

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia mengalami pergeseran orientasi gelombang ekonomi yang dimulai dari era ekonomi pertanian, era ekonomi industrialisasi, era ekonomi informasi, setelah itu terbentuk era ekonomi kreatif (Purnomo, 2016). Era ekonomi kreatif dimulai pada tahun 1990-an. Menurut Purnomo (2016) ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas.

Ekonomi kreatif memiliki peran penting dalam perekonomian. Salah satunya bisa dilihat dari peningkatan *Product Domestic Bruto* (PDB) ekonomi kreatif tahun 2014 sebesar 784,82 Triliun meningkat menjadi 852,24 Triliun pada tahun 2015, artinya PDB tumbuh sebesar 4,38% pada tahun 2015. Ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar 7,38 persen terhadap total perekonomian nasional. Ekonomi kreatif digerakkan oleh sektor industri yang disebut Industri Kreatif (Departemen Perdagangan RI, 2008).

Industri kreatif didefinisikan sebagai penciptaan nilai tambah berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi (Isa, 2016). Industri kreatif di Indonesia mulai berkembang sejak tahun 1998. Krisis global yang terjadi merupakan salah satu hal yang mendasari berkembangnya

industri kreatif di Indonesia. Menurut Zumar (2008) industri kreatif di Indonesia cukup berperan dalam pembangunan ekonomi nasional. Menurut data Departemen Perdagangan, industri kreatif pada 2006 menyumbang Rp 104,4 triliun, atau rata-rata 4,75% terhadap PDB nasional selama 2002-2006. Jumlah ini melebihi sumbangan sektor listrik, gas dan air bersih. Selain itu, sektor ini mampu menyerap 4,5 juta tenaga kerja dengan tingkat pertumbuhan sebesar 17,6% pada 2006. Ini jauh melebihi tingkat pertumbuhan tenaga kerja nasional yang hanya sebesar 0,54%.

Pemerintah Indonesia telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 15 sub-sektor, antara lain: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fesyen, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan, dan kuliner (Purnomo, 2016). Salah satu bentuk industri kreatif yaitu Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).



Undang-Undang yang mengatur tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008. Dalam Undang-Undang tersebut yang digolongkan sebagai UMKM adalah perusahaan kecil yang dimiliki dan dikelola oleh seseorang atau dimiliki oleh sekelompok kecil orang dengan jumlah kekayaan dan pendapatan tertentu (LPPI, Bank Indonesia, 2015). Sumatera Barat merupakan salah satu provinsi yang UMKM-nya menunjukkan perkembangan dari waktu ke waktu. Menurut Zirma Yusri selaku Kepala Dinas Koperasi dan UMKM Sumatera Barat, menyebutkan

bahwa UMKM di Sumbar terus tumbuh dengan angka kisaran dua persen per tahun (cendananews.com, 2017). Berdasarkan data statistik, jumlah UMKM di Sumatera Barat dapat dilihat di tabel 1.1

**Tabel 1.1**  
**Data UMKM Provinsi Sumatera Barat tahun 2017**

No	Jenis Pelaku Usaha	Jumlah (unit)
1.	Mikro	423.280
2.	Pelaku Usaha Kecil	74.410
3.	Pelaku Usaha Menengah dan Besar	3.720
	<b>Total</b>	501.410

Sumber: Badan Pusat Statistik (2017)

Dari tabel tersebut terlihat bahwa UMKM di Sumatera Barat berjumlah 501.410 unit dengan jenis pelaku usaha mikro mendominasi UMKM di Sumatera Barat. Menurut Zirna Yusri, UMKM di Sumatera Barat menjadi salah satu penggerak utama roda perekonomian, hal inilah yang melandasi perlu adanya *knowledgemanagement* dalam meningkatkan potensi yang dihasilkan UMKM tersebut. Dengan adanya *knowledge management* membantu para pelaku UMKM di Sumatera Barat untuk memperoleh *knowledge* dari pihak eksternal dan internal, berbagi *knowledge* kemudian mengaplikasikannya dalam kegiatan yang dilakukannya.

*Knowledge management* merupakan proses bisnis yang berhubungan dengan menciptakan *knowledge* baru dan memastikan penggunaan *knowledge* dalam organisasi kapan pun diperlukan (Parlby dan Taylor, 2000; Kou dan Maden, 2013). Menurut Darroch and McNaughton (2003) *knowledge*

*management* terbagi atas *knowledge acquisition*, *knowledge sharing*, dan *knowledge application*. Dengan adanya praktik *knowledge management* di dalam UMKM, akan mempengaruhi kemampuan pelaku UMKM dalam meningkatkan *risk taking* dalam kegiatan usahanya, karena pelaku UMKM memiliki pedoman dari *knowledge management* yang telah dimiliki dan mampu dijalankan dalam kegiatan UMKM tersebut untuk dijadikan landasan dalam mengambil keputusan yang beresiko dalam usahanya.

