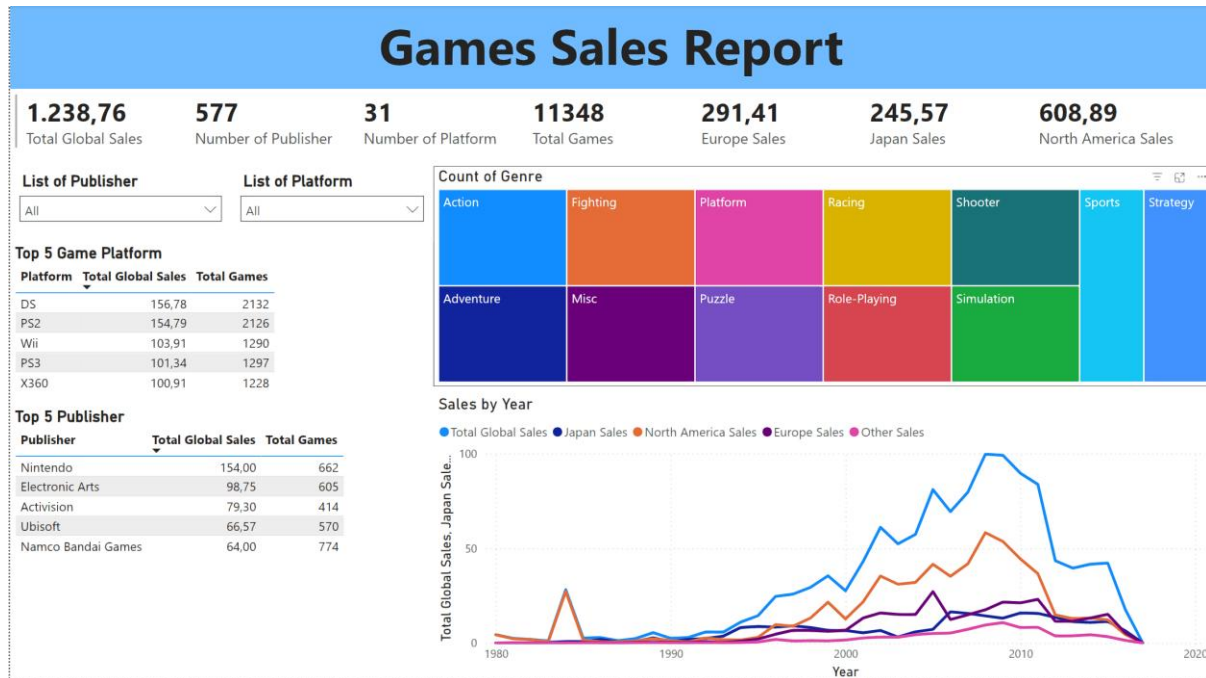


Analisa Dasar Penjualan Game

Oleh : M. Alfian Nashrullah S. Kom



Latar Belakang

Industri game telah mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa dekade terakhir, dengan pendapatan yang terus meningkat di berbagai platform, genre, dan wilayah. Memahami pola penjualan game adalah langkah penting untuk mengidentifikasi peluang pasar, merancang strategi pengembangan game, dan memaksimalkan profitabilitas perusahaan.

Dataset yang digunakan untuk analisis ini diambil dari **Kaggle** <https://www.kaggle.com/datasets/gregorut/videogamesales/data>, sebuah platform terkenal yang menyediakan dataset berkualitas tinggi untuk berbagai kebutuhan analisis data. Dataset ini mencakup data penjualan game dari tahun 1980 hingga 2017, mencakup informasi tentang platform, publisher, genre, dan wilayah penjualan.

Dalam proses analisis, dilakukan menggunakan **Microsoft Excel** dan **Power BI** untuk:

- Membersihkan dan mengorganisasi data.
- Membuat visualisasi interaktif untuk menyajikan tren dan pola penjualan secara intuitif.
- Menghasilkan laporan berbasis data yang informatif dan mendukung pengambilan keputusan.

Dalam analisa ini juga memanfaatkan teknologi **ChatGPT** untuk mendapatkan briefing, pertanyaan strategis, dan merumuskan analisis berdasarkan data, sehingga laporan ini menjadi lebih komprehensif dan relevan.

Tujuan Analisa

□ Performa Platform:

- Mengukur penjualan game pada berbagai platform utama.
- Mengidentifikasi wilayah dengan penjualan platform tertinggi.

□ Performa Publisher:

- Menganalisis jumlah total game yang diterbitkan oleh setiap publisher.
- Menilai total penjualan game berdasarkan publisher.

□ Genre Populer:

- Mengidentifikasi genre game yang paling laris di setiap wilayah penjualan.

□ Pengaruh Faktor Utama:

- Menganalisis pengaruh genre, platform, dan publisher terhadap total penjualan game.

Pendekatan Serta Manfaat

- **Pendekatan:** Analisis ini dilakukan dengan mengevaluasi pola data menggunakan Excel untuk pengolahan data awal dan Power BI untuk visualisasi mendalam, sehingga wawasan yang dihasilkan dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan strategis.
- **Manfaat:**
 1. Menyediakan wawasan mendalam untuk memaksimalkan peluang penjualan.
 2. Mengarahkan fokus perusahaan pada platform, genre, dan wilayah yang memberikan potensi keuntungan terbesar.
 3. Memberikan pemahaman menyeluruh tentang posisi kompetitif perusahaan di pasar.

