

## Dampak Industri Game Lokal Terhadap Perekonomian Kreatif Dan Penyerapan Tenaga Kerja Muda

Zuhruf Nahdah Roosyidah<sup>1\*</sup>, Siswadi<sup>2</sup>

Universitas Sunan Drajad Lamongan<sup>1-2</sup>

\*Email Korespodensi: [zounanaa4@gmail.com](mailto:zounanaa4@gmail.com), [siswadidrajat@gmail.com](mailto:siswadidrajat@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

#### Article History:

Submitted 06-06-2026

Received 20-06-2026

Published 24-06-2026

#### Keywords:

Local Game Industry,  
Creative Economy,  
Youth Employment,  
Digital Economy,  
Systematic Literature Review.

### ABSTRACT

*The local game industry is one of the fastest-growing sectors of Indonesia's creative economy, supported by rapid digital transformation and increasing internet penetration. This study aims to analyze the impact of the local game industry on the creative economy and its contribution to youth employment using a Systematic Literature Review (SLR) approach. The research process involved problem identification, literature searching, article selection based on inclusion and exclusion criteria, data extraction, and synthesis of findings from scientific publications over the last ten years. The review shows that the local game industry significantly contributes to the creative economy by generating high-value digital products, encouraging technological innovation, and strengthening the digital economic ecosystem. It also creates diverse employment opportunities for young people, including careers as programmers, game designers, animators, digital illustrators, and content creators. However, the industry continues to face challenges such as skill gaps, limited access to funding, and strong competition from foreign game products in the domestic market. To address these issues, greater collaboration among government agencies, educational institutions, and industry stakeholders is essential to improve workforce competencies, support innovation, and enhance the competitiveness of local game developers, thereby maximizing their contribution to Indonesia's creative economy and youth employment.*

### ABSTRAK

Industri game lokal merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat dalam ekonomi kreatif Indonesia, didorong oleh transformasi digital dan meningkatnya penggunaan internet. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak industri game lokal terhadap ekonomi kreatif serta kontribusinya terhadap penyerapan tenaga kerja muda melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metode penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, mencari literatur, menyaring artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, mengekstraksi data, serta mensintesis temuan dari berbagai publikasi ilmiah dalam sepuluh tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa industri game lokal memiliki kontribusi signifikan terhadap ekonomi kreatif karena mampu menghasilkan produk digital bernilai tinggi, mendorong inovasi teknologi, serta memperkuat ekosistem ekonomi digital di Indonesia. Selain itu,

industri ini juga membuka banyak peluang kerja bagi generasi muda, seperti programmer, desainer game, animator, ilustrator digital, dan content creator. Namun demikian, industri ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan keterampilan tenaga kerja, keterbatasan akses pendanaan, serta tingginya persaingan dengan produk game asing di pasar domestik. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi yang lebih kuat antara pemerintah, institusi pendidikan, dan pelaku industri. Upaya ini penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, memperkuat inovasi, serta meningkatkan daya saing industri game lokal agar kontribusinya terhadap ekonomi kreatif dan penyerapan tenaga kerja muda di Indonesia semakin optimal.

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong lahirnya berbagai sektor ekonomi baru yang berbasis kreativitas dan inovasi. Salah satu subsektor ekonomi kreatif yang mengalami pertumbuhan pesat adalah industri game. Industri game tidak lagi dipandang hanya sebagai sarana hiburan, tetapi telah berkembang menjadi sektor ekonomi yang mampu menciptakan nilai tambah, meningkatkan pendapatan, serta membuka peluang kerja bagi masyarakat, khususnya generasi muda (Kusumadewi et al., 2023). Di Indonesia, perkembangan industri game lokal menunjukkan tren yang positif seiring meningkatnya jumlah pengguna internet, penetrasi perangkat mobile, serta tumbuhnya komunitas pengembang game. Industri ini melibatkan berbagai profesi seperti programmer, game designer, animator, ilustrator, penulis cerita, sound designer, hingga digital marketer yang sebagian besar didominasi oleh tenaga kerja usia muda (Nurohman & Isa, 2025a). Kondisi tersebut menjadikan industri game sebagai salah satu sektor strategis dalam pengembangan ekonomi kreatif nasional (Loeis et al., 2023).