*Risk taking* merupakan kesediaan organisasi untuk memutuskan dan bertindak tanpa pengetahuan yang pasti, dari kemungkinan pendapatan dan mungkin melakukan spekulasi dalam resiko personal, finansial dan bisnis (Lumpkin dan Dess, 2005). Pelaku UMKM yang berani mengambil risiko memiliki peluang untuk berhasil. Kemampuan pelaku UMKM dalam pelaksanaan *risk taking* yang tinggi juga dapat mempengaruhi tingginya penciptaan inovasi didalam UMKM, karena pelaku UMKM semakin didorong untuk berani mengambil resiko didalam menjalankan usahanya, sehingga akan berpengaruh pula terhadap semakin banyaknya kemampuan pelaku UMKM dalam memperoleh dan meningkatkan inovasi di dalam menjalankan kegiatan UMKM tersebut.

Inovasi didefinisikan sebagai proses mental yang mengarah pada penciptaan fenomena baru dalam bentuk materi baru atau layanan baru atau teknik baru (Abou-Moghli, Abdallah, dan Muala, 2012). Beberapa peneliti menyarankan bahwa organisasi dapat memperoleh lebih banyak manfaat jika mereka mengembangkan, berkomunikasi, merangkul dan mengeksplorasi orientasi inovasi (Saunila, 2014; Aziz dan Samad, 2016). Beberapa penelitian telah

menyelidiki *positive outcomes* dan *negative outcomes* yang dihasilkan dari suatu orientasi inovasi (Lukas dan Menon, 2004; Olson *et al.*, 2005; Sharma dan Lacey, 2004). Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dari orientasi inovasi, *positive outcomes* lebih banyak didapatkan daripada *negative outcomes*, karena itu penelitian ini ingin lebih fokus kepada *negative innovation outcomes* karena jarang diteliti. Bagian dari *negative innovation outcomes* yaitu terlalu banyak perubahan demi perubahan, risiko pasar, resistensi karyawan, dan peningkatan biaya. Menurut peneliti Simpson, Siguaw dan Enz (2006) karyawan yang tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan yang berorientasi inovasi akan mengalami tingkat stres dan ketidakpuasan yang tinggi, ini merupakan salah satu indikator dari *negative innovation outcomes* sehingga akan berdampak pada *firm performance* termasuk *financial performance*.

Peneliti memutuskan untuk mencoba mengamati bagaimana pengaruh *knowledge management* dan *risk taking* terhadap *financial performance* yang dimediasi oleh *negative innovation outcomes* pada UMKM Industri Kreatif di Sumatera Barat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimanakah pengaruh *knowledge management* terhadap *negative innovation outcomes* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?
2. Bagaimanakah pengaruh *risk taking* terhadap *negative innovation outcomes* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?

3. Bagaimanakah pengaruh *negative innovation outcomes* terhadap *financial performance* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?
4. Bagaimanakah pengaruh *knowledge management* terhadap *financial performance* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?
5. Bagaimanakah pengaruh *risk taking* terhadap *financial performance* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?
6. Bagaimanakah pengaruh *negative innovation outcomes* yang memediasi hubungan antara *knowledge management* dan *financial performance* UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?
7. Bagaimanakah pengaruh *negative innovation outcomes* yang memediasi hubungan antara *risk taking* dan *financial performance* UMKM industri kreatif di Sumatera Barat?



### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditetapkan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh *knowledge management* terhadap *negative innovation outcomes* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat
2. Mengetahui pengaruh *risk taking* terhadap *negative innovation outcomes* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat
3. Mengetahui pengaruh *negative innovation outcomes* terhadap *financial performance* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat

4. Mengetahui pengaruh *knowledge management* terhadap *financial performance* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat
5. Mengetahui pengaruh *risk taking* terhadap *financial performance* pada UMKM industri kreatif di Sumatera Barat
6. Mengetahui pengaruh *negative innovation outcomes* yang memediasi hubungan antara *knowledge management* dan *financial performance* UMKM industri kreatif di Sumatera Barat
7. Mengetahui pengaruh *negative innovation outcomes* yang memediasi hubungan antara *risk taking* dan *financial performance* UMKM industri kreatif di Sumatera Barat

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

##### 1.1.1 Manfaat Teoritis

###### a. Bagi Mahasiswa

Dapat memahami berbagai konsep-konsep dan teori yang bisa menjelaskan bagaimana pengaruh *knowledge management* dan *risk taking* terhadap *financial performance* yang dimediasi oleh *negative innovation outcomes*.

###### b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan kepada pembaca. Selain itu tujuan dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran bagi pembaca tentang pengaruh *knowledge management* dan *risk taking* terhadap



*financial performance* yang dimediasi oleh *negative innovation outcomes*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu referensi untuk penelitian lebih lanjut, terutama yang berkaitan dengan *knowledge management*, *risk taking*, *negative innovation outcomes* dan *financial performance*.

### 1.1.2 Manfaat Praktis

a. Bagi *Investor*

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan masukan bagi *investor* dalam pengambilan keputusan yang cermat dan tepat dalam melakukan investasi.

b. Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi perusahaan yang bersangkutan untuk dapat meningkatkan kinerja perusahaannya.



## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini diarahkan kepada analisa bagaimana pengaruh *knowledge management* dan *risk taking* terhadap *financial performance* yang dimediasi oleh *negative innovation outcomes*. Pembahasannya berkaitan dengan pengaruh *knowledge management* yang terdiri dari *knowledge acquisition*, *knowledge sharing*, dan *knowledge application*, serta *risk taking