

**ANALISIS NIAT BERWIRAUSAHA PADA *TECHNOPRENEUR* MENGGUNAKAN  
METODE *THEORY OF PLANNED BEHAVIOR*  
*IDENTIFICATION OF INTENTION TO TECHNOPRENEUR USING THEORY OF  
PLANNED BEHAVIOR***

Wisnu Wahyudhibrata<sup>1</sup>, Sisca Eka Fitria<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi S1 Manajemen Bisnis Telekomunikasi dan Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis,  
Universitas Telkom

<sup>1</sup>Bratawisnu41@gmail.com, <sup>2</sup>sekafitria@gmail.com

**Abstrak**

Dalam rangka memajukan perekonomian negara, pemerintahan perlu membuat strategi agar tujuan memajukan perekonomian negara. Salah satu strateginya adalah dengan membuat dan memajukan sektor industri kreatif. Sektor industri kreatif yang sedang meningkat di dunia adalah industri *Games*. Hal ini ditandai dengan perubahan cara distribusi *games* yang terus meningkat yang ditunjukkan oleh Newzoo. Indonesia menempati ranking 17 dengan *total revenues in US dollars* sebesar 598.074.000. Pada penelitian ini, dilakukan pada perusahaan Agate Studio, NightSpade, dan Visionesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui *technopreneur* intention pada game developer menurut metode Theory of Planned Behavior).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Informan ditetapkan menggunakan *purpose sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi secara langsung dan Online dan diuji menggunakan triangulasi sumber dengan informasi yang didapat dari 3 informan.

Hasil dari penelitian ini adalah, dalam variabel 1) *attitude toward behavior*, seseorang harus menyukai terlebih dahulu segala bentuk dampak dari *intention* mereka. Pada variabel 2) *subjective norms*, Dalam memutuskan melakukan suatu kegiatan untuk diri sendiri, perlu adanya dukungan dari pihak lain seperti keluarga, teman-teman, pasangan, dan orang sekitar. Pada Variabel 3) *perceived behavioral control*, suatu kegiatan akan dibalang mudah atau sulit berdasarkan kekuatan mereka yang dia miliki pengetahuan yang lebih untuk mendasari *intention* dia.

Saran berdasarkan hasil penelitian, 1) Mendorong para game developer agar lebih bertambah jumlahnya, lebih produktif dalam membuat games. 2) Harus diadakan seminar dan *campaign* tentang industri *games*. 3) Para *game developer* Indonesia harus bisa membuktikan diri bahwa mereka juga bisa bersaing dengan para *game developer*.

**Kata Kunci:** *Technopreneur, Theory of planned behavior, Industri Kreatif, Game Developer.*

**Abstract**

*In order to promote the state's economy, the government needs to make a strategy for the purpose of promoting the state's economy. One strategy is to create and advance the creative industry sector. The growing creative industry sector in the world is the Games industry. This is marked by changes in the way game distribution continues to increase which is shown by Newzoo. Indonesia is ranked 17th with total revenues in US dollars of 598,074,000.*

*In this study, conducted on the company Agate Studio, NightSpade, and Visionesia. The purpose of this research is To know technopreneur intention on game developer according to method of Theory of Planned Behavior).*

*The type of research used is descriptive qualitative research. Informants are set using purpose sampling. Technique of collecting data using interview and documentation directly and Online and tested using triangulation of source with information obtained from 3 informant.*

*The results of this study are, in the variable 1) attitude toward behavior, one must like in advance all forms of impact of their intention. In the variable 2) subjective norms, In deciding to do an activity for yourself, need support from other parties such as family, friends, spouses, and people around. In Variable 3) perceived behavioral control, an activity will be spelled out easy or difficult based on their strengths that he has more knowledge to underlie his intention.*

*Suggestions based on research results, 1) Encourage the game developers to increase in number, more productive in making games. 2) Must be held seminars and campaigns about the games industry. 3) Indonesian game developers should be able to prove themselves that they can also compete with game developers.*

