

Multimedia Permainan

Riset Kompetitor - Aplikasi Game

Dia Bitari Mei Yuana, S.S.T., M.Tr.Kom

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Riset Kompetitor

Proses analisis suatu objek/topik terpilih untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan yang dimiliki objek tersebut guna mereferensi dan menciptakan suatu ide

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Identifikasi Pemasaran Kompetitor

- Buat daftar pesaing.
- Buat profil pesaing.
- Identifikasi
- Tentukan praktik terbaik dan buat rencana.

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Buat daftar pesaing

- **Pemain Niche**, yaitu perusahaan baru atau kecil dengan ukuran audiens yang lebih kecil dan tingkat pertumbuhan yang rendah.
- **Game Changer**, yaitu perusahaan yang sedang berkembang dengan ukuran audiens yang relatif lebih kecil, tetapi tumbuh dengan cepat.
- **Pemimpin atau Leader**, yaitu perusahaan dengan audiens yang besar dan tingkat pertumbuhan yang cepat.
- **Pemain mapan**, yaitu perusahaan dengan audiens yang besar dan mapan.

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Buat Profil Pesaing

- Menganalisis pangsa pasar (berapa banyak kekuatan atau pengaruh yang mereka miliki di area pasar kamu).
- Meneliti audiens mereka (siapa yang mereka targetkan dan seberapa banyak audiens mereka yang juga audiens kamu).
- Membangun profil pesaing (ukuran perusahaan, lokasi, sejarah, serta info penting lainnya)

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Identifikasi Pemasaran Pesaing

- Identifikasi Produk dan Penetapan Harga
 1. Produk atau layanan mana yang ditampilkan secara mencolok.
 2. Strategi penetapan harga mereka, termasuk penjualan atau diskon.
 3. Promosi tambahan seperti skema rujukan, penawaran uji coba gratis, atau fasilitas tambahan lainnya.

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Identifikasi Pemasaran Pesaing

- **Bedah Promosi dan Penempatan**

1. **Direct:** Jika pesaing kamu mengandalkan ini, mereka mungkin memiliki brand awareness yang kuat. Pengguna sudah mengetahui nama merek untuk menavigasi situs mereka secara langsung. Mereka juga mungkin melakukan pemasaran secara offline.
2. **Referral:** Kompetitor kamu kemungkinan memiliki profil backlink yang kuat atau menempatkan iklan banner di situs web lain. Mereka juga mungkin memiliki Public Relations (PR) digital yang kuat dan mungkin melakukan posting konten di platform lain.
3. **Search:** Pesaing kamu berarti fokus pada SEO teknis halaman dan pengoptimalan konten. Kamu bisa menganalisis pemasaran konten mereka dan mengidentifikasi halaman teratas mereka.
4. **Social:** Pesaing kamu kemungkinan besar memiliki kehadiran media sosial yang solid dengan audiens. Mungkin ada baiknya untuk menyelidiki platform mana yang paling sering mereka gunakan.
5. **Paid:** Kompetitor kamu mungkin memiliki anggaran iklan yang kuat, terutama untuk Paid Search. Kamu mungkin ingin menyelidiki kata kunci mana yang mereka bidding dan menganalisis ad copy mereka.

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Tentukan Praktik Terbaik dan Buat Rencana

- Apa prioritas terpenting kamu.
- Apa kekuatan dan kelemahan terbesar kamu.
- Apa yang diinginkan audiens kamu.
- Manakah dari strategi kompetitor kamu yang tampaknya paling berhasil. Apakah kamu sudah melakukannya juga atau tidak.

Liceria & Co.

