br>PC – lainnya (sebutkan)                         | Visual novel pendek yang menceritakan kisah seorang gadis bernama Mina yang kehilangan kekasihnya. Dia menyalahkan dirinya selama bertahun-tahun hingga suatu hari, Mina mengunjungi sebuah kafe misterius dimana dia diberikan kesempatan kedua untuk kembali ke masa lalu dan mengubah nasibnya.                                 |
| 35  | Evermore Knights            | 2023          | RPG                         | Mobile - Android                                                    | Game JRPG yang menceritakan perjalanan seorang 'Commissioner' di dalam dunia Temeris. Sebagai seorang 'Commissioner', player akan membentuk grup berisikan 4 karakter yang dapat di kustomisasi secara bebas oleh pemain. Pemain dapat mengumpulkan Evergems dengan cara menuntaskan misi, PVP, dungeon mode dan masih banyak lagi |
| 36  | Faerie Afterlight           | 2023          | Platformer                  | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                     | Faerie Afterlight adalah game Metroidvania yang disusun dengan desain yang sangat indah dan melimpah ruah dengan kebajikan, keberanian, persahabatan sejati, dan soundtrack yang menyenangkan yang melengkapi keindahan dunia game ini.                                                                                            |
| 37  | Famera (working title)      | 2026          | Adventure Action- adventure | PC - Steam                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

| No. | Nama Game                         | Tahun Berdiri | Genre Game                             | Platform                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----|-----------------------------------|---------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 38  | Fantasia Farm : A Magical Harvest | 2026          | Simulation Lainnya, sebutkan           | PC - Steam                                                         | Dalam "Fantasia Farm: A Magical Harvest" pemain akan menjadi petani yang mengurus ladang kakek dengan unsur magis di dalamnya. Pemain akan mengelola tanaman dan hewan yang unik, membentuk hubungan dengan warga desa, dan bertugas untuk menyelamatkan desa dari ketidaksuburan yang melanda.                                                                                                                                                                                              |
| 39  | Find The Difference Indonesia     | 2022          | Puzzle                                 | Mobile - Android                                                   | Game mencari perbedaan dengan tema foto2 pemandangan Indonesia untuk mempromosikan Indonesia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 40  | Fortress Defender                 | 2024          | Casual Strategy game                   | Mobile - Android                                                   | Game tower defense dimana pemain diminta membangun pertahanan di dalam game                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 41  | Frontier Fortress - Tower Defense | 2022          | Real-time strategy Strategy game       | PC - Steam<br>PC - lainnya (sebutkan)                              | Frontier Fortress - Tower Defense adalah gim tower defense yang bertema abad pertengahan. Gim ini mengkombinasikan tower defense dengan unsur-unsur RTS klasik dan disajikan dalam tampilan aksonometrik dengan grid 20x20.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 42  | FUREA UERZT : MARS CODE           | 2024          | Adventure Simulation Lainnya, sebutkan | PC - Steam                                                         | Your Furea Uerzt adventure awaits! Explore the dynamic Martian landscape. Become a hero who protects Earth from extinction due to a meteor strike. Activate quantum teleportation and future-related electromagnetic fields as shields. Have a fun experience with Furea Uerzt.                                                                                                                                                                                                              |
| 43  | Gaming Cafe Life                  | 2024          | Simulation                             | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>PC - Steam                     | Miliki dan urus warnetmu sendiri!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 44  | Garden of Wandering Souls         | 2024          | Puzzle Lainnya, sebutkan               | Mobile - Android                                                   | Garden of Wandering Souls adalah game tower defense rogue-lite yang menantangmu untuk merancang strategi menggunakan kartu dan ubin acak guna menyelamatkan jiwa-jiwa yang tersesat sebelum mereka benar-benar hilang. Dalam dunia indah namun penuh bahaya ini, jiwa-jiwa yang sudah meninggal berkumpul di taman misterius sebelum mencapai tujuan akhir mereka. Namun, jika terlalu lama berada di sana, mereka mulai kehilangan ingatan dan identitas, hingga akhirnya lenyap selamanya. |
| 45  | Giggles and Gold                  | 0             | Puzzle Casual                          | Mobile - Android                                                   | Turn-based puzzle di mana pemain berusaha mencapai finish dengan menghindari musuh dan menggunakan Skill di setiap putarannya. Pemain melangkah ke tempat dengan tanda, mirip seperti pion catur.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 46  | Grammarian Ltd.                   | 2022          | Simulasi on Puzzle Lainnya, sebutkan   | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>Konsol -Nintendo<br>PC - Steam | Grammarian Ltd adalah permainan edukasi belajar grammar dengan cara yang menyenangkan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |



| No. | Nama Game               | Tahun Berdiri | Genre Game                                                           | Platform                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----|-------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 47  | Great Marble Adventure  | 2022          | Platformer Lainnya, sebutkan                                         | PC - Steam                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 48  | Helen                   | 2025          | Simulasi on                                                          | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                                                     | Helen is a cozy adventure game set in mid- 2010s Indonesia that tells a story about overcoming quarter-life crises, social expectations, and finding gratitude for life's little joys. Helen, a violinist content creator and office worker lost in monotonous life routines until you find a mysterious origami letter that embarks on a soul-searching journey of self- discovery. Respond to the letters, fold into origami, explore the town and find gratitude in small things in life. |
| 49  | Hell's Pharma           | 2019          | Simulasi on                                                          | PC - Steam                                                                                          | Sebagai seorang Intern, tanggung jawab pemain adalah menyembuhkan iblis yang sakit dengan meracik bahan-bahan sesuai resep yang diberikan. Namun, berhati-hatilah, karena tidak semua iblis dapat dipercaya. Beberapa di antaranya berpotensi menyalahgunakan obat secara ilegal. Pemain memiliki waktu 3 minggu untuk membuktikan keahlian pemain sebelum dinilai untuk kelulusan.                                                                                                          |
| 50  | Horror Village Sukawedi | 2023          | Adventure                                                            | Mobile - Android                                                                                    | Horror Village Sukawedi adalah game Hide and Seek yang mengimplementasikan procedural map generation dan memperkenalkan tipe musuh baru: Hantu. Pemain harus mencari pintu keluar dan menghancurkan kutukan yang tersebar di dalam level.                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 51  | HRD Simulator           | 2024          | Simulasi on RPG                                                      | PC - Steam                                                                                          | Membantu tokoh utama Ummu menjalani karirnya sebagai HRD pemula untuk mengatur karyawan mencapai produktifitas yang ditargetkan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 52  | I NEED SPACE            | 2026          | Adventure<br>Platformer RPG<br>Action Adventur<br>eLainnya, sebutkan | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>Konsol - PS<br>Konsol - XBox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Petualang seorang astronot bersama seekor kucing kosmik, untuk memulihkan kembali alam semesta yang sedang mengalami pandemi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 53  | In The Days of My Life  | 2025          | Adventure<br>Simulasi on<br>Adventur e                               | Konsol - PS<br>Konsol - XBox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                     | Game simulasi manajemen dimana player berperan sebagai Dewi (anak seorang Mafia) yang ingin mencoba merasakan hidup normal setelah selama ini dia selalu hidup dengan cara Mafia. Player akan menjalani hidup sebagai Dewi dan juga membantu Dewi menentukan jalan hidupnya. Apakah menjalani hidup normal atau menjalani hidup sebagai Mafia                                                                                                                                                |
| 54  | INDEKOS                 | 2026          | Simulasi on Action                                                   | PC - Steam                                                                                          | Bercerita tentang kehidupan anak kos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

| No. | Nama Game                                | Tahun Berdiri | Genre Game                                 | Platform                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----|------------------------------------------|---------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 55  | Indera Abyss                             | 2024          | Adventure<br>Action Fighting<br>Action RPG | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                | Indera Abyss membawa Anda ke dalam dunia gelap dan misterius, di mana sebagai seorang pelajar, Anda bergabung dengan kelompok rahasia untuk melawan kutukan yang mengacaukan pikiran. Terlibat dalam pertarungan epik dan cepat melawan musuh dengan taktik yang berubah-ubah. Kuasai keterampilan dan kombo unik untuk memenangkan pertarungan, ungkap rahasia, temui karakter-karakter menarik, dengan grafis 3D Anime Style yang keren para indera akan siap menghadang musuh dan berusaha menghentikan kutukan untuk menyelamatkan dunia.            |
| 56  | IOTA Kids                                | 2023          | Lainnya, sebutkan                          | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                | Aplikasi entertainment ramah anak dengan fitur interaktif yang mengedepankan penggunaan IP (Karakter) menarik.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 57  | JOLTED - Puzzle Fighter                  | 2025          | Fighting Puzzle                            | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                | JOLTED: Battle Puzzle adalah perpaduan game battle dan puzzle mirip game klasik Puyo Puyo, Baku Baku Animal, Puzzle Fighter, dan Puzzle Kombat dengan tema post apocalyptic. Mengharuskan pemain mengendalikan sepasang kotak dalam empat warna cerah, menempatkannya secara strategis dan mencegahnya menumpuk ke atas sambil mengumpulkan poin yang akan diubah menjadi serangan untuk menguras health point lawan. Pemain dapat berstrategi memilih dan memodifikasi setiap bagian badan karakter untuk bertahan dan menang dalam setiap pertarungan. |
| 58  | Jurit Malam: Kost 1000 Pintu             | 2024          | Adventure Lainnya, sebutkan                | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                | Kost 1000 pintu yang terkenal menyimpan 1000 misteri. Suci, seorang mahasiswi yang hanya ingin mencari kosan murah, terjebak di sana. Bantulah ia menemukan jalan keluarnya dalam Jurit Malam: Kost 1000 Pintu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 59  | Kejora                                   | 2025          | Adventure Puzzle                           | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                 | Kejora adalah game hand-drawn naratif puzzle game yang menceritakan tentang seorang gadis bernama Kejora yang mengalami hal yang sama setiap hari di desanya. Bersama dua temannya, mereka berusaha untuk menyelesaikan masalah yang ada di desanya tersebut.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 60  | Kidbash: Super Legend                    | 2026          | Adventure<br>Platformer Action             | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                 | Kidbash: Super Legend adalah game roguelite action platformer yang di develop oleh Authentic remixes, Fatraccoon games, dan niji games.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 61  | KISS : K-pop Idol StoryS - Road to Debut | 2025          | Simulasi on RPG<br>Lainnya, sebutkan       | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | KISS is a love letter to the exciting world of K-pop! In this Life Simulator, you're the mighty manager who scouts for talent, manages their schedule, makes their budget, plans their social media, picks their music & their fashion! Debut the next hit K-pop idol group!                                                                                                                                                                                                                                                                             |