Pemerintah Indonesia juga menempatkan ekonomi kreatif sebagai salah satu pilar pembangunan ekonomi nasional karena memiliki kemampuan menciptakan lapangan kerja, meningkatkan daya saing, dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis inovasi (Krisna, 2024). Data menunjukkan bahwa sektor ekonomi kreatif terus memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penciptaan lapangan kerja di Indonesia. Pertumbuhan ini menunjukkan bahwa sektor kreatif memiliki potensi besar dalam menyerap tenaga kerja dan meningkatkan kesejahteraan Masyarakat (BPS-Statistics Indonesia, 2026).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas industri game dari berbagai perspektif. Penelitian oleh (Loeis et al., 2023) menemukan bahwa industri pengembangan game Indonesia memiliki potensi ekonomi yang besar, namun masih menghadapi kesenjangan keterampilan (skills gap) yang dapat menghambat pertumbuhan industri dan penyerapan tenaga kerja. Penelitian oleh (Allifiansyah & Nedpogaeo, 2022) mengungkapkan bahwa industri game lokal Indonesia menghadapi tantangan terkait keberlanjutan industri dan kondisi kerja para pengembang game, meskipun sektor ini terus berkembang dalam ekonomi kreatif nasional.

Selanjutnya, penelitian oleh (Suciasih & Santoso, 2024) menunjukkan bahwa industri game memiliki potensi besar untuk memperkuat perekonomian Indonesia, namun masih menghadapi dominasi produk asing sehingga diperlukan strategi penguatan ekosistem industri game nasional. Penelitian lain oleh (Nurohman & Isa, 2025b) menyatakan bahwa industri pengembang game lokal memiliki potensi besar dalam mendukung ekonomi kreatif, meskipun kontribusinya terhadap PDB dan ekspor nasional masih relatif lebih rendah dibandingkan subsektor kreatif lainnya.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji perkembangan industri game lokal, sebagian besar penelitian masih berfokus pada strategi pengembangan industri, ekosistem bisnis, inovasi produk, maupun tantangan yang dihadapi pengembang game. Kajian yang secara khusus menganalisis dampak industri game lokal terhadap perekonomian kreatif dan penyerapan tenaga kerja muda secara komprehensif masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya karena berfokus pada hubungan antara perkembangan industri game lokal dengan kontribusinya terhadap ekonomi kreatif serta kemampuannya dalam menciptakan peluang kerja bagi generasi muda di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana dampak perkembangan industri game lokal terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia; dan (2) bagaimana kontribusi industri game lokal dalam menyerap tenaga kerja muda. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur (*literature review*), maka hipotesis tidak dirumuskan secara formal, melainkan penelitian diarahkan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kontribusi industri game lokal terhadap ekonomi kreatif dan kesempatan kerja generasi muda.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak industri game lokal terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia serta mengkaji kontribusinya dalam penyerapan tenaga kerja muda berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai peran strategis industri game lokal sebagai salah satu penggerak ekonomi kreatif dan sumber penciptaan lapangan kerja bagi generasi muda di era ekonomi digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji secara sistematis berbagai penelitian yang membahas dampak industri game lokal terhadap perekonomian kreatif dan penyerapan tenaga kerja muda. Metode SLR dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu secara terstruktur sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai topik yang diteliti (Lame, 2019).

Tahap pertama penelitian adalah identifikasi masalah dan perumusan pertanyaan penelitian. Pada tahap ini ditentukan fokus kajian, yaitu bagaimana industri game lokal

berkontribusi terhadap perkembangan ekonomi kreatif dan sejauh mana industri tersebut mampu menyerap tenaga kerja muda. Pertanyaan penelitian disusun untuk menjadi dasar dalam proses pencarian dan seleksi literatur.

Tahap kedua adalah pencarian literatur. Artikel ilmiah dikumpulkan melalui berbagai basis data akademik seperti Google Scholar, Scopus, ScienceDirect, dan Garuda. Pencarian dilakukan menggunakan kata kunci seperti *industri game lokal*, *local game industry*, *game development*, *ekonomi kreatif*, *creative economy*, *employment*, *youth employment*, *digital economy*, dan *game developer Indonesia*. Literatur yang dicari dibatasi pada artikel ilmiah yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir agar informasi yang diperoleh tetap relevan dengan perkembangan industri game saat ini.

