

BAB VI

KESIMPULAN

Bagian ini mencoba menjelaskan ringkasan dari temuan dan hasil analisis studi kasus mengelola ambidexterity antara rasionalitas dan kreativitas pada 3 UKM Studio Video Game di Yogyakarta. Selain itu, pada bagian ini akan dijelaskan pula mengenai keterbatasan penelitian guna dapat menjadikan saran dan perbaikan untuk penelitian selanjutnya terutama terkait dengan ambidexterity.

6.1. Kesimpulan

Pada bagian sebelumnya telah disebutkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengelola ambidexterity antara rasionalitas dan kreativitas di dalam organisasi dan tim kreatif pada perusahaan studio video game. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode studi kasus terhadap temuan-temuan empiris, maka penelitian ini memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Ambidexterity memiliki dua aspek yaitu eksplorasi dan eksploitasi. Eksplorasi diaplikasikan dalam aktifitas perusahaan yang didasarkan pada kreatifitas, sedangkan eksploitasi diaplikasikan dalam aktifitas perusahaan didasarkan pada rasionalitas.
2. 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.

3. 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.

6.2. Implikasi

O'Reilly dan Tushman (2004) mendefinisikan *ambidexterity* organisasi sebagai kemampuan perusahaan untuk mengejar inovasi eksploitatif (*inkremental*) dan eksploratif (*radikal*). Taylor dan Greve (2006) menjelaskan bahwa kedua strategi tersebut membutuhkan kombinasi pengetahuan, yang pertama menggunakan pengetahuan yang ada dengan cara yang dipahami dengan baik (eksploitasi) dan yang kedua meningkatkan pengetahuan yang beragam dan tersebar dengan cara yang baru (eksplorasi). Zimmermann dan Birkinshaw (2016) memberikan gambaran pendekatan untuk mengelola ketegangan *ambidexterity* organisasi yaitu dengan memisahkannya kedalam empat kategori yaitu *ambidexterity* organisasi, *ambidexterity* jaringan, *ambidexterity* temporal, dan *ambidexterity* kontekstual. Berdasarkan temuan-temuan empiris yang

diperoleh oleh peneliti menunjukkan bahwa dalam proses mengelola ketegangan perusahaan video game kecil lebih menggunakan ambidexterity kontekstual dan temporal. Kedua tipe ambidexterity tersebut dipercaya mampu membangun iklim sosial dan kreativitas yang diharapkan dapat menciptakan ide-ide yang inovatif, serta dapat berdampak pada kinerja karyawan. Selain itu proses pengelolaan pada perusahaan kecil lebih cocok menggunakan pendekatan persuasif, dimana karyawan menginginkan mereka di akui. Oleh sebab itu ambidexterity kontekstual dan temporal paling tepat digunakan pada perusahaan video game kecil.

6.3. Keterbatasan dan Saran Penelitian Lebih Lanjut

Penelitian ini dilakukan dengan metode studi kasus pada tiga perusahaan ukm di industri video game. Objek penelitian ini adalah pada organisasi dan tim kreatif. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti memiliki keterbatasan waktu yang sangat singkat sehingga penelitian yang dilakukan tidak menghasilkan hasil dan kesimpulan yang sangat diharapkan. Selain itu proses yang dilakukan pada perusahaan kecil perlu diamati secara lebih detail dan waktu yang lama mengenai proses perkembangan dan perubahan yang terjadi setiap tahunnya. Oleh sebab itu saran penelitian selanjutnya akan lebih baik dilakukan analisis longitudinal minimal selama 5 tahun. Perubahan dan penggunaan teknologi yang digunakan oleh studio akan memberikan informasi yang berbeda untuk menjadi sumber yang lebih menarik untuk di analisa. Selain itu peneliti akan

mendapatkan data perkembangan perusahaan setiap tahunnya yang dapat memperkaya informasi yang didapatkan oleh peneliti. Namun kelebihan penelitian ini adalah mengenai data yang didapatkan sesuai dengan yang dilapangan, karena proses pengambilan data dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung secara terbuka dengan manajer produksi dan manajer tim kreatif.