

Kontrol Budaya, Kapabilitas Dan Kinerja: Evaluasi Dari Industri Kreatif Berskala Mikro Di Wilayah Manggarai Raya

¹**Lioba Arni Umbu Jafri, ²Tubagus Ismail, ³Martino Wibowo**

¹³**Universitas Terbuka, Indonesia**

²**Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia**

Korespondensi : arnijafri2809@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh kontrol budaya, dan kapabilitas terhadap kinerja industri kreatif berskala mikro (UMKM seni pertunjukan) di Manggarai Raya. Penelitian ini mempergunakan metode deskriptif kuantitatif. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan dua metode penyebaran kuesioner: langsung dan tidak langsung. Metode penyebaran langsung melibatkan peneliti yang mencari responden melalui interaksi tatap muka. Sementara itu, penyebaran tidak langsung dilakukan melalui media sosial seperti email, WhatsApp, Line, dan Telegram dengan memanfaatkan fitur Google Forms untuk pengisian kuesioner. Setelah semua kuesioner terkumpul, data akan disaring dan diklasifikasikan menggunakan perangkat lunak analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol budaya berpengaruh positif terhadap kreativitas dan inovasi dalam organisasi. Terdapat hubungan antara kontrol budaya, kreativitas, dan inovasi dengan kinerja UMKM. Untuk meningkatkan kinerja UMKM, penting untuk memahami dan mengelola kontrol budaya dengan baik agar dapat mendukung proses kreativitas dan inovasi.

Kata kunci: kontrol budaya, kapabilitas, kinerja

Abstract

The purpose of this study is to analyze the influence of cultural control, and capability on the performance of micro-scale creative industries (performing arts MSMEs) in Manggarai Raya. This study uses a quantitative descriptive method. In the data collection process, researchers used two methods of distributing questionnaires: direct and indirect. The direct distribution method involves researchers looking for respondents through face-to-face interactions. Meanwhile, indirect distribution is carried out through social media such as email, WhatsApp, Line, and Telegram by utilizing the Google Forms feature to fill out the questionnaire. After all questionnaires are collected, the data will be filtered and classified using data analysis software. The results of the study indicate that cultural control has a positive effect on creativity and innovation in organizations. There is a relationship between cultural control, creativity, and innovation with MSME performance. To improve MSME performance, it is important to understand and manage cultural control well in order to support the process of creativity and innovation.

Keyword: cultural control, capabilities, performance

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi, budaya, dan penyebaran pengaruh di seluruh dunia merupakan gejala dari munculnya globalisasi. Proses penyebaran yang masif ini membuat komunikasi dan interaksi sosial antar masyarakat semakin mudah dilakukan. Globalisasi, pada gilirannya, telah menjadi pendorong persaingan di sektor ekonomi, termasuk dalam industri kreatif. Ketatnya persaingan di sektor ini menuntut para pelaku usaha untuk memiliki kinerja yang tinggi. Sektor kreatif juga berkontribusi terhadap pemulihhan ekonomi Indonesia, terutama dalam aspek pemulihan ekonomi kreatif.

Era globalisasi membawa perubahan paradigma dalam industri, beralih dari era industrialisasi menuju era informasi, dan kini menuju era ekonomi kreatif. Industri kreatif berfokus pada penciptaan barang dan

jasa dengan mengandalkan keterampilan, bakat, dan kreativitas sebagai aset intelektual, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pendapatan masyarakat. Industri kreatif dapat didefinisikan sebagai sektor yang menggunakan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja, melalui pengembangan dan penerapan daya kreasi serta daya cipta individu tersebut.

Kementerian Perdagangan Indonesia mendefinisikan industri kreatif sebagai suatu industri yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta membuka lapangan kerja melalui penghasilan dan eksplorasi daya kreasi dan inovasi. Di sisi lain, Kementerian Perindustrian Republik Indonesia melalui Direktorat Jenderal Industri Kecil dan Menengah (Administrator Balai Diklat Industri Yogyakarta, 2015) menyebutkan bahwa industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi. Meskipun ada definisi, masih terdapat ketidakjelasan mengenai perbedaan antara konsep ekonomi kreatif, industri kreatif, dan industri berbasis budaya.

Secara umum, industri kreatif di Indonesia terbagi menjadi 17 subsektor (Dispar Ciamis, n.d.), yang merupakan pengembangan dari pembagian sebelumnya, yaitu 14 subsektor pada tahun 2009 dan 15 subsektor pada tahun 2014. Ketujuh belas subsektor tersebut meliputi: (1) aplikasi dan pengembangan permainan, (2) arsitektur, (3) desain interior, (4) desain komunikasi visual, (5) desain produk, (6) fashion, (7) film, animasi, dan video, (8) fotografi, (9) kriya, (10) kuliner, (11) musik, (12) penerbitan, (13) periklanan, (14) seni pertunjukan, (15) seni rupa, (16) televisi dan radio, serta (17) aplikasi.

Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki pengaruh besar terhadap perekonomian negara, sebagaimana dijelaskan oleh data dari Adhi004 (2022). Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 8,2 juta usaha kreatif di Indonesia, dengan dominasi pada sektor kuliner, fashion, dan kriya. Selain itu, ada empat sub-sektor ekonomi kreatif yang mengalami pertumbuhan tercepat, yaitu film, animasi dan video, seni pertunjukan, serta desain komunikasi visual. Pertumbuhan pesat ini didorong oleh peningkatan penggunaan teknologi digital di masyarakat. Berdasarkan publikasi dari Kemenparekraf, pada tahun 2019, sub-sektor ekonomi kreatif berkontribusi Rp1.153,4 triliun terhadap PDB nasional, setara dengan sekitar 7,3% dari total PDB, 15,2% tenaga kerja, dan 11,9% ekspor. Data dari Focus Ekonomi Outlook 2020 menunjukkan bahwa pada tahun 2020, sektor ekonomi kreatif menyumbang Rp1.100 triliun terhadap PDB Indonesia. Selain memberikan kontribusi ekonomi, sektor ini juga berperan penting dalam pelestarian budaya Indonesia, pemanfaatan bahan lokal, peningkatan toleransi, dan pengembangan kreativitas di berbagai daerah.