***Keywords: Technopreneur, Theory of planned behavior, Creative Industry, Game Developer.***

---

## 1. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka memajukan perekonomian negara, pemerintahan perlu membuat strategi-strategi agar tujuan memajukan perekonomian negara tercapai. Salah satu strateginya adalah dengan membuat dan memajukan sektor industri kreatif. Industri kreatif atau disebut Ekonomi kreatif tercipta dari pemanfaatan serta keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu untuk bisa membuat bisnis baru dan juga bisa menciptakan kesejahteraan di daerahnya. Industri kreatif memberikan peranan penting terhadap perekonomian negara. Peran industri kreatif bisa meningkatkan ekonomi secara global. Sebagian orang berpendapat bahwa kreatifitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama. Dampak dari kreatifitasnya adalah banyak sektor industri yang lahir dari kreatifitas dan inovasi dari setiap individu. [1]

Salah satu sektor industri kreatif yang sedang meningkat di dunia adalah industri *Games*. Hal ini ditandai dengan perubahan cara distribusi *games* yang terus meningkat. Selain itu, teknologi-teknologi yang berhubungan dengan dunia *games* seperti *virtual animation*, *smartphone*, *personal computer* (PC), *console*, juga mendorong perubahan tersebut. Tidak hanya itu, saat ini banyak perusahaan *games* yang menerapkan model pembayaran *freemium* yang memungkinkan pengguna bisa memainkan *games* secara gratis pada awalnya, dan membayar jika ingin fitur tambahan. Berdasarkan data yang dirilis dari situs [www.superdatasearch.com](http://www.superdatasearch.com), memaparkan data tentang *revenue* dari semua segmen pasar *games* dari seluruh dunia, hampir semua segmen menunjukkan peningkatan baik pada sisi user maupun *revenue*. Hal ini menunjukkan bahwa, industri *games* saat ini sangat menjanjikan untuk dijadikan prioritas utama dalam sebagai sumber mata pencaharian. Walaupun semua segmen menunjukkan peningkatan, pada segmen *mobile* saja yang menunjukkan peningkatan *revenue* yang signifikan. Bisa dikatakan, tren industri *games* saat ini mulai beralih pada segmen *mobile*. Hal tersebut karena, kebanyakan game *mobile* lebih praktis untuk dimainkan, bisa dimainkan secara santai, dan dimainkan dimana saja. [2]

Mayoritas penduduk Indonesia hanya tahu *video games* sebagai media hiburan semata, dikonsumsi hanya untuk anak kecil saja saja, dan apabila terus-menerus bermain *games*, akan memberikan dampak negatif seperti malas, berkurangnya daya ingat seseorang. Hal tersebut dikarenakan tanpa memikirkan proses pembuatan *game* seperti apa kendalanya. Kurangnya pemahaman akan industri *game* ini tentunya tidak hanya berdampak kecil seperti pembicaraan kasual di tempat umum atau di acara keluarga, tetapi juga bisa berdampak ke hal besar yang dapat merugikan *game developers* tertentu. Contohnya seperti perusahaan Gameloft Indonesia yang diperiksa karena ketidakpahaman warga sekitar dan aparat mengenai apa itu *developer game*. Dengan pandangan yang negatif dari penduduk Indonesia dan kurangnya pemahaman tentang industri *video game*, tidak mengherankan jika industri ini masih sangat asing di mata penduduk Indonesia, dan orang-orang masih sangat jarang untuk berniat menjadi *game developer*. [3]