| No. | Nama Game                             | Tahun Berdiri | Genre Game                   | Platform                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|---------------------------------------|---------------|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 62  | Klompencapir                          | 2012          | Puzzle Casual                | Mobile - Android                                                                              | Trivia dengan konten 90an Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 63  | Klompencapir Regu B                   | 2014          | Puzzle Casual                | Mobile - Android                                                                              | Trivia dengan konten 90an Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 64  | Knight vs Giant: The Broken Excalibur | 2023          | Action                       | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam<br>PC - lainnya<br>(sebutkan) | Kerajaan Camelot hancur dan para Ksatria Meja Bundar telah gugur oleh serangan raksasa. Bersenjatakan pedang Excalibur yang patah, hanya Raja Arthur yang bisa mengalahkan raksasa dan menguak rahasia kelam di balik munculnya sang raksasa. Rasakan sendiri serunya game action-roguelite bertema Legenda Raja Arthur ini.                                                                                                                                                                                                     |
| 65  | Kohana                                | 2021          | Lainnya, sebutkan            | Mobile - Android<br>PC - lainnya<br>(sebutkan)                                                | Visual novel pendek yang menceritakan kisah seorang pembuat manisan bernama Ren yang tinggal di dunia dimana manusia dan siluman hidup berdampingan. Meskipun tidak berdaya, Ren terpaksa melakukan apapun yang dia bisa untuk mencegah pertarungan antara dua siluman yang dia sayangi, meskipun harus mengorbankan nyawanya sendiri.                                                                                                                                                                                           |
| 66  | Kopsis Story                          | 2024          | Casual                       | PC - lainnya<br>(sebutkan)                                                                    | Game tentang pengelolaan koperasi siswa (kopsis) di sebuah sekolah menengah atas. Di game ini, pemain berperan sebagai murid-murid pengurus koperasi yang menjalankan usaha toko serba ada. Game ini bertujuan memperkenalkan konsep koperasi kepada generasi Z.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 67  | Kopsis Story                          | 2025          | Simulation                   | PC - Steam                                                                                    | Game Simulasi Pengelolaan Koperasi untuk memperkenalkan konsep Koperasi pada Gen-Z.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 68  | Last Dream                            | 2026          | Adventure Platformer         | Mobile - Android<br>PC - Steam                                                                | game tentang petualangan seorang anak yang terlempar ke dunia mimpi dan dia harus kembali ke dunia nyata.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 69  | Litter Factory                        | 2025          | Simulation Party             | PC - Steam                                                                                    | Game Simulasi 3D Pemilahan Sampah untuk edukasi Pilah Sampah.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 70  | Living in 2020                        | 2020          | Simulation Lainnya, sebutkan | Mobile - Android                                                                              | A non-profit interactive story or visual novel based on real life pandemic situation caused by Covid-19 virus. Come with multiple endings. It's tell a story how Adit, a young online delivery driver struggling with his life. The narrative is presented and visualized in modern webtoon style with hand drawn illustration. Story begin when Adit, ordinary young man as representative of generation Z and millenials, work at office. Just fired from his job, he faced the condition of his mother who is already sick.s. |

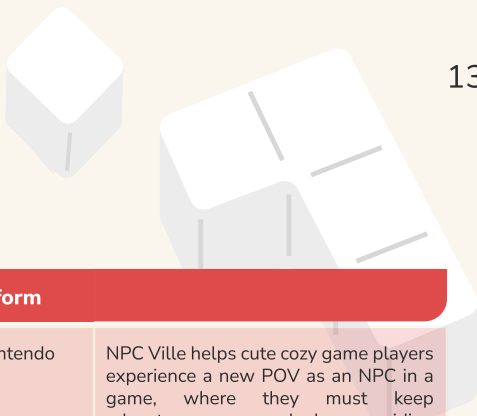
| No. | Nama Game               | Tahun Berdiri | Genre Game                         | Platform                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----|-------------------------|---------------|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 71  | Lokapala                | 2020          | Lainnya, sebutkan                  | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                | Game berkategori esports dengan genre MOBA.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 72  | LOST : The Final Ascent | 2026          | Adventure RPG<br>Action Action RPG | PC - Steam                                                      | Arya, seorang pendaki yang berani dan penuh rasa ingin tahu, memutuskan untuk melakukan perjalanan solo hiking ke sebuah gunung yang terkenal dengan mitos-mitos menyeramkan. Meskipun telah diperingatkan, Arya mengabaikan segala larangan dan bertekad menaklukkan gunung tersebut dan mengungkap kebenaran di balik legenda- legenda itu. Perjalanan yang awalnya tampak biasa berubah menjadi mimpi buruk ketika motor Arya mengalami kebocoran ban saat berada di kaki gunung. Ia menepi ke sebuah warung tua di pinggir jalan, di mana seorang kakek misterius menawarkan bantuan untuk mengantarnya ke pos pendakian.                                                                      |
| 73  | Love Convention 2       | 2023          | Lainnya, sebutkan                  | Mobile - Android                                                | Love Convention 2 adalah game visual novel yang bercerita tentang seluk beluk dunia hobi dan budaya pop Jepang. Game ini merupakan fresh restart dari game pertamanya yaitu Love Convention!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 74  | Mad Rival               | 2023          | Party                              | Mobile - Android                                                | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 75  | Magic Spel              | 2025          | Puzzle Casual<br>Lainnya, sebutkan | Mobile - Android                                                | Game menyusun kata dalam bahasa inggris.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 76  | Matchmaker Agency       | 2024          | Simulation                         | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 77  | Memor Rewind            | 2026          | Lainnya, sebutkan                  | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Jelajahi petualangan visual novel detektif yang mendebarakan bersama asistenmu, Olivina. Hadapi kasus aneh yang membawamu ke dalam gameplay investigasi yang unik dan temui berbagai karakter unik dan memorable yang dapat membantumu atau justru membahayakanmu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 78  | Memories                | 2017          | Lainnya, sebutkan                  | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                | Game otome romantis. Ciptakan kenangan abadi dan pilihan ada di tanganmu! Jika kamu bisa memilih, kehidupan seperti apa yang akan kamu jalani? Bebaskan imajinasimu dengan Memories — My Story, My Choices, sebuah game otome dengan perpustakaan besar berisi kisah-kisah indah yang memungkinkanmu memilih jalan cerita sendiri.Temui para tokoh otome yang memikat di setiap cerita interaktif. Fans otome, bersiaplah untuk jatuh cinta! Jadilah pahlawan dalam petualangan ke dunia isekai yang aneh, atau terlibat dalam novel chat yang penuh cinta.Pilihanmu penting. Setiap keputusan dapat mengubah alur cerita interaktif atau novel chatmu. Akhir seperti apa yang akan kamu dapatkan? |