Industri kreatif berbasis budaya mengacu pada sektor yang memadukan kreativitas, produksi, dan komersialisasi konten budaya, baik dalam bentuk barang maupun jasa (Moore, 2014). Budaya sebagai sumber utama kreativitas memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi produk yang dapat dipasarkan. Dalam menerapkan kebijakan ekonomi kreatif di negara berkembang seperti Indonesia, ada dua aspek utama yang harus diperhatikan. Pertama, industri kreatif di negara berkembang sering kali memiliki karakteristik yang berbeda dari negara maju, dengan banyak yang berbasis kerajinan dan tidak selalu terkait dengan kekayaan intelektual. Oleh karena itu, kerajinan tradisional mendominasi industri kreatif di Indonesia. Kedua, kondisi ekonomi dan teknologi di Indonesia masih berfokus pada industrialisasi. Akibatnya, kewirausahaan dalam konteks ini lebih berfungsi sebagai kebutuhan daripada peluang. Indonesia dianggap cocok untuk mengembangkan industri kreatif karena termasuk negara dengan basis industri dan tingkat Gross National Income per kapita yang rendah, yaitu \$3.630 pada tahun 2014 (Prima Lita et al., 2020).

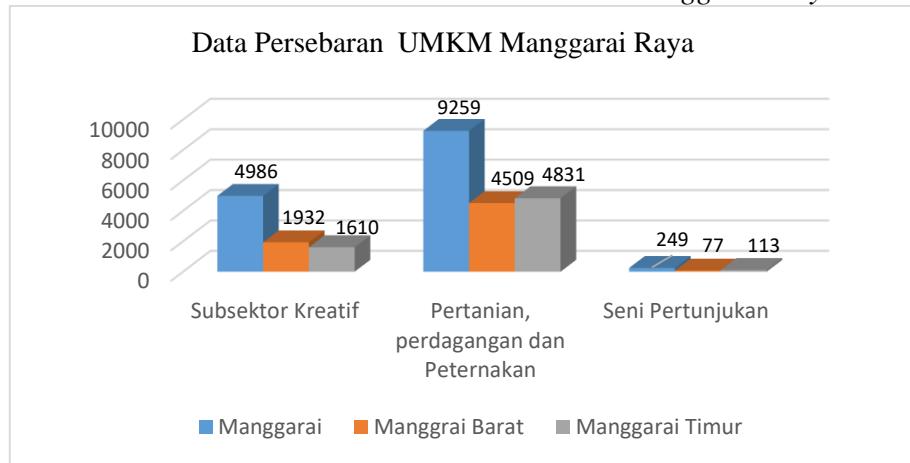
Selain itu, Indonesia adalah negara kepulauan dengan lebih dari 13.000 pulau dan beragam etnis serta bahasa. Warisan budaya dan keragaman ini, bersama dengan pasar domestik yang sangat besar, menawarkan banyak peluang bagi eksplorasi industri kreatif. Mengingat potensi besar industri kreatif, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia telah merilis Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2025 sebagai panduan untuk pengembangan jangka panjang.

Saat ini, banyak industri kreatif yang dikembangkan dan dikelola oleh pelaku UMKM. Usaha mikro, kecil, dan menengah dalam subsektor industri kreatif semakin diminati. Berdasarkan data Bank Indonesia tahun 2018 (M. Richard, 2018), total UMKM di Indonesia mencapai 53,83 juta unit usaha. Dari jumlah tersebut, 28,33 juta unit berada di subsektor pertanian/peternakan, 16,77 juta unit di subsektor perdagangan, dan 8,2 juta unit di subsektor industri kreatif.

Di pulau Flores, provinsi Nusa Tenggara Timur, terdapat 3 kabupaten yaitu Manggarai, Manggarai Barat dan Kabupaten Manggarai Timur yang mempunyai budaya yang sama, sebab 2 kabupaten yaitu Manggarai Barat dan Manggarai Timur merupakan daerah pemekaran dari yang sebelumnya masuk dalam daerah Kabupaten Manggarai. Berdasarkan data badan pusat statistic tahun 2023, jumlah pelaku UMKM di Manggarai Raya tahun 2021 sebanyak 23.938 dengan rincian, Manggarai sebanyak 14.245, Manggarai Barat 6441 dan Manggarai Timur 3250 UMKM. (NTT, 2021)

Pengembangan industri kreatif di daerah Manggarai Raya hingga saat ini mulai berkembang seiring dengan perkembangan jumlah UMKM yang ada dan besarnya peluang pasar yang terjadi di wilayah Manggarai Barat, tepatnya di kota Labuan Bajo yang diharapkan juga memberi dampak baik bagi daerah lainnya yaitu Manggarai dan Manggarai Timur. Berikut ini ditampilkan persebaran data UMKM di Manggarai Raya:

Gambar 1.1 *Data Persebaran UMKM di Manggarai Raya*



Berdasarkan data dari Dinas Koperasi dan UMKM Kabupaten Manggarai, antara 25% hingga 35% dari total UMKM yang ada berada dalam subsektor industri kreatif, dengan sekitar 5% hingga 7% di antaranya terlibat dalam seni pertunjukan. Seni Pertunjukan mencakup karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di lokasi dan waktu tertentu. Sub-sektor ini meliputi aktivitas seni utama seperti teater, tari, musik, dan sirkus, dan umumnya dikenal dengan istilah seni pertunjukan (Kemenparekraf, n.d.).