Tidak semua orang di Indonesia memperdulikan perkataan negatif menjadi *game developer*. Contohnya seperti Agate studio, Nightspade, Visionesia, dan masih banyak lagi, yang tetap konsisten berpartisipasi dalam industri *game* dari teknologi yang masih terbatas hingga teknologi yang semakin canggih sekarang. Seperti yang dilampirkan pada table 1.5, bisa dilihat secara garis besar bahwa *revenue* dan user pada industri *game* akan berbanding lurus dengan kecanggihan teknologi. Situasi tersebut dimanfaatkan oleh sejumlah *developer games* Indonesia untuk meraup keuntungan dari perkembangan industri *games*. Tercatat pada situs [newzoo.com](http://newzoo.com), Indonesia masuk dalam ranking 20 besar negara yang mendapatkan *revenue* besar di industri *games*. Dilihat dari tabel ranking yang diberikan oleh Newzoo, Indonesia menempati ranking 17 dengan *total revenues in US dollars* sebesar 598.074.000. Hal ini menunjukkan, Indonesia mempunyai peluang untuk bersaing dengan negara-negara besar lainnya seperti China dan Amerika dalam membuat *games*. [4]

*Developer game online* Indonesia adalah yang paling maju di Asia Tenggara. Industri *games* di Indonesia bernilai Rp 2,3 triliun dan setiap tahun sekitar 100 *game* baru dilahirkan oleh para *developer games* Indonesia. Ini membuat banyak investor asing melirik pada industri *games* di Indonesia. Sehingga banyak sekali investor asing masuk ke Indonesia terutama setahun terakhir ini. Dengan perkembangan seperti ini, Badan Ekonomi Kreatif bentukan presiden Joko Widodo telah memasukan produksi *games* kedalam rencana kerjanya. [5]

Dengan masuknya kontribusi dari Badan Ekonomi Kreatif kedalam industri *games*, tidak lepas dari usaha yang dilakukan oleh AGI untuk menciptakan moment tersebut. AGI adalah jembatan bagi para komunitas *developer games* untuk bisa bekerja sama dengan pemerintah. Selain menjadi jembatan kepada pemerintah, AGI juga adalah sebagai wadah untuk semua komunitas *developer games* yang ada di Indonesia. Menjadikan seluruh *developer* bersatu untuk bisa saling *sharing* pengalaman, berkolaborasi, meluruskan pemahaman, dan menyatukan sikap. Tercatat ada 21 dari 122 perusahaan pengembang *games* yang terdaftar pada AGI. [6]

Selain pemain besar seperti perusahaan *games* yang terdaftar pada AGI tersebut, ternyata ada juga pemain kecil seperti kelompok kecil atau perorangan yang mengembangkan dan memasarkan *games* nya

sendiri. Pada acara BEKRAF Game Prime (Badan Ekonomi Kreatif Game Prime) yang dulunya bernama *Game Developer Gathering* (GDG) adalah salah satu acara yang dapat menciptakan dan mempersatukan seluruh *games developer* yang ada di Indonesia tercatat penjualan tiket untuk para peserta *games developer* pada acara GDG tahun 2011-2016 semakin bertambah. [7]

## 2. Dasar Teori dan Metodologi

### 2.1 Entrepreneurship

Kata *entrepreneur* diambil dari bahasa Perancis yaitu, “*entre*” yang artinya “antara” dan “*prendre*” yang artinya “mengambil”. Kata tersebut umumnya diambil untuk menggambarkan bagi orang – orang yang berani mengambil resiko dan memulai sesuatu yang belum pernah ada atau baru. [8]

### 2.2 Technopreneur

*Technopreneurship* sebenarnya terdiri dari dua kata yaitu *technology* dan *entrepreneurship*. Istilah *technopreneurship* mulai mencuat pada tahun 1990-an di Singapura, dimana negara tersebut berhasil dengan terobosan baru yang didukung oleh sumber daya manusia (SDM) yang handal dan berkualitas, mampu menciptakan produk berbasis teknologi namun dapat memenuhi kebutuhan pasar, sehingga memiliki nilai ekonomi yang tinggi. [9]

### 2.3 Theory of Planned Behavior

*Theory of Planned Behavior* awal munculnya dinamakan *Theory of Reasoned Action (TRA)* yang dikembangkan di tahun 1967, selanjutnya Icek Ajzen dan Martin Fishbein mengembangkan teori tersebut. Pada umumnya, ada tiga variabel fundamental dalam *Theory of Planned Behavior* sebagai pengaruh dari *intention* yaitu *Attitudes Toward Behavioral*, *Subjective Norms*, *Perceived Behavioral Control*. [10]

