

## ABSTRAK

Satria Adhitthana Hartono (00000022182)

### **ANALISIS PERKEMBANGAN EKOSISTEM INDUSTRI MUSIK UNTUK VIDEO GAME DI BANDUNG**

(xiv + 65 halaman: 7 gambar; 1 tabel; 2 lampiran)

Industri musik untuk *video game* di Bandung belum tumbuh secara optimal walaupun studio *video game* sudah banyak berdiri di kota ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana perkembangan ekosistem industri musik untuk *video game* di Bandung. Penelitian dilakukan terhadap tiga pengembang *game* di Bandung dengan metode wawancara, analisis data kualitatif deskriptif, dan analisis perbandingan terhadap dua peta ekosistem industri yang relevan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya kreasi musik-musik untuk *video game* sampai menjadi produk yang bisa dikonsumsi masyarakat. Dari empat blok Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia, maka ekosistem industri musik untuk *video game* di Bandung hanya mencakup tiga blok yaitu blok proses pengembangan, blok penerbitan dan distribusi, dan blok pasar pengguna. Jika menggunakan Peta Industri Seni Pertunjukkan Indonesia, ekosistem industri musik untuk *video game* di Bandung baru mencakup blok rantai nilai kreatif dan blok pasar. Eksistensi blok-blok tersebut ditandai dengan oleh interaksi antara para pemangku kepentingan seperti pengembang, komposer, portal *game*, layanan *streaming* musik, dan konsumen sesuai dengan kepentingan mereka masing-masing. Namun ekosistem industri musik untuk *video game* di Bandung belum menyentuh blok pendidikan, yang sesungguhnya sangat penting untuk menunjang pertumbuhan industri musik untuk *video game*.

Kata kunci: musik *video game*, ekosistem, industri, rantai nilai industri kreatif,  
Kota Bandung

Referensi: 54 (2005-2021)