

EKOBISMAN

Strategi Inovasi Startup Pengembang Video Game di Indonesia

(Innovation Strategy of Video Game Developer Startups in Indonesia)

Submit: September 2024 Review: November 2024 Accepted: Desember 2024 Publish: Desember 2024

Luat Sihombing¹; Zulkifli²; Mombang Sihite³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Fasilitasi, Kompetensi SDM, Kapabilitas Organisasi dan Inovasi terhadap Produktivitas Startup Game secara langsung maupun tidak langsung pada Startup Pengembang Video Game Di Indonesia. Sampel penelitian 85 perusahaan, untuk fokus grup diskusi (FGD) dihadiri oleh Pemangku Kepentingan, Asosiasi dan Industri Video Game. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan fokus grup diskusi (FGD). Teknik analisis data menggunakan analisis Structural Equation Modeling (SEM) yang diolah dengan software Smart PLS versi 3 dan analisis data kualitatif menggunakan analisis IFE, EFE, SWOT dan QSPM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Fasilitasi berpengaruh terhadap Inovasi, variabel Kompetensi SDM berpengaruh terhadap Inovasi, variabel Kapabilitas Organisasi berpengaruh terhadap Inovasi, variabel Fasilitasi berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Game, variabel Kompetensi SDM berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Game, variabel Kapabilitas Organisasi berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Game dan variabel Inovasi berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Game. Hasil QSPM menghasilkan Fokus strategi yang cocok bagi perusahaan pengembang video game yaitu Meningkatkan Kompetensi dan Keterampilan SDM Startup Pengembang Video Game.

Kata Kunci: Inovasi, Produktivitas, Startup Video Game

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of Facilitation, HR Competence, Organizational Capability and Innovation on Game Startup Productivity directly or indirectly in Video Game Developer Startups in Indonesia. The research sample was 85 companies, for focus group discussions (FGDs) attended by Stakeholders, Associations and the Video Game Industry. The sampling technique used was purposive sampling. Data collection used questionnaires and focus group discussions (FGD). Data analysis techniques used Structural Equation Modeling (SEM) analysis which was processed with Smart PLS version 3 software and qualitative data analysis using IFE, EFE, SWOT and QSPM

¹ Kementerian Komunikasi dan Informatika; parbing@gmail.com

² Universitas Pancasila; zulkifli@univpancasila.ac.id

³ Universitas Pancasila; mombang.sihite@univpancasila.ac.id

analysis. The results showed that the Facilitation variable had an effect on Innovation, the HR Competency variable had an effect on Innovation, the Organizational Capability variable had had an effect on Innovation, the Facilitation variable had had an effect on Startup Game Productivity, the HR Competence variable had had an effect on Startup Game Productivity, the Organizational Capability variable had had an effect on Startup Game Productivity and Innovation variables affect the Productivity of Startup Games. The QSPM results produce a strategic focus that is suitable for video game development companies, namely Improving the Competencies and Skills of Video Game Developer Startup HR.

Keywords : Inovasi, Produktivitas, Startup Video Game

JEL Classification: M11, L1

1. Pendahuluan

Industri Video Game di Indonesia mengalami perkembangan pesat. Pendapatan yang dihasilkan pada tahun 2021 mencapai 1.074,3 juta dolar Amerika (Sihombing & Manurung, 2022). Pertumbuhan pendapatan pasar Game Indonesia termasuk salah satu tertinggi di Asia dengan pertumbuhan per tahun sebesar 10,5% (Asia Games Market Report, 2022). Pendapatan tersebut dihasilkan oleh iklan dan pembelian dalam video Game (in-app purchase) oleh pengguna video Game di wilayah Indonesia. Nilai tersebut membuat Indonesia merupakan negara dengan pasar terbesar ke-16 di dunia (Newzoo, 2019; Statista, 2023). tertentu saja sehingga perusahaan mulai menutup divisi tersebut. Sejak itu, dimulailah kerja sama dengan EO dari luar perusahaan untuk mengadakan event perusahaan (Noor, 2017).

Beberapa pertumbuhan pasar yang besar didukung oleh aksesibilitas perangkat mobile yang semakin baik di Indonesia. Menurut Arsenault (2009) dan De Prato et al (2014) terdapat perubahan signifikan bagaimana masyarakat mengakses produk video Game yang sebelumnya bada perangkat konsol dan komputer, kini pada perangkat mobile. Perangkat mobile yang lebih murah cenderung mendukung masyarakat lebih mudah mengakses beragam video Game. Mudahnya akses dalam kepemilikan perangkat digital turut didukung oleh kemampuan literasi digital masyarakat yang terus mengalami pertumbuhan positif (Kominfo, 2023).

Pertumbuhan pasar video Game dalam negeri memicu tumbuhnya pengembang Game dalam negeri (Kominfo, 2021).