E-Sport Game

1972–1989



Sumber : <https://esportsnesia.com/>

Riset Kompetitor

2023

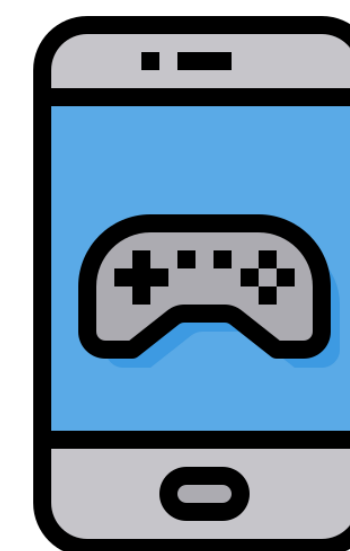
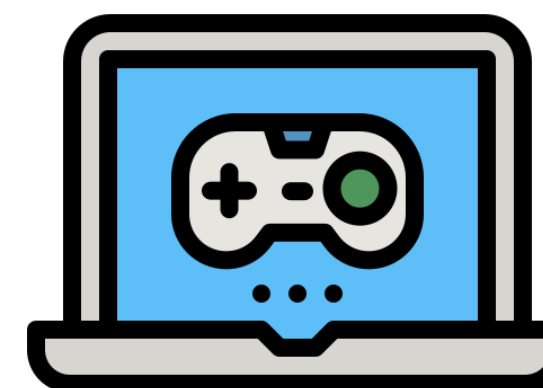


Liceria & Co.

Multimedia of Game

Esports at the 2023 SEA Games











Rank	Nation	Gold	Silver	Bronze	Total
1	 Indonesia	3	2	0	5
2	 Cambodia*	3	1	1	5
3	 Philippines	2	1	3	6
4	 Vietnam	1	2	4	7
5	 Singapore	1	0	1	2
6	 Malaysia	0	2	2	4
7	 Thailand	0	0	2	2
8	 Laos	0	0	1	1
	 Myanmar	0	0	1	1
Totals (9 entries)		10	8	15	33



Liceria & Co.

Popular esports games in 2023 by viewership

Multimedia of Game

	Name	Type	Prize Pool	↓ Peak Viewers	Tournaments Ongoing / Total
1	 Mobile Legends: Bang Bang	Mobile	\$3 054 882	11 Jan 4 270 270	Ongoing: 9 / 78
2	 League of Legends	PC / Console	\$5 203 962	18 May 2 297 919	Ongoing: 8 / 129
3	 Counter-Strike: Global Offensive	PC / Console	\$11 913 952	21 May 1 528 724	Ongoing: 1 / 334
4	 Valorant	PC / Console	\$6 640 384	04 Mar 1 444 670	Ongoing: 1 / 277
5	 Arena of Valor	Mobile	\$2 052 731	23 Jul 974 624	Ongoing: 3 / 22
6	 PUBG Mobile	Mobile	\$10 544 008	08 Jan 851 780	Ongoing: 7 / 126
7	 Dota 2	PC / Console	\$24 460 365	30 Jul 587 891	Ongoing: 1 / 107
8	 Apex Legends	PC / Console	\$3 337 176	16 Jul 581 770	112
9	 Rocket League	PC / Console	\$7 235 651	13 Aug 468 292	Ongoing: 1 / 244
10	 Street Fighter	PC / Console	\$1 870 662	07 Aug 442 302	31

Sumber : <https://escharts.com/top-games>

Liceria & Co.

PC Gaming vs COnsole

PC Gaming

- Grafik dan kinerja yang lebih baik
- Perlu kemampuan untuk menyesuaikan perangkat keras
- Akses ke lebih banyak pilihan permainan
- Butuh pengetahuan teknis yang lebih