#### 2.3.1 Attitude Toward Behavior

*Attitude* bisa didefinisikan sebagai respon yang konsisten terhadap suka atau benci, baik atau buruk pada suatu objek. [11]

#### 2.3.2 Subjective Norms

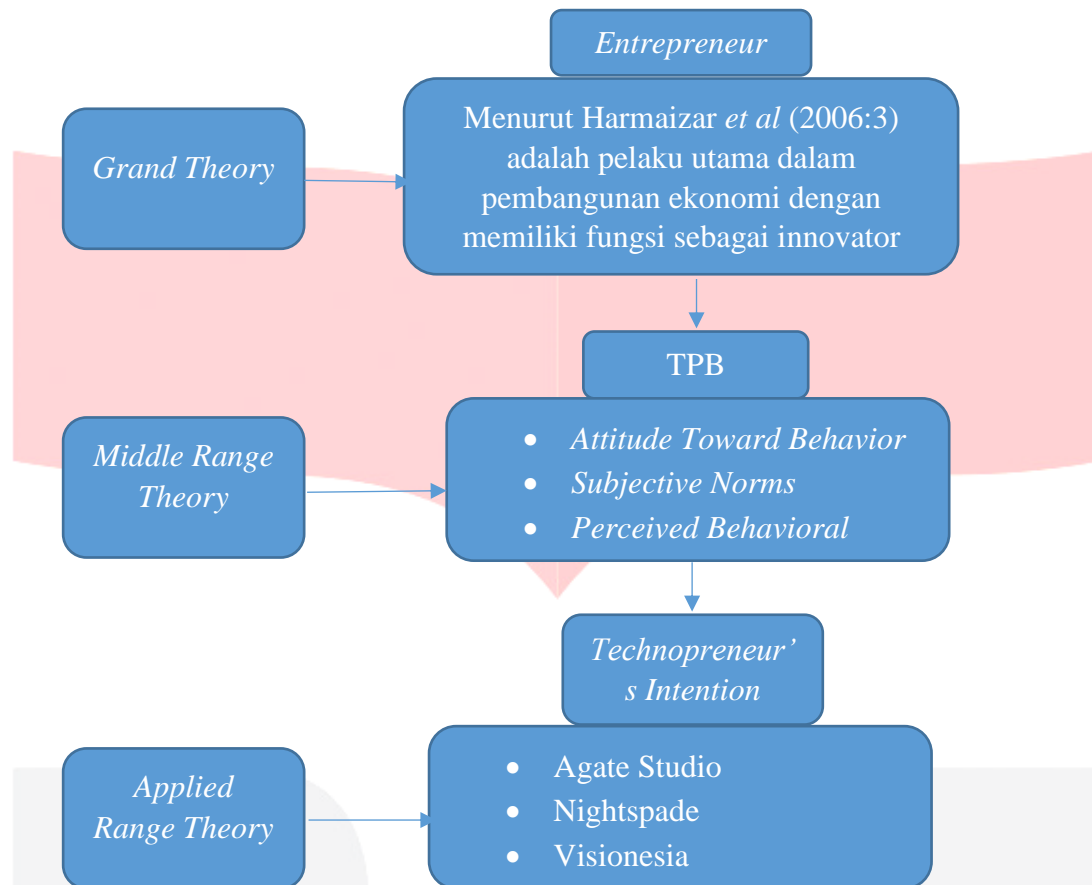
*Subjective norms* merujuk pada tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak suatu perilaku. [11]

#### 2.3.3 Perceived Behavioral Control

*Perceived Behavioral Control* adalah sebuah persepsi seseorang dalam menentukan mudah atau sulitnya suatu kegiatan. Franke dan Luthje (2004) mengungkapkan bahwa niat berwirausaha juga dipengaruhi langsung oleh persepsi terhadap kemungkinan untuk berwirausaha dan rintangan yang akan dihadapi. Khususnya, apabila seseorang menerima dukungan positif untuk berwirausaha, semakin kuat niat berwirausaha mereka. [12]