| No. | Nama Game                                 | Tahun Berdiri | Genre Game                                               | Platform                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|-------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 79  | Meong Escape                              | 2021          | Platformer                                               | Mobile - Android                               | Meong Token First Games dengan tema Horror. Suaranya seram sekali. Game ini menceritakan tentang seorang pria dan seekor kucing yang disebut meong bergandengan tangan mencoba melarikan diri dari kamar gelap. Banyak lingkungan yang mengejutkan menunggu Anda di level yang lebih tinggi.                                                                                                |
| 80  | Meow Merge                                | 2021          | Casual                                                   | Mobile - Android                               | Gabungkan Karakter - karakter kucing lucu dan dapatkan banyak kejutan menarik.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 81  | Metro Runner                              | 2024          | Action Casual                                            | Mobile - Android<br>Platform lainnya           | Main sebagai kucing menyeberangi jalan di perkotaan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 82  | Mirth Island                              | 2025          | Adventure                                                | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                | Join Dodo the duck on a journey where friendship, playfulness, and the rhythm of life intertwine, as he discovers the healing energy of compassion amidst life's challenges.                                                                                                                                                                                                                |
| 83  | Misguided Never Back Home                 | 2022          | Adventure Action<br>Puzzle Survival<br>Lainnya, sebutkan | Mobile - Android<br>Mobile – iOS               | Misguided: Never Back Home adalah game horor aksi 3D dengan visual halus untuk mobile, Grafis Terbaik di Mobile. Nikmati grafis yang memukau untuk Android dengan kontrol yang mulus dan animasi yang halus. Ikuti kisah Silvia, seorang siswi SMA yang terjebak di dunia mistis saat mencari sahabatnya. Pemain akan menghadapi makhluk mistis dan pilihan yang menentukan beragam ending. |
| 84  | Montabi                                   | 2025          | Lainnya, sebutkan                                        | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                | Misguided: Never Back Home adalah game horor aksi 3D dengan visual halus untuk mobile, Grafis Terbaik di Mobile. Nikmati grafis yang memukau untuk Android dengan kontrol yang mulus dan animasi yang halus. Ikuti kisah Silvia, seorang siswi SMA yang terjebak di dunia mistis saat mencari sahabatnya. Pemain akan menghadapi makhluk mistis dan pilihan yang menentukan beragam ending. |
| 85  | Movie Cinema Simulator                    | 2023          | Simulation                                               | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>PC - Steam | Bangun bisnis bioskopmu untuk menjadi yang terbaik di muka bumi!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 86  | My Drink Diary                            | 2023          | Adventure<br>Simulation                                  | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>PC - Steam | My Drink Diary adalah sebuah game simulator menjadi pedagang kopi Keliling di Jepang.                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 87  | My Ex's Wedding /<br>Nikahan Mantan Games | 2025          | Action- adventure<br>Stealth Action RPG                  | PC - Steam                                     | Nikahan Mantan (My Ex's Wedding) is a casual puzzle game which full of comedy where you have a mission to destroy your ex's wedding!                                                                                                                                                                                                                                                        |

| No. | Nama Game                          | Tahun Berdiri | Genre Game                           | Platform                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|------------------------------------|---------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 88  | My Lovely Daughter                 | 2018          | Simulation Lainnya, sebutkan         | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam<br>PC - lainnya (sebutkan)                 | An alchemist simulator that explores the depth of a father's grief and how far he will go to resurrect his daughter. Contains dark and disturbing subject matters, might not be suitable for children or those who are easily disturbed.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 89  | My Lovely Empress                  | 2024          | Simulation Lainnya, sebutkan         | Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                           | An emperor simulation & resource management game where you balance internal factions and build relations with neighboring rulers to ensure the prosperity of your people, all before you reap their souls to resurrect your beloved empress.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 90  | My Lovely Wife                     | 2022          | Simulation Lainnya, sebutkan         | Mobile – iOS<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam<br>PC – lainnya (sebutkan) | A dating, management, and alchemy simulation game that delves into the depths of a man's grief after the sudden death of his beloved wife. Explore the notions of one's willingness to do anything for love and the importance of letting go.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 91  | Niskala : Sacred Knowledge Of Leak | 2025          | Adventure Survival Lainnya, sebutkan | PC - Steam                                                                 | Menceritakan seorang pemuda bernama Putu, yang merupakan anak kuliah yang menetap di kota, yang dimana mempunyai seorang kakek dan tinggal bersama paman nya di kota yang dimana kakeknya baru saja meninggal dan sebelum kakeknya benar-benar meninggal, kakeknya membisikan sesuatu kepada Putu, dan tidak sempat membisikan secara penuh. setelah kakeknya meninggal putu mengalami gangguan misterius, yang berasal dari ilmu "pengeleakan" yang disangka Putu dari kakeknya dan di wariskan untuknya atau berpindah pada dirinya. Putu berusaha mencari informasi tentang apa itu ilmu "pengeleakan" dan bagaimana solusi untuk menyelesaikan hal tersebut, disaat perjalanannya, Putu mengalami beberapa kendala seperti ditipu, dan berobat tidak sembuh-sembuh dan sampai akhirnya menemukan orang yang tepat. Pada akhirnya wawasan Putu mulai bertambah dan kebenaran pun terungkap. |
| 92  | Nonstop Show                       | 2016          | Lainnya, sebutkan                    | Mobile - Android                                                           | Nonstop Show is an fun and easy idle game about starting as street musician that can be the real path to super star Idol in music world! Inside a bus, your dream and fun journey begins! Keep practicing, dressing up, you can be a rich and famous top celebrity someday! Dance along with your friends. An idle clicker game. Just tap your characters to start dance and entertain everyone! Shake your phone or tablet and body, using your own favorite hit songs, from pop to dangdut!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 93  | NOSOL                              | 2024          | Fighting Strategy game               | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                                           | Game fighting 1 vs 1 dengan mengadu keberuntungan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |





| No. | Nama Game                         | Tahun Berdiri | Genre Game                                | Platform                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|-----------------------------------|---------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 94  | NPCVille: Story of The Blacksmith | 2025          | Simulation                                | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                           | NPC Ville helps cute cozy game players experience a new POV as an NPC in a game, where they must keep adventures engaged by providing compelling quests and events.                                                                           |
| 95  | One Last Journey                  | 2025          | Adventure Lainnya, sebutkan               | PC - Steam                                                                |                                                                                                                                                                                                                                               |
| 96  | OSEAN                             | 2025          | Casual                                    | Mobile - Android                                                          | Kumpulkan koleksi ikan-ikan menarik dalam game ini.                                                                                                                                                                                           |
| 97  | My Lovely Wife                    | 2022          | Simulation Lainnya, sebutkan              | Mobile – iOS<br>Konsol - Nintendo<br>PC- Steam<br>PC – lainnya (sebutkan) | A dating, management, and alchemy simulation game that delves into the depths of a man's grief after the sudden death of his beloved wife. Explore the notions of one's willingness to do anything for love and the importance of letting go. |
| 98  | Paw Rumble                        | 2023          | Party Casual Lainnya, sebutkan            | Mobile - Android                                                          | Paw Rumble! adalah game online multiplayer yang seru untuk dimainkan hingga 4 pemain, di mana Anda harus memenangkan kompetisi maskot dengan pemain lain dalam berbagai mode permainan yang unik.                                             |
| 99  | Petaka : The Bloodline Curse      | 2025          | Adventure Action Puzzle Lainnya, sebutkan | PC - Steam<br>PC – lainnya (sebutkan)                                     | Game petualangan Open World di sebuah desa yang sangat mistis demi menguak hal-hal yang terjadi di desa tersebut dengan menyelesaikan beberapa rintangan dan quest yang ada.                                                                  |
| 100 | Petit Island                      | 2024          | Adventure Action Casual                   | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam           | <a href="https://store.steampowered.com/app/1744970/Petit_Island">https://store.steampowered.com/app/1744970/Petit_Island</a>                                                                                                                 |
| 101 | Plane Walker                      | 2026          | Adventure Action                          | PC - Steam                                                                | Petualang ROU mencari cubic untuk mengembalikan dunianya                                                                                                                                                                                      |



| No. | Nama Game              | Tahun Berdiri | Genre Game                               | Platform                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----|------------------------|---------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 102 | Pop It Electronic Game | 2023          | Casual                                   | Mobile - Android                                                                                    | Pop It Electronic Game adalah game yang memadukan nostalgia mainan Pop It Electronic dengan pengalaman digital yang seru dan menghibur. Rasakan sensasi pop bubble yang adiktif dan melatih ketangkasan jari Anda dalam berbagai level menantang yang penuh warna. Dalam Pop It Electronic Game, Anda akan menemukan rangkaian level yang memikat, masing-masing dengan desain unik dan kompleksitas yang meningkat. Sentuh dan pop gelembung pada perangkat Anda untuk mencapai target dan maju ke level berikutnya. Seret dan lepaskan jari Anda dengan cepat untuk memecahkan gelembung sebanyak mungkin dalam waktu yang ditentukan. Permainan ini menguji refleksi Anda, konsentrasi, dan koordinasi mata-tangan Anda saat Anda berusaha mencapai skor tertinggi. Nikmati grafik yang cerah dan menggoda mata, serta efek suara yang menarik hati yang akan memperkaya pengalaman bermain Anda. Setiap gelembung yang meledak memberikan kepuasan yang memuaskan, memberikan Anda sensasi seperti benar-benar memencet gelembung di dalam mainan Pop It Electronic. |
| 103 | Potion Permit          | 2022          | Adventure<br>Simulation<br>RPG<br>Casual | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Simulasi kehidupan alkimis.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 104 | Project Unseek         | 2023          | Action<br>Party                          | PC - Steam                                                                                          | Project UNSEEK adalah game horor multiplayer online asimetris 2v6 yang menggabungkan ketegangan film horor slasher tahun 80-an, mitos SCP, dan fiksi ilmiah. Kamu akan dibawa ke dalam eksperimen mengerikan di mana 8 pemain dibagi menjadi dua tim: 6 siswa SMA yang terjebak dalam dimensi lain dan harus bekerja sama untuk melarikan diri, dan 2 Makhluk Mitos yang bertugas memburu mereka. Setiap karakter memiliki kemampuan unik yang menambah intensitas permainan, menciptakan pengalaman penuh strategi, ketegangan, dan adrenalin. Bisakah kamu bertahan hidup atau akan menjadi predator yang mengintai dalam kegelapan? Temukan jawabannya di Project UNSEEK.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 105 | Rage Quit              | 2026          | Fighting Lainnya,<br>sebutkan            | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>PC - Steam                                                          | FIGHTING IN THE OFFICE.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 106 | Red Covenant           | 2024          | RPG                                      | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                                                    | Red Covenant merupakan game auto battle Gacha RPG yang bertmakan anti-hero. Selain dari tema yang unik dan tidak biasa di kalangan game gacha, game ini juga memiliki USP yang unik dengan menggunakan teknologi LLM, yang dimana memungkinkan user untuk berinteraksi sebebaskan dengan character di game ini.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