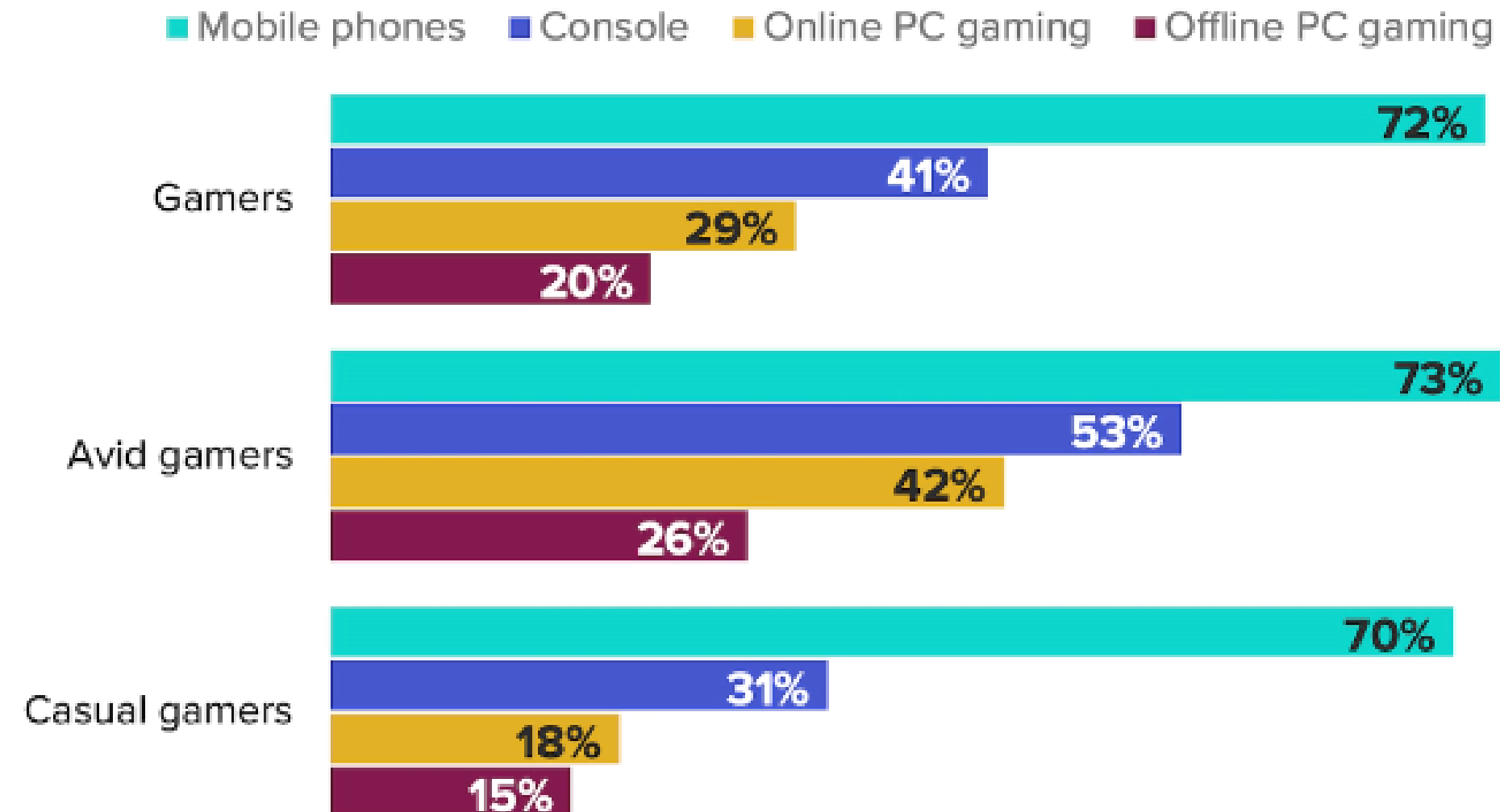
Console Gaming

- Less expensive (Xbox Series X retails for \$499)
- Mudah digunakan
- Memiliki game yang eksklusif yang tidak ada di PC dan memberikan sensasi permainan yang unik dan berkesan
- Terbatasnya kustomisasi perangkat keras
- Grafik dan kinerja lebih rendah

Multimedia of Game

Multimedia of Game

Most popular game type



Liceria & Co.

Multimedia of Game

Perusahaan Pengembang – Mobile Game



Supercell



Niantic



Tencent



NetEase



Liceria & Co.

Perusahaan Pengembang – Mobile Game

Multimedia of Game



Liceria & Co.

Perusahaan Pengembang – Mobile Game

- Game bersifat kompetitif
- Komunitas gamer setia
- Mudah, tetapi sulit dikuasai
- Game yang balanced
- Sponsorship yang baik

**Multimedia of
Game**

Liceria & Co.

Perusahaan Besar – Mobile Game



Justin Yuan

Multimedia of Game

Profil Pesaing

Sejarah [[sunting](#) | [sunting sumber](#)]

Moonton didirikan pada bulan April 2014 di [Distrik Minhang, Shanghai, Tiongkok](#)^[7] oleh Justin Yuan dan Watson Xu Zhenhua, yang saat ini sama-sama menjadi [CEO](#) Moonton.^{[8][9][10]}

Pada tanggal 6 April 2015, perusahaan ini meluncurkan permainan video pertamanya, yakni permainan [pertahanan menara](#) berjudul *Magic Rush: Heroes*. Setelah selesai mengembangkan permainan video tersebut, Moonton mengembangkan sebuah permainan [multiplayer online battle arena](#) (MOBA) yang kemudian diberi nama *Mobile Legends*.^[11]

Mobile Legends diluncurkan secara beta di Brazil oleh Moonton dengan subjudul "5v5 MOBA" pada tanggal 14 Juli 2016, dan kemudian diluncurkan secara global pada bulan November 2016 (kecuali di Tiongkok).^[12] *Mobile Legends* pun sangat populer di Asia Tenggara, terutama di [Indonesia](#), [Malaysia](#), dan [Filipina](#), di mana permainan ini menjadi permainan gratis yang paling banyak diunduh oleh pengguna [iPhone](#) pada tahun 2017.^{[13][14]} Permainan ini didistribusikan oleh Elex Tech di Amerika Serikat.^[15]

Setelah diluncurkan, [Riot Games](#) menduga bahwa *Mobile Legends* meniru kekayaan intelektual dari *League of Legends*, dan meminta [Google](#) untuk menghapus permainan tersebut dari [Google Play](#) serta [App Store](#). Moonton lalu menghapus permainan tersebut sebelum Google menghapusnya, dan kemudian meluncurkannya kembali dengan nama *Mobile Legends: Bang Bang* pada tanggal 9 November 2016.^{[16][17]}

Pada bulan Juli 2017, Riot Games mengajukan tuntutan kepada Moonton atas tuduhan pelanggaran hak cipta, karena ada kemiripan antara *Magic Rush* dan *Mobile Legends* dengan *League of Legends*.^[18] Tuntutan tersebut akhirnya ditolak oleh [Pengadilan Distrik California Tengah](#) dengan alasan *forum non conveniens*.

Kemudian, [Tencent](#), induk Riot Games, mengajukan tuntutan baru yang ditujukan kepada CEO Moonton, Watson Xu Zhenhua (yang sebelumnya bekerja di Tencent sebagai salah satu pegawai senior) di [Pengadilan Menengah Rakyat Shanghai No.1](#), atas tuduhan melanggar hukum yang terkait dengan [Perjanjian Non-Kompetisi](#).^[19] Pengadilan kemudian mengabulkan tuntutan Tencent pada bulan Juli 2018, dan Tencent pun mendapat ganti rugi sebesar US\$2,9 juta ([RMB19,4 juta](#)).^[20]

Pada tanggal 22 Maret 2021, pengembang [TikTok](#), [BABE](#), [Resso](#) dan [Lark](#), [ByteDance](#) mengumumkan bahwa mereka telah mengakuisisi Moonton melalui anak usahanya, [Nuverse](#) dengan harga diperkirakan sekitar \$4 milyar.^[21] Tencent diberitakan juga mengajukan tawaran untuk mengakuisisi Moonton, namun akhirnya dikalahkan oleh ByteDance.^[22]

Multimedia of Game

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Planning Ide

- Berdasarkan hasil studi literatur, didapatkan bahwa meskipun game PC/Console masuk dalam jenis terbanyak game yang di gemari sebagai esport, namun mobile game masuk sebagai urutan paling atas dan paling banyak di gemari untuk esport. Sehingga peluang untuk membuat mobile game lebih besar.

Liceria & Co.

**Multimedia of
Game**

Tugas Kelompok

- Buatlah riset kompetitor dari objek /topik yang kalian sepakati dengan kelompok masing – masing.
- Lakukan riset competitor berdasarkan kerangka riset competitor di slide atas
- Buat slide presentasi
- Kumpulkan slide di elearning (link menyusul)

THANK YOU

Dia Bitari Mei Yuana, S.S.T., M.Tr.Kom

Senin, 21 Agustus 2023