

KEPEMIMPINAN PADA PEMIMPIN DI PERUSAHAAN PENGEMBANG GIM VIDEO INDONESIA: SEBUAH STUDI KASUS

Yoannes Bosco Candrasuryya Mahendra¹, Indrayanti²

^{1,2}Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada

Email: yoannesboscocandrasuryyamahendra@mail.ugm.ac.id¹, indrapsi@ugm.ac.id²

Abstrak. Penelitian ini merupakan studi kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk mengeksplorasi kepemimpinan pada pemimpin di perusahaan pengembang gim video Indonesia. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara mendalam secara daring terhadap enam partisipan yang terdiri dari empat orang Chief Executive Officer (CEO) dari perusahaan pengembang gim video Indonesia dan dua orang sebagai *significant others* yang merupakan karyawan dari perusahaan pengembang gim video yang dipimpin oleh partisipan penelitian ini. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis tematik. Peneliti menjamin kredibilitas atau keabsahan hasil penelitian dengan menggunakan tiga teknik, yakni *persistent observation*, triangulasi data, dan *member checking*. Hasil penelitian menunjukkan lima tema yang berkaitan dengan dinamika kepemimpinan, yaitu: (1) situasi industri gim video, (2) nilai-nilai, (3) kepemimpinan, (4) kesuksesan, dan (5) faktor pendukung. Temuan lain menyatakan bahwa kepemimpinan dapat menentukan kesuksesan perusahaan pengembang gim video melalui visi misi yang unik dan orientasi yang berfokus pemberdayaan dan relasi dengan karyawan. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi pemimpin perusahaan pengembang gim video Indonesia.

Kata kunci: studi kasus, kepemimpinan, pengembang gim video Indonesia

Abstract. This qualitative study used a case study approach to explore leadership in Indonesian game developer companies. Data were collected by doing online in-depth interviews with six participants consisting of four Chief Executive Officers (CEO) of Indonesian game developer companies and two significant others who are the employees of the game developer companies led by the participants. The researcher ensured the credibility and validity of the research results by using three techniques, namely persistent observation, data triangulation, and member checking. The results showed eight themes related to the process of leadership, namely: (1) video game industry situation, (2) values, (3) leadership, (4) success, and (5) supporting factors. Other findings stated that leadership may affect the success of game developer companies through unique vision mission, along with orientation focusing on employees empowerment and relation with employees. This study is expected to be beneficial as a reference for Indonesian game developer companies.

Keywords: case study, leadership, Indonesian game developer