
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan bisnis berpusat pada teknologi yang sekarang sudah semakin maju dan kompetisi bisnis semakin meningkat, oleh karena itu perusahaan harus bisa melakukan perubahan dari segi lingkungan perusahaan maupun dari segi produk perusahaan. Perusahaan harus lebih aktif lagi dalam menanggapi keinginan dari konsumen yang semakin beraneka ragam. Salah satunya keinginan konsumen yang menginginkan kualitas produk yang lebih baik. Persaingan di era teknologi dan meningkatnya produktivitas menjadi point yang penting jika perusahaan ingin mencapai keunggulan kompetitif yang berkelanjutan.

Salah satu bisnis yang mengalami perkembangan adalah bisnis yang bergerak di bidang produk *video game*, produk tersebut mengalami peningkatan dari tahun ketahun dari *game console* sampai *game mobile* dari mulai *graphics 2* dimensi sampai berkualitas *HD*. Muncul Industri game sendiri pada akhir tahun 1940-an bermula pada *game arcade*. Pada awal tahun 1960 muncul *game computer mainframe* untuk peembangan pertama produk *video game*. Sesudah periode tersebut bermunculan *game-game* di berbagai perangkat seperti di *computer, console* dan *mobile*. Dari perkembangan *game* tersebut sekarang sudah ada yang berbasis *online* yang dikenal dengan *game online*.

Salah satu industri *game* yang sedang berkembang adalah industri *game* yang bergerak *game mobile*. *Game mobile* muncul pada tahun 1993, pada tahun tersebut *game Scramble*, *game* dengan bertemakan *puzzle*, *game* ini di perkenalkan oleh industri ponsel IBM dan BellSouth. Pasca kehadiran *game puzzle*, tahun 1994 perusahaan ponsel menciptakan *game* mereka sendiri seperti *game Tetris* dan *game Snake*. Pada tahun selanjutnya muncul *game* berbasis *java*, berbeda dengan *game mobile* sebelumnya, *game* tersebut tersedia dalam *cross platform* dan bisa dimainkan di berbagai tipe *handphone*. Berkat ide untuk melakukan *cross platform* dalam *game*, *game java* menjadi populer di kalangan penyuka *game* dan *gamers*. Banyak *game java* yang tersedia dari berbagai developer *game handphone* ternama di dunia. Setelah era *game java* di tahun 2008 munculah *game download*, *game download* muncul pada *app store* platform milik perusahaan *apple*, dimana *user hp* bisa mendownload *game*. Yang sebelumnya *game* bisa kita *download* terlebih dahulu lewat jaringan internet. *Apple app store* menjadi favorit para pengguna *smartphone* yang pertama untuk mendownload *content-content mobile* termasuk juga *game*. di era sekarang banyak perusahaan *handphone* mengembangkan *smartphone* mereka sendiri sehingga mulai bermunculan *platform-platform* baru seperti *apple app store* seperti *windows mobile*, *symbian*, *play store*, *oppo store* dan masih banyak lagi. Sehingga muncul *app* dan *game* di *platform* tersebut dari mulai *game offline* sampai *game online*.

Perkembangan indutri *game* di indonesia dimulainya pada tahun 2002-an, pada saat itu muncul *developer game local* yang bernama Matahari studios.

Perusahaan yang dibuat oleh investor asing yang memanfaatkan talenta pemuda Indonesia untuk menggarap atau menerima pembuatan game dari luar. Pada tahun 2005-an mulailah bermunculan *developer game-game local* namun targetnya masih menerima orderan pembuatan game belum mempublish produk dengan nama perusahaan sendiri. Namun dengan seiring berjalannya waktu, teknologi, dan peluang, mulailah mereka membuat *game* dengan *copyright* mereka sendiri. Dengan adanya perkembangan alat komunikasi *smartphone* turut andil besar dalam perkembangan industri *game* Indonesia khususnya *game mobile*.

Berdasarkan data yang dirilis oleh unity technologies mengenai perkembangan pasar *game mobile* dunia di tahun 2016, melalui laporan hasil kerja sama dengan perusahaan analitik SuperData, statistic tersebut menunjukkan pemasukan industri *game mobile global* telah meningkat 15% yang mulanya menyentuh angka US\$34,8 miliar menjadi US\$40,6 miliar. Menurut data ditahun 2018 Games Market Report yang dipublikasikan Newzoo mencatat bahwa Asia Pasifik merupakan pasar terbesar *game* dunia. Wilayah tersebut menyumbang 52% dari total omzet produsen *game* dunia dengan pendapatan sekitar US\$71,4 miliar. Data tersebut menunjukkan bahwa *game mobile* banyak diminati oleh penyuka *game* dan para *gamers*. Menurut laporan SuperData, rata-rata pengguna *smartphone* bermain *game mobile* 3 kali dalam sehari. Meningkatnya perkembangan *game mobile* tidak lepas dari kemudahan akses untuk bermain bagi pengguna *smartphone* kelas menengah hingga *low-end*. Dan juga tidak lepas dari perkembangan dari inovasi produk tersebut sehingga bisa membuat konsumen yang menyukai bermain *game* tertarik untuk bermain *game* tersebut.

Menurut Steve Kensing (1997) Perkembangan inovasi yang berhasil akan menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan produk perusahaan dan mempertahankan keunggulan produk yang dibuat perusahaan.