## 2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menggunakan model dari *Theory of Planned Behavior (TPB)* yang membahas tentang faktor – faktor perilaku yang dapat membentuk sebuah minat pada seseorang untuk berwirausaha. Minat seseorang untuk berperilaku dipengaruhi oleh tiga variabel yaitu *Attitude Toward Entrepreneurship*, *Subjective Norms*, *Perceived Behavior Control*. Selain itu di dalam teori TPB menjelaskan bahwa tindakan suatu individu didasari oleh tiga variabel *Attitude Toward Entrepreneurship*, *Subjective Norms*, *Perceived Behavior Control* yang mempengaruhi individu dalam perilaku, minat (*intention*) juga menjadi variabel yang dipertimbangkan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Minat (*intention*) dalam TPB adalah faktor dari persepsi kemampuan individu untuk mengendalikan perilaku yang akan dikerjakan. Seseorang akan berminat pada perilaku (*behavior*) apabila ketika hasil dari evaluasinya positif, ketika terdapat tekanan faktor eksternal untuk melakukan perilaku tersebut, dan ketika mereka mempunyai *power* yang cukup untuk melakukan perilaku tersebut. [11]



**Gambar 1. Kerangka Pemikiran Theory of Planned Behavior**

Sumber: Fishbein and Ajzen, 1991

### 3. Karakteristik Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. [13] Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal terpenting dari sifat suatu barang atau jasa. Hal terpenting dari suatu barang atau jasa adalah berupa kejadian/ fenomena/ gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi suatu pengembangan konsep teori. Sedangkan penelitian deskriptif menurut [14] penelitian deskriptif yang artinya penelitian deskripsi dirancang untuk mengumpulkan data yang menggambarkan karakteristik seseorang, peristiwa dan situasi.

#### 3.1 Informan Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *Purpose Sampling* yaitu adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. [15] Kriteria dalam peneliti adalah informan dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada orang-orang yang di pandang dan tahu tentang segala informasi dari objek yang di sebut informan.

#### 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara. Wawancara adalah merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. [15]. Jenis wawancara yang dipakai oleh

peneliti adalah wawancara semi-struktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide – idenya [15]

### 3.3 Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, data dapat dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang benar terjadi pada objek yang diteliti. Pada penelitian ini uji keabsahan data bisa di uji dengan uji kredibilitas, Uji *Transferability*, Uji *Dependability* dan Uji *Konfirmability*. Untuk mendapatkan kredibilitas data penelitian menggunakan pengujian triangulasi sumber. Yaitu mencari data dari sumber yang beragam yang masih terkait satu sama [15]

## 4. Pembahasan

Dari hasil pengolahan data wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil bahwa *Technopreneur Intention* pada *Game Developer* menurut Metode *Theory of Planned Behavior* di Kota Bandung (Studi pada perusahaan Agate Studio, NightSpade, dan Visionesia yang akan dibahas berdasarkan pengelompokan variabel-variabel berikut. Yaitu:

### A. Untuk variabel *Attitude Toward Behavior*

Menurut *Attitude* bisa didefinisikan sebagai respon yang konsisten terhadap suka atau benci, baik atau buruk pada suatu objek (Fukukawa, 2002).