Tahap ketiga adalah seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel yang membahas industri game lokal atau industri pengembangan game; (2) artikel yang mengkaji aspek ekonomi kreatif, ketenagakerjaan, atau dampak ekonomi industri game; (3) artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah, prosiding, atau publikasi akademik yang terindeks; serta (4) artikel yang tersedia dalam teks lengkap. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, publikasi duplikat, serta artikel yang tidak menyediakan informasi yang memadai terkait dampak ekonomi maupun penyerapan tenaga kerja.

Tahap keempat adalah ekstraksi data. Data dari artikel yang telah lolos seleksi kemudian dikumpulkan dan dicatat ke dalam tabel kajian literatur yang memuat informasi mengenai judul penelitian, nama penulis, tahun publikasi, tujuan penelitian, metode yang digunakan, serta temuan utama. Proses ini bertujuan untuk memudahkan identifikasi pola, persamaan, dan perbedaan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Tahap kelima adalah analisis dan sintesis data. Data yang telah diekstraksi dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Temuan-temuan dari berbagai penelitian dibandingkan dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema utama, seperti kontribusi industri game terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif, penciptaan lapangan kerja baru, kebutuhan keterampilan tenaga kerja muda, serta tantangan yang dihadapi industri game lokal. Hasil sintesis kemudian digunakan untuk menyusun kesimpulan mengenai dampak industri game lokal terhadap perekonomian kreatif dan penyerapan tenaga kerja muda di Indonesia (RAMAYANTI et al., 2025).

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan kajian yang sistematis, objektif, dan komprehensif mengenai peran industri game lokal dalam mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif sekaligus membuka peluang kerja bagi generasi muda di era transformasi digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

| No | Judul Artikel                                                                                                                   | Penulis & Tahun                           | Metode               | Temuan Utama                                                                                                                                                                                                                                                |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Pengembangan Strategis Industri Pengembang Game Lokal Indonesia: Pendekatan Berbasis SWOT untuk Membuka Potensi Ekonomi Kreatif | Yulfan Arif Nurohman & Muzakar Isa (2025) | SWOT Analysis        | Industri game lokal memiliki potensi besar dalam mendukung ekonomi kreatif Indonesia. Meskipun penyerapan tenaga kerja meningkat, kontribusi terhadap PDB dan ekspor masih relatif rendah dibanding subsektor kreatif lainnya (Nurohman & Isa, 2025c)       |
| 2  | Analysis of Strategies for Strengthening the Online Game Industry Using an Industrial Cluster Approach                          | Liliani Suciasih & Sugeng Santoso (2024)  | Kualitatif           | Industri game Indonesia memiliki nilai pasar yang besar, namun masih didominasi pengembang asing. Penguatan ekosistem industri dan kolaborasi antarpelaku diperlukan untuk meningkatkan daya saing dan penciptaan lapangan kerja (Suciasih & Santoso, 2024) |
| 3  | Dynamic Systems Model of Innovation Capacity: Applications and Game Developers in DKI Jakarta                                   | Indra Hariadi & Sugeng (2023)             | Dynamic System Model | Pengembang aplikasi dan game berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif serta menciptakan peluang kerja baru melalui peningkatan kapasitas inovasi (Hariadi & Sugeng, 2023)                                                                         |
| 4  | Generasi Z dan Masa Depan Ekonomi Kreatif: Mendorong Inovasi di Era Industri 5.0 dan Web 3.0                                    | Rifqi Wardhana (2025)                     | Kualitatif           | Industri game online menjadi bagian penting ekonomi kreatif yang mampu menciptakan peluang bisnis baru, terutama bagi generasi muda yang aktif dalam sektor digital (Wardhana, 2025)                                                                        |
| 5  | Mobile Playbour: Mobile Esports and Gaming Labor in Indonesia                                                                   | Haryo Pambuko Jiwandono (2026)            | Kualitatif           | Aktivitas esports dan industri game mobile menciptakan bentuk pekerjaan digital baru bagi kaum muda, meskipun masih menghadapi tantangan stabilitas dan perlindungan kerja (Jiwandono, 2026).                                                               |

