

Think with Google



# YEAR IN SEARCH 2020

INDONESIA

Melihat ke belakang untuk memajukan bisnis Anda



# Media dan Hiburan

Dengan lebih banyaknya waktu luang, orang Indonesia mencari cara kreatif untuk menghabiskan waktu bersama keluarga selama di rumah saja. Mereka memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan dengan mengakses internet.



Berbagai tren hiburan baru bermunculan dan sejumlah hobi favorit kembali populer ketika orang mencari cara lain untuk bersosialisasi.

### Peningkatan penelusuran:



peningkatan penelusuran "smart TV"



peningkatan penelusuran "hp gaming"



peningkatan kueri penelusuran "game konsol"

### TAHUKAH ANDA?

Pembeli online di Indonesia menghabiskan waktu pribadinya untuk online 20% lebih lama, bahkan saat puncak karantina wilayah sudah berlalu.

Durasi waktu online (jam):

3.6

pra-COVID

4.3

saat pandemi



Orang Indonesia sangat suka YouTube. Mereka login ke platform streaming dan berbagi video untuk mendapatkan informasi, bermain game, dan mencari hiburan setiap harinya.



200%

peningkatan penelusuran resep hidangan penutup seperti “cookies” dan “kue”



130%

peningkatan kueri penelusuran “drama korea”



80%

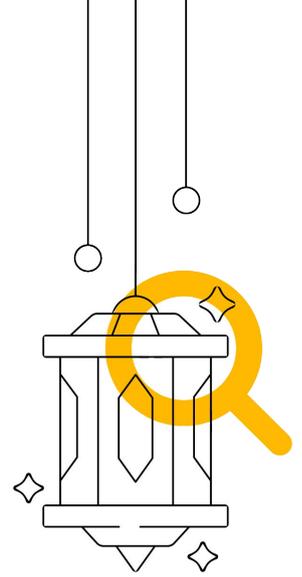
peningkatan waktu tonton untuk video pengetahuan



50%

peningkatan penelusuran terkait video “multiplayer online battle arena”

Meski tak ada yang bisa menggantikan interaksi langsung, orang Indonesia beralih ke layanan online untuk bersilaturahmi dengan keluarga dan kerabat sambil tetap aman di rumah.



Ramadan dirayakan secara online di 2020, mengakibatkan penelusuran naik hingga 4x lipat untuk:

“online get togethers”

“silaturahmi virtual”

“cara video call”

“video call 8 orang”

“aplikasi untuk video call”

“video call banyak orang”

“main game bareng”

“buka bersama online”



“online get togethers”



Game masih sangat populer, dengan COVID-19 dan karantina mempercepat proses adopsi game online.



kenaikan penelusuran **“MMO”** (massively multiplayer online)



kenaikan penelusuran **“mabar - main bareng”** di YouTube



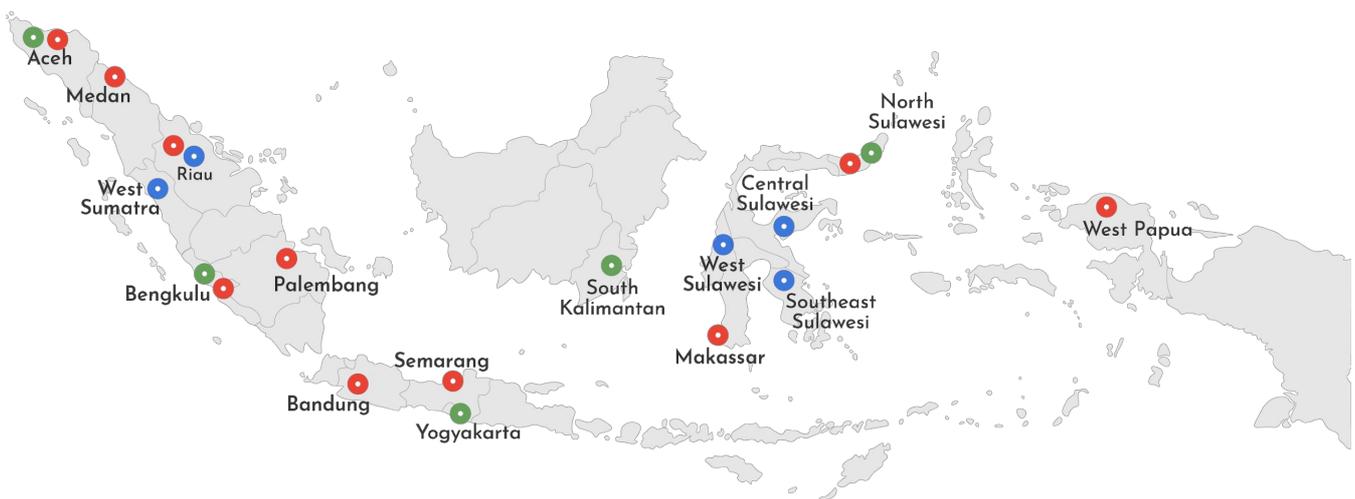
pertumbuhan penelusuran terkait **esports**, dengan semakin banyaknya pemain mencoba bermain game secara kompetitif dan terorganisasi