Dengan kombinasi alat analisis yang kuat seperti Excel dan Power BI, laporan ini diharapkan menjadi pedoman strategis bagi perusahaan untuk memahami dinamika pasar game dan meningkatkan daya saing di industri yang terus berkembang.

Hasil Analisa

1. Performa Platform

a. Penjualan Platform Terbaik

Analisis data menunjukkan bahwa platform Nintendo DS memimpin total penjualan global, diikuti oleh PlayStation 2:

- **Nintendo DS:** \$156,78 juta
 - Puncak penjualan pada 2008.
 - Genre simulasi mendominasi dengan penjualan \$28,32 juta.

- **PlayStation 2 (PS2):** \$154,79 juta
 - Puncak penjualan pada 2004.
 - Genre sports menjadi unggulan dengan penjualan \$28,81 juta.
- Platform lainnya, seperti Wii (\$103,91 juta), PS3 (\$101,34 juta), dan Xbox 360 (\$100,91 juta), juga menunjukkan performa signifikan.

b. Wilayah Penjualan Tertinggi

Amerika Utara menjadi wilayah dominan untuk semua platform utama, sementara wilayah Jepang menunjukkan preferensi unik untuk genre tertentu seperti RPG.

2. Performa Publisher

a. Publisher Terbaik Berdasarkan Penjualan

- **Nintendo:** \$154 juta dari 662 game, dengan genre shooter (\$29,41 juta) menjadi yang terlaris.
- **Electronic Arts (EA):** \$98,75 juta dari 605 game, didominasi genre sports (\$38,58 juta).
- Publisher lainnya, seperti Activision (\$79,30 juta), Ubisoft (\$66,57 juta), dan Bandai Namco (\$64 juta), memiliki fokus genre yang berbeda, dengan genre action sering kali menjadi unggulan.

b. Jumlah Game yang Diterbitkan

Bandai Namco memimpin jumlah game yang diterbitkan (774 judul), sementara Nintendo dan EA menunjukkan efisiensi tinggi dengan pendapatan besar dari jumlah judul yang lebih sedikit.

3. Genre Populer di Setiap Wilayah

- **Amerika Utara:** Genre action mendominasi dengan total penjualan \$112,98 juta.
- **Eropa:** Genre action juga memimpin dengan \$59,94 juta.
- **Jepang:** Genre role-playing (RPG) menjadi yang terpopuler dengan \$48,32 juta.

Preferensi regional menunjukkan pentingnya memahami budaya dan kebiasaan pasar lokal dalam pengembangan dan pemasaran game.

4. Pengaruh Genre, Platform, dan Publisher

a. Pengaruh Genre

- Genre action memiliki daya tarik yang tinggi pada wilayah Amerika Utara dan Eropa.
- Wilayah market Jepang lebih menyukai genre RPG, yang mencerminkan preferensi budaya lokal terhadap game dengan narasi mendalam.

b. Pengaruh Platform

- Platform yang mendukung genre spesifik, seperti DS untuk simulasi dan PS2 untuk sports, menunjukkan penjualan yang signifikan.

- Wilayah dominan seperti Amerika Utara menjadi fokus utama untuk semua platform utama.

c. Pengaruh Publisher

- Publisher seperti Nintendo dan EA menunjukkan korelasi kuat antara jumlah game dan keberhasilan penjualan genre tertentu.
- Publisher lain yang fokus pada genre spesifik, seperti Ubisoft dengan action, menunjukkan strategi efektif dalam menciptakan pangsa pasar.

Kesimpulan dan Rekomendasi

1. Diversifikasi Produk

- Untuk pasar Jepang, fokus pada genre RPG pada platform populer seperti Nintendo DS dapat meningkatkan penjualan.
- Pasar Amerika Utara dan Eropa sebaiknya difokuskan pada genre action dengan platform seperti PS2 dan PS3.

2. Optimasi Platform

- Game bergenre sports dan simulasi sebaiknya diluncurkan di platform dengan kinerja terbaik untuk genre tersebut, seperti PS2 untuk sports dan DS untuk simulasi.

3. Strategi Publisher

- Publisher dapat mengadopsi pola perilaku seperti Nintendo, yang memaksimalkan popularitas platform mereka untuk genre spesifik.
- Fokus pada wilayah dominan, seperti Amerika Utara, dapat memberikan keuntungan maksimal.

Penutup

Laporan ini memberikan wawasan strategis yang mendalam mengenai tren penjualan game berdasarkan platform, publisher, genre, dan wilayah. Dari analisis ini, jelas terlihat bahwa memahami preferensi pasar regional, mengoptimalkan pilihan platform, dan berfokus pada genre yang relevan adalah kunci keberhasilan di industri game yang sangat kompetitif.

Platform seperti Nintendo DS dan PlayStation 2 terbukti mendominasi pasar global, sementara genre action dan role-playing mencerminkan preferensi unik dari wilayah-wilayah tertentu. Publisher yang mampu memanfaatkan kekuatan platform dan genre tertentu, seperti Nintendo dengan shooter dan EA dengan sports, telah menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan penjualan.

Dengan mengadopsi strategi berbasis data ini, perusahaan diharapkan dapat memperkuat posisinya di pasar, memperluas jangkauan global, dan menciptakan game yang tidak hanya sukses secara komersial tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan preferensi pemain di berbagai wilayah.

Kami percaya bahwa analisis ini menjadi fondasi yang kuat untuk mendukung keputusan strategis perusahaan dalam menghadapi tantangan dan peluang di industri game yang terus berkembang.