| No. | Nama Game              | Tahun Berdiri | Genre Game                                                | Platform                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----|------------------------|---------------|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 107 | Rendezvous             | 2024          | Adventure<br>Puzzle Adventure                             | PC - Steam                                                                                          | Petualangan seorang mantan Agen Rahasia bernama Setyo yang kembali ke Neo-Surabaya untuk mencari adik satu-satunya bernama Arum yang menghilang semenjak terlibat dengan kelompok Cyber Runner.                                                                                                              |
| 108 | Riftstorm              | 2025          | Action<br>RPG                                             | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Masuki pertempuran brutal melawan ancaman kosmik sebagai agen rahasia elite. Riftstorm adalah game Multiplayer Roguelite Shooter yang menghadirkan weapon skill, dungeon menantang, dan sangat seru dimainkan berulang-ulang secara solo maupun co-op hingga 3 pemain.                                       |
| 109 | Road Of Spice (RoS)    | 2026          | Adventure<br>RPG<br>Puzzle                                | PC - Steam                                                                                          | Jalur Rempah (Road of Spice).                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 110 | Rubicore: Secret World | 2025          | Adventure<br>Platformer<br>Puzzle                         | PC - Steam                                                                                          | Sokoban dan permainan puzzle dengan platformer kecil! Manipulasi lingkungan untuk membuka jalan dan naik ke level berikutnya untuk memulai petualangan Anda melihat dunia baru dengan makhluk yang sudah ada!                                                                                                |
| 111 | SAMUDRA                | 2021          | Adventure<br>Platformer<br>Puzzle<br>Stealth<br>Adventure | PC - Steam<br>PC - lainnya<br>(sebutkan)                                                            | Game 2D yang menceritakan seorang anak bernama Trip, yang terjatuh ke laut dalam dan mencari jalan untuk kembali ke permukaan.                                                                                                                                                                               |
| 112 | Selera Nusantara       | 2020          | Casual<br>Strategy game                                   | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                                                    | Selera Nusantara adalah game masak bertema kekayaan kuliner Indonesia. Bantu Siska menghadirkan beragam masakan lokal, seperti nasi goreng, rawon, sate, dan banyak lagi. Ikuti juga cerita serunya yang berbumbu asmara dan persaingan!                                                                     |
| 113 | Slime Haven            | 2024          | Simulation                                                | Mobile - Android<br>Mobile - iOS                                                                    | Selamat Datang di Slime Haven! Dimana anda akan membesarkan peliharaan lucu bernama Slime, membuat mereka semakin kuat lalu mengembangbiakkan mereka agar kamu mendapat beragam Slime-slime lucu dan kuat                                                                                                    |
| 114 | Snakehaus              | 2024          | Puzzle Casual                                             | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                                                     | Snakehaus adalah permainan puzzle berbasis warna di mana Kamu, sebagai ular, memecahkan teka-teki melukis di atas kanvas.                                                                                                                                                                                    |
| 115 | Stagdraft              | 2020          | Action<br>Action RPG<br>Lainnya, sebutkan                 | Mobile - Android<br>PC - Steam                                                                      | STAGDRAFT adalah game hack and slasher multipemain 2D yang kacau. Dirancang untuk aksi PvP yang intens dan mendukung hingga 24 pemain. Pilih peran Anda, susun strategi dengan sekutu Anda, dan kuasai medan perang untuk merebut semua zona dan mengamankan tujuan akhir dalam peperangan yang mendominasi! |

| No. | Nama Game                       | Tahun Berdiri | Genre Game                                          | Platform                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----|---------------------------------|---------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 116 | Startup Panic                   | 2020          | Simulation                                          | PC - Steam                                     | Epic Games                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 117 | StellaGale: The Trials of Faith | 2024          | AdventureRPG<br>Action- adventure<br>Action RPG     | PC - Steam                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 118 | Strange Motel                   | 2025          | Simulation<br>Puzzle<br>Casual Lainnya,<br>sebutkan | PC - Steam                                     | Game tentang sebagai menjadi resepsionis hotel anker yang dikunjungi orang pada siang hari dan makhluk halus pada malam hari. Pemain akan menentukan pengunjung yang diterima dan ditolak dengan tujuan untuk mengembangkan hotelnya.                                                                                                     |
| 119 | Sunny Side Crossing             | 2026          | Simulation<br>RPG Lainnya,<br>sebutkan              | Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                | A story-rich restaurant sim with slice-of-life RPG elements. Play as a newlywed couple inheriting a restaurant. Share duties with your spouse, from sourcing ingredients to managing the restaurant. Explore the world of Sunny Side Crossing through interactions with neighbors and customers.                                          |
| 120 | Synestune                       | 2024          | Lainnya, sebutkan                                   | PC - Steam                                     | Bermusik dengan melodi yang menggetarkan jiwa.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 121 | TagTag                          | 2024          | Casual                                              | Mobile - Android                               | Mainkan puluhan mini games menarik dan dapatkan hadiah menarik!                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 122 | Tales of Grumville              | 2022          | Lainnya, sebutkan                                   | Mobile - Android<br>PC – lainnya<br>(sebutkan) | Visul novel pendek yang menceritakan petualangan sederhana seekor tikus kecil bernama Audrey di kota Grumville. Berawal dari rasa bosan, Audrey menemukan teman-teman yang menemaninya menjalani petualangan terbesar (pertama) dalam hidupnya.                                                                                           |
| 123 | Tanasurga                       | 2025          | RPG<br>Strategy game                                | PC - Steam                                     | Tanasurga adalah RPG berbasis narasi di mana pemain berperan sebagai tentara bayaran mecha dalam latar Perang Dunia II alternatif. Pemain dapat membangun mecha sendiri, merekrut, dan memimpin tim pilot dengan karakteristik dan keterampilan yang beragam. Kumpulkan kekayaan dan tentukan jalannya perang di antara tiga faksi utama. |
| 124 | Tanduk Putih Clash Battle       | 2024          | RPG<br>Action- adventure<br>Action RPG              | Mobile - Android<br>Mobile – iOS               | In the vast expanse of the multiverse lives a cute, peaceful creature called "Tanduk Putih" but that peace changes when an evil king Tanduk Hitam begins to clash across the multiverse. Choose your champion to eradicate the evil army and save the tandukverse.                                                                        |