## TAHUKAH ANDA?

Gamer PC mengupgrade peralatan mereka. Tahun ini, penelusuran kartu grafis (RTX 3060, 3070, 3080) bertumbuh pesat seiring para gamer berusaha meningkatkan tampilan visual dan mendapatkan performa superior, demi menyempurnakan pengalaman bermain selama tinggal di rumah saja.



**Virus corona telah mengubah cara kita menggunakan internet.** Orang Indonesia, baik di metropolitan maupun non-metropolitan, semakin mengandalkan kuota data untuk penggunaan harian.



### ● “kuota internet”

meningkat 18% dalam penelusuran, dengan minat penelusuran tertinggi dari daerah Papua Barat, Aceh, Bengkulu, Riau, dan Sulawesi Utara, serta kota-kota seperti Bandung, Medan, Palembang, Makassar, dan Semarang

### ● “kuota belajar”

telah mengalami pertumbuhan signifikan dalam penelusuran di daerah Sulawesi Barat, Riau, Sumatra Barat, Sulawesi Tenggara, dan Sulawesi Tengah

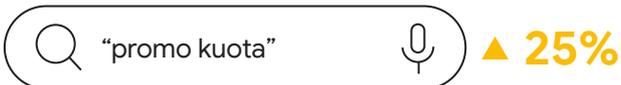
### ● “kuota multimedia”

telah mengalami kenaikan besar dalam penelusuran, sementara tercatat pertumbuhan 150% dalam penelusuran “kuota streaming” di daerah Kalimantan Selatan, Sulawesi Utara, Bengkulu, Aceh, dan Yogya

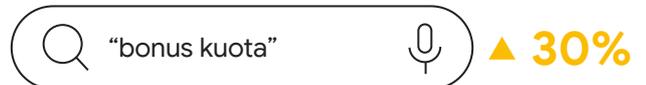


35% peningkatan  
penelusuran **“telco apps”**

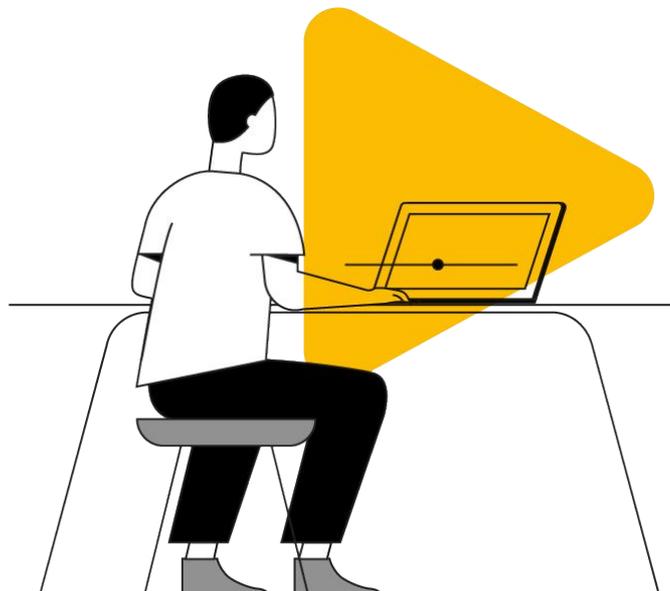
Namun, mereka juga aktif mencari  
bonus dan insentif untuk meminimalkan  
penggunaan paket data.



dibandingkan tahun sebelumnya yang  
mencatatkan pertumbuhan negatif



dibandingkan tahun sebelumnya yang  
mencatatkan pertumbuhan negatif



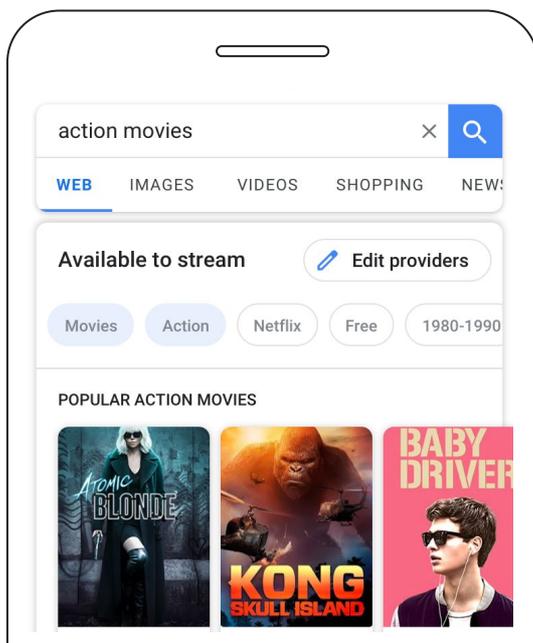
## Poin penting untuk brand

### 1. Manfaatkan tren konten untuk menjaga relevansi.

Ledakan industri Media dan Hiburan telah menciptakan pertumbuhan konten game dan film di Indonesia. Pastikan Anda memanfaatkan peluang ini, bahkan jika Anda bukan brand Media & Hiburan.