Variabel dari *Theory of Planned Behavior* yang pertama adalah *Attitude Toward Behavior*. Apabila seseorang menyukai segala bentuk dari dampak *intention* mereka, bisa dikatakan *effort* yang dimiliki oleh seseorang tersebut akan jauh lebih tinggi. Karena, segala sesuatu kegiatan akan mudah dilakukan apabila mereka menyukainya, mereka akan menikmati beban kerja, resiko, tantangan, pendapatan, dan perubahan yang terjadi selama mereka menjadi *game developer*. Walaupun dalam proses pembuatan *games*nya itu terdapat kesulitan yang belum pernah dihadapi, mereka akan berjuang sepenuh tenaga, belajar lagi untuk mencari jalan keluarnya, tidak akan menyerah pada kesulitan tersebut, dan menikmati perjalanannya selama proses penyelesaian permasalahan karena dalam perjalanan selama proses penyelesaian permasalahan tersebut, disitu mereka akan menemukan hal baru yang dapat menambah wawasan mereka. Beda halnya dengan seseorang yang tidak menyukai segala bentuk dari dampak *intention* mereka, *effort* yang dimiliki oleh seseorang tersebut akan lemah. Karena, mereka akan merasakan beban kerja, resiko, tantangan, pendapatan, dan perubahan yang sangat berat sekali dan akan merasakan hal tersebut adalah sebagai halangan. Dan terlebih, apabila seorang *game developer* tersebut mendapatkan kesulitan selama proses pembuatan *games*nya, mereka sukar akan berjuang dan belajar lagi untuk menemukan jalan keluarnya, itu disebabkan karena mereka bekerja hanya setengah niat, mereka tidak menikmati dan hal tersebut dijadikan beban dan halangan bagi mereka.

### B. Untuk variabel *Subjective Norms*

Menurut Fishbein dan Ajzein, (1975), *Subjective norms* merujuk pada tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak suatu perilaku. Norma subjektif didefinisikan sebagai tingkat persetujuan yang dirasakan atau ketidaksetujuan dari orang-orang penting bagi seseorang. Pendapat orang tua, teman dan faktor lain yang signifikan. Dalam variabel ini, berfokus pada kondisi lingkungan sebagai faktor yang mempengaruhi seseorang untuk memulai membuat sebuah perusahaan

Dalam memutuskan melakukan suatu kegiatan untuk diri sendiri, perlu adanya dukungan dari pihak lain seperti keluarga, teman-teman, pasangan, dan orang sekitar. Karena, pihak lain tersebut juga bisa membantu, dan menilai dari perilaku kita terhadap kegiatan yang akan dilakukan. Apabila suatu kegiatan tidak didukung oleh lingkungan sekitarnya, ini akan berpengaruh kepada *intention* mereka terhadap melakukan suatu kegiatan, seseorang akan cenderung menuruti apa perkataan lingkungan sekitar, apabila perkataan dari lingkungan sekitarnya didukung, maka *intention* mereka bisa dilanjutkan ke tahap eksekusi, tetapi sebaliknya, jika lingkungan sekitar tidak mendukung, seseorang tidak akan mengeksekusi *intention*nya tersebut. Namun, beda halnya, apabila *intention* seseorang tersebut tidak didukung oleh lingkungan sekitarnya, tetapi dia bisa membuktikan bahwa dengan mengeksekusi *intention*nya itu kehidupan dia jauh lebih baik, seiring berjalannya waktu, lingkungan sekitarnya pun akan menerima dan mendukung dari *intention* dia. Seperti contoh, *intention* menjadi *game developer* pada jaman dahulu itu dikonotasikan sebagai profesi yang negatif, tapi dengan seiring perkembangan jaman, dan keteguhan tekad dia sebagai *game*

*developer* tersebut akan menunjang kehidupan dia, profesi tersebut sudah mulai dikonotasikan positif. Dan pada akhirnya lingkungan sekitarnya pun mendukung profesi dia.

### C. Untuk variabel *Perceived Behavioral Control*

Menurut Franke dan Luthje (2004), *Perceived Behavioral Control* adalah sebuah persepsi seseorang dalam menentukan mudah atau sulitnya suatu kegiatan. Beliau mengungkapkan bahwa niat berwirausaha juga dipengaruhi langsung oleh persepsi terhadap kemungkinan untuk berwirausaha dan rintangan yang akan dihadapi. Khususnya, apabila seseorang menerima dukungan positif untuk berwirausaha, semakin kuat niat berwirausaha mereka.

