

Industri Game & Pembangunan Ekonomi



A. Tenri Sau | Yati | Supriadi | Rhena J

Industri
GAME **Pembangunan**
EKONOMI

A. Tenri Sau
Yati
Supriadi
Rhena J



PENERBIT KBM INDONESIA

adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air Indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku.

INDUSTRI GAME & PEMBANGUNAN EKONOMI

Copyright @ 2025 By A. Tenri Sau dkk

All right reserved

Penulis

A. Tenri Sau
Yati
Supriadi
Rhena J

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Husnud Diniyah

Editor

Jeffriansyah DSA, S.E., M.Adm.Pemb.

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

Penerbit KBM Indonesia

Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021

081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

@penerbit.kbmindonesia

@penerbitbukujogja

ISBN: 978-634-202-873-5

Cetakan ke-1, November 2025

15,5 x 23 cm, viii + 328 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit
Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-Kemenkumham
dan isi buku dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- i. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100. 000. 000 (seratus juta rupiah).
- ii. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500. 000. 000,00 (lima ratus juta rupiah).
- iii. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1. 000. 000. 000,00 (satu miliar rupiah).
- iv. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4. 000. 000. 000,00 (empat miliar rupiah).

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan

FC002025174688, 8 November 2025

Pencipta

Nama : **Andi Tenri Sau, Hj. Yati Heryati, S.E.,M.Si.,M.M dkk**
Alamat : **BTN Manakarra Blok L3, Binanga, Mamuju, Kab. Mamuju, Sulawesi Barat, 91511**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Andi Tenri Sau, Hj. Yati Heryati, S.E.,M.Si.,M.M dkk**
Alamat : **BTN Manakarra Blok L3, Binanga, Mamuju, Kab. Mamuju, Sulawesi Barat, 91511**
Kewarganegaraan : **Indonesia**
Jenis Ciptaan : **Buku**
Judul Ciptaan : **INDUSTRI GAME & PEMBANGUNAN EKONOMI**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

8 November 2025, di Kota Adm. Jakarta Pusat

Jangka waktu perlindungan

Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan

001014948

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
dan

Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah diunggah secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan kebenarannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Andi Tenri Sau	BTN. Manakarra Blok L3, Binanga Mamuju, Kab. Mamuju
2	Iij. Yati Heryati, S.E.,M.Si.,M.M	Komp. Pemda Blok. C. No. 2 Kel. Rimuku Mamuju, Kab. Mamuju
3	Supriadi Yusuf, S.Si. M.Si.	Jl. Teuku Cik Ditiro No. 78 Kel. Rimuku Mamuju, Kab. Mamuju
4	Rhena J. S.E., M.M	Dsn Pati'di, Ds, Pati'di Simboro dan Kepulauan, Kab. Mamuju

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Andi Tenri Sau	BTN. Manakarra Blok L3, Binanga Mamuju, Kab. Mamuju
2	Iij. Yati Heryati, S.E.,M.Si.,M.M	Komp. Pemda Blok. C. No. 2 Kel. Rimuku Mamuju, Kab. Mamuju
3	Supriadi Yusuf, S.Si. M.Si.	Jl. Teuku Cik Ditiro No. 78 Kel. Rimuku Mamuju, Kab. Mamuju
4	Rhena J. S.E., M.M	Dsn Pati'di, Ds, Pati'di Simboro dan Kepulauan, Kab. Mamuju





“Setiap buku memiliki napas dan napas itu datang dari harapan.”

BUKU ini lahir bukan semata dari keinginan untuk menulis tentang industri game, melainkan dari keyakinan bahwa di balik layar-layar kecil yang sering dianggap sekadar hiburan, tersimpan potensi besar untuk mengubah wajah ekonomi dan kebudayaan kita.

Industri game adalah medan baru bagi bangsa yang ingin tumbuh tanpa meninggalkan jati diri.

Kami menulis buku ini dengan semangat untuk membuka jalan bagi dialog antara dunia ekonomi dan dunia kreativitas. Game bukan hanya produk digital tetapi ruang belajar tentang disiplin, kerja tim, strategi, etika, bahkan empati. Setiap ide setiap cerita dan setiap sistem permainan yang diciptakan adalah latihan untuk membangun dunia yang lebih adil lebih inklusif dan lebih berdaya.

Buku ini ingin menegaskan bahwa pembangunan ekonomi tidak selalu harus dimulai dari pabrik besar atau kebijakan makro yang megah. Kadang pembangunan dimulai dari ide kecil di meja seorang anak muda, dari ruang kerja sunyi di mana kode dan

imajinasi saling berbicara. Kami percaya generasi kreatif Indonesia adalah generasi yang sedang memegang kendali masa depan.

Kalian tidak sekadar penerus, tetapi perancang zaman. Kalian yang tumbuh di antara teknologi dan budaya, di antara realitas dan virtualitas, memiliki kemampuan untuk menjembatani dunia yang lama dan dunia yang baru. Gunakanlah kemampuan itu bukan hanya untuk mencipta sesuatu yang laku dijual tetapi juga yang bermakna bagi kehidupan manusia.

Tidak ada karya besar tanpa keberanian. Tidak ada perubahan tanpa pengorbanan. Tidak ada kemajuan tanpa kerja keras dan konsistensi. Namun Kami yakin, bangsa yang lahir dari semangat gotong royong dan imajinasi yang luas akan selalu menemukan jalannya. Mungkin jalan itu tidak selalu lurus, tetapi setiap langkah yang diambil menuju keadilan, keberlanjutan, dan kemanusiaan adalah langkah yang benar.

Semoga buku ini bukan menjadi akhir dari pembelajaran, melainkan awal dari perjalanan panjang kita bersama, perjalanan untuk membangun ekonomi yang tidak hanya tumbuh, tetapi juga berjiwa.

Terima kasih telah membaca, merenung, dan ikut bermimpi bersama. Masa depan tidak sedang menunggu, ia sedang kita bangun dari piksel demi piksel, ide demi ide, nilai demi nilai.