**Game:** Jangkau pengguna yang beragam dengan bermitra dengan label untuk menyediakan bonus dalam game yang didanai bersama atau melibatkan diri dalam subkultur game.

**Gojek** memanfaatkan peluang ini dengan membuat campaign viral bersama Pevita Pearce dan Joe Taslim, menyertakan kemitraan GoPay x Google Play dalam iklan yang mirip game.

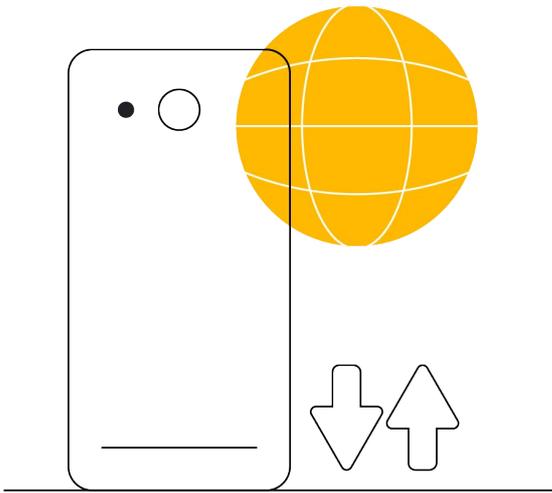


**Film:** Yang lebih penting daripada muncul dalam penelusuran konsumen adalah menyampaikan konten yang bermakna saat mereka mencari Anda.

Pemain OTT dapat mempertimbangkan aktivasi seperti Kemitraan Search atau memanfaatkan fitur “**Untuk ditonton**” di Search, yang digunakan pengguna untuk mencari rekomendasi film.

Pemain telekomunikasi dapat menyoroti paket data yang dapat digunakan konsumen untuk menonton film tanpa buffering, berinvestasi dalam Iklan Search, dan melakukan bidding pada kata kunci seni dan hiburan yang terkait dengan film.

## Poin penting untuk brand



### 2. Terus personalisasikan penawaran produk Anda.

Dengan bertumbuhnya konsumsi konten, konsumen di metropolitan maupun non-metropolitan semakin mengandalkan akses internet yang cepat dan andal. Akan tetapi, yang dikonsumsi orang Indonesia berbeda-beda antar-daerah. Jangkau segmen konsumen ini dengan membuat paket kuota internet tersendiri yang hiper-lokal untuk memenuhi kebutuhan konsumsi yang berbeda-beda tersebut.

### 3. Tawarkan lebih banyak hiburan dengan berbagai hardware.

Karena hiburan di rumah menjadi sumber hiburan bagi masyarakat Indonesia saat ini, konsumen tidak keberatan untuk membayar lebih guna mendapatkan pengalaman menonton yang lebih baik. Manfaatkan permintaan ini dengan memasarkan produk hardware seperti smart TV, layar yang lebih besar, speaker, gaming mouse, dan headphone.



# Sumber

---

Semua data Google Search yang disertakan dalam laporan ini berasal dari Google Trends, 1 Nov 2019 - 31 Okt 2020 vs. 1 Nov 2018 - 31 Okt 2019, kecuali dinyatakan lain.

Contoh brand dalam laporan ini sebagian besar diseleksi dari langganan premium trendwatching.com

1. GlobalWebIndex, Gelombang Kuartal 3, 2020
  2. Google Trends, Seluruh Dunia, Shopping, 2019 vs 2016
  3. Pew Research Center, The future of the global muslim population
  4. Superfood Asia; 5 reasons to be part of the Halal food industry now
  5. GlobalWebIndex, Coronavirus Research Release 3: Multi-Market Research, Maret 2020, Negara di seluruh Asia Pasifik menjawab “somewhat agree” (agak setuju) untuk penggunaan humor
  6. Laporan Gen Z Indonesia 2020 dari Google/Kantar/SixthFactor
  7. Google, Temasek dan Bain, e-Conomy SEA 2020: At full velocity — Resilient and racing ahead, Nov. 2020.\*
-

# YEAR IN SEARCH 2020 INDONESIA

Melihat ke belakang untuk memajukan bisnis Anda

Think with 