

## **Kewirausahaan Institusional sebagai Transformasi Institusi pada Industri Games di Indonesia = Institutional Entrepreneurship as an Institutional Transformation in Indonesian Games Industry**

Rayhan Alqadri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920563182&lokasi=lokal>

---

### **Abstrak**

Penelitian ini melihat fenomena industri game lokal di Indonesia kurang mampu memanfaatkan potensi besar yang ditawarkan industri game. Terdapat tiga hal yang peneliti rangkai dalam melihat fenomena tersebut, yaitu dari sisi budaya yang melihat bagaimana kondisi internal dan eksternal produsen game mempengaruhi industri game, dari sisi relasi kuasa yang melihat adanya kuasa di atas produsen game yang mengintervensi perancangan suatu game dan dari sisi institusional yang menjadi acuan peneliti melihat perlunya penyesuaian institusi dari aktor-aktor yang terlibat di dalamnya. Penelitian ini berargumen bahwa kondisi industri game lokal di Indonesia dapat berkembang melalui transformasi institusi yang diprakarsai oleh aktor-aktor yang terlibat. Dalam kondisi industri game yang memiliki constraint environment, dapat memungkinkan terjadinya transformasi melalui aktor-aktor kunci. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan kaidah soft-system methodology (SSM) berbasis theoritical research practice dengan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan aktor-aktor kunci pada industri game lokal di Indonesia.

.....This study looks at the phenomenon of local game industry in Indonesia being unable to take advantage of the enormous potential offered by the gaming industry. There are three things that the authors arrange in seeing this phenomenon, from a cultural perspective that sees how the internal and external conditions of game producers affect the game industry, from the perspective of power relations that see the power over game producers who intervene in the design of a game and from an institutional perspective that becomes reference to the authors in this study that sees the need for institutional adjustments from the actors involved in it. This research argues that the condition of the local game industry in Indonesia can develop through the transformation of institutions initiated by the actors involved. In the condition of the gaming industry that has a constraint environment, it can enable transformation through key actors. This research uses a qualitative approach using theoritical research practice soft-system methodology (SSM) based on data collection methods through in-depth interviews with key actors in Indonesia's local gaming industry.