

## Ringkasan Eksekutif

Industri digital merupakan salah satu industri yang paling berkembang di rentan waktu 3 tahun terakhir dan di proyeksikan akan terus berkembang kedepannya. Perkembangan ini dapat di lihat dari terus bermunculannya bisnis yang berbasis digital seperti Go-Jek, uber, dan bisnis lainnya. Selain dari bentuk bisnis yang di sebutkan sebelumnya, industri permainan video *game* atau *games* juga termasuk di dalam industri digital dan mempunyai kontribusi yang besar didalamnya.

G.A.M.E.S.co Indonesia, atau *Great Ambience Meets Electronic Sports* merupakan sebuah bisnis yang bergerak di bidang *event organizer* dan *media digital production* khususnya di industri *game* atau *e-sport* yang mengedepankan edukasi kepada para konsumen. G.A.M.E.S menawarkan produk berupa jasa dan acara yang secara berkala akan di adakan tiap tahunnya. Acara ini meliputi turnamen *online game* dan *offline*, *online game talkshow* dan *offline*, *gaming workshop*, dan *coaching class* pribadi atau tim. G.A.M.E.S juga menyediakan jasa untuk pembuatan acara yang bertemakan *game* dan juga jasa sebagai rumah produksi media digital, dimana G.A.M.E.S membuat artikel, produk *review*, produksi video, dan segala hal yang berhubungan dengan dunia *game* atau *e-sport*. G.A.M.E.S berkomitmen untuk meng-edukasi konsumennya dengan segala acara-acara yang akan di lakukan.

Target market utama G.A.M.E.S adalah pemain *game*, pelajar dan pekerja dengan usia 16 sampai 33 tahun, yang berdomisili di Indonesia, dan *channel* distribusi dari G.A.M.E.S adalah venue *offline* dan dunia digital. Permainan yang di

jadikan sebagai kompetisi pertama adalah *game* yang populer di Indonesia yaitu DoTA 2.

### **Executive Summary**

Digital industry is one of the fastest growing industry in the last 3 years and still developing the following years. These blazing growth can be seen with the facts that many digital based start-up has emerge, like Gojek, Uber, and other businesses that based on digital things. One of the largest sector is video game dan online game that contributed as well as other digital industry.

Great Ambience Meets Electronic Sports also known as G.A.M.E.S is an event organizer and production house that specialized on e-sports industries whom will educate the consumer. G.A.M.E.S offer some services like gaming event that will be held every years and digital media production that will produce digital content. Gaming event included online and offline tournament, talkshow, gaming workshop, and coaching class. The media production offers the customer to make articles, product review, video production, and other things that related to gaming and e-sports world. G.A.M.E.S committed to educate the consumer with every possible aspect from the event that held.

G.A.M.E.S main target market is gamers, students, and workers from 16 years old to 33 years old, lived in Indonesia, and the distribution channel of G.A.M.E.S are offline event venue and social media. The title that G.A.M.E.S choose as the first tournament game is DoTA 2, because it's the most popular game in Indonesia at the moment.