|    |                                                                                                                                   |                                                        |                     |                                                                                                                                                                                                         |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6  | Role of Creative Economy on Local Economic Development                                                                            | Satrio Pratomo, Khusnul Ashar & Dias Satria (2021)     | Analisis Data Panel | Kelas pekerja kreatif memiliki pengaruh signifikan terhadap pembangunan ekonomi daerah. Semakin besar tenaga kerja kreatif, semakin tinggi pertumbuhan ekonomi lokal (Pratomo et al., 2021)             |
| 7  | Mampukah Industri Kreatif Mengatasi Kejenuhan Pertumbuhan Ekonomi Nasional?                                                       | Andiga Kusuma Nur Ichsan & Vidita Vergia Verena (2020) | Data Panel          | Industri kreatif berpotensi menjadi penggerak pertumbuhan ekonomi nasional melalui peningkatan nilai tambah, ekspor, dan penyerapan tenaga kerja (Ichsan & Verena, 2020)                                |
| 8  | Analisis Pertumbuhan Ekonomi Regional Melalui Industri Kreatif: Studi Kasus Provinsi Sumatera Barat dengan Pendekatan Time Series | Hesty Aisyah dkk. (2025)                               | Time Series         | Industri kreatif memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi regional dan mendukung pembangunan ekonomi berkelanjutan (Aisyah et al., 2025)                                              |
| 9  | Empirical Investigation of Key Business Factors for Digital Game Performance                                                      | Saiqa Aleem, Luiz F. Capretz & Faheem Ahmed (2015)     | Empiris Kuantitatif | Kinerja industri game dipengaruhi oleh faktor bisnis, pemasaran, dan manajemen. Keberhasilan industri game berpotensi meningkatkan peluang kerja dan pertumbuhan usaha kreatif (Aleem et al., 2016)     |
| 10 | Game Industry Problems: An Extensive Analysis of the Gray Literature                                                              | Cristiano Politowski dkk. (2020)                       | Literature Review   | Industri game menghadapi tantangan manajemen, pemasaran, dan sumber daya manusia. Namun, pertumbuhan industri tetap membuka kebutuhan tenaga kerja dengan keterampilan khusus (Politowski et al., 2021) |

### Dampak Industri Game Lokal terhadap Perekonomian Kreatif

Industri game lokal merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang mengalami pertumbuhan paling cepat dalam era transformasi digital. Berbeda dengan industri manufaktur konvensional yang bergantung pada bahan baku fisik, industri game menghasilkan nilai ekonomi melalui kreativitas, inovasi, teknologi, dan kekayaan

intelektual. Produk game yang dikembangkan oleh pengembang lokal tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi komoditas digital yang memiliki nilai jual tinggi baik di pasar domestik maupun internasional. Pertumbuhan industri game lokal menunjukkan bahwa ekonomi kreatif berbasis digital mampu menjadi sumber pertumbuhan ekonomi baru yang berkelanjutan.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa industri game memiliki kontribusi yang signifikan terhadap penguatan ekonomi kreatif nasional. Penelitian Nurohman dan Isa (2025) menjelaskan bahwa pengembangan game lokal memiliki potensi besar untuk meningkatkan kontribusi sektor ekonomi kreatif melalui penciptaan produk digital yang bernilai tambah tinggi serta memiliki peluang ekspor yang luas. Keunggulan utama industri game dibandingkan sektor kreatif lainnya adalah kemampuannya menghasilkan pendapatan berulang (*recurring income*) melalui penjualan digital, pembelian dalam aplikasi (*in-app purchase*), iklan digital, dan berbagai model bisnis berbasis platform.

Selain memberikan kontribusi ekonomi secara langsung, industri game juga mendorong pertumbuhan sektor-sektor ekonomi lainnya melalui efek berganda (*multiplier effect*). Proses pengembangan sebuah game membutuhkan keterlibatan berbagai bidang seperti desain grafis, animasi, pemrograman komputer, musik digital, penulisan naskah, pemasaran digital, hingga manajemen proyek. Kondisi ini menciptakan hubungan yang erat antara industri game dengan subsektor ekonomi kreatif lainnya sehingga menghasilkan ekosistem ekonomi digital yang saling mendukung. Menurut Suciasih dan Santoso (2024), penguatan industri game nasional dapat memberikan dampak yang luas terhadap pertumbuhan industri kreatif karena melibatkan kolaborasi berbagai profesi kreatif dalam satu rantai produksi.