Penulis

(di suatu sore yang tenang, antara layar dan harapan)



PROLOG	i
DAFTAR ISI	iii
INDUSTRI GAME & PEMBANGUNAN EKONOMI	1
BAB 1 MEMBACA FENOMENA: (DARI HOBI KE ARUS EKONOMI).....	5
1.1 “Main, Bayar, Beredar”: Mengapa Belanja Hiburan Menggerakkan Uang.....	6
1.2 Budaya Konsumsi Rekreatif: Status, Komunitas, Waktu Luang.....	10
1.3 Layanan Top Up sebagai Jasa Lokal: Titik Temu Permintaan dan Pelaku Usaha.....	13
1.4 Tanya Kunci Buku Ini: Pendapatan, Pemerataan, dan Daya Tahan Ekonomi	16
1.5 Peta Bacaan: Apa yang Akan Anda Dapat dalam 12 Bab ..	19
BAB 2 KACA MATA PEMBANGUNAN: PERTUMBUHAN, PEMERATAAN, KESEJAHTERAAN.....	25
2.1 Pertumbuhan vs Pembangunan: Lebih dari Sekadar Angka PDRB.....	27

2.2	Produktivitas & Nilai Tambah: Mengolah Rupiah dari Setiap Transaksi	31
2.3	Inklusi & Kesempatan: Siapa Diuntungkan, Siapa Tertinggal?	35
2.4	Keberlanjutan Sosial: Etika Konsumsi, Perlindungan Anak, Literasi Keuangan.....	39
2.5	Ukur yang Penting: Indikator Pembangunan dalam Industri Hiburan	43
BAB 3 PERMINTAAN KONSUMEN: MENGAPA ORANG MEMBAYAR UNTUK KESERUAN?.....		49
3.1	Preferensi & Utilitas Rekreasi: Dari “Fun” ke Willingness to Pay.....	52
3.2	Harga Psikologis & Sensitivitas: Diskon, Paket, dan Acara Musiman	58
3.3	Loyalitas Komunitas: Gengsi, Kelompok, dan Cerita yang Menempel	63
3.4	Anggaran Rumah Tangga: Porsi “Hiburan” di Tengah Biaya Hidup.....	67
3.5	Bukti Lapangan: Pola Kunjungan & Pola Pengeluaran Pelanggan.....	72
BAB 4 PERSAINGAN & STRUKTUR PASAR: DIMANA TOKO KECIL BISA MENANG?.....		79
4.1	Peta Pemain Lokal: Pelaku Ekonomi Digital Mikro Kecil, Toko Keluarga, Jasa Mandiri.....	82
4.2	Hambatan Masuk: Perizinan, Modal Kerja, Akses Saluran Pasok.....	87
4.3	Diferensiasi Tanpa Teknologi: Layanan Ramah, Kecepatan, Kepercayaan	93
4.4	Tata Krama Persaingan: Harga Sehat, Anti-Perang Diskon yang Merusak.....	97
4.5	Etika Usaha & Keamanan Transaksi bagi Pelanggan.....	102

BAB 5 DAPUR USAHA TOP UP: DARI BIAYA KE PENDAPATAN.....	107
5.1 Struktur Biaya Sederhana: Sewa, Tenaga, Pasok, Kebutuhan Operasional.....	109
5.2 Sumber Pendapatan: Margin, Komisi, Bundling Layanan Lokal	114
5.3 Menentukan Harga: Titik Imbang antara Daya Beli & Keuntungan	119
5.4 SOP Harian: Catat, Hitung, Simpan—Disiplin yang Menghasilkan	123
5.5 Studi Mini: Mengurai Untung-Rugi dalam Seminggu Operasional.....	127
BAB 6 PEMASARAN YANG MEMBUMI: PELANGGAN SEBAGAI TETANGGA.....	135
6.1 Segmentasi Praktis: Anak Sekolah, Mahasiswa, Pekerja Muda.....	137
6.2 Retensi Tanpa Ribet: Kartu Stempel, Tebus Hadiah, Pengingat Manusiawi.....	143
6.3 Komunitas sebagai Aset: Turnamen Mini, Kegiatan Sosial, Klub Hobi.....	148
6.4 Ragam Promosi Sehat: Kalender Gajian, Musim Libur, Perayaan Lokal.....	154
6.5 Cerita & Testimoni: Reputasi yang Tumbuh dari Layanan Baik	159
BAB 7 UANG YANG TERTIB: KEUANGAN, PAJAK, DAN TATA KELOLA.....	165
7.1 Arus Kas Harian: Masuk, Keluar, Cadangan Taktis.....	167
7.2 Pencatatan Sederhana: Buku Kas, Bukti Transaksi, Rekonsiliasi.....	171
7.3 Kepatuhan Dasar: Perizinan, Pajak, Perlindungan Konsumen.....	176
7.4 Mitigasi Risiko: Penipuan, Salah Harga, Salah Hitung....	181

7.5	Transparansi Internal: Peran Keluarga & Karyawan Tepercaya	185
BAB 8 TENAGA KERJA & PEKERJAAN LAYAK:		
KETRAMPILAN YANG MENGHASILKAN		191
8.1	Ketrampilan Layanan: Komunikasi, Ketelitian, Ketahanan Emosi	193
8.2	Skema Upah & Insentif: Menjaga Produktivitas & Moral	198
8.3	Keterlibatan Perempuan & Anak Muda: Akses Kesempatan & Pelatihan.....	203
8.4	Jam Kerja & Kesehatan: Keseimbangan Hidup-Usaha	208
8.5	Jalur Karier Lokal: Dari Penjaga Toko ke Pengelola Pelaku ekonomi digital mikro.....	212
BAB 9 KETERKAITAN EKONOMI LOKAL: MULTIPLIER		
YANG MENGALIR.....		217
9.1	Backward–Forward Linkages: Sewa, Logistik, Jasa Pendukung.....	219
9.2	Konsumsi Lanjutan: Dari Pendapatan Pemilik ke Warung- Tetangga.....	225
9.3	Mengaproksimasi Multiplier: Cara Sederhana & Hati-hati 230	
9.4	Efek Gegar Budaya: Keramaian, Keamanan, Ketertiban .	235
9.5	Pemerataan: Menjaga agar Manfaat Tidak Tersedot Keluar Daerah	239
BAB 10 KELEMBAGAAN & KEBIJAKAN: MENATA AGAR		
PELAKU EKONOMI DIGITAL MIKRO TUMBUH		247
10.1	Penyederhanaan Perizinan: Kepastian untuk Usaha Mikro- Kecil	249
10.2	Peran Pemerintah Daerah: Fasilitator dan Penjaga Ekosistem Game Lokal.....	254
10.3	Asosiasi & Komunitas: Tulang Punggung Keberlanjutan Ekonomi Kreatif Game.....	259

10.4 Literasi Hukum dan Keuangan Digital bagi Pelaku Game Lokal	265
10.5 Etika Publik: Rekreasi Sehat dan Perlindungan Anak dalam Ekosistem Game Digital.....	270
BAB 11 DAYA SAING DAN INOVASI: MENDORONG KREATIVITAS LOKAL KE PENTAS GLOBAL	277
11.1 Inovasi Sebagai Mesin Keunggulan Kompetitif	279
11.2 Ekspor Kreativitas: Strategi Penetrasi Pasar Global	284
11.3 Ekosistem Inovasi Terbuka: Kolaborasi Perguruan Tinggi, Komunitas, dan Industri.....	289
11.4 Transformasi Digital dan Teknologi Canggih: AI, AR/VR, Blockchain dalam Industri Game	295
11.5 Branding Global dan Diplomasi Budaya Melalui Game .	300
EPILOG: PERMAINAN YANG MENJADI PERADABAN.....	305
DAFTAR PUSTAKA	307
BIOGRAFI PENULIS.....	325



- Aaker, D. Managing Brand Equity, Free Press, 1991, New York.
- Adam Smith. An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations, Strahan and Cadell, 1776, London.
- ADB. Micro Digital Business Development Report 2022, Asian Development Bank, Manila.
- American Bureau of Labor Statistics. Consumer Expenditure Survey 2022, U.S. Department of Labor, Washington D.C.
- Anderson, E. & Simester, D. Price Cues and Customer Price Knowledge, Review of Marketing Science, 2008.
- Anholt, S. (2010). Places: Identity, Image, and Reputation, Palgrave Macmillan, London.
- APJII. Laporan Keamanan Transaksi Digital 2023, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta.
- APJII. Laporan Survei Internet Indonesia 2023, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, Jakarta.
- Arnould, E. & Thompson, C. Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research, Journal of Consumer Research, 2005.
- ASEAN Secretariat. ASEAN Competition Report 2022, Jakarta.

Asian Development Bank (ADB). Creative Law and Finance Clinic Report 2022, Manila.

Asian Development Bank (ADB). Digital Responsibility in Creative Sectors 2022, Manila.

Asosiasi Game Indonesia (AGI). Laporan Ekonomi Digital Mikro 2023, Jakarta.

Asosiasi Game Indonesia. Laporan Inisiatif Harga Wajar 2023, AGI, Jakarta.

Badan Koordinasi Penanaman Modal. Ease of Doing Business for Creative Sector Report 2023, BKPM, Jakarta.

Badan Pusat Statistik (BPS). Data Ekonomi Kreatif Digital 2023, Jakarta.

Badan Pusat Statistik (BPS). Survei Struktur Biaya Usaha Mikro Digital 2023, Jakarta.

Badan Pusat Statistik (BPS). Survei Usaha Mikro Digital Nasional 2023, Jakarta.

Badan Pusat Statistik. Indeks Rekreasi Rumah Tangga 2023, BPS, Jakarta.

Badan Pusat Statistik. Sensus Ekonomi Digital 2023, BPS, Jakarta.

Badan Pusat Statistik. Survei Biaya Hidup 2022, BPS, Jakarta.

Badan Siber dan Sandi Negara. Laporan Insiden Keamanan Siber 2023, BSSN, Jakarta.

Bain, J. Barriers to New Competition, Harvard University Press, 1956, Cambridge.

Bandura, A. Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory, Prentice-Hall, 1986, New Jersey.

Bank Dunia. Microenterprise Trust and Access Study 2022, Washington D.C.

Bank Indonesia. Consumer Payment Report 2023, Jakarta.

Bank Indonesia. Digital Transaction Monitoring Report 2023, Jakarta.

Bank Indonesia. Laporan Peta Pasokan Saldo Digital Nasional 2022, Jakarta.

- Bank Indonesia. Survei UMKM Digital 2023, Jakarta.
- Bareskrim Polri. Laporan Tahunan Kejahatan Siber 2023, Jakarta.
- Bauman, Z. *Consuming Life*, Polity Press, 2007, Cambridge.
- Baxter, R. Brand Intimacy in Modern Marketing, *Journal of Brand Management*, 2018, London.
- Becker, G. A Theory of the Allocation of Time, *Economic Journal*, 1965, London.
- Becker, G. *Accounting for Tastes*, Harvard University Press, 1996, Cambridge.
- Becker, G. *Human Capital: A Theoretical and Empirical Analysis*, University of Chicago Press, 1964, Chicago.
- Berger, J. *Contagious: Why Things Catch On*, Simon & Schuster, 2013, New York.
- Berry, L. Relationship Marketing of Services—Growing Interest, Emerging Perspectives, *Journal of the Academy of Marketing Science*, 1995.
- Blumer, H. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*, University of California Press, 1969, Berkeley.
- Bourdieu, P. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Harvard University Press, 1984, Cambridge.
- Bourdieu, P. *The Forms of Capital*, Greenwood Press, 1986, New York.
- BPS. *Statistik Kewilayahan dan UMKM Indonesia 2023*, Badan Pusat Statistik, Jakarta.
- Bureau of Labor Statistics. *Consumer Expenditure Survey 2022*, U.S. Department of Labor, Washington D.C.
- Busan IT Promotion Agency. *Busan Indie Game Connect Report 2021*, Busan.
- Cairncross, F. *The Death of Distance: How the Communications Revolution is Changing Our Lives*, hlm. 84, Harvard Business School Press, 2001, Boston.
- Castells, M. *The Rise of the Network Society*, Blackwell Publishers, 2000, Oxford.

- Castells, M. *The Rise of the Network Society*, Wiley-Blackwell, 2010, London.
- Centre for Local Economic Strategies (CLES). *Community Wealth Building Framework 2021*, Manchester.
- Chesbrough, H. (2022). *Open Innovation and the Future of Digital Transformation*, Oxford University Press, Oxford.
- Chesbrough, H. (2022). *Open Innovation Model and Its Evolution*, Oxford University Press, Oxford.
- Cho, S. & Kim, H. Interpersonal Trust and Consumer Loyalty in Asian Service Economy, *Journal of Asian Studies*, 2022.
- Cialdini, R. *Influence: Science and Practice*, Pearson Education, 2009, Boston.
- Cialdini, R. *Influence: The Psychology of Persuasion*, Harper Business, 2001, New York.
- Covey, S. *The 7 Habits of Highly Effective People*, Simon & Schuster, 1989, New York.
- Creative Digital Economy Center (CDEC). *Creative Financial Training Report 2022*, Bangkok.
- Csikszentmihalyi, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, 1990, New York.
- Deloitte Digital. *Human Touch in Digital Engagement Report 2022*, London.
- Deloitte. *Global Entertainment and Media Outlook 2022–2026*, Deloitte Insights, London.
- Deloitte. *Global Millennial Survey 2023*, London.
- Deloitte. *Human Interaction and Customer Trust Report 2023*, London.
- Deloitte. *Small Business Governance and Trust Report 2023*, London.
- Deloitte. *SME Financial Technology Adoption Report 2023*, London.
- Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS). *Code of Conduct for Online Games 2020*, London.

- DICT. ICT Industry Performance Report 2023, Department of Information and Communications Technology, Manila.
- Direktorat Jenderal Pajak (DJP). Laporan Kepatuhan Pajak UMKM 2023, Jakarta.
- Domar, E. Capital Expansion, Rate of Growth, and Employment, *Econometrica*, 1946.
- Drucker, P. Management Challenges for the 21st Century, HarperCollins, 1999, New York.
- Drucker, P. Post-Capitalist Society, Harper Business, 1993, New York.
- Dumazedier, J. Towards a Society of Leisure, Free Press, 1967, New York.
- Engel, E. Die Productions und Consumption des Königreichs Sachsen, Zeitschrift des Statistischen Bureaus des Königlich Sächsischen Ministeriums des Innern, 1857.
- Fair Play Alliance (FPA). Ethical Work Principles for Interactive Media 2022, Toronto.
- Fiksel, J. Resilient by Design: Creating Businesses That Adapt and Flourish in a Changing World, Island Press, 2015, Washington D.C.
- Florida, R. (2019). The Rise of the Creative Class Revisited, Basic Books, New York.
- Friedman, M. Capitalism and Freedom, University of Chicago Press, 2008, Chicago.
- Fujita, K. Shotengai and Community-Based Retail Sustainability in Japan, *Journal of Urban Studies*, 2020.
- Fukuyama, F. Trust: The Social Virtues and the Creation of Prosperity, Free Press, 1995, New York.
- Geertz, C. Peddlers and Princes: Social Development and Economic Change in Two Indonesian Towns, University of Chicago Press, 1963, Chicago.
- Geertz, C. The Interpretation of Cultures, Basic Books, 1973, New York.

- Gentile, D. (2017). *Media Violence and Child Development*, Routledge, New York.
- Gereffi, G. The Organization of Buyer-Driven Global Commodity Chains, in *Commodity Chains and Global Capitalism*, Greenwood Press, 1994, Westport.
- Giddens, A. *Modernity and Self-Identity*, Stanford University Press, 1991, California.
- Google, Temasek & Bain. *e-Conomy SEA 2022*, Singapore.
- Granovetter, M. Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness, *American Journal of Sociology*, Vol. 91, No. 3, 1985.
- Griffiths, M. The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2010.
- Halbwachs, M. *On Collective Memory*, University of Chicago Press, 1992, Chicago.
- Hamari, J. & Keronen, L. Why Do People Play Games? A Meta-Analysis, *International Journal of Information Management*, 2017.
- Hamari, J. Why Do People Buy Virtual Goods? Attitude Toward Virtual Good Purchases Inside Online Games, *International Journal of Information Management*, 2015.
- Harrod, R. An Essay in Dynamic Theory, *The Economic Journal*, 1939.
- Harvard Business Review. *Customer Relationship Study 2022*, Boston.
- Herzberg, F. *The Motivation to Work*, John Wiley & Sons, 1959, New York.
- Hesmondhalgh, D. *The Cultural Industries*, hlm. 119, Sage, 2019, London.
- Hesmondhalgh, D. *The Cultural Industries*, Sage Publications, 2019, London.
- Hesmondhalgh, D. *The Cultural Industries*, Sage, 2019, London.

- Hirschman, A. Exit, Voice, and Loyalty: Responses to Decline in Firms, Organizations, and States, Harvard University Press, 1970, Cambridge.
- Hirschman, A. The Strategy of Economic Development, Yale University Press, 1958, New Haven.
- Hirschman, E. & Holbrook, M. Hedonic Consumption: Emerging Concepts, Methods and Propositions, Journal of Marketing, 1982.
- Huber, J., Payne, J. & Puto, C. Adding Asymmetrically Dominated Alternatives: Violations of Regularity and the Similarity Hypothesis, Journal of Consumer Research, 1982.
- ILO. Informal Economy and Social Protection Report 2022, Geneva.
- ILO. World Employment and Social Outlook 2022: The Role of Digital Labour Platforms in Transforming the World of Work, International Labour Organization, Geneva.
- Indonesia Game Developer Exchange (IGDX). Game Export Pathway Report 2023, Jakarta.
- Indonesia Game Developer Exchange (IGDX). Indonesia Creative Hub Report 2023, Jakarta.
- Indonesia Game Developer Exchange (IGDX). Industri Game Indonesia 2023, Jakarta.
- International Labour Organization (ILO). Community-Based Skills Training Impact Report 2019, Geneva.
- International Labour Organization (ILO). Decent Work Report 2019: Human-Centered Growth, Geneva.
- International Labour Organization (ILO). Gender and Youth in Informal Economy Report 2021, Geneva.
- International Labour Organization (ILO). Microeconomic Value Chain Analysis 2021, Geneva.
- International Labour Organization (ILO). Microenterprise Wage Dynamics Report 2020, Geneva.
- International Labour Organization (ILO). Social and Economic Multiplier Framework 2021, Geneva.

- International Labour Organization (ILO). Working Hours and Well-being Report 2021, Geneva.
- Japan Fair Competition Council. Ethical Pricing Guidelines for Digital Industry 2023, Tokyo.
- Jenkins, H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide, New York University Press, 2006, New York.
- Jenkins, H. Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture, Routledge, 2013, London.
- Johannisson, B. Entrepreneurship as a Collective Phenomenon, Entrepreneurship & Regional Development, 2011.
- Joseph Nye. (2004). Soft Power: The Means to Success in World Politics, PublicAffairs, New York.
- Joseph Schumpeter (1934). The Theory of Economic Development, Harvard University Press, Cambridge.
- Kahneman, D. & Tversky, A. Prospect Theory: An Analysis of Decision under Risk, Econometrica, 1979.
- Kahneman, D. Thinking, Fast and Slow, Farrar, Straus and Giroux, 2011, New York.
- Katadata Insight Center. Customer Retention Behavior in Digital Microbusiness 2023, Jakarta.
- Katadata Insight Center. Digital Micro Enterprise Report 2023, Jakarta.
- Katadata Insight Center. Small Business Loyalty Study 2023, Jakarta.
- Katadata Insight Center. Youth Digital Spending 2023, Jakarta.
- Katadata. Industri Game dan Distribusi Digital Indonesia 2023, Katadata Insight Center, Jakarta.
- Kementerian Kominfo. Laporan Keamanan Siber Nasional 2023, Jakarta.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). Laporan Transformasi Digital Daerah 2023, Jakarta.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). Panduan Perlindungan Anak Digital 2023, Jakarta.

- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). PDP Law Implementation Guide 2023, Jakarta.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Ekonomi Kreatif Indonesia 2023, Jakarta.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Industri Game Indonesia 2023, Jakarta.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Laporan Ekonomi Kreatif Digital 2023, Jakarta.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Policy Review Ekonomi Kreatif Digital 2023, Jakarta.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Ekonomi Kreatif dalam Perayaan Budaya Nasional 2022, Jakarta.
- Keynes, J. M. The General Theory of Employment, Interest and Money, Macmillan, 1936, London.
- Korea Creative Content Agency (KOCCA). Creative Industry Policy Report 2021, Seoul.
- Korea Creative Content Agency (Kocca). Game Industry Promotion Act Implementation Report 2021, Seoul.
- Korea Game Society (KGS). Annual Report on Game Industry 2021, Seoul.
- Korean Creative Content Agency (KOCCA). K-Content Export Report 2022, Seoul.
- Kotler, P. & Keller, K. Marketing Management, Pearson Education, 2016, London.
- Kotler, P. Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation and Control, Prentice Hall, 2003, New Jersey.
- Krugman, P. Development, Geography, and Economic Theory, MIT Press, 1995, Cambridge.
- Levitt, T. Marketing Intangible Products and Product Intangibles, Harvard Business Review, 1981.
- Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC). Cultural Economy Policy Report 2022, Kuala Lumpur.

Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC). Digital Content Ecosystem Development 2022, Kuala Lumpur.

Marshall, A. Principles of Economics, Macmillan, 1890, London.

Maslow, A. Motivation and Personality, Harper & Row, 1954, New York.

McCracken, G. Culture and Consumption, Indiana University Press, 1988, Bloomington.

McKinsey & Company. ASEAN Digital Transformation Report 2022, Singapore.

McKinsey & Company. Digital Consumer Insights in ASEAN 2023, Singapore.

McKinsey & Company. Logistics for Microenterprise Growth in Emerging Markets 2021, Singapore.

McKinsey & Company. Youth Employment and Work Preferences in Asia 2022, Singapore.

MCT (Ministry of Culture and Tourism, Korea). Creative License and Credit Report 2022, Seoul.

METI. White Paper on the Content Industry 2022, Ministry of Economy, Trade, and Industry of Japan, Tokyo.

Ministry of Agriculture, Forestry and Fisheries (MAFF). Cooperative Economics in Rural Japan 2021, Tokyo.

Ministry of Culture, Sports and Tourism (Korea). Culture Voucher Policy Report 2022, Seoul.

Morishima, Y. Omotenashi as Service Philosophy: Japanese Hospitality and Business Culture, Journal of Asian Business Studies, 2018.

Nagle, T. & Müller, G. The Strategy and Tactics of Pricing, Routledge, 2018, London.

Newzoo. Global Games Market Report 2023, Amsterdam.

Newzoo. Global Games Market Report 2023, Newzoo Insights, Amsterdam.

Niantic Labs. AR Global Impact Report 2020, San Francisco.

- Nieborg, D. & Poell, T. *The Platformization of Cultural Production*, New Media & Society, 2018.
- Nielsen. *Asia Entertainment Consumer Behavior Report 2022*, Singapore.
- Nielsen. *Digital Entertainment Market Report 2023*, Nielsen Research, Singapore.
- Nielsen. *Global Trust in Advertising Report 2021*, New York.
- Nielsen. *Southeast Asia Consumer Outlook Report 2021*, Nielsen Research, Singapore.
- Nikkei Asia Review. *Affiliate and Commission Structure in Asian Digital Market 2023*, Tokyo.
- Norman, D. *The Design of Everyday Things*, Basic Books, 2013, New York.
- North, D. *Institutions, Institutional Change, and Economic Performance*, Cambridge University Press, 1990, Cambridge.
- Nunes, J. & Drèze, X. *The Endowed Progress Effect: How Artificial Advancement Increases Effort*, Harvard Business Review, 2006.
- OECD. *Best Practices for Digital Transaction Security 2023*, Paris.
- OECD. *Beyond GDP: Measuring What Counts for Economic and Social Performance*, OECD Publishing, 2018, Paris.
- OECD. *Children in the Digital Environment: Policy Guidance*, OECD Publishing, 2020, Paris.
- OECD. *Digital Consumer Trust Index 2023*, OECD Publishing, Paris.
- OECD. *Digital Skills and Productivity Report 2022*, OECD Publishing, Paris.
- OECD. *Digital Skills and Productivity Report 2022*, Paris.
- OECD. *Ease of Doing Creative Business 2023*, OECD Publishing, Paris.
- OECD. *Family Business Governance and Resilience Study 2022*, Paris.

OECD. Financial Literacy and Inclusion for Micro-Entrepreneurs 2022, Paris.

OECD. Household Entertainment Expenditure 2022, Paris.

OECD. Household Expenditure Database 2023, OECD Publishing, Paris.

OECD. Local Economic Linkages and Microenterprise Impact Report 2022, Paris.

OECD. Local Spending Multiplier Study 2022, Paris.

OECD. Micro Business Governance and Resilience Study 2022, Paris.

OECD. Micro Business Legality and Growth Report 2022, Paris.

OECD. Micro Business Resilience and Finance Report 2022, Paris.

OECD. Micro Business Resilience Framework 2022, Paris.

OECD. Micro Digital Business Dynamics in Southeast Asia 2022, OECD Publishing, Paris.

OECD. OECD Digital Economy Outlook 2019, OECD Publishing, Paris.

OECD. Policy Framework for Well-Being and Inclusion 2020, OECD Publishing, Paris.

OECD. Regional Economic Retention Report 2023, Paris.

OECD. Small Business Finance Behavior Study 2023, OECD Publishing, Paris.

OECD. Well-Being and Leisure Framework 2022, OECD Publishing, Paris.

OJK. Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2022, Otoritas Jasa Keuangan, Jakarta.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Creative Economy Local Policy Framework 2022, Paris.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Designing for Wellbeing Framework 2022, Paris.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Digital SME Finance and Governance 2022, Paris.

- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Digital SME Governance Review 2022, Paris.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Digital Soft Power Report 2022, Paris.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Innovation Ecosystem Study 2022, Paris.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Innovation in Creative Industries 2022, Paris.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Innovation Policy for Creative Industries 2022, Paris.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Technology in Interactive Media 2022, Paris.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). Triple Helix Collaboration Report 2023, Paris.
- Otoritas Jasa Keuangan. Statistik Pembiayaan UMKM 2023, OJK, Jakarta.
- Oulasvirta, A., et al. Designing for Behavioral Exploitation: Ethics of Digital Manipulation, ACM Computing Surveys, 2020.
- Pine, B. & Gilmore, J. The Experience Economy, Harvard Business Press, 1999, Boston.
- Pine, B. J. & Gilmore, J. H. The Experience Economy, Harvard Business School Press, 1999, Boston.
- Polanyi, K. The Great Transformation: The Political and Economic Origins of Our Time, Beacon Press, 1944, Boston.
- Porter, M. Competitive Strategy: Techniques for Analyzing Industries and Competitors, Free Press, 1980, New York.
- Porter, M. Creating Shared Value, Harvard Business Review, 2008.
- Porter, M. The Five Competitive Forces That Shape Strategy, Harvard Business Review, 2008.
- Prahalad, C. K. & Ramaswamy, V. The Future of Competition: Co-Creating Unique Value with Customers, Harvard Business School Press, 2004, Boston.

- Prahalad, C. K. *The Fortune at the Bottom of the Pyramid*, Wharton School Publishing, 2004, Philadelphia.
- Przybylski, A. (2020). *Digital Play and Human Flourishing*, Oxford University Press, Oxford.
- Putnam, R. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*, Simon & Schuster, 2000, New York.
- PwC. *Future of Consumer Trust Report 2022*, Singapore.
- Reichheld, F. & Sasser, W. *Zero Defections: Quality Comes to Services*, Harvard Business Review, 1990.
- Schmitt, B. *Experiential Marketing*, Free Press, 1999, New York.
- Schmitt, B. *Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, and Relate to Your Company and Brands*, Free Press, 1999, New York.
- Schumpeter, J. *Capitalism, Socialism and Democracy*, Harper & Brothers, 1942, New York.
- Sen, A. *Development as Freedom*, Oxford University Press, 1999, New York.
- Shapiro, C. & Varian, H. *Information Rules: A Strategic Guide to the Network Economy*, Harvard Business School Press, 1999, Boston.
- Simon, H. *Price Management: Strategy, Analysis, Decision, Implementation*, Springer, 1997, Berlin.
- Smith, A. *The Wealth of Nations*, W. Strahan and T. Cadell, 1776, London.
- Smith, A. *The Wealth of Nations*, W. Strahan and T. Cadell, 1776, London.
- Solow, R. *A Contribution to the Theory of Economic Growth*, Quarterly Journal of Economics, 1956.
- Statista. *Digital Market Outlook 2023*, Statista GmbH, Berlin.
- Statista. *Global Game Tech Report 2023*, Hamburg.
- Statista. *Global Games Revenue Report 2023*, Hamburg.
- Stiglitz, J. *The Price of Inequality*, W.W. Norton & Company, 2012, New York.

- Stiglitz, J., Sen, A., & Fitoussi, J. Report by the Commission on the Measurement of Economic Performance and Social Progress, European Commission, 2009, Brussels.
- Taiwan Game Industry Alliance (TGIA). Ethical Code and Professional Practices Report 2021, Taipei.
- Tajfel, H. & Turner, J. An Integrative Theory of Intergroup Conflict, in The Social Psychology of Intergroup Relations, Brooks/Cole, 1979, Monterey.
- Thaler, R. Mental Accounting and Consumer Choice, Marketing Science, 1985
- Tirole, J. The Theory of Industrial Organization, MIT Press, 2017, Cambridge.
- Todaro, M. & Smith, S. Economic Development, Pearson Education, 2015, London.
- Transparency International. Integrity in Small Enterprises Report 2022, Berlin.
- UGM Center for SMEs. Community-Based Business Retention Report 2023, Yogyakarta.
- UGM Center for SMEs. Digital Productivity Study 2023, Yogyakarta.
- UGM Center for SMEs. Field Study on Micro Digital Enterprises 2023, Yogyakarta.
- UGM Center for SMEs. Seasonal Sales Micro Report 2023, Yogyakarta.
- UGM Center for SMEs. Training Report: Pelayanan Hangat di Dunia Dingin Digital, Universitas Gadjah Mada, 2023, Yogyakarta.
- UNCTAD. Creative Economy Outlook 2022, United Nations, Geneva.
- UNCTAD. Creative Economy Outlook 2022: The International Dimension of the Creative Economy, United Nations, Geneva.
- UNCTAD. Creative Economy Outlook 2023, Geneva.

- UNCTAD. Creative Economy Report, United Nations, 2010, Geneva.
- UNCTAD. Cultural Diplomacy through Creative Industries 2023, Geneva.
- UNDP. Digital Divide and Inclusive Growth Report 2021, UNDP, New York.
- UNDP. Human Development Report 2020: The Next Frontier – Human Development and the Anthropocene, United Nations, 2020, New York.
- UNESCO. Digital Culture Report 2022, Paris.
- UNESCO. Ethics of Digital Entertainment 2023, Paris.
- UNICEF. Child Online Protection Framework 2022, New York.
- UNICEF. Children Online in Southeast Asia Report 2022, Bangkok.
- UNICEF. Financial Education for Families Report 2023, Bangkok.
- UNICEF. The State of the World's Children 2021: On My Mind – Promoting, Protecting and Caring for Children's Mental Health, UNICEF, New York, 2021.
- UNICEF. Youth and Digital Habits in Indonesia 2023, Jakarta.
- United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). Creative Economy Report, hlm. 56, United Nations, 2010, Geneva.
- United Nations Development Programme (UNDP). Human Development Report 2020: The Next Frontier – Human Development and the Anthropocene, United Nations, 2020, New York.
- Universitas Airlangga. Micro Interaction and Financial Literacy Study 2022, Surabaya.
- Veblen, T. The Theory of the Leisure Class, Macmillan, 1899, New York
- Veblen, T. The Theory of the Leisure Class, Macmillan, 1899, New York.
- Weber, M. The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism, Scribner, 1905, New York.

World Bank. Microenterprise Financial Behavior in Southeast Asia 2022, Washington D.C

Womack, J. & Jones, D. Lean Thinking: Banish Waste and Create Wealth in Your Corporation, Simon & Schuster, 2003, New York.

World Bank. Community Economic Empowerment Report 2022, Washington D.C

World Bank. Community Economic Resilience Study 2022, Washington D.C.

World Bank. Community Microenterprise Expenditure Study 2022, Washington D.C.

World Bank. Creative Industry Financing Outlook 2023, World Bank Publications, Washington D.C.

World Bank. Digital Export Readiness Index 2023, Washington D.C.

World Bank. Digital Governance Framework 2022, Washington D.C.

World Bank. Microenterprise Ecosystem Study 2021, Washington D.C.

World Bank. Microenterprise Family Business Report 2022, Washington D.C.

World Bank. Microenterprise Financial Behavior in Southeast Asia 2022, Washington D.C.

World Bank. Microenterprise Resilience in Southeast Asia 2022, Washington D.C.

World Bank. World Development Indicators 2023, World Bank Publications, Washington D.C.

World Bank. World Development Report 2020: Trading for Development in the Age of Global Value Chains, World Bank Publications, Washington DC.

World Bank. World Development Report 2021: Data for Better Lives, Washington DC

World Economic Forum (WEF). Creative Nations Index 2022, Davos.

World Economic Forum (WEF). Digital Economy Transformation Report 2023, Davos.

World Economic Forum. Creative Competitiveness Index 2022, Davos.

World Health Organization (WHO). Digital Health and Youth Report 2021, Geneva

World Health Organization (WHO). Long Working Hours and Health Outcomes Study 2020, Geneva.

World Health Organization (WHO). VR and Digital Health Application Study 2022, Geneva.

World Intellectual Property Organization (WIPO). Intellectual Property in Creative Industries 2022, Geneva.

Zeithaml, V., Parasuraman, A., & Berry, L. Delivering Quality Service: Balancing Customer Perceptions and Expectations, Free Press, 1990, New York.

Zuboff, S. The Age of Surveillance Capitalism, PublicAffairs, 2019, New York



BIOGRAFI PENULIS



A. Tenri Sau nama lengkap penulis buku ini. Lahir pada 30 Mei Tahun 2000 di Kota Mamuju, Provinsi Sulawesi Barat. Terlahir sebagai anak Pertama dari bapak H. Andi Muhammad Tahir dan ibu Hj. Kasmawati. Penulis pernah menempuh pendidikan dasar di SD Inpres Binanga III Mamuju (2006 – 2012), kemudian melanjutkan ke tingkat menengah pertama di SMP Negeri 1 Mamuju (2012 – 2015), serta menyelesaikan pendidikan menengah di SMK Negeri 1 Mamuju Program Studi Keahlian Teknik Komputer dan Informatika (2015 – 2018). Saat ini, penulis sedang menempuh pendidikan Strata 1 di Universitas Muhammadiyah Mamuju pada Program Studi Ekonomi Pembangunan fakultas Ekonomi dan Bisnis. Selain aktif dalam

kegiatan akademik, penulis juga memiliki minat dalam dunia e-sport. Semasa kuliah, ia tergabung sebagai **atlet e-sport Kabupaten Mamuju** dalam berbagai event gamers tingkat nasional.



Yati lahir di Bandung Jawa Barat pada tanggal 17 Desember 1965, menyelesaikan pendidikan S1 di Fakultas Ekonomi Program Studi Ekonomi Pembangunan Universitas Muslim Indonesia Makassar pada tahun 1990. Pendidikan S2 Program Studi Administrasi Negara konsentrasi Administrasi Pemerintahan di Universitas Indonesia Timur

Makassar tahun 2009. Dalam rangka penyelarasan rumpun ilmu serta peningkatan sumberdaya manusia maka Penulis kembali kuliah pada Program Pasca Sjana (S2) Magister Manajemen jurusan Manajemen Sumber Daya Manusia di Universitas Muhammadiyah lulus tahun 2019.

Saat ini Yati menjadi Dosen Tetap Yayasan di Universitas Muhammadiyah Mamuju Sulawesi Barat dengan jabatan fungsional Lektor. Jenjang Karier sebagai Dosen yang diberikan tugas tambahan, pernah menjabat sebagai Sekretaris Program Studi Ekonomi Pembangunan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Mamuju (2008-2013), kemudian menjadi Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Mamuju (2013 – 2018). Menjadi Pembantu Ketua 1 Bidang Akademik di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Muhammadiyah Mamuju (2018 – 2021). Dan saat ini menjabat sebagai Wakil Rektor III Bidang Sumberdaya Manusia dan Al Islam Kemuhammadiyahan (2022-2027). Sebagai Dosen Tetap Yayasan yang telah tersertifikasi sebagai Tenaga Pendidik Profesional pada tahun 2015, aktif di berbagai Organisasi Kemasyarakatan, diantaranya yaitu sebagai Ketua Lembaga Penelitian dan Pengembangan Aisyiyah Provinsi Sulawesi Barat

(2022-2027). Wakil Ketua pada Forum Partisipasi Publik untuk Kesejahteraan Perempuan dan Anak (2021-2024). Dan sebagai Bendara pada Asosiasi Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (APTISI) Wilayah IX-B Sulawesi Barat (2022-2026).



Supriadi lahir di Surabaya, Jawa Timur pada tanggal 10 Oktober 1974, menyelesaikan pendidikan S1 di Fakultas MIPA Program Studi Geofisika Universitas Hasanuddin Makassar pada tahun 2000. Pendidikan S2 Program Studi Ilmu Ekonomi konsentrasi Pembangunan Daerah di Universitas Muslim Indonesia Makassar tahun 2019. Saat ini menjadi Dosen Tetap

Yayasan di Universitas Muhammadiyah Mamuju Sulawesi Barat sejak Tahun 2002 sampai sekarang dengan jabatan fungsional Lektor. Sebagai Dosen Tetap Yayasan yang telah tersertifikasi sebagai Tenaga Pendidik Profesional pada tahun 2025, aktif di berbagai Organisasi Kemasyarakatan, diantaranya yaitu sebagai Ketua UMUM HIPMI, Wakil Ketua Umum KADIN Propinsi Sulawesi Barat dan Sekretaris Umum GAPEKSINDO Sulawesi Barat serta Sebagai Sekretaris pada Pimpinan Cabang Muhammadiyah Kecamatan Mamuju



Rhena J nama penulis buku ini, terlahir sebagai putri keempat dari pasangan Juddin Matto dan Mina Tapiong. Lahir di Desa Pati'di, Mamuju, 17 Agustus 1987. Penulis memiliki enam orang saudara kandung. Saat ini penulis berprofesi sebagai Dosen Tetap Universitas Muhammadiyah Mamuju, mengampu Mata Kuliah Perencanaan Pembangunan, dan Ekonomi Moneter.

Pendidikan dan Karir: setelah menyelesaikan Pendidikan Menengah Atas

Penulis melanjutkan Pendidikan Tinggi Strata Satu (S1) di STIE Muhammadiyah Mamuju, program Studi Ekonomi Pembangunan selesai

tahun 2014., Pendidikan Strata Dua (S2) Magister Manajemen konsentrasi Manajemen Sumberdaya Manusia di PPS STIEM AMKOP Makassar selesai tahun 2021, dan saat ini penulis sedang mengambil S3. Ekonomi di Pascasarjana Universitas Hasanuddin Makassar. Penulis pernah bekerja pada Dinas Perhubungan Kabupaten Mamuju sejak tahun 2009 hingga 2019, Komisi Pemilihan Umum Provinsi Sulawesi Barat sejak tahun 2019 hingga tahun 2020. Anggota Komisioner Pengawas Pemilihan Umum Kecamatan Simboro Sejak tahun 2020 hingga 2021 penulis fokus menjadi Dosen Universitas Muhammadiyah Mamuju, selain menjadi dosen penulis mendapatkan tugas tambahan sebagai Sekretaris Program Studi Ekonomi Pembangunan Universitas Muhammadiyah Mamuju sejak tahun 2021 hingga tahun 2026. dan saat ini Penulis sebagai anggota aktif organisasi profesi seperti Aliansi Dosen Perguruan Tinggi Swasta Indonesia (ADPERTISI), dan Ketua Umum Pimpinan Wilayah Nasyiatul Aisyiyah Sulawesi Barat masa bakti tahun 2022 hingga tahun 2026. Selain itu Penulis juga aktif membuat karya ilmiah. Penulis memperoleh Jabatan Fungsional AA.

e-mail: rhenarrr5@gmail.com