Sebagian besar pengembang lokal tumbuh diawali dengan banyaknya pengembang dengan jumlah tim kecil atau sering disebut dengan indie dalam negeri yang menerima sub-contract dari pengembang besar di luar negeri pada akhir tahun 1990an (Akbar & Asmara, 2022; Fung, 2016; Izushi & Aoyama, 2006). Menurut Akbar & Asmara (2022) sebagian besar kontribusi jumlah video Game di Indonesia dipengaruhi oleh pengembang indie melalui peningkatan kompetensi dan kapabilitas melalui komunitas-komunitas pengembang baik di universitas dan publik. Jumlah produksi dari pengembang Game lokal terus bertambah dari tahun ke tahun dan pertumbuhan produksi tersebut setiap tahunnya turut didukung peningkatan produksi dari pengembang video Game lokal pada skala usaha kecil (Akbar dkk., 2021).

Namun sayangnya kontribusi produk dari pengembang video Game lokal masih sangat minim. Kontribusi Game lokal tidak lebih dari 0,4% pasar nasional (Akbar et al., 2021). Menurut Fajri (2012) kalah saingnya produk lokal dikarenakan pengembang lokal belum memiliki kapabilitas, infrastruktur dan dukungan kebijakan yang baik. Sebagian

dari mereka dapat bersaing dengan memproduksi ‘ceruk’ Game dengan menonjolkan produk-produk khas Indonesia yang tidak dibuat oleh pengembang internasional (Basori & Irawanto (2017).

Hal tersebut terjadi karena beberapa hal, salah satunya adalah kompetensi SDM dalam industri video Game masih rendah. Kompetensi SDM (seperti pada tabel 1) memiliki spektrum yang luas (Akbar & Asmara, 2022). Sebagian besar kompetensi tidak dibentuk dari perguruan tinggi. Hal ini terjadi kompetensi pengembang video Game tidak terdapat dari satu bidang ilmu yang spesifik, dimana terdiri dari ilmu seni dan teknologi (Casey, 2012). Sebagian besar kompetensi terbentuk dari komunitas dan program independen, seperti inkubasi dan training. Selain itu, inovasi dan jumlah video Game lokal yang memiliki nilai tinggi masih dianggap rendah. Hingga saat ini sangat terbatas video Game lokal yang masuk pada Game terlaris baik secara nasional, regional, ataupun global (Similarweb, 2023; Tan, 2022). Sebagian besar video Game yang diunduh di Indonesia sebagian besar dari pengembang asing seperti Amerika Serikat, Tiongkok, dan negara-negara Eropa.

2. Metodologi

2.1. Pengembangan Model

2.1.1. Permasalahan Pokok

Permasalahan pokok pada penelitian ini terkait dalam pengembangan pengembang video Game dalam inovasi dan produktivitas memiliki batasan yang luas. Penelitian ini akan membatasi fasilitasi Kominfo sebagai salahsatu variable kapabilitas organisasi, kompetensi SDM, inovasi, dan produktivitas.

2.1.2. Hubungan Fasilitasi terhadap Inovasi

Dalam beberapa kesimpulan penelitian menunjukkan hubungan yang kuat antara fasilitasi yang diberikan pemerintah dengan terciptanya produk inovasi. Pemerintah selalu hadir pada ekosistem ekonomi digital sebagai aktor yang memberikan fasilitas terutama infrastruktur (Fagerberg & Mowery, 2009). Infrastruktur pada teknologi dan informasi menurut Jabbouri et al (2016) memberikan dampak yang signifikan pada penelitiannya pada ekosistem ekonomi digital di perguruan tinggi.

H1 : Variabel fasilitasi berpengaruh terhadap inovasi

2.1.3. Kompetensi SDM terhadap Inovasi

Teori yang menghubungkan inovasi dan kompetensi sumber daya manusia (SDM) adalah "Resource-Based View" (RBV) atau pandangan berbasis sumber daya. Menurut Mulyono (2013) RBV adalah teori manajemen strategis yang berfokus pada bagaimana perusahaan dapat menciptakan dan memanfaatkan keunggulan kompetitif melalui pemanfaatan sumber daya dan kapabilitas yang unik dan langka.

Dalam konteks inovasi, RBV menekankan pentingnya kompetensi SDM yang berkualitas dalam mendorong proses inovasi perusahaan. Kompetensi SDM mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan individu dan tim yang bekerja dalam organisasi. Inovasi tidak dapat terjadi tanpa adanya kontribusi dari SDM yang berkualitas.

H2 : Variabel kompetensi SDM berpengaruh terhadap Inovasi

2.1.4. Kapabilitas Organisasi terhadap Inovasi

Teece et al (1997) mengajukan konsep kapabilitas dinamis sebagai kerangka konseptual untuk memahami bagaimana organisasi dapat menciptakan, menggabungkan, dan memanfaatkan sumber daya dan kemampuan mereka untuk merespons perubahan lingkungan secara proaktif dan menciptakan keunggulan kompetitif jangka panjang.

Dalam teori kapabilitas dinamis, organisasi dianggap sebagai entitas yang belajar dan beradaptasi secara terus-menerus. Kapabilitas organisasi yang dinamis dan adaptif memungkinkan organisasi untuk menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi, seperti budaya inovasi, struktur organisasi yang fleksibel, dan mekanisme untuk mendorong kolaborasi dan eksplorasi ide-ide baru.