Perkembangan teknologi informasi juga memperkuat posisi industri game sebagai bagian penting dari ekonomi kreatif. Kemajuan internet berkecepatan tinggi, teknologi komputasi awan (*cloud computing*), kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), dan perangkat mobile memungkinkan pengembang lokal menghasilkan produk yang mampu bersaing di pasar global dengan biaya yang relatif lebih rendah dibandingkan industri tradisional. Hariadi dan Sugeng (2023) menemukan bahwa kapasitas inovasi yang dimiliki perusahaan pengembang game menjadi faktor penting dalam meningkatkan daya saing dan pertumbuhan industri kreatif berbasis teknologi. Dengan demikian, industri game tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga berperan sebagai pendorong inovasi teknologi nasional.

Dari perspektif pembangunan ekonomi, industri game juga berkontribusi terhadap peningkatan pendapatan daerah dan nasional. Pendapatan yang dihasilkan

dari penjualan game, investasi perusahaan teknologi, serta aktivitas ekonomi pendukung memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi. Temuan Pratomo, Ashar, dan Satria (2021) menunjukkan bahwa sektor ekonomi kreatif memiliki hubungan positif dengan pembangunan ekonomi lokal melalui peningkatan produktivitas dan penciptaan nilai tambah ekonomi. Oleh karena itu, pengembangan industri game lokal dapat dipandang sebagai salah satu strategi untuk memperkuat struktur ekonomi nasional yang lebih berbasis pengetahuan (*knowledge-based economy*).

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kontribusi industri game lokal masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan utama adalah dominasi produk game asing di pasar Indonesia. Meskipun jumlah pengguna game di Indonesia sangat besar, sebagian besar pendapatan industri game masih dinikmati oleh pengembang luar negeri. Kondisi ini menyebabkan potensi ekonomi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pengembang lokal belum sepenuhnya optimal. Selain itu, keterbatasan akses pendanaan, rendahnya investasi, serta kurangnya dukungan terhadap komersialisasi produk menjadi hambatan dalam pengembangan industri game nasional.

### **Industri Game Lokal dan Penyerapan Tenaga Kerja Muda**

Salah satu dampak paling nyata dari perkembangan industri game lokal adalah kemampuannya menciptakan lapangan kerja baru bagi generasi muda. Industri game merupakan industri yang sangat bergantung pada sumber daya manusia kreatif dan memiliki karakteristik yang sesuai dengan kompetensi generasi muda yang tumbuh dalam lingkungan digital. Berbagai posisi pekerjaan seperti *game programmer*, *game designer*, *UI/UX designer*, *2D dan 3D artist*, *animator*, *sound engineer*, *quality assurance tester*, *content creator*, hingga *digital marketer* menjadi profesi yang semakin dibutuhkan seiring berkembangnya industri ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas tenaga kerja dalam industri game berada pada kelompok usia produktif muda. Hal ini disebabkan karena pengembangan game membutuhkan kombinasi keterampilan teknologi, kreativitas, dan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan digital yang umumnya dimiliki oleh generasi muda. Penelitian Loeis dkk. (2023) menunjukkan bahwa industri game Indonesia memiliki peluang besar dalam menyerap tenaga kerja muda, tetapi masih menghadapi kesenjangan keterampilan (*skills gap*) antara kebutuhan industri dan kompetensi lulusan pendidikan formal.

Penyerapan tenaga kerja dalam industri game tidak hanya terjadi pada sektor formal, tetapi juga berkembang melalui berbagai bentuk pekerjaan digital baru. Kemunculan esports, *game streaming*, *game testing*, pembuatan konten digital, serta aktivitas ekonomi berbasis komunitas telah menciptakan peluang kerja yang sebelumnya tidak tersedia. Jiwandono (2026) menjelaskan bahwa perkembangan industri game mobile dan esports telah melahirkan berbagai bentuk pekerjaan digital baru yang memberikan peluang ekonomi bagi generasi muda Indonesia. Fenomena ini menunjukkan bahwa industri game memiliki kemampuan menciptakan lapangan kerja yang lebih fleksibel dibandingkan sektor industri konvensional.

Selain menciptakan lapangan kerja, industri game juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Keterlibatan dalam proses pengembangan game mendorong individu untuk menguasai berbagai keterampilan teknologi seperti pemrograman, desain visual, kecerdasan buatan, analisis data, dan manajemen proyek. Keterampilan tersebut tidak hanya bermanfaat dalam industri game, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai sektor ekonomi digital lainnya. Dengan demikian, industri game berfungsi sebagai media pengembangan kompetensi tenaga kerja yang relevan dengan kebutuhan Revolusi Industri 4.0 dan transformasi digital.