| No. | Nama Game                 | Tahun Berdiri | Genre Game                           | Platform                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|---------------------------|---------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 125 | Teka Teki Silang 2.0      | 2013          | Casual Lainnya, sebutkan             | Mobile - Android                                                    | Teka Teki Silang yang berwarna                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 126 | The Anomalous Hour        | 2024          | Adventure Lainnya, sebutkan          | PC - Steam                                                          | Jam berdentang 12 kali. Tiba-tiba kamu tidak lagi berada di stasiun kereta yang ramai dengan orang. Sekarang semuanya sepi, ganjil, dan mencekam. Fotolah anomali yang kamu temukan dan mungkin kamu akan bisa keluar dari The Anomalous Hour.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 127 | The Blue Cut Hook         | 2025          | Simulation Lainnya, sebutkan         | PC - Steam                                                          | The Blue Cut Hook adalah Permainan Visual Novel - Management Simulator seperti Vall-Hall-A dan Coffee Talk bercampur dengan Atelier series, pemain akan berperan sebagai pemilik kedai di dunia fantasi yang ramai. Kedai Anda bukan hanya tempat untuk menyajikan minuman dan makanan; ini adalah pusat bagi para petualang, pedagang, dan penduduk setempat. Saat pemain mendengarkan cerita mereka, pemain akan menjalin persahabatan, mengungkap rahasia, dan membimbing mereka dalam perjalanan mereka. Tidak perlu menjadi seseorang yang hebat untuk membantu mengubah nasib dunia, semua diawali dengan bersantai dan minum Ale di kedai favoritmu. |
| 128 | The Fractured Shimmer     | 2025          | Adventure Puzzle Adventure           | PC - Steam                                                          | Eddy, seorang jurnalis yang berada di ambang akhir karirnya berusaha untuk mencari dan menulis cerita-cerita horor untuk di terbitkan pada koran lokal demi mendapatkan pundi-pundi untuk membayar hutangnya.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 129 | The Grandfather's Village | 2024          | RPG                                  | Mobile - Android                                                    | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 130 | The Sun Shines Over Us    | 2021          | Simulation                           | Mobile - Android<br>Mobile - iOS<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | An award winning visual novel that tells a recovery journey of Indonesian highschool students. While focusing on the story of a victim of bullying, The Sun Shines Over Us also represents other mental and relationship issues between teens.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 131 | Tides of Mirage           | 2016          | Adventure<br>RPG<br>Action<br>Puzzle | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam     | Tides of Mirage adalah game Action RPG dengan tampilan top-down yang menghadirkan visual bergaya dengan nuansa yang mirip dengan Bali, suatu karya seni yang jarang diwakili dalam video game namun memiliki daya tarik bagi banyak orang di seluruh dunia. Game ini menekankan penggunaan elemen lingkungan seperti air dan pasir secara luas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

| No. | Nama Game                           | Tahun Berdiri | Genre Game                          | Platform                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----|-------------------------------------|---------------|-------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 132 | TOXA : Mystical Cloning Powers      | 2026          | Action-adventure                    | PC - Steam                                     | TOXA is the name for the spirit in the land of the gods. In their zeal to build and maintain their country. The land that is situated on a high cloud is approaching the sky. This land of gods existed for centuries and was inhabited by gods who love peace.                                                                                     |
| 133 | Toy Tycoon                          | 2025          | Simulation Strategy game            | PC - Steam                                     | Toy Tycoon adalah gim simulasi manajemen dimana pemain berperan sebagai seorang pemilik toko mainan. Gim ini direncanakan untuk rilis pada tahun 2025.                                                                                                                                                                                              |
| 134 | Troublemaker 2: Beyond Dream        | 2025          | Action- adventure                   | Konsol - Xbox<br>PC - Steam                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 135 | Troublemaker: Raise Your Gang       | 2023          | Action- adventure                   | Konsol - Xbox<br>PC - Steam                    | Ambil tas mu, boxing wrap, dan fokus untuk apa yang terpenting di bangku SMK: Gelut dan menjadi yang terkuat dari semua siswa! Troublemaker menggabungkan elemen terbaik dari action-comedy-adventure-beat-em-up di genre ini.                                                                                                                      |
| 136 | TTS Viral                           | 2024          | Lainnya, sebutkan                   | Mobile - Android                               | TTS Viral memiliki mekanik baru yang inovatif. Gabungkan dua kepingan puzzle untuk menyelesaikan level.                                                                                                                                                                                                                                             |
| 137 | Typking                             | 2024          | Casual                              | PC – lainnya (sebutkan)                        | Sebuah typing game yang dipadukan dengan karakter lucu dan mekanik yang menantang. Dalam game ini kamu ditantang untuk mengetik dengan cepat dan harus membuat strategi untuk mengambil keputusan dengan cepat agar kamu dapat menjadi pemenang dan dapat mengalahkan musuh musuhmu!                                                                |
| 138 | Unforeseen                          | 2026          | Adventure Action Action RPG         | Konsol - PS<br>Konsol - Xbox<br>PC - Steam     | Unforeseen merupakan gim top-down action- adventure yang menceritakan tentang kisah seorang hunter di dunia yang dipenuhi dengan monster.                                                                                                                                                                                                           |
| 139 | Valthirian Arc: Hero School Story 1 | 2018          | Simulation Action RPG Strategy game | Konsol - PS<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam | Bangun sekolah untuk para pahlawan RPG dalam perpaduan antara simulasi dan petualangan peran. Sebagai Kepala Sekolah untuk para prajurit dan penyihir masa depan, Anda harus membangun Akademi untuk melatih yang terbaik di negeri ini. Tempatkan dan tingkatkan fasilitas, bentuk tim dari siswa-siswa terbaik, dan kirim mereka dalam misi epik! |