Dalam variabel ini bisa dikatakan adalah variabel yang paling berpengaruh pada pembentukan *intention* untuk melakukan suatu kegiatan. Karena dalam variabel ini adalah modal utama, kekuatan seseorang dalam menjalankan *intention* tersebut. Suatu kegiatan akan dibidang mudah atau sulit berdasarkan kekuatan mereka yang dia miliki pengetahuan yang lebih untuk mendasari *intention* dia, baik dari sisi kreatifitas, inovasi, *passion*, kemampuan dan kemauan untuk belajar, dan kapabilitas seseorang. Contoh seperti *intention* menjadi *game developer*, mereka mempunyai dasar yang kuat untuk menjalani *intention* mereka. Apabila *game developer* mempunyai pengetahuan yang lebih pada sisi kreatifitas, inovasi, dan kapabilitas, dia bisa dibidang adalah seorang *founder games* yang menitik beratkan dimasalah *Art and Designnya*, jadi mereka lebih mengedepankan sisi *Art and Designnya* dalam membuat *games*. Apabila *game developer* mempunyai pengetahuan yang lebih pada sisi kemampuan, kemauan untuk belajar dan kapabilitas, dia bisa dibidang adalah seorang *founder games* yang menitik beratkan dimasalah *programmingnya*, jadi mereka lebih mengedepankan masalah *programmingnya* dalam membuat *games*. Namun tidak menutup kemungkinan juga, seseorang yang tidak memiliki kapabilitas untuk menjadi seorang *game developer* juga tetap bisa menjadi seorang *game developer*, asalkan dia mempunyai *passion* dalam dunia *games*. Dengan mempunyai *passion* dalam dunia *games*, dia bisa mempertimbangkan *games* jenis apa yang akan dia buat. Lalu, masalah *programming* dan *Art and designnya*, dia bisa memperkerjakan orang lain yang berprofesi sebagai *game developer* juga untuk membuat *games* dia sendiri.

## 5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang konsep *Technopreneurship Intention* dalam gagasan dan praktik untuk mendefinisikan judul tentang “Identifikasi Niat Berwirausaha pada *Technopreneur* menggunakan metode *Theory of Planned Behavior*.”, yang diterapkan pada *founder* dari Agate Studio, NightSpade, dan Visionesia. Maka peneliti membuat dan menarik kesimpulan yang mengarah pada pertanyaan penelitian yang diuraikan dengan mengelompokkan berdasarkan variabel-variabel guna menjawab pertanyaan penelitian.

### 1. *Attitude Toward Behavior*

Kesimpulan dari variabel ini adalah seseorang harus mempunyai sikap “Suka” terlebih dahulu pada suatu kegiatan yang ingin mereka lakukan. Hal tersebut akan mendorong *effort* mereka apabila selama proses mendapati masalah atau kesulitan, mereka akan terus berjuang, tidak akan menyerah, dan mau belajar demi menyelesaikan masalah tersebut. Seperti yang diterapkan oleh *founder* Agate Studio, NightSpade, dan Visionesia. Sudah dijelaskan sebelumnya pada hasil penelitian, banyak sekali beban kerja, resiko, tantangan dan perubahan yang diluar dugaan awal mereka, dan itu harus mereka hadapi dan harus menemukan solusinya. Apabila mereka “Suka” terhadap profesi mereka sebagai *game developer*, mereka akan belajar lagi dan mau beradaptasi lagi terhadap beban kerja, resiko, tantangan dan perubahan tersebut hal tersebut tidak akan mempengaruhi mereka untuk berhenti dari profesinya.