Meskipun demikian, penyerapan tenaga kerja muda dalam industri game masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satunya adalah ketidaksesuaian antara kurikulum pendidikan dengan kebutuhan industri. Banyak perusahaan game mengalami kesulitan memperoleh tenaga kerja yang memiliki kompetensi teknis dan pengalaman praktis yang memadai. Selain itu, sebagian besar studio game lokal masih berskala kecil hingga menengah sehingga kapasitas perekrutan tenaga kerja relatif terbatas. Politowski dkk. (2020) menemukan bahwa keterbatasan sumber daya manusia dan manajemen organisasi menjadi salah satu permasalahan utama yang dihadapi industri game secara global.

### **Tantangan dan Prospek Pengembangan Industri Game Lokal**

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa prospek industri game lokal di Indonesia sangat menjanjikan. Jumlah pengguna internet yang terus meningkat, tingginya penetrasi smartphone, serta besarnya populasi generasi muda menjadi faktor pendukung utama pertumbuhan industri ini. Di sisi lain, meningkatnya kesadaran pemerintah terhadap pentingnya ekonomi kreatif juga membuka peluang bagi pengembangan kebijakan yang lebih mendukung industri game nasional.

Namun, agar dampak ekonomi dan penyerapan tenaga kerja dapat terus meningkat, diperlukan berbagai upaya strategis seperti peningkatan kualitas pendidikan

dan pelatihan digital, penyediaan akses pendanaan bagi pengembang lokal, penguatan perlindungan hak kekayaan intelektual, serta peningkatan kolaborasi antara pemerintah, perguruan tinggi, dan industri. Dengan dukungan ekosistem yang lebih kuat, industri game lokal berpotensi menjadi salah satu motor utama pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia sekaligus menjadi sektor yang mampu menyerap tenaga kerja muda dalam jumlah yang signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tinjauan literatur, industri game lokal memberikan dampak positif terhadap perekonomian kreatif Indonesia melalui penciptaan produk digital yang bernilai ekonomi tinggi, mendorong inovasi, serta mendukung pertumbuhan berbagai subsektor kreatif. Industri ini juga berkontribusi dalam memperkuat ekonomi digital dan meningkatkan daya saing ekonomi kreatif nasional.

Selain itu, industri game lokal mampu menyerap tenaga kerja muda melalui berbagai profesi seperti programmer, desainer game, animator, dan kreator konten digital. Industri ini turut mendukung pengembangan keterampilan digital yang dibutuhkan di era modern. Meskipun masih menghadapi tantangan seperti kesenjangan keterampilan dan keterbatasan dukungan industri, game lokal memiliki potensi besar untuk menjadi penggerak ekonomi kreatif sekaligus sumber penciptaan lapangan kerja bagi generasi muda di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H., Wefielananda, R. A., Alfajri, R., & Kamal, L. A. (2025). Analisis Pertumbuhan Ekonomi Regional Melalui Industri Kreatif: Studi Kasus Provinsi Sumatera Barat dengan Pendekatan Time Series. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomika*, 15(2), 324–334. <https://doi.org/10.37859/jae.v15i2.9733>
- Aleem, S., Capretz, L. F., & Ahmed, F. (2016). Empirical investigation of key business factors for digital game performance. *Entertainment Computing*, 13, 25–36. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2015.09.001>
- Allifiansyah, S., & Nedpogaeo, A. (2022). Precarity and State Liberal Approach Toward Indonesian Local Game Industry. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 3(10), 1885–1894. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.03.10.05>
- BPS-Statistics Indonesia. (2026). *BPS: CREATIVE ECONOMY EMPLOYS 27.4 MILLION WORKERS IN 2025 - News and Press Release*. <https://www.bps.go.id/en/news/2025/11/17/805/bps--ekonomi-kreatif-serap-tenaga-kerja-27-4-juta-tahun-2025.html>