Di Indonesia pun pasar game meningkat bahkan menjadi salah satu pasar paling besar di dunia karena penyuka *game* dan *gamers* di Indonesia semakin konsumtif informasi tersebut di dapat dari statistic yang di lakukan oleh SuperData. Berdasarkan data tersebut Indonesia memiliki potensi untuk industri *game* terutama wilayah Asia Tenggara. Ditahun 2017 ada data yang menyatakan bahwa keuntungan industry game mobile di Indonesia meningkat sebesar 20% sampai 30% pertahun, di tahun tersebut omzet industry game nasional berada di kisaran US\$ 800juta dan di tahun 2018 omzet tersebut meningkat menjadi US\$ 1,13 miliar data tersebut berdasarkan dari Newzoo. Di tahun 2019 bulan januari Hootsuite mempublikasikan data yang menyebutkan jumlah pengguna perangkat mobile di Indonesia mencapai 355,5 juta, atau 133% dari populasi sebesar 268,2 juta. Inilah yang membuat *developer game local* bisa mengembangkan bisnis mereka walaupun masih di negara sendiri. Ide-ide inovasi tersebut lah yang akan menentukan apakah produk *game* Indonesia bisa diujarkan dengan *game* buatan luar dari segi *graphics* maupun tema *game*. Namun dalam kenyataannya di negara sendiri *developer game* Indonesia masih belum bisa bersaing dengan *developer game* dari luar. Tapi apabila *developer* menciptakan inovasi tersebut perusahaan bisa menciptakan keunggulan bersaing terhadap perusahaan dari luar.

Never dan Slater (1990) “menyatakan bahwa keunggulan bersaing dapat dicapai oleh perusahaan apabila perusahaan memberikan nilai lebih ke produk

perusahaan kepada konsumen dari apa yang diberikan oleh produk pesaing.” Porter (1980) juga mengatakan bahwa keunggulan kompetitif adalah kemampuan perusahaan yang diperoleh melalui karakteristik dan sumber daya untuk menciptakan kinerja perusahaan yang lebih baik dibandingkan pesaing termasuk di bidang industri *game*, dan berkembang untuk menciptakan nilai-nilai pada produk perusahaan yang lebih baik dari produk sebelumnya, dan dapat mempertahankan diri dari tekanan-tekanan pasar yang semakin kompetitif.” Ketika sebuah perusahaan memperhatikan lingkungan kompetisi *global*, maka inovasi merupakan salah satu faktor kunci kesuksesan perusahaan. Melalui inovasi perusahaan dapat menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih baik. Terutama dalam industri *game* yang setiap tahunnya dimana perusahaan diuntut untuk menciptakan produk *game* yang baru ataupun *game* yang sudah ada dikembangkan menjadi lebih baik atau penambahan fitur didalamnya.

Bagi perusahaan, keberhasilan dalam melakukan inovasi yang bisa bersaing dengan kompetitornya merupakan selangkah lebih maju. Sehingga perusahaan dalam melakukan inovasi harus mengenali selera pelanggannya sehingga inovasi yang dilakukan sudah sesuai dengan keinginan konsumennya. Dengan demikian inovasi dalam pembuatan produk harus betul-betul direncanakan dan dilakukan dengan cermat.

Berdasarkan data diatas bahwa orientasi strategik dapat mempengaruhi inovasi produk. Dalam orientasi strategik perusahaan bisa menyiapkan produk apa yang akan di inginkan oleh konsumen. Studi yang dilakukan oleh Hurley dan Hult

(1998) menyatakan bahwa perusahaan yang mempunyai kemampuan dalam berinovasi yang lebih tinggi dengan kompetitornya akan lebih berhasil dalam merespon lingkungannya dan mengembangkan kemampuan baru yang menyebabkan keunggulan kompetitif dan kinerja yang superior.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, bisnis industri *video games* di Indonesia sudah berkembang semakin pesat terutama *industry game mobile* bahkan Indonesia salah satu pasar yang paling besar yang bisa disejajarkan dengan Jepang yang merupakan pasar industri *game* paling besar di dunia. Dengan adanya perkembangan dalam industri tersebut diharapkan pemerintah Indonesia bisa membangun dan memajukan industri *video game* terutama bagi developer Indonesia. Pemerintah bisa mendukung developer Indonesia dengan kebijakan-kebijakan yang kondusif seperti penerapan strategi inovasi yang berdampak positif bagi produk perusahaan. Oleh karena itu penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Orientasi Strategik Terhadap Keunggulan Bersaing Dengan Inovasi Sebagai Faktor Mediasi (Studi Kasus Pada Manajemen Perusahaan *Local Game Mobile*)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yaitu mengenai orientasi strategi dan strategi inovasi dalam proses meningkatkan keunggulan bersaing, maka penulis mencoba mengangkat permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh orientasi strategik terhadap keunggulan bersaing?
2. Bagaimana pengaruh orientasi strategic terhadap inovasi produk?

-
3. Bagaimana pengaruh inovasi produk terhadap keunggulan bersaing?
 4. Bagaimana pengaruh orientasi strategik terhadap keunggulan bersaing dengan inovasi sebagai factor mediasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh orientasi strategik terhadap keunggulan bersaing.
2. Mengetahui pengaruh orientasi strategik terhadap inovasi produk
3. Mengetahui pengaruh inovasi produk terhadap keunggulan bersaing
4. Mengetahui pengaruh orientasi strategik terhadap keunggulan bersaing dengan inovasi sebagai factor mediasi

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian skripsi ini diantaranya:

1. Bagi perusahaan

Hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi mengenai strategi dalam mengembangkan inovasi produk untuk mencapai keunggulan bersaing.

2. Bagi akademisi

Hasil penelitian ini dapat memberikan suatu pengertian yang luas tentang strategi inovasi dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya tentang pengaruh orientasi strategik terhadap keunggulan bersaing dengan inovasi sebagai faktor mediasi terhadap industry game mobile di Indonesia pada perusahaan game lokal.

3. Bagi pihak lain

Sebagai sumber informasi dan referensi yang bermanfaat bagi para peneliti selanjutnya dalam bidang manajemen operasional perusahaan.