H3 : Variabel Kapabilitas Organisasi berpengaruh terhadap Inovasi

2.1.5. Hubungan Fasilitasi terhadap Produktivitas

Investasi dalam infrastruktur juga dapat meningkatkan kualitas kerja dan kepuasan karyawan, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada produktivitas (Schultz, 1961). Infrastruktur yang nyaman dan modern dapat meningkatkan kesejahteraan dan motivasi karyawan, meningkatkan loyalitas dan retensi karyawan, serta mengurangi tingkat absensi. Selain itu, infrastruktur yang baik juga dapat meningkatkan aksesibilitas informasi dan pengetahuan bagi pekerja, yang berarti karyawan dapat mengakses dan memanfaatkan sumber daya yang diperlukan untuk bekerja dengan lebih baik. Misalnya, teknologi komunikasi yang canggih memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara tim, memfasilitasi pertukaran ide dan pengetahuan, dan meningkatkan efisiensi komunikasi di seluruh organisasi.

H4 : Variabel fasilitasi berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Video Game

2.1.6. Hubungan Kompetensi SDM terhadap Produktivitas

Studi dari Darvish et al (2012) juga menjelaskan bagaimana hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi sumber daya manusia berdampak pada produktivitas organisasi. Bahkan semua hipotesis dalam model penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa SDM tidak hanya terukur dari kuantitas tersedianya SDM, namun juga seberapa jauh SDM itu memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh organisasi/perusahaan.

H5 : Variabel kompetensi SDM berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Video Game

2.1.7. Hubungan Kapabilitas Organisasi terhadap Produktivitas

Dalam banyak kasus yang umum, produktivitas sebuah entitas perusahaan dicapai dari kemampuan organisasi dalam memanfaatkan semua sumber dayanya. Dalam level UMKM Majdúchová & Barteková (2020) menilai kemampuan entitas tersebut dalam mengaungi teknologi dan membaca pasar menjadi faktor esensial dalam meningkatkan produktivitas.

H6 : Variabel kapabilitas organisasi berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Video Game

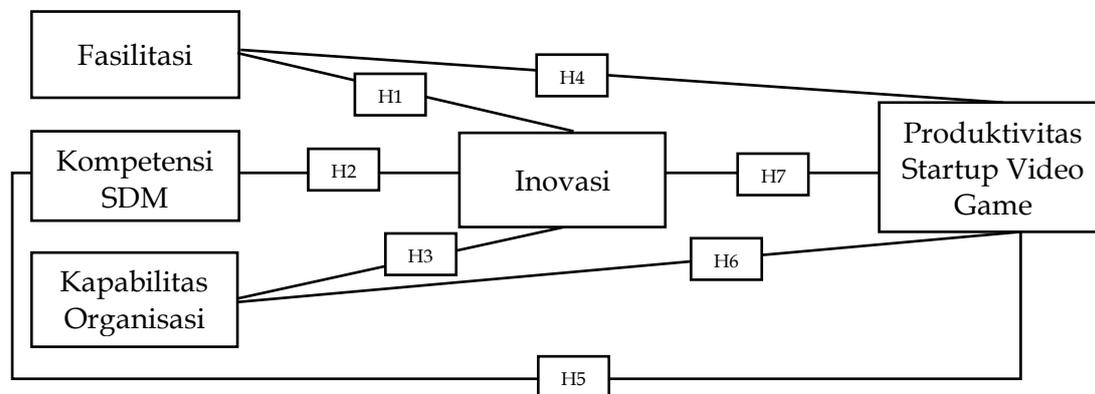
2.1.8. Hubungan Inovasi terhadap Produktivitas

Inovasi dan produktivitas pada awalnya dihubungkan pada teori inovasi yang digagas beberapa ekonom Lucas (1987) dan Romer (1986). Kedua ekonom ini bersama-sama mengembangkan teori pertumbuhan endogen dengan menyoroti pentingnya inovasi, teknologi, dan pengetahuan dalam mempengaruhi pertumbuhan ekonomi jangka panjang. Teori ini berbeda dari teori pertumbuhan ekonomi sebelumnya yang hanya menitikberatkan pada akumulasi modal dan faktor produksi lainnya. Dengan mengintegrasikan inovasi dan pengetahuan dalam teori pertumbuhan, teori pertumbuhan endogen lebih mampu menjelaskan proses pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dan berlanjut pada tingkat pertumbuhan yang lebih tinggi.

H7 : Variabel Inovasi berpengaruh terhadap Produktivitas Startup Video Game

2.1.3. Kerangka Berfikir

Seperti pada gambar dibawah ini, menunjukan kerangka berfikir daam menghubungkan fasilitasi, kompetensi SDM, dan kapabilitas organisasi. Hubungan tersebut dibagi berdasarkan tujuh buah hubungan yang akan menjadi fokus utama penelitian.



Sumber: Pengembangan model, 2023

Gambar 1. Kerangka Berfikir

2.2. Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode campuran (mixed methods) merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini dianggap sebagai suatu alternatif yang bermanfaat untuk penelitian yang hanya mengandalkan data kuantitatif atau kualitatif saja (Creswell & Clark, 2011; Ebbinghaus & Patrick Emmenegger, 2011).