| No. | Nama Game                           | Tahun Berdiri | Genre Game                         | Platform                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|-------------------------------------|---------------|------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 140 | Valthirian Arc: Hero School Story 2 | 2023          | Simulation<br>RPG<br>Strategy game | Konsol - PS<br>Konsol - XBox<br>Konsol - Nintendo<br>PC - Steam                                    | Pahlawan terkuat Valthiria bukanlah mereka yang lahir dari takdir atau ramalan. Mereka direkrut, dilatih, dan diajar di akademi khusus. Hero School Story 2 menempatkan pemain sebagai pemimpin sebuah akademi pahlawan untuk menciptakan generasi pahlawan berikutnya yang akan menyelamatkan Valthiria dari kekuatan gelap yang mengancamnya. Ambillah kendali atas para pengajar, bimbinglah daftar siswa yang unik dan terus berkembang, bangunlah aliansi dengan kerajaan-kerajaan yang berlomba-lomba untuk mendapatkan pengaruh, dan raihlah tempat Anda di antara Sekolah Pahlawan paling bergengsi di Valthiria.                                                                                                                                                                                                                                        |
| 141 | Voltshadow                          | 2025          | Lainnya, sebutkan                  | Mobile - Android                                                                                   | Saat Dalam Misi Mengungkapkan Misteri Benua Gelap, Arkhan Secara Tidak Sengaja Menyebabkan Kematian Saudaranya Sendiri. Tragedi Ini Terjadi Sebagai Akibat Dari Ledakan Energi Yang Dilepaskan Oleh Shadow Lords, Entitas Kuno Yang Dipenjarakan Dalam Artefak Yang Pernah Disentuh Arkhan. Shadow Lords, MakhluK Gelap Dari Masa Lalu, Merupakan Ancaman Besar Bagi Dunia. Karena Merasa Bersalah, Arkhan Bertemu Dengan Seekor Gagak Aneh Yang Menawarkan Kekuatannya. Dengan Kekuatan Barunya, Arkhan Memulai Perjalanan Balas Dendam Dan Penebusan.                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 142 | War Angels                          | 2025          | Simulation Survival                | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>Konsol - PS<br>Konsol - XBox<br>Konsol -Nintendo<br>PC - Steam | You're not a trained soldier but a group of volunteer doctors in the midst of war. Forget about shooting or gunfighting, your mission is clear: save lives. Offering a unique perspective on the harsh realities of war with scarcity of resources and constant danger, each choices counts in this gripping narrative-driven experience. Manage a hospital on the brink of destruction, struggling to provide care and compassion in an environment plagued by chaos. Endless war not only inflicts physical wounds but gives rise to new challenges in the form of diseases and deadly epidemics. As you work tirelessly to save as many lives as possible, you'll confront the ethical dilemmas and moral quandaries that arise in the crucible of war. Every decisions you make will either end up saving lives or vanishing them altogether. Decide wisely. |
| 143 | Wardeka                             | 2024          | Lainnya, sebutkan                  | Mobile - Android<br>Mobile – iOS<br>PC - Steam                                                     | Game Third Person Shooter Multiplayer Esports Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 144 | Warung Angkringan Nusantara         | 2024          | Casual<br>Strategy game            | Mobile - Android<br>Mobile – iOS                                                                   | Bantu Nenek mengelola angkringan di Warung Angkringan Nusantara! Hidangkan berbagai masakan lezat asli nusantara dan kenali masing-masing pengunjung dengan kisah mereka masing-masing.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

| No. | Nama Game               | Tahun Berdiri | Genre Game                             | Platform                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|-------------------------|---------------|----------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 145 | Warung Seblak Nusantara | 2024          | Casual<br>Strategy game                | Mobile - Android<br>Mobile – iOS      | Kamu penggemar seblak? Jangan lewatkan Warung Seblak Nusantara. Bantu Siska memasak dan menjual seblak dengan berbagai topping!                                                                                                                                                                                                                |
| 146 | Water Ring Toss 2       | 2024          | Lainnya, sebutkan                      | Mobile - Android                      | The Water Ring Toss 2, bring you new level to play with their own thematic, an improved visual and of course more ways to toss the ring!                                                                                                                                                                                                       |
| 147 | Where is My Cat         | 2020          | Puzzle Casua                           | Mobile - Android<br>PC - Steam        | Cara Kucing yang bersembunyi di tempat tak terduga.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 148 | Wild Balls              | 2024          | Puzzle<br>Casual<br>Strategy game      | Mobile - Android<br>Mobile – iOS      | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 149 | Wonder Wandelier        | 0             | Simulation<br>RPG                      | PC - Steam                            | Game simulasi RPG dimana pemain berperan sebagai murid pembuat tongkat sihir bernama Pucelle. Untuk membantu Pucelle lulus sekolah, pemain harus mengelola sebuah toko tongkat shir, mencari bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat tongkat, kemudian menjual tongkat yang sudah dibuat dengan cara tawar menawar harga dengan pembeli. |
| 150 | Woof Foow               | 2024          | Casual                                 | Mobile - Android                      | Gabungkan Karakter - karakter anjing lucu dan dapatkan banyak kejutan menarik.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 151 | Yummy Foodie            | 2025          | Casual                                 | Mobile - Android                      | Gabungkan semua kelezatan makanan dalam game match three Yummy Foodie.                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 152 | Zoomageddon             | 2025          | Action- adventure<br>Lainnya, sebutkan | PC - Steam<br>PC – lainnya (sebutkan) | A blend of Vampire Survivor and Cult of the Lamb wrapped in a story-rich narrative. You play an orange cat in a post-apocalyptic world with a rich narrative inspired by Chinese zodiacs.                                                                                                                                                      |
| 153 | Where is My Cat         | 2020          | Puzzle<br>Casual                       | Mobile - Android<br>PC - Steam        | Cara Kucing yang bersembunyi di tempat tak terduga.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |





