

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 dibilang 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.*