Pendekatan yang diambil adalah Concurrent Triangulation Design yaitu pendekatan ini melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan dalam waktu yang sama. Kedua jenis data ini dianalisis secara terpisah, kemudian hasil analisisnya digabungkan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif (Neuman, 2014; Tobergte & Curtis, 2013).

2.3. Metode Analisis

Focus Group Discussion (FGD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif melalui interaksi kelompok yang terfokus pada topik tertentu. Dalam literatur penelitian, FGD telah menjadi pendekatan yang umum digunakan dalam berbagai bidang, seperti sosiologi, psikologi, ilmu politik, dan pemasaran. Studi literatur tentang FGD membahas berbagai aspek terkait, termasuk desain penelitian, prosedur pelaksanaan, analisis data, dan interpretasi hasil.

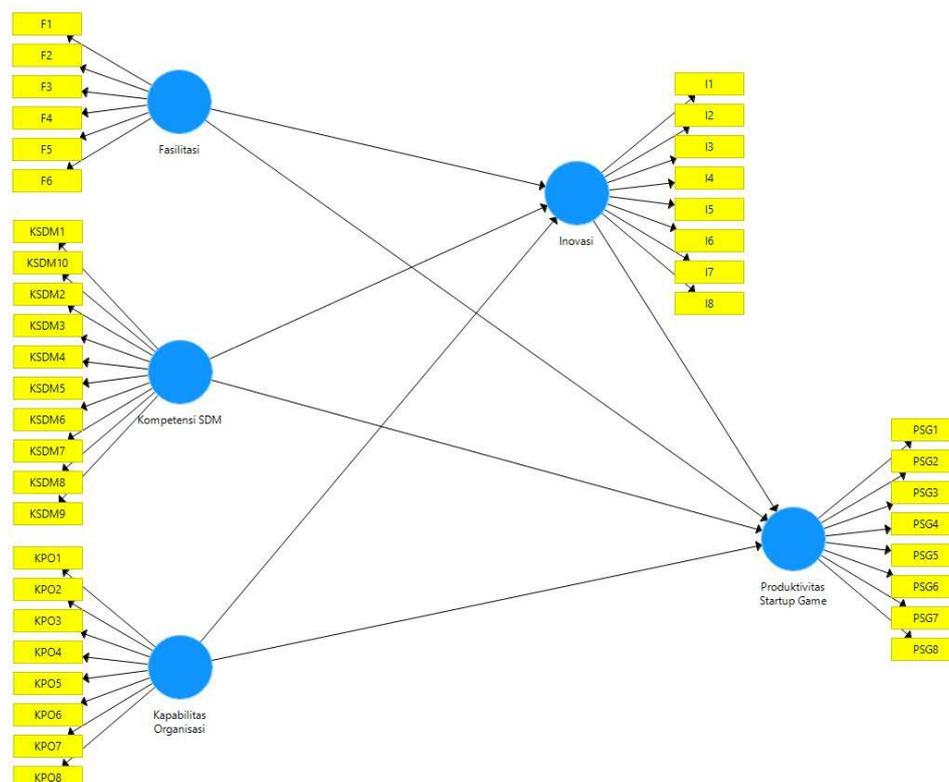
Sequential Equation Modeling (SEM) adalah metode analisis statistik yang digunakan untuk memodelkan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel dalam suatu sistem. Dalam literatur penelitian, SEM telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk ilmu sosial, psikologi, ekonomi, dan bisnis. Studi literatur tentang SEM mencakup berbagai aspek, termasuk konsep dasar, teknik pengukuran, estimasi parameter, dan interpretasi hasil.

Sedangkan model penelitian ini menggunakan SMART PLS dimana dengan model struktural dibawah ini untuk mengukur hubungan pada setiap variabel. Pengumpulan data uantitatif di lapangan akan mengenerate model dibawah ini dengan angka hubungan tertentu. Dari model struktural di atas, selanjutnya dibuat persamaan struktural untuk menjelaskan hubungan kausal variabel penelitian. Persamaan struktural pada penelitian ini adalah:

(1) Persamaan Struktural 1: $Y = pX1 + pX2 + pX3 + pX4 + \epsilon_1$

(2) Persamaan Struktural 2: $Z = pX1 + pX2 + pX3 + pX4 + pY1 + \epsilon_2$

dimana iterasi akan berhenti jika telah tercapai kondisi konvergen.



Sumber: Pengembangan model, 2023

Gambar 2. Model Struktur SmartPLS

3. Hasil

3.1.Responden

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa penyebaran kuesioner kepada perusahaan startup pengembang video Game dengan jumlah sampel sebanyak 85 responden, dan terisi lengkap untuk diolah dalam penelitian ini adalah sebanyak 85 responden atau 100% pada tabel 2.

Tabel 2. Data Responden

Variabel	Jumlah	Persen
<i>Status Hukum</i>		
- PT	50	59%
- CV	8	8%
- Tidak berbadan hukum	28	33%
<i>Status Pajak</i>		
- PKP	62	73%
- Non-PKP	23	27%
<i>Pasar Utama</i>		
- Global	49	58%
- Indonesia	28	33%
- Amerika Utara	6	7%
- Eropa	2	2%

Sumber: Data hasil kuesioner yang diolah, 2023

3.2.Analisis

Hasil pengujian outer yang digunakan untuk pengujian validitas dan reliabilitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Outer Model

Variabel/Indikator	Outer Loading	Crombakh Alpha	Composite Reliability	Kesimpulan
Fasilitas		0,945	0,956	Reliabel
- F1	0,912			Valid
- F2	0,851			Valid
- F3	0,866			Valid
- F4	0,872			Valid
- F5	0,901			Valid
- F6	0,911			Valid
Kompetensi SDM		0,938	0,947	Reliabel
- KSDM1	0,813			Valid
- KSDM2	0,748			Valid
- KSDM3	0,769			Valid

- KSDM4	0,879			Valid
- KSDM5	0,848			Valid
- KSDM6	0,771			Valid
- KSDM7	0,855			Valid
- KSDM8	0,743			Valid
- KSDM9	0,813			Valid
- KSDM10	0,761			Valid
Kapabilitas Organisasi		0,944	0,954	Reliabel
- KPO1	0,821			Valid
- KPO2	0,839			Valid
- KPO3	0,874			Valid
- KPO4	0,777			Valid
- KPO5	0,850			Valid
- KPO6	0,886			Valid
- KPO7	0,852			Valid
- KPO8	0,888			Valid
Inovasi		0,931	0,943	Reliabel
- I1	0,815			Valid
- I2	0,741			Valid
- I3	0,855			Valid
- I4	0,837			Valid
- I5	0,832			Valid
- I6	0,807			Valid
- I7	0,827			Valid
- I8	0,852			Valid
Produktivitas Startup Video Game		0,950	0,958	Reliabel
- PSG1	0,771			Valid
- PSG2	0,858			Valid
- PSG3	0,876			Valid
- PSG4	0,869			Valid
- PSG5	0,861			Valid
- PSG6	0,887			Valid
- PSG7	0,861			Valid
- PSG8	0,901			Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data SmartPLS, 2023

Hampir seluruh indikator pada setiap variabel telah valid karena telah lebih besar daripada 0,70 kecuali strategi bisnis defender. Indikator ini tetap dipertahankan karena nilai outer loadingnya melebihi 0,70. Seluruh variabel juga telah reliabel karena telah memenuhi cut off yang digunakan dalam penelitian ini (cronbach alpha fasilitas 0,945; kompetensi SDM 0,938; kapabilitas organisasi 0,944; inovasi 0,931; produktivitas startup video Game 0,950; sedangkan composite reliability fasilitas 0,956; kompetensi SDM 0,947; kapabilitas organisasi 0,954; inovasi 0,943; produktivitas startup video Game 0,958).

Tabel 4. Hipotesis

Variabel	Korelasi	T- Value	T-Tabel	Keterangan
Fasilitasi → Inovasi	0,278	3,503	1,96	Berpengaruh
Kompetensi SDM → Inovasi	0,231	2,446	1,96	Berpengaruh
Kapabilitas Organisasi → Inovasi	0,437	4,289	1,96	Berpengaruh
Fasilitasi → Produktivitas Berpengaruh Startup Video Game	0,139	2,079	1,96	Berpengaruh
Kompetensi SDM → Produktivitas Startup Video Game	0,310	3,431	1,96	Berpengaruh
Kapabilitas Organisasi → Produktivitas Startup Video Game	0,241	2,385	1,96	Berpengaruh
Inovasi → Produktivitas Startup Video Game	0,290	3,911	1,96	Berpengaruh

Sumber: Hasil Olah Data SmartPLS, 2023

4. Pembahasan

4.1. Pengaruh Fasilitasi Terhadap Inovasi

Hasil pengujian hipotesis membuktikan SDM Adaptif berpengaruh signifikan terhadap Adopsi Teknologi. Hal ini berarti apabila SDM Adaptif semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Adopsi Teknologi.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya. Dalam beberapa kesimpulan penelitian menunjukkan hubungan yang kuat antara fasilitasi yang diberikan pemerintah dengan terciptanya produk inovasi. Pemerintah selalu hadir pada ekosistem ekonomi digital sebagai aktor yang memberikan fasilitas terutama infrastruktur (Fagerberg & Mowery, 2009). Infrastruktur pada teknologi dan informasi menurut Jabbouri et al (2016) memberikan dampak yang signifikan pada penelitiannya pada ekosistem ekonomi digital di perguruan tinggi. Walaupun, Menurut Sivak et al. (2011) fasilitasi pada inovasi tidak hanya pada infrastruktur tapi juga R&D, bantuan lisensi, dan birokrasi.

