

ABSTRAK

Perkembangan industri game tidak dapat dilepaskan dari konteksnya. Penelitian yang dilakukan oleh Dyer-Witthford dan Sharman (2005) dan Zhao (2008) melihat kepada dua konteks yang berbeda dalam industri game. Dyer Witherford dan Sharman melihat bahwa perkembangan industri game di Kanada yang diikuti dengan akuisisi oleh perusahaan multinasional. Sedangkan Zhao menjelaskan bahwa kemajuan industri game di Tiongkok saat ini, tidak dapat dilepaskan dari peran pemerintah dalam menjaga kondisi ekosistem industri game di negaranya. Dengan merujuk kepada konteks yang berbeda, penelitian ini berusaha untuk melihat dalam lokal (Yogyakarta), dan membahas peran pemerintah dalam skala nasional.

Penelitian ini melihat pihak yang terlibat dalam industri game di Yogyakarta. Dari karakteristik bisnis, dapat dilihat bahwa kedua developer di Yogyakarta ini memiliki karakteristik yang berbeda. Sebagai contoh, PT GIT Solution yang sebagai bentuk badan usaha dari yayasan AMIKOM dan Noobzilla sebagai badan usaha yang dijalankan secara independen. Perbedaan ini menentukan masing-masing developer tersebut memperluas usahanya. Salah satu contoh, PT GIT Solution memperluas usahanya dengan membentuk GIT ALLIANCE, sedangkan Noobzilla memperluas usahanya dengan menciptakan produk (game) yang mudah di-porting.

Peran pemerintah dalam industri game secara nasional dan lokal dapat dilihat dari peran BEKRAF, dan JDV. peran ini dapat dilihat dari diadakannya banyak festival game dan memberikan tempat bagi komunitas game. Walau begitu, peran ini dinilai belum optimal dalam membentuk ekosistem industri game, yang hal ini ditunjukkan dengan dukungan yang belum menyeluruh kepada pihak industri lain (misal publisher), tidak di dukung sistem perbankan, dan tidak di dukung dengan regulasi khusus terkait dengan industri game.

Kata Kunci: Spasialisasi, *Game Developer*, Lokal, Yogyakarta

ABSTRACT

The development of the gaming industry can not be separated from its context. Research conducted by Dyer-Witthford and Sharman (2005) and Zhao (2008) describing two different contexts in the gaming industry. Dyer Witherford and Sharman explained that the growth of the gaming industry in Canada followed by acquisitions by multinational companies. While Zhao explained, that the progress of the gaming industry in China today, can not be separated from the role of government in maintaining the condition of the gaming industry ecosystem in the country. Referring to different contexts, this research seeks to see in local context (Yogyakarta), and discusses the role of government on a national scale.

This research investigates two game developer, PT GIT SOLUTION and Noobzilla, that operates in Yogyakarta, as this will provide explanation about the condition of gaming industry at local context. Based on its business characteristics, two of them showed that they operate in different scales. PT GIT Solution is a company that is supported by AMIKOM foundation, as Noobzilla is a company that operated independently by its own members. These different characteristics lead to different ways they expand their companies. PT GIT Solution formed a strategic alliance between local developers, called GIT ALLIANCE. As Noobzilla chooses to expand their product by making games that are easier to operate between different operating systems.

Government role in gaming industry can be seen on national and local context. Whereas in national context, the government actively supports few of game developer festivals. In local context, through the JDV, the government supports the game developer communities. Although, this role is still limited and insufficient on developing gaming industry ecosystem. As its role lacks of supporting another structure in industry (i.e publisher), lack of specific regulations related to the gaming industry.

Keywords: Spatialization, Game Developer, Local, Yogyakarta