

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkolaborasinya PT Revolusi Cita Edukasi atau disebut juga RevoU dengan program Kampus Merdeka yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai dengan minat dan bakat guna menciptakan talenta-talenta berbakat dalam berbagai bidang industri di Indonesia. RevoU menyediakan proses pembelajaran interaktif jarak jauh berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi dengan menghadirkan instructor dan mentor yang berpengalaman dalam industri pekerjaan (RevoU, 2024).

Video game telah menjadi salah satu industri hiburan terbesar di dunia. Menurut sumber data dari situs *Kaggle*, *video game genre sports* menduduki posisi kedua teratas genre terpopuler dengan penjualan mencapai 1310,39. Genre ini memiliki daya tarik yang kuat karena kemampuannya untuk menghadirkan pengalaman olahraga yang realistis, baik melalui permainan sepak bola, basket, atau olahraga lainnya, yang sering kali dilengkapi dengan lisensi resmi dari liga atau tim terkenal.

Namun *video game genre sports* mengalami penurunan penjualan yang signifikan sebesar 42,47% di tahun 2016. Hal tersebut dapat mempengaruhi popularitas penjualan *video game genre sports* secara global karena *genre sports* merupakan salah satu pendorong pendapatan industri *video game*. Penurunan tersebut tidak hanya berdampak pada pelaku industri, tetapi juga mempengaruhi strategi pemasaran dan inovasi produk di masa mendatang. Analisis lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi akar permasalahan dan pola penjualan berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penurunan penjualan.

Dengan menggunakan metode *Exploratory Data Analysis (EDA)*, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi data penjualan secara menyeluruh, mengidentifikasi pola tersembunyi, dan memberikan wawasan bagi pengembang maupun pemasar *game* dalam menyusun strategi pemasaran yang lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran

menyeluruh tentang penjualan *video game* pada genre olahraga di tahun 2016 dengan pendekatan analitis yang kuat. Dengan memanfaatkan data penjualan historis dan menerapkan metode *EDA*, laporan ini diharapkan dapat membantu para pengembang dalam memahami tren pasar serta preferensi konsumen. Hasil dari analisis ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembang *game* tetapi juga bagi pemangku kepentingan lainnya dalam industri *video game* untuk merumuskan strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran.

Selain itu, pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan topik ini diharapkan dapat memberikan pengalaman nyata dalam menganalisis data industri hiburan, yang merupakan sektor ekonomi kreatif dengan pertumbuhan pesat. Penelitian ini tidak hanya relevan bagi dunia akademik, tetapi juga memiliki kontribusi praktis dalam membantu industri *video game* meningkatkan daya saing dan inovasinya (Mulachela dkk. 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat pada kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah menganalisis penjualan *video game* pada *genre sports* di tahun 2016 menggunakan metode *Exploratory Data Analysis (EDA)*. Hal ini menimbulkan pertanyaan terkait:

1. Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penurunan penjualan *video game genre sports* sebesar 42,47% di tahun 2016 menggunakan teknik *RCA*?
2. Bagaimana perkembangan penjualan dan jumlah produk *video game* pada *genre sports*?
3. Bagaimana *critic score* dan *user score* mempengaruhi penurunan penjualan pada *genre sports* di tahun 2016?
4. Bagaimana peran platform dalam keberhasilan penjualan *video game* pada *genre sports*?
5. Bagaimana hasil insight dan rekomendasi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan penjualan *video game genre sports*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari kegiatan praktik kerja lapangan ini adalah untuk memberikan analisis mendalam terkait penjualan *video game* pada *genre sports* di tahun 2016, dengan menggunakan metode *Exploratory Data Analysis (EDA)* dan teknik *Root Cause Analysis (RCA)*. Adapun tujuan spesifik dari penelitian ini sesuai dengan masing-masing rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi faktor penyebab penurunan penjualan *video game genre sports*.
2. Menganalisis perkembangan penjualan dan jumlah produk *video game genre sports*.
3. Mengukur pengaruh *critic score* dan *user score*.
4. Menganalisis peran platform *video game* dalam penjualan.
5. Menyusun insight dan rekomendasi.

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini memiliki beberapa manfaat bagi mahasiswa, antara lain :

1. Bertambahnya wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja
2. Meningkatnya pemahaman materi melalui implementasi nyata
3. Ilmu yang didapatkan selama perkuliahan dan diimplementasikan
4. Terpenuhinya syarat mata kuliah Praktek Kerja Lapangan

1.4.2 Bagi Perusahaan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini memiliki beberapa manfaat bagi mahasiswa, antara lain :

1. Bertambahnya wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja
2. Meningkatnya pemahaman materi melalui implementasi nyata
3. Ilmu yang didapatkan selama perkuliahan dan diimplementasikan
4. Terpenuhinya syarat mata kuliah Praktek Kerja Lapangan