Berpengaruhnya Fasilitasi terhadap Inovasi karena fasilitasi pemerintah yang bijaksana dapat berperan penting dalam mendorong inovasi dalam industri startup pengembang video Game. Dengan menyediakan dukungan finansial, infrastruktur, pendidikan, regulasi yang mendukung, dan akses ke pasar global, pemerintah dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan teknologi dan kreativitas dalam industri video Game.

4.2. Pengaruh Kompetensi SDM Terhadap Inovasi

Hasil pengujian hipotesis membuktikan Kompetensi SDM berpengaruh signifikan terhadap Inovasi. Hal ini berarti apabila Kompetensi SDM semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Inovasi.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Fagerberg & Mowery (2009) yang menyatakan inovasi tercipta dari berbagai macam inovasi secara kolektif. Apabila rangkaian ini tidak terjadi, maka akan ada gap inovasi yang menunda invensi tersebut tercipta. Sehingga dapat dikatakan sebuah inovasi tercipta dari berbagai macam talenta yang terintegrasi.

Berpengaruhnya Kompetensi SDM terhadap Inovasi karena Kompetensi SDM yang kuat akan berperan sebagai fondasi untuk memicu dan memfasilitasi inovasi yang berkelanjutan dalam startup pengembang video Game, perusahaan startup yang memiliki keterampilan teknis yang kuat dalam pengembangan permainan, seperti pemrograman, desain grafis, animasi, dan teknologi terkait, akan mampu menghasilkan produk yang lebih inovatif. Sehingga dapat merancang dan menGameplementasikan fitur-fitur baru yang unik dan menarik.

4.3. Pengaruh Kapabilitas Organisasi Terhadap Inovasi

Hasil pengujian hipotesis membuktikan Kapabilitas Organisasi berpengaruh signifikan terhadap Inovasi. Hal ini berarti apabila Kapabilitas Organisasi semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Inovasi.

Hasil penelitian ini mendukung teori dari Teece et al (1997), yang mengajukan konsep kapabilitas dinamis sebagai kerangka konseptual untuk memahami bagaimana organisasi dapat menciptakan, menggabungkan, dan memanfaatkan sumber daya dan kemampuan mereka untuk merespons perubahan lingkungan secara proaktif dan menciptakan keunggulan kompetitif jangka panjang. Teori kapabilitas dinamis menekankan pentingnya pembelajaran organisasi sebagai landasan bagi inovasi yang berkelanjutan. Organisasi yang mampu belajar dari pengalaman, menciptakan pengetahuan baru, dan merespons perubahan lingkungan dengan cepat akan memiliki kapabilitas yang kuat untuk menghasilkan inovasi yang berkelanjutan dan berdampak positif bagi pertumbuhan dan keberhasilan jangka panjang organisasi.

Berpengaruhnya Kapabilitas Organisasi terhadap Inovasi karena Dalam industri pengembangan video Game yang kompetitif, kapabilitas organisasi yang kuat dapat menjadi faktor yang menentukan dalam menghasilkan inovasi yang membedakan dan sukses. Inovasi tidak hanya datang dari aspek teknis, tetapi juga dari bagaimana tim dapat menggabungkan berbagai elemen kreatif dan teknis untuk menciptakan pengalaman bermain yang baru dan menarik. Startup pengembang video Game yang memiliki kemampuan pengelolaan organisasi yang baik akan lebih efisien dalam mengembangkan permainan dengan batas waktu yang ditetapkan, memungkinkan waktu lebih banyak untuk eksperimen dan inovasi.

4.4. Pengaruh Fasilitasi Terhadap Produktivitas Startup Game

Hasil pengujian hipotesis membuktikan Fasilitasi berpengaruh signifikan terhadap Produktivitas Startup Game. Hal ini berarti apabila Fasilitasi semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Produktivitas Startup Game.

Penelitian ini mendukung teori dari Schultz (1961) “Human Capital Theory” yang menyatakan bahwa investasi dalam sumber daya manusia, termasuk infrastruktur fisik dan pendukung, akan meningkatkan produktivitas dan kinerja organisasi. Menurut teori modal manusia, infrastruktur yang baik memberikan lingkungan yang mendukung bagi para pekerja dalam melaksanakan tugas-tugas mereka dengan lebih

efisien dan efektif. Infrastruktur yang memadai, seperti teknologi informasi yang canggih, aksesibilitas transportasi yang baik, dan fasilitas kantor yang modern, dapat meningkatkan produktivitas dengan mempercepat proses kerja dan mengurangi gangguan operasional (Nafukho et al., 2004).

Berpengaruhnya Fasilitas terhadap Produktivitas Startup Video Game karena dengan mendukung startup pengembang video Game melalui berbagai bentuk fasilitas, pemerintah dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan, inovasi, dan produktivitas yang lebih tinggi dalam industri ini, misalnya Fasilitas dalam bentuk infrastruktur teknologi yang baik, seperti akses internet cepat dan stabil, serta fasilitas server yang handal, akan meningkatkan efisiensi dan kecepatan dalam pengembangan dan peluncuran permainan. Pemerintah juga dapat memfasilitasi dengan membantu startup pengembang video Game untuk mengakses pasar global melalui perjanjian perdagangan, promosi internasional, dan dukungan partisipasi dalam acara pameran internasional. Ini akan membuka peluang bagi startup untuk mengeksplorasi pasar yang lebih luas dan meningkatkan produktivitasnya.

4.5. Pengaruh Kompetensi SDM Terhadap Produktivitas Startup Game

Hasil pengujian hipotesis membuktikan Kompetensi SDM berpengaruh signifikan terhadap Produktivitas Startup Game. Hal ini berarti apabila Kompetensi SDM semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Produktivitas Startup Game.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Darvish et al (2012) yang menjelaskan hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi sumber daya manusia berdampak pada produktivitas organisasi. Bahkan semua hipotesis dalam model penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa SDM tidak hanya terukur dari kuantitas tersedianya SDM, namun juga seberapa jauh SDM itu memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh organisasi/perusahaan.

Berpengaruhnya Kompetensi SDM terhadap Produktivitas Startup Video Game karena dalam industri video Game yang dinamis, kompetensi SDM yang kuat adalah salah satu aset terpenting dalam mencapai produktivitas yang tinggi. Keterampilan SDM dalam perencanaan, manajemen waktu, dan pengelolaan proyek akan membantu mengoptimalkan proses pengembangan video Game, sehingga akan mengurangi pemborosan waktu dan sumber daya, meningkatkan produktivitas keseluruhan. Selain itu perusahaan Startup yang memiliki keterampilan teknis yang kuat dalam bidang pengembangan video Game, seperti pemrograman, desain grafis, animasi, dan pengembangan audio, akan mampu menghasilkan kode dan konten berkualitas tinggi dengan efisiensi. Ini akan berdampak positif pada produktivitas perusahaan.

4.6. Pengaruh Kapabilitas Organisasi Terhadap Produktivitas Startup Video Game

Hasil pengujian hipotesis membuktikan Kapabilitas Organisasi berpengaruh signifikan terhadap Produktivitas Startup Game. Hal ini berarti apabila Kapabilitas Organisasi semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Produktivitas Startup Game.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Silfa Rino (2015) yang menyatakan bahwa variabel kemampuan secara parsial berpengaruh signifikan

terhadap produktivitas kerja. Majdúchová & Barteková (2020) juga menilai bahwa kemampuan entitas dalam mengaussi teknologi dan membaca pasar menjadi faktor esensial dalam meningkatkan produktivitas.

Berpengaruhnya Kapabilitas Organisasi terhadap Produktivitas Startup Video Game karena dengan Dengan memiliki kapabilitas organisasi yang kuat, startup pengembang Game dapat mengoptimalkan proses, mengurangi hambatan, dan menghasilkan permainan berkualitas tinggi dengan efisiensi yang lebih tinggi. Dengan Kemampuan untuk merencanakan, mengelola, dan melacak proyek pengembangan video Game dengan baik akan meningkatkan efisiensi dan produktivitas keseluruhan tim. Proses manajemen proyek yang efektif membantu menghindari penundaan dan ketidakpastian yang dapat menghambat produktivitas. Selain itu perusahaan startup yang mampu mengatasi konflik internal dan menjaga suasana kerja yang positif juga akan membantu mempertahankan keseimbangan dan mencegah konflik yang dapat mengganggu produktivitas.

4.7. Pengaruh Inovasi Terhadap Produktivitas *Startup Video Game*

Hasil pengujian hipotesis membuktikan Inovasi berpengaruh signifikan terhadap Produktivitas Startup Video Game. Hal ini berarti apabila Inovasi semakin meningkat, maka akan berdampak terhadap semakin meningkatnya Produktivitas Startup Video Game.

Penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Nelly Yanari (2019) yang membuktikan dalam penelitiannya bahwa secara simultan dan parsial Inovasi Produk berpengaruh signifikan terhadap Produktivitas pada Perusahaan Kelom Geulis Sheny Tasikmalaya. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Fani Nizak (2015) yang menyatakan bahwa Inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap produktivitas usaha mikro di desa jabon.

Berpengaruhnya Inovasi terhadap Produktivitas Startup Video Game karena dengan Inovasi yang diterapkan dengan bijak dalam pengembangan video Game dapat memberikan dampak positif pada produktivitas startup video Game, baik dari segi efisiensi kerja, kualitas produk, maupun interaksi dengan pemain, Inovasi dalam alat dan teknologi pengembangan video Game dapat menghasilkan proses yang lebih efisien. Penggunaan alat yang canggih atau metode baru dapat mempercepat pembuatan permainan, mengurangi biaya produksi, dan menghasilkan produk yang lebih berkualitas dalam waktu yang lebih singkat. Inovasi dalam desain, mekanik bermain, cerita, atau fitur-fitur unik dapat membuat permainan lebih menarik bagi pemain. Kualitas yang lebih tinggi akan mendorong pengguna untuk bermain lebih lama dan berulang kali, sehingga akan meningkatkan produktivitas dalam hal penggunaan dan retensi.

5. Kesimpulan

Penelitian tentang Strategi Inovasi Startup Pengembang Video Game di Indonesia menunjukkan beberapa kesimpulan penting. Pertama, fasilitasi pemerintah memberikan dampak positif dan signifikan terhadap inovasi dalam industri ini. Kedua, kompetensi SDM yang kuat juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi, dengan keterampilan teknis yang baik akan memicu inovasi yang lebih berkelanjutan. Ketiga, kapabilitas organisasi yang kuat memiliki peran penting dalam menghasilkan

inovasi yang sukses. Keempat, fasilitasi pemerintah juga berdampak positif dan signifikan terhadap produktivitas startup game. Kelima, kompetensi SDM yang bagus akan berkontribusi pada produktivitas startup game. Terakhir, kapabilitas organisasi yang kuat juga meningkatkan produktivitas startup game dengan mengoptimalkan proses pengembangan permainan.

Daftar Pustaka

- Akbar, M., & Asmara, I. J. (2022). Worker in Video Game Industry. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 7(1), 22–26. <https://doi.org/10.21512/jggag.v7i1.8569>
- Akbar, M., Ramdhan, D., Achelia, E., Syahbana, G., Juwita, I. J., Simamora, N. G., Sihombing, L., Manurung, D., & Ayuditya, T. (2021). *Peta Ekosistem Industri Game 2020 Final* (ebook) (2021st ed.). Kementerian Komunikasi dan Informatika. s.id/petagame2020
- Basori, H., & Irawanto, B. (2017). *PROSES PRODUKSI DALAM INDUSTRI GAME LOKAL* (Komparasi Industri Game Lokal Yogyakarta di Creacle Game Studio dan Wisageni Game Studio). Universitas Gadjah Mada.
- Casey, O. (2012). This is Not a Software Industry. In *The video game industry: Formation, present state, and future* (pp. 17–33). Routledge. https://doi.org/10.1386/jgvw.6.1.83_5
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2011). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE.
- Darvish, H., Moogali, A., Moosavi, M., & Panahi, B. (2012). An empirical study on human resource competencies and its relationship with productivity. *Management Science Letters*, 2(7), 2615–2624. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2012.07.001>
- Ebbinghaus, B., & Patrick Emmenegger, by. (2011). *Qualitative and Mixed Method Research*. http://www.cas.ed.ac.uk/data/assets/pdf_file/0005/89033/Ebbinghaus_Stream_2.pdf
- Fagerberg, J., & Mowery, D. C. (2009). The Oxford Handbook of Innovation. In *The Oxford Handbook of Innovation* (pp. 1–680). <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199286805.001.0001>
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 1(5), 443. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v1i5.47>
- Jabbouri, N. I., Siron, R., Zahari, I., & Khalid, M. (2016). Impact of Information Technology Infrastructure on Innovation Performance: An Empirical Study on Private Universities In Iraq. *Procedia Economics and Finance*, 39, 861–869. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30250-7](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30250-7)
- Kominfo. (2021). *Peta Ekosistem Game Indonesia 2020*.
- Kominfo. (2023). *Status Literasi Digital di Indonesia di Indonesia*.
- Lucas, R. E. (1987). *Models of business cycles*. B. Blackwell.
- Majdúchová, H., & Barteková, K. M. (2020). Innovations in the Creative Industry Entities. The 19th International Scientific Conference Globalization and Its Socio-Economic Consequences 2019 – Sustainability in the Global Knowledge Economy, 74. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20207402009>

- Mulyono, F. (2013). Sumber Daya Perusahaan dalam Teori Resource-based View. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 9(1).
- Nafukho, F. M., Hairston, N., & Brooks, K. (2004). Human capital theory: implications for human resource development. *Human Resource Development International*, 7(4), 545–551. <https://doi.org/10.1080/1367886042000299843>
- Newzoo. (2019). *Global Games Market Report*.
- Romer, P. M. (1986). Increasing Returns and Long-Run Growth. *Journal of Political Economy*, 94(5), 1002–1037. <http://www.jstor.org/stable/1833190>
- Schultz, T. W. (1961). Investment in Human Capital. *The American Economic Review*, 51(1), 1–17. <http://www.jstor.org/stable/1818907>
- Sihombing, L., & Manurung, D. (2022). Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021. <https://www.agi.or.id/petagame2021>
- Similarweb. (2023). *Top Apps Ranking (Indonesia)*.
- Sivak, R., Caplanova, A., & Hudson, J. (2011). The impact of governance and infrastructure on innovation. *Post-Communist Economies*, 23(02), 203–217. <https://doi.org/10.1080/14631377.2011.570050>
- Statista. (2023). Games - Indonesia | Statista Market Forecast. <https://www.statista.com/outlook/dmo/app/games/indonesia>
- Tan, S. (2022). Top Grossing Mobile Games in Southeast Asia for September 2022. <https://sensortower.com/blog/top-grossing-mobile-games-in-southeast-asiafor-september-2022>
- Teece, D. J., Pisano, G., & Shuen, A. (1997). Dynamic Capabilities and Strategic Management. *Strategic Management Journal*, 18(7), 509–533. <http://www.jstor.org/stable/3088148>
- Tobergte, D. R., & Curtis, S. (2013). Social research methods. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>