- Hariadi, I., & Sugeng. (2023). Dynamic systems model of innovation capacity: Applications and game developers in DKI-Jakarta. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147- 4478), 12(6), 32–45. <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v12i6.2824>
- Ichsan, A. K. N., & Verena, V. V. (2020). Mampukah Industri Kreatif Mengatasi Kejenuhan Pertumbuhan Ekonomi Nasional? *Jurnal Ekonomi Indonesia*, 9(2), 175–188. <https://doi.org/10.52813/jei.v9i2.31>
- Jiwandono, H. P. (2026). Mobile playbour: Mobile esports and gaming labor in Indonesia. *Mobile Media & Communication*, 20501579261417804. <https://doi.org/10.1177/20501579261417804>
- Krisna, A. E. (2024). Transformasi UMKM Melalui Industri Kreatif: Pendekatan Untuk Meningkatkan Daya Saing dan Inovasi. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 3(4), 66–81. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v3i4.4514>
- Kusumadewi, R., Fitriadi, H., Sari, A. F. K., Zulfkar, A. L., Islami, P. Y. N., Amrina, D. H., Badri, F., Fahrullah, A., Rasyid, F., Timur, Y. P., Sari, D. P., Romli, N. A., Saftiri, D., Mustapita, A. F., Mahardika, S. G., Munir, M. B. B., Munir, T. B., Islami, N. N., Pramono, W., ... Adab, P. (2023). *PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF & EKONOMI INDUSTRI BERBASIS DIGITAL*. Penerbit Adab.
- Lame, G. (2019). Systematic Literature Reviews: An Introduction. *Proceedings of the Design Society: International Conference on Engineering Design*, 1(1), 1633–1642. <https://doi.org/10.1017/dsi.2019.169>
- Loeis, M., Hubeis, M., Suroso, A. I., & Dirdjosuparto, S. (2023). A strategy for reducing skills gap for the game development sector of the Indonesian creative industries. *Decision Science Letters*, 12(1), 97–106. <https://doi.org/10.5267/j.dsl.2022.10.003>
- Nurohman, Y. A., & Isa, M. (2025a). PENGEMBANGAN STRATEGIS INDUSTRI PENGEMBANG GAME LOKAL INDONESIA: PENDEKATAN BERBASIS SWOT UNTUK MEMBUKA POTENSI EKONOMI KREATIF. *Among Makarti*, 18(1), 88–102. <https://doi.org/10.52353/ama.v18i1.840>
- Nurohman, Y. A., & Isa, M. (2025b). PENGEMBANGAN STRATEGIS INDUSTRI PENGEMBANG GAME LOKAL INDONESIA: PENDEKATAN BERBASIS SWOT UNTUK MEMBUKA POTENSI EKONOMI KREATIF. *Among Makarti*, 18(1), 88–102. <https://doi.org/10.52353/ama.v18i1.840>
- Nurohman, Y. A., & Isa, M. (2025c). PENGEMBANGAN STRATEGIS INDUSTRI PENGEMBANG GAME LOKAL INDONESIA: PENDEKATAN BERBASIS SWOT UNTUK MEMBUKA POTENSI EKONOMI KREATIF. *Among Makarti*, 18(1), 88–102. <https://doi.org/10.52353/ama.v18i1.840>

- Politowski, C., Petrillo, F., Ullmann, G. C., & Guéhéneuc, Y.-G. (2021). Game industry problems: An extensive analysis of the gray literature. *Information and Software Technology*, 134, 106538. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2021.106538>
- Pratomo, S., Ashar, K., & Satria, D. (2021). Role of Creative Economy on Local Economic Development. *Journal of Indonesian Applied Economics*, 9(2), 27–35. <https://doi.org/10.21776/ub.JIAE.009.02.4>
- RAMAYANTI, R., RACHMAWATI, N. A., AZHAR, Z., & AZMAN, N. H. N. (2025). *Langkah Demi Langkah Systematic Literature Review Dan Meta-Analysis*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Suciasih, L., & Santoso, S. (2024). Analysis Of Strategies for Strengthening the Online Game Industry Using an Industrial Cluster Approach. *Indonesian Journal of Business Analytics*, 4(4), 1629–1642. <https://doi.org/10.55927/ijba.v4i4.10833>
- Wardhana, R. (2025). Generasi Z dan Masa Depan Ekonomi Kreatif: Mendorong Inovasi di Era Industri 5.0 dan Web 3.0. *Journal Creative Economics and Trading Halal Ecosystem*, 3(02), 36–45.