### 2. *Subjective Norms*

Kesimpulan dari variabel ini adalah dalam memutuskan *intention* untuk melakukan kegiatan harus ada dukungan dari lingkungan sekitarnya seperti orang tua, teman-teman, pasangan, orang sekitar. Karena lingkungan sekitar akan menilai baik atau buruknya kegiatan yang akan mereka lakukan. Tetapi, untuk mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitar itu tidak secara langsung pada saat itu juga, tetapi harus ada pembuktian dahulu kalau profesi tersebut baik untuk dirinya. Seperti *founder games* Agate Studio, NightSpade, dan Visionesia, sebelum mereka memutuskan untuk menjadi *game developer*, mereka meminta izin dulu terhadap lingkungannya. Awalnya

dipertanyakan mereka memutuskan profesi sebagai *game developer*, tetapi dengan pembuktian melalui pencapaian mereka, akhirnya lingkungan mereka mendukung profesi mereka

### 3. **Perceived Behavioral Control**

Kesimpulan dari variabel ini adalah, dalam membuat *intention* dan mengeksekusikan *intention* menjadi *game developer*, hal tersebut harus didasarkan oleh apa yang kita punya, seperti pengetahuan dalam *programming*, mengerti tentang *art and design* dan dunia *games*. Tetapi hal tersebut tidak selalu harus apa yang kita punya, apabila kita tidak punya pengetahuan lebih tentang *programming* dan *art and design*, tetapi kita mempunyai *passion* dalam dunia *games*, *intention* menjadi *game developer* masih bisa terjadi. Karena dengan *passion*, kita bisa mempekerjakan orang yang mengerti dan punya pengetahuan tentang *games*, dan kita bisa mengarahkan *games* seperti apa yang kita inginkan

## Daftar Pustaka

- [1] Agribisnis Online. (2017). *Definisi Industri Kreatif*. [Online]. Available at <http://agribisnis.co.id/industri-kreatif/> [Maret 13, 2017]
- [2] Marketing.co.id (2017). *Pasar Mobile Games: Bertumbuh Pesat di Asia*. [Online]. Available at: <http://www.marketing.co.id/pasar-mobile-games-bertumbuh-pesat-di-asia/> [Januari 20, 2017]
- [3] Techinasia.com. (2015). *Indonesia Perlu Lebih Banyak Mempelajari Tentang Industri dan Media Game*. [Online]. Available at <https://id.techinasia.com/opini-indonesia-perlu-lebih-banyak-mempelajari-tentang-industri-dan-media-game> [Mei 29, 2017]
- [4] Ardisasmita, A. (2016). *Bekraf Game Prime 2016, Milestone Penting Industri Game Indonesia*. [Online]. Available at <https://ardisaz.com/2016/12/02/bekraf-game-prime-2016-milestone-penting-industri-game-indonesia/> [Oktober 8, 2016]
- [5] Adityahadi. (2015). *Game Developer Gathering (GDG) 2015, Saatnya Pelaku Industri Game Bersuara*. [Online] Available at: <http://aitonesia.com/game-developer-gathering-gdg-2015-saatnya-pelaku-industri-game-bersuara/> [Desember 28, 2016]
- [6] Wijatno, Serian. (2009). *Pengantar Entrepreneurship*. Jakarta: PT Grasindo Persada.
- [7] Mubtadi. (2011). Politeknosains Edisi Khusus Des Natalis. In *Peran Politeknik Menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Berbekal Technopreneurship*.
- [8] Ajzen, I, Fishbein. (1975). *The Theory of Planned Behavior*. [Online]. Available at <http://People.umass.edu/aizen/f&a1975.html> [Desember 20, 2016]
- [9] Fukukawa, K. (2002). Student's Entrepreneurial Intentions By using Theory of Planned Behavior. *The South East Journal of Management*, 6(2), 101-102.
- [10] Franke, N. and Luthje, C. (2004). Entrepreneurial Intention of Business Students: A Benchmarking Study. *International Journal of Innovation and Technology Management*, 1(3), 269-88.
- [11] Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality and Behavior* (2nd ed.). England: Open University Press.
- [12] Ajzen, I. (1991). *The theory of Planned Behavior. Oraganization Behavior and Human Decision Processes*. [Online]. Available at <tpb.obhdp.pdf> [Desember 8, 2016]
- [13] M. C. Hansen et al. (2013). *High-Resolution Global Maps of 21st-Century Forest Cover Change Science* 342
- [14] Satori dan Komariah (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- [15] Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta