

ABSTRAK

ANALISIS STRATEGI PENGELOLAAN AMBIDEXTERITY ANTARA RASIONALITAS DAN KREATIVITAS

(Studi Kasus 3 UKM Studio Video Game)

Perusahaan harus mampu mengatur proses eksplorasi dan eksploitasi dengan baik. Akan tetapi kontradiksi antara rasionalitas yang merupakan interpretasi dari eksploitasi dan kreativitas yang merupakan interpretasi dari eksplorasi salah satunya di perusahaan video game. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai cara atau strategi ambidexterity untuk mengelola kontradiksi antara rasionalitas dan kreativitas pada perusahaan studio video game. Dengan metode kualitatif menggunakan studi kasus 2 UKM video game ditemukan bahwa aplikasi eksplorasi dan eksploitasi secara bersamaan berpotensi menimbulkan permasalahan dalam perusahaan. Dalam konteks perusahaan game pada penelitian ini terdapat beberapa masalah yang timbul yaitu pemborosan, konflik antar divisi dan kurangnya fokus perusahaan.. Solusi dari permasalahan-permasalahan yang timbul dari dilakukannya eksplorasi dan eksploitasi secara bersamaan adalah dengan ambidexterity kontekstual dan temporal. Dalam perusahaan studio video game kecil, ambidexterity yang lebih cocok digunakan adalah ambidexterity kontekstual dan temporal. Kedua ambidexterity ini mengarah pada proses membangun iklim sosial dan kreatif yang kondusif bagi kreativitas dan dapat mendukung manajemen kinerja.

Kata kunci : ambidexterity, rasionalitas, kreatifitas, eksplorasi, eksploitasi

ABSTRACT
ANALYSIS OF AMBIDEXTERITY MANAGEMENT STRATEGY
BETWEEN RATIONALITY AND CREATIVITY
(Case Study 3 UKM Video Game Studio)

The company must be able to manage the exploration and exploitation process well. However, the contradiction between rationality which is an interpretation of exploitation and creativity which is an interpretation of exploration, one of which is in video game companies. This study aims to dig deeper into ambidexterity ways or strategies to manage the contradictions between rationality and creativity in video game studio companies. With a qualitative method using a case study 2 video game SMEs found that the application of exploration and exploitation simultaneously has the potential to cause problems in the company. In the context of game companies in this study, there are several problems that arise, namely waste, conflict between divisions and lack of corporate focus. The solution to the problems that arise from doing exploration and exploitation simultaneously is with contextual and temporal ambidexterity. In small video game studio companies, ambidexterity that is more suitable for use is contextual and temporal ambidexterity. Both ambidexterity leads to the process of building a social and creative climate that is conducive to creativity and can support performance management.

Keywords : ambidexterity, rationality, creativity, exploration, exploitation