Industri kreatif subsektor seni pertunjukan berkembang dengan baik di daerah Manggarai Raya demi menjawab tuntutan pariwisata yang tidak hanya melihat keindahan alam yang ada, tapi juga kekayaan budaya setempat. Salah satu pertunjukan budaya yang sering ditampilkan dan menjadi ikon pariwisata Manggarai adalah Tarian Caci. Dengan adanya peluang ini, banyak masyarakat menyambutnya dengan mendirikan industri kreatif berskala mikro atau UMKM seni pertunjukan yang biasanya disebut sebagai Sanggar Budaya atau Sanggar Seni. Biasanya setiap perhimpunan rumah adat di berbagai daerah Manggarai Raya telah menyiapkan sanggar untuk menjamu para wisatawan dengan beragam sajian seni pertunjukan.

Meskipun industri kreatif subsektor seni pertunjukan berkembang dengan baik di daerah Manggarai Raya tetapi eksistensi sanggar-sanggar seni yang banyak didirikan belum begitu banyak dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al. (2022) mengenai peran sanggar

Compang Toé dalam mendukung pengembangan destinasi wisata budaya di Manggarai Barat menunjukkan bahwa pertunjukan budaya di sanggar tersebut masih didasarkan pada permintaan dari para penikmat seni. Karena masih rendahnya kunjungan wisatawan ke daerah ini sehingga pementasan regular belum bisa dilakukan. Kendala lain yang ditemukan adalah belum terbentuknya *ancillary* atau lembaga dan perangkat pendukung kegiatan pariwisata.

Sementara itu, hasil survei yang dilakukan oleh peneliti di lapangan menunjukkan bahwa aspek kreativitas dalam menciptakan inovasi baru di sanggar seni di Manggarai Raya masih belum optimal dan memerlukan pembinaan lebih lanjut. Situasi ini memerlukan perhatian khusus agar sanggar seni dapat diberdayakan dengan baik, sehingga dapat menghasilkan karya-karya yang lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, pementasan sanggar seni di Manggarai Raya juga masih pada tahap lokal. Kondisi ini disebabkan karena kurangnya publikasi dan belum optimalnya sosialisasi dengan instansi pemerintahan maupun swasta dan juga masyarakat umum terkait sanggar seni yang dikembangkan. Kondisi inilah yang menyebabkan terbatasnya pagelaran seni di tingkat nasional.

Dalam pengembangan sektor industri kreatif khususnya pada UMKM, tentu saja akan berhadapan dengan banyak tantangan salah satunya adalah persaingan global. Persaingan global memiliki ciri khas tersendiri, yaitu adanya tingkat ketidakpastian yang tinggi dalam lingkungan bisnis yang memengaruhi kapabilitas dan kinerja perusahaan (Henri, 2006). Untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dalam kondisi yang tidak stabil, perusahaan ataupun badan usaha akan dituntut untuk memiliki kapabilitas yang tinggi. Perusahaan atau badan usaha tersebut harus tetap bertahan dalam berbagai macam persaingan dan mencapai keunggulan kompetitifnya sementara Kreativitas dan inovasi harus diakui sebagai kemampuan inti perusahaan yang harus ada dalam setiap perusahaan (Cefis & Marsili, 2006).

Kreativitas berhubungan erat dengan pengembangan ide-ide baru yang bermanfaat, sedangkan inovasi mengacu pada penerapan ide-ide baru yang berhasil. Dengan demikian, kreativitas merupakan tahap awal dari inovasi (Colakoglu et al., 2019). Inovasi produk dianggap sebagai faktor penting dalam perkembangan dan kelangsungan hidup sebuah organisasi (Cefis & Marsili, 2006). Penelitian dalam bidang akuntansi juga telah meningkat, dengan fokus pada hubungan antara sistem pengendalian manajemen (MCS) dan inovasi. MCS adalah proses di mana manajer memastikan bahwa sumber daya yang tersedia digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan organisasi (Shyu, 2016).

Salah satu fungsi manajemen adalah pengendalian atau supervisi. Penelitian empiris dalam manajemen menunjukkan bahwa MCS dapat berkontribusi pada inovasi produk, meskipun beberapa peneliti memiliki pandangan berbeda. Meskipun banyak studi dalam literatur akuntansi manajemen telah mengeksplorasi kontribusi MCS terhadap kreativitas organisasi (Woods et al., 2020), pemahaman tentang bagaimana MCS mempengaruhi kreativitas masih terbatas dan memerlukan penelitian lebih lanjut (Woods et al., 2020). Dua alasan utama dari ketidakjelasan ini adalah: pertama, kurangnya kerangka MCS yang mempertimbangkan budaya sebagai variabel awal inovasi; kedua, subjek yang diamati belum mencakup organisasi bisnis yang berbasis kewirausahaan (Shyu, 2016).

Penggunaan sistem pengendalian manajemen (MCS) pada organisasi dengan tingkat inovasi rendah (konservatif) berbeda dibandingkan dengan organisasi yang memiliki tingkat inovasi tinggi (kewirausahaan) (Woods et al., 2020). Perusahaan konservatif cenderung lebih fokus pada efisiensi, sementara perusahaan yang berorientasi kewirausahaan terus-menerus mencari peluang untuk menciptakan organisasi yang inovatif dan kreatif. Kreativitas organisasi merupakan kemampuan unik yang sulit ditiru secara sempurna. Konsep dan penerapan pengendalian budaya yang telah dibahas dalam literatur akuntansi manajemen masih ambigu. Penelitian sebelumnya telah mencoba mendefinisikan pengendalian budaya, tetapi seringkali tumpang tindih dengan jenis pengendalian lain seperti: pengendalian kelompok (Abernethy & Brownell, 1997; Ouchi, n.d.), pengendalian sosial, pengendalian pribadi (Wiersma, 2009), pengendalian profesional (Orlikowski, 1991), pengendalian ideologis (Ditillo, 2004), dan pengendalian informal (Cravens et al., 2004).

Industri kreatif, yang bergantung pada kreativitas, keterampilan, dan bakat, memiliki potensi untuk meningkatkan kesejahteraan melalui penyediaan karya intelektual. Diharapkan bahwa industri kreatif dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian Indonesia. Industri ini mencakup produk kreatif yang langsung tersedia untuk konsumen serta nilai kreatif di sektor lain yang tidak langsung berhubungan dengan konsumen. Namun, produk kreatif Indonesia menghadapi beberapa tantangan seperti siklus produk yang pendek, tingkat persaingan yang tinggi, dan kemudahan untuk ditiru. Sebagian besar usaha kecil dan menengah (UKM) di Indonesia berbasis pada industri budaya (Meutia & Ismail, 2012).

Berdasarkan survei sebelumnya, permasalahan yang dihadapi oleh industri kreatif, terutama dalam seni pertunjukan, menunjukkan perlunya penelitian mengenai hubungan antara kontrol budaya, kapabilitas, dan kinerja industri kreatif. Dalam penelitian ini, kapabilitas yang dipertimbangkan adalah kreativitas dan inovasi organisasi. Penelitian ini memperluas studi sebelumnya dengan mengkaji inovasi tidak hanya sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai bagian dari konsekuensi kreativitas organisasi (Woods et al., 2020). Penelitian ini memiliki urgensi yang signifikan karena dapat memberikan informasi baru yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya pelaku UMKM, dan memberikan kontribusi positif. Fokus penelitian ini adalah pada pelaku UMKM dalam subsektor industri kreatif, khususnya yang bergerak di bidang seni pertunjukan di wilayah Manggarai Raya, meliputi Kabupaten Manggarai, Manggarai Barat, dan Manggarai Timur.

2. METODE

Peneliti mempergunakan desain maupun langkah-langkah pekerjaan mereka guna menilai kualitas pekerjaan mereka. *E-Servqual* (*E-Services Quality*) digunakan sebagai alat guna mengumpulkan data untuk penelitian ini. Laporan tersebut berisi pertanyaan tentang pengendalian budaya, kemampuan industri kreatif, serta keberhasilannya. Metode SEM (*Structural Equation Modelling*) digunakan guna menganalisis data dan mencari tahu persamaan. Tujuan penelitian ini ialah guna melihat bagaimana kekuatan budaya, keterampilan, serta kesuksesan dalam bisnis seni saling terkait. Penelitian ini mempergunakan metode deskriptif kuantitatif, serta analisis deskriptif digunakan guna melihat data dengan memberikan penjelasan mengenai maksud dari data tersebut. Analisis kuantitatif, di sisi lain, ialah cara melakukan perhitungan dimana mempergunakan alat analisis statistik guna menjalankan tes (Henri, 2006). Tujuan dari penelitian ini ialah guna menjelaskan hubungan antara faktor-faktor dimana saling mempengaruhi dengan mempergunakan metode dimana ketat guna mendukung teori.

Populasi didalam penelitian ini dikhkususkan untuk UMKM di daerah Manggarai Raya (Kabupaten Manggarai, Manggarai Barat, serta Manggarai Timur) dimana fokus bisnisnya pada bidang seni pertunjukan. Sebagai sampel, penelitian ini mengamati para pemilik UMKM seni pertunjukan di wilayah Manggarai Raya dimana telah menjalankan upayanya minimal dua tahun. Industri kreatif dalam penelitian ini masuk dalam kategori upaya kecil serta menengah. Selanjutnya dipecah jadi UMKM dimana menjalankan upayanya di bidang jasa seni pertunjukan. Data penelitian ini berasal dari tanggapan langsung kepada Google Formulir tentang pemikiran masyarakat. Jajak pendapat dibuka selama dua bulan pada tahun 2023.

Analisis dan interpretasi data untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengungkap fenomena sosial tertentu. Model penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah model struktur berjenjang, dan untuk menguji hipotesis, akan diterapkan Teknik analisis Structural Equation Modelling (SEM) yang dioperasikan melalui program AMOS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kriteria responden yang ditargetkan adalah pemilik atau pemimpin UMKM yang beroperasi di sektor penyedia jasa seni pertunjukan di Kabupaten Manggarai Barat, Manggarai, dan Manggarai Timur. Kuesioner didistribusikan kepada seluruh pelaku UMKM Seni Pertunjukan di wilayah Manggarai Raya, dan berhasil mengumpulkan 209 responden. Tabel di bawah ini menunjukkan kategori responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 1 Kategori Responden Berlandaskan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-laki	84	40,19%
2	Perempuan	125	59,81%
	Total	209	100%

Responden dikelompokkan ke dalam kategori laki-laki dan perempuan. Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa dari total responden, 84 orang atau 40,19% adalah laki-laki, sementara 125 orang atau 59,81% adalah perempuan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pelaku UMKM Seni Pertunjukan adalah perempuan, dengan proporsi sebesar 59,81%.

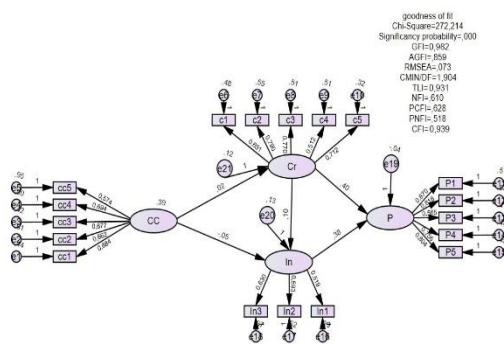
Hasil Analisis Data

Penelitian ini menerapkan analisis Structural Equation Modeling (SEM) dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS AMOS 26. Model teoritis yang telah digambarkan dalam diagram jalur akan dianalisis berdasarkan data yang telah dikumpulkan.

Uji Model Measurement

Uji model pengukuran bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara indikator dan variabel laten. Integrasi antara pengujian model struktural dan pengukuran memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi kesalahan pengukuran sebagai bagian integral dari SEM serta melakukan analisis faktor bersamaan dengan pengujian hipotesis (Bollen, 1989 dalam Siswoyo, 2016). Dalam uji ini, diperoleh hasil Chi-square sebesar 272,214 dengan Degrees of Freedom sebesar 114 dan level probabilitas sebesar 0,000. Hasil uji pengukuran dapat dilihat pada Gambar 1.2.

Gambar 1.2 Uji Model Measurement



Uji pada hipotesis model menunjukkan model ini sesuai dengan data maupun fit kepada data dimana digunakan dalam penelitian ini. Meskipun angka *Chi-square* terpengaruh oleh angka *degree of freedom*.

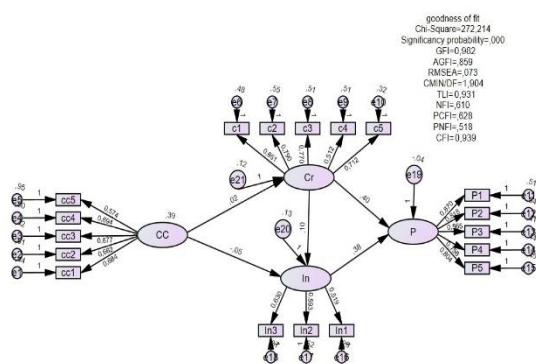
Dalam penelitian ini angka *degree of freedom* ialah 114. Apabila angka *degree of freedom* lebih kecil, angka *Chi-Square* akan berkurang.

Pengujian Evaluasi Model Struktural

Uji Model Struktural

Model Struktural ialah hubungan antara variabel laten (variabel yang tidak bisa diukur secara langsung serta memerlukan beberapa indikator guna mengukurnya) independen serta dependen (Bollen, 1989 dalam (Denning & Ashrafiyan, 2020). Hasil dari uji *structural model* bisa dilihat dari Gambar 1.3.

Gambar 1.3 Uji Struktural Model



Uji Normalitas Data

Evaluasi normalitas data dilaksanakan dengan mempergunakan angka *critical ratio skewness value* senilai $\pm 2,58$ pada tingkat signifikansi 0,01 (1%). Data dikatakan berdistribusi normal jika angka *critical ratio skewness value* dibawah $\pm 2,58$ (Ghozali, 2018)

Tabel 3. Assessment of Normality

Variable	min	Max	Skew	c.r.	kurtosis	c.r.
P5	1	5	-0,996	-5,876	1,927	5,685
P4	3	5	-0,553	-3,263	-0,711	-2,097
P3	3	5	-0,629	-3,711	-0,584	-1,722
P2	2	5	-0,695	-4,1	-0,336	-0,991
P1	2	5	-1,019	-6,013	0,996	2,938
In3	3	5	-0,514	-3,032	-0,635	-1,874
In2	1	5	-1,458	-8,605	3,302	9,744
In1	3	5	-0,588	-3,469	-0,657	-1,94
c5	1	5	-1,382	-8,155	2,383	7,032
c4	1	5	-0,924	-5,454	0,573	1,691
c3	1	5	-1,26	-7,435	1,922	5,672
c2	1	5	-1,298	-7,661	1,985	5,859
c1	1	5	-1,168	-6,895	1,589	4,69
cc5	1	6	-1,145	-6,756	0,48	1,417
cc4	1	5	-1,411	-8,325	1,565	4,619

cc3	2	5	-1,248	-7,364	0,663	1,957
cc2	1	5	-1,235	-7,29	0,861	2,54
cc1	1	5	-1,777	10,487	2,484	7,329
Multivariate					12,74	1,244

Sumber: Data diolah dari hasil penelitian 2024

Berlandaskan hasil perhitungan, semua indikator angka *critical ratio skewness value*-nya di bawah $\pm 2,58$. Data dimana dari indicator berdistribusi normal serta layak untuk digunakan.

Evaluasi Outlier

Evaluasi terhadap outlier bertujuan untuk mengidentifikasi data yang memiliki karakteristik unik dan tampak sangat berbeda dari observasi lainnya, baik pada variabel tunggal maupun pada kombinasi variabel (Hair et al., dalam Ghazali, 2005). Deteksi outlier dilakukan dengan memeriksa nilai mahalanobis distance dan membandingkannya dengan nilai chi-square. Jika terdapat nilai mahalanobis distance yang signifikan, ini menunjukkan adanya masalah dengan multivariate outlier. Dalam penelitian ini, nilai chi-square yang diperoleh adalah 272,214 dan nilai tertinggi pada mahalanobis distance adalah 59,433. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak mengalami masalah multivariate outlier, sehingga data tersebut dapat digunakan.

Hasil Uji Goodness-of-fit-Model.

Pengujian model SEM dilakukan secara bertahap untuk memastikan kecocokan model. Jika model yang dihasilkan belum memenuhi kriteria fit yang diinginkan, maka model tersebut perlu diperbaiki. Revisi pada model SEM diperlukan ketika model tidak dapat menghasilkan estimasi yang unik. Masalah ini menunjukkan bahwa model yang dikembangkan tidak mendukung struktur yang diusulkan, sehingga perlu dilakukan penyesuaian dengan mengembangkan teori untuk menciptakan model yang baru. Kriteria goodness-of-fit telah dijelaskan pada halaman 40 sebelumnya menurut Haryono (2017). Pada tahap ini, analisis data untuk model SEM dilakukan dengan uji kesesuaian dan uji statistik. Hasil uji goodness-of-fit model akan dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pengujian Goodness-of-fit Model

No	Indeks	Nilai Kritis	Hasil	Evaluasi Model
1	<i>Chi-square</i>	Mendekati nol	272,214	Buruk
2	<i>Probability level</i>	$\geq 0,05$	0,000	Buruk
3	CMIN/DF	$< 2,00$	1,904	Baik
4	CFI	$\geq 0,95$	0,939	Marjinal
5	RMSEA	$\leq 0,08$	0,073	Baik
6	TLI	$\geq 0,90$	0,931	Baik
7	GFI	$\geq 0,90$	0,982	Baik
8	AGFI	$\geq 0,90$	0,859	Marjinal

Hasil analisis menunjukkan bahwa model yang digunakan dapat diterima. Nilai CMIN/DF sebesar 1,904 menunjukkan bahwa model persamaan struktural tersebut termasuk dalam kategori baik. Indeks pengukuran RMSEA berada dalam rentang yang diharapkan, yaitu $\leq 0,08$ dengan nilai 0,073, sementara nilai GFI melebihi 0,90, yaitu 0,982. Meskipun nilai chi-square, probability level, CGI, dan TLI diterima

pada tingkat marginal, model dianggap layak jika setidaknya satu dari metode uji kelayakan terpenuhi (Hair et al., 1998 dalam Haryono, 2017). Dalam penelitian empiris, tidak semua kriteria goodness of fit harus dipenuhi, dan keputusan akhir bergantung pada penilaian masing-masing peneliti. Nilai chi-square dalam penelitian ini adalah 272,214. Joreskog dan Sobron (dalam Haryono, 2017) mencatat bahwa chi-square tidak bisa dijadikan satu-satunya ukuran kecocokan model karena sensitif terhadap ukuran sampel. Peningkatan ukuran sampel akan meningkatkan nilai chi-square, yang dapat menyebabkan penolakan model meskipun perbedaan antara matriks kovarian sampel dan matriks kovarian model sangat kecil. Selain itu, chi-square juga dipengaruhi oleh nilai derajat kebebasan yang cukup besar dalam penelitian ini, yaitu 114. Berdasarkan hasil output model dalam tabel 4.10, beberapa kriteria uji kesesuaian model menunjukkan nilai marginal. Nilai marginal menunjukkan kondisi kesesuaian model yang berada di bawah kriteria ukuran absolute fit dan incremental fit, tetapi masih dapat diterima untuk analisis lebih lanjut karena mendekati kriteria good fit (Seguro, 2008 dalam Haryono, 2017).

Evaluasi Parameter

Uji Discriminant validity

Ukuran reflektif individu dianggap valid jika nilai loading (λ) pada variabel laten yang ingin diukur adalah $\geq 0,5$. Jika terdapat indikator dengan nilai $\lambda < 0,5$, maka indikator tersebut harus dihapus karena menunjukkan bahwa indikator tersebut tidak cukup baik untuk mengukur variabel laten dengan akurat. Hasil output diagram struktural pada AMOS, yang diperoleh menggunakan software IBM SPSS AMOS 26, dapat dilihat dalam tabel 5 untuk uji validitas.

Tabel 5. Discriminant Validity

Variabel	AVE	Akar AVE
Kontrol Budaya	0,63	0,79
Kreativitas	0,55	0,74
Inovasi	0,63	0,80
Kinerja	0,67	0,82

Pengujian validitas diskriminan dilakukan dengan menggunakan nilai Average Variance Extracted (AVE) dengan cara membandingkan akar kuadrat dari AVE setiap konstruk terhadap korelasi antara konstruk-konstruk lainnya. Disarankan agar nilai AVE melebihi 0,50 (Hair et al., 1998 dalam Haryono, 2017). Berdasarkan tabel 5, terlihat bahwa akar kuadrat AVE dari setiap konstruk lebih besar dibandingkan dengan korelasi antara konstruk-konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki validitas diskriminan yang baik. Uji Reliabilitas

Pada dasarnya uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur bisa memberikan hasil dimana relatif sama apabila dilaksanakan pengukuran kembali pada subjek dimana sama, Uji reliabilitas dalam SEM bisa diperoleh melalui rumus sebagai berikut (Haryono, 2017):

$$CR = \frac{(\sum SLF)^2}{(\sum SLF)^2 + \sum \epsilon}$$

- *Standard loading* diperoleh dari *standardized loading* untuk tiap indikator dimana didapat dari hasil perhitungan komputer.
- $\sum E_j$ ialah *measurement error* dari tiap indikator. *Measurement error* bisa diperoleh dari *1-reliabilitas indicator*. Variabel dikatakan reliabel bila mempunyai koefisien reliabilitas alpha senilai 0,5 maupun lebih. Tabel 6, di bawah ini menunjukkan uji realibilitas variabel.

Tabel 6. Uji Realibilitas

Variabel	$[\sum \lambda_i]^2$	$\sum_{i=1}^n \lambda_i$	Construct Reliability
Kontrol Budaya	10,83068	2,8245	0,79
Kreativitas	11,79923	2,5901	0,82
Inovasi	3,034564	1,9821	0,60
Kinerja	14,53897	2,0369	0,88

Berlandaskan hasil perhitungan tersebut, bisa dilihat tidak ada angka *construct reliability dimana nilainya di bawah 0,50 maka semua konstruk dalam penelitian ini layak digunakan.*

Analisis Uji Hipotesis

Kriteria *goodness of fit model structural dimana diestimasi bisa terpenuhi*, maka tahap selanjutnya analisis kepada hubungan *structural model* (pengajuan hipotesis). Hubungan antar konstruk dalam hipotesis ditunjukan angka *regression weights* (hair et al, 1998) dalam Hastarjo, 2010). Guna menganalisis lebih jelas mengenai pengaruh kontrol budaya, kreatifitas, serta inovasi kepada kinerja UMKM Seni Pertunjukan bisa dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Regression Weights

		Estimate	S.E.	C.R.	P
Cr	<---	CC	0,02	0,052	0,775
In	<---	CC	0,055	0,072	0,758
In	<---	Cr	0,1	0,154	0,653
P	<---	In	0,376	0,306	1,229
P	<---	Cr	0,4	0,156	2,567

Sumber: Data diolah dari hasil penelitian 2024

1. Pengaruh Kontrol Budaya kepada Kreativitas Organisasi

Berlandaskan hasil penelitian diketahui pengaruh antara kontrol budaya kepada kreativitas organisasi terdapat angka CR senilai 0,775 ($P = 0,02 \leq 0,05$) Maka Ho ditolak serta Ha diterima. **Hipotesis H1, Kontrol Budaya berpengaruh positif kepada Kreativitas Organisasi.**

2. Pengaruh Kontrol Budaya kepada Inovasi

Melalui perhitungan statistic mempergunakan SEM AMOS 26 diketahui pengaruh Kontrol Budaya kepada Inovasi memperoleh angka CR senilai 0,758 ($P = 0,03 \leq 0,05$), artinya terdapat pengaruh positif antara Kontrol Budaya serta Inovasi, dengan demikian Ho ditolak serta Ha diterima. **Hipotesis H2, Kontrol Budaya secara positif mempengaruhi Inovasi.**

3. Pengaruh Kreativitas Organisasi kepada Inovasi.

Dari hasil perhitungan statistic mempergunakan SEM AMOS 26 diketahui pengaruh Kreativitas kepada Inovasi memperoleh angka CR 0,653 ($P = 0,021 \leq 0,05$), artinya terdapat pengaruh positif antara kreativitas dengan Inovasi. Dengan demikian Ho ditolak serta Ha diterima serta bisa disimpulkan **Hipotesis H3, Kreativitas Organisasi Berpengaruh Positif kepada Organisasi.**

4. Pengaruh Kreativitas Organisasi kepada Kinerja UMKM seni Pertunjukan.

Berlandaskan hasil perhitungan diketahui pengaruh antara Kreativitas Organisasi kepada kinerja UMKM seni pertunjukan memperoleh angka CR senilai 1,229 ($P = 0,000 \leq 0,05$) maka Ho ditolak serta Ha diterima. Dengan demikian **Hipotesis H4, Kreativitas Organisasi Berpengaruh Positif kepada Kinerja UMKM Seni Pertunjukan.**

5. Pengaruh Inovasi kepada Kinerja UMKM Seni Pertunjukan

Berlandaskan hasil penelitian diketahui pengaruh antara Inovasi kepada Kinerja UMKM Seni Pertunjukan terdapat angka *critical value senilai* 2,567 serta angka P senilai 0,01, maka Ho ditolak serta Ha diterima artinya terdapat angka dimana signifikan antara Inovasi kepada Kinerja UMKM. **Hipotesis H5 dimana menyatakan Inovasi berpengaruh Positif kepada Kinerja UMKM diterima.**

Pembahasan

Penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan kontrol budaya dalam konteks UMKM Seni Pertunjukan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mengajukan hipotesis bahwa kontrol budaya dapat mempengaruhi kreativitas dan inovasi—dua kapabilitas penting dalam organisasi. Kedua kapabilitas ini, pada gilirannya, dapat memberikan dampak positif terhadap kinerja UMKM sebagai sektor industri kreatif. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa kontrol budaya berpengaruh positif terhadap kreativitas dan inovasi dalam organisasi. Berikut adalah penjelasan terkait hubungan antara kontrol budaya, kreativitas, dan inovasi dengan kinerja UMKM, serta beberapa teori yang mendasarinya:

Kontrol Budaya (Cultural Control): mencakup nilai, norma, dan keyakinan yang mempengaruhi perilaku individu dalam suatu organisasi atau masyarakat. Dalam UMKM, kontrol budaya dapat mencakup penerapan nilai-nilai seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan kejujuran dalam aktivitas sehari-hari. Teori kontingensi menyarankan bahwa efektivitas sistem kontrol, termasuk kontrol budaya, bergantung pada kondisi lingkungan dan karakteristik internal organisasi. Kontrol budaya yang efektif dapat mendukung kreativitas dan inovasi sesuai dengan tujuan UMKM. Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh kontrol budaya terhadap kreativitas dan inovasi dalam UMKM Seni Pertunjukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol budaya berpengaruh signifikan terhadap kreativitas dengan nilai critical value sebesar 0,775 ($P=0,02 \leq 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif diterima. Selain itu, kontrol budaya juga berpengaruh signifikan terhadap inovasi dengan nilai CR sebesar 0,758 ($P=0,03 \leq 0,05$).

Kreativitas (Creativity) merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif. Dalam UMKM, kreativitas penting untuk membedakan produk atau layanan, meningkatkan daya tarik pasar, dan menghasilkan inovasi yang mendukung pertumbuhan. Penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh signifikan terhadap inovasi dengan nilai CR sebesar 0,653 ($P=0,021 \leq 0,05$), yang menunjukkan pengaruh positif antara kreativitas dan inovasi. Selain itu, kreativitas juga berdampak signifikan terhadap kinerja UMKM Seni Pertunjukan, dibuktikan dengan nilai CR sebesar 1,229 ($P=0,000 \leq 0,05$).

Inovasi (Innovation) melibatkan penerapan ide-ide kreatif untuk menciptakan nilai baru, baik melalui produk, proses, model bisnis, atau interaksi baru dengan pelanggan. UMKM yang berinovasi sering memiliki keunggulan kompetitif yang lebih besar. Teori inovasi menekankan bahwa inovasi merupakan sumber daya penting untuk keunggulan kompetitif. Kontrol budaya yang mendukung kreativitas dan inovasi dapat membantu UMKM berkembang dan bersaing di pasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi berpengaruh signifikan terhadap kinerja UMKM Seni Pertunjukan dengan nilai critical value sebesar 2,567 dan nilai P sebesar 0,01.

Kinerja UMKM (Performance of SMEs) dapat diukur dari berbagai aspek seperti pertumbuhan penjualan, profitabilitas, pangsa pasar, dan keberlanjutan. Kontrol budaya, kreativitas, dan inovasi secara bersama-sama dapat memberikan dampak signifikan terhadap kinerja UMKM. Dengan demikian, untuk meningkatkan kinerja UMKM, penting untuk memahami dan mengelola kontrol budaya dengan baik agar dapat mendukung proses kreativitas dan inovasi. Ini dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan kerja yang mendukung, memberdayakan karyawan, mengakui ide-ide baru, serta berinvestasi dalam pengembangan kapasitas inovasi dan manajemen perubahan.

4. KESIMPULAN

Dalam konteks UMKM seni pertunjukan sebagai industri kreatif, pengaruh kontrol budaya, kreativitas, dan inovasi terhadap kinerja bisnis dapat sangat signifikan. Perkembangan industri kreatif, terutama di sektor seni pertunjukan, di daerah Manggarai Raya memiliki dampak besar terhadap ekonomi dan pariwisata. Meskipun terdapat potensi yang besar, masih terdapat beberapa tantangan yang dihadapi seperti kurangnya publikasi, sosialisasi yang kurang optimal, dan kurangnya pembinaan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi. Penting untuk mempertimbangkan peran kontrol budaya dalam meningkatkan kapabilitas dan kinerja industri kreatif, terutama dalam hal kreativitas dan inovasi. Perkembangan industri kreatif juga menjadi kunci untuk meningkatkan perekonomian Indonesia secara keseluruhan

5. SARAN

Dalam membangun UMKM Seni pertunjukan, para pelaku usaha harus menerapkan beberapa hal berikut agar UMKM Seni Pertunjukan yang dijalankan bisa maksimal yaitu: (1) Pembentukan Budaya Organisasi yang Mendukung, (2) Pengembangan Kreativitas Secara Sistematis, (3) Fokus pada Inovasi Berkelanjutan, (4) Kolaborasi dan Jaringan Industri. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan UMKM seni pertunjukan dapat meningkatkan kinerja mereka dengan memanfaatkan kontrol budaya yang mendukung, memupuk kreativitas yang berkelanjutan, dan berinovasi secara terus-menerus dalam industri seni yang kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adhi004. (2022). *Pemerintah Dorong Optimalisasi Pertumbuhan Industri Kreatif Indonesia*. KOMINFO. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/39347/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia/0/berita>
- [2] Administrator Balai Diklat Industri Yogyakarta. (2015). *Berkilaunya Industri Kreatif*. <https://bdiyogyakarta.kemenperin.go.id/news/post/2015/02/22/133/berkilaunya-industri-kreatif>
- [3] Astuti, B. N. Y., Sujatna, E. T. S., & Hadian, M. S. D. (2022). Peran Sanggar Compang Toe dalam Mendukung Terwujudnya Destinasi Wisata Budaya di Manggarai Barat. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(9), 3059–3070.
- [4] Cefis, E., & Marsili, O. (2006). Survivor: The role of innovation in firms' survival. *Research Policy*, 35(5), 626–641. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2006.02.006>
- [5] Colakoglu, S. S., Erhardt, N., Pougnet-Rozan, S., & Martin-Rios, C. (2019). Reviewing creativity and innovation research through the strategic hrm lens. In *Research in Personnel and Human Resources Management* (Vol. 37, pp. 227–271). Emerald Group Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1108/S0742-730120190000037007>
- [6] Dispar Ciamis. (n.d.). *INI 17 SUBSEKTOR EKONOMI KREATIF, SUDAH TAU?* 2018. <https://dispar.ciamiskab.go.id/2023/03/02/ini-17-subsektor-ekonomi-kreatif-sudah-tahu/>
- [7] Dittilo, A. (2004). Dealing with uncertainty in knowledge-intensive firms: The role of management control systems as knowledge integration mechanisms. *Accounting, Organizations and Society*, 29(3–4), 401–421. <https://doi.org/10.1016/j.aos.2003.12.001>
- [8] Henri, J. F. (2006). Management control systems and strategy: A resource-based perspective. *Accounting, Organizations and Society*, 31(6), 529–558.

<https://doi.org/10.1016/j-aos.2005.07.001>

- [9] Kemenparekraf. (n.d.). *SENI PERTUNJUKAN*. Kemenparekraf. <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif/seni-pertunjukan>
- [10] M. Richard. (2018, July 17). *Industri Kreatif Sumbang Ekspor UMKM Terbanyak*. Ekonomi. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20180717/12/817559/industri-kreatif-sumbang-ekspor-umkm-terbanyak>
- [11] Meutia, & Ismail, T. (2012). The Development of Entrepreneurial Social Competence and Business Network to Improve Competitive Advantage and Business Performance of Small Medium Sized Enterprises: A Case Study of Batik Industry in Indonesia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 65, 46–51. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.089>
- [12] Moore, A. J. (2014). Policy in practice: Enabling and inhibiting factors for the success of suspension centers. *Australian Journal of Teacher Education*, 39(11), 107–132. <https://doi.org/10.14221/ajte.2014v39n11.7>
- [13] NTT, B. P. S. P. (2021). *Jumlah Perusahaan Industri Mikro serta Kecil Menurut Kabupaten/Kota 2019-2021*. NTT, Badan Pusat Statistik Provinsi. <https://ntt.bps.go.id/indicator/9/1448/1/jumlah-perusahaan-industri-mikro-dan-kecil-menurut-kabupaten-kota.html>
- [14] Orlikowski, W. J. (1991). Integrated Information Environment Or Matrix Of Control? The Contradictory Implications Of Information Technology. In *Tech* (Vol. 1, Issue I).
- [15] Prima Lita, R., Fitriana Faisal, R., & Meuthia, M. (2020). Enhancing small and medium enterprises performance through innovation in Indonesia: A framework for creative industries supporting tourism. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 11(1), 155–176. <https://doi.org/10.1108/JHTT-11-2017-0124>
- [16] Shyu, J. (2016). 기사 (Article) 와 안내문 (Information) [. *The Electronic Library*, 7(411), 397–412.
- [17] Woods, S. C., Cromley, J. G., & Hackmann, D. G. (2020). Relationships between the middle school concept and student demographics. *Journal of Educational Administration*, 58(3), 265–281. <https://doi.org/10.1108/JEA-04-2019-0071>