



**KEMENTERIAN EKONOMI KREATIF/BADAN EKONOMI KREATIF
REPUBLIK INDONESIA**

DEPUTI BIDANG KREATIVITAS DIGITAL DAN TEKNOLOGI

Gedung Sapta Pesona, Jalan Medan Merdeka Barat Nomor 17, Jakarta 10110

Telepon (021) 3838000, Pesawat 8051; Pos-el: sekretariat@ekraf.go.id

Laman: ekraf.go.id

NOTULA

Audiensi Bersama Playstation (Sony Indonesia)

- Hari/Tanggal : Rabu, 15 Januari 2025
Pukul : 10.00 – 11.30 WIB
Peserta Rapat : 1. Fredy Lo – Head of Playstation, Sony Indonesia
2. Ryan C Ekasantosa – Playstation, Sony Indonesia
3. Irene Umar – Wamen Kementerian Ekonomi Kreatif
4. Neil El Himam – Deputi Bidang Kreativitas Digital dan Teknologi
5. Iman Argiono – Kasubdit Pemasaran dan Komersialisasi Gim
- Agenda : Mendiskusikan potensi kolaborasi antara Kemenekraf dan Sony Indonesia

Pembahasan:

1. Sony Indonesia adalah bagian dari bagian dari Sony Interactive Entertainment (SIE) yang berbasis di Singapura. Sony Indonesia menjalankan fungsi distribusi dan komersialisasi produk-produk fisik (hardware) dari Sony, seperti kamera, televisi, Playstation (PS), *wearables*, dan games (dalam bentuk CD). Sedangkan untuk produk non-fisik seperti konten gim digital menjadi wewenang dari SIE langsung.
2. Dalam kesempatan ini, Sony menyampaikan beberapa kendala yang dialami selama memasarkan Playstation di Indonesia. Pertama adalah Playstation Pro yang belum bisa masuk ke pasar Indonesia karena masalah “Wifi 7” yang belum diregulasi di Indonesia. Kedua adalah maraknya *Personal Import* (PI), dimana banyak orang membeli Playstation di luar negeri untuk dijual kembali di *marketplace* Indonesia dengan harga lebih murah. Besarnya akumulasi pajak impor dan PPN menjadi faktor utama harga PS di Indonesia lebih mahal.
3. Di Indonesia, Playstation dengan fitur *Compact Disc* lebih diminati di Indonesia karena faktor *consumer behavior* (gim yang sudah dimainkan dapat dijual lagi) dan konektivitas (internet) yang belum stabil di semua wilayah.
4. Kemenekraf mengajak Sony untuk melakukan kolaborasi pada program Game Corner bersama InJourney. Sejauh ini Kemenekraf telah melakukan aktivasi Game Corner di Bandara Soekarno Hatta dan Artotel. Kedepannya Kemenekraf berencana untuk memperbanyak Game Corner di berbagai Bandara (terutama bandara internasional) dan hotel. Kemenekraf berharap, Sony Indonesia dapat memberikan harga khusus untuk program kolaborasi ini dengan benefit berupa eksposur jangka panjang dan perluasan channel distribusi.

5. Dalam hal promosi, wacana *bundling* pembelian Playstation baru dengan *pre-installed* gim lokal di dalamnya bisa dilakukan. Masalah ini perlu dikoordinasikan dengan SIE, mengingat masalah konten menjadi wewenang mereka. Kemene kraf telah menyampaikan potensi gim lokal yang banyak diminati di luar negeri seperti Coffee Talk, A Space for the Unbound, Spice of Life, Coral Island, dan lain sebagainya, yang dapat dimasukkan sebagai *pre-installed* gim di Playstation baru.
6. Selain itu, Kemene kraf juga mengajak Sony Indonesia untuk berpartisipasi pada Indonesia Game Week dan Bekraf Game Jam. Keikutsertaan Playstation dalam *event* tersebut akan menambah eksposur Playstation sebagai salah satu konsol paling diminati di Indonesia.

Tindak Lanjut

1. Sony Indonesia perlu mencari beberapa data seperti: Jumlah Personal Import, data penjualan item Sony Indonesia per tahunnya, harga dan sebaran distribusi CD games di Indonesia, serta HS Code impor Playstation sebagai bahan pertimbangan penyusunan strategi gim di Kemene kraf.
2. Sony Indonesia akan mengeskalisasi hasil audiensi hari ini ke pihak terkait, termasuk ke Sony Interactive Entertainment.
3. Kemene kraf akan menjembatani pertemuan antara Sony Indonesia dan Asosiasi Game Indonesia (AGI) untuk mendiskusikan potensi-potensi kolaborasi.
4. Kemene kraf akan menyampaikan permasalahan Sony Indonesia soal registrasi Playstation Pro ke Komdigi, serta masalah pajak impor ke Kementerian terkait.

DOKUMENTASI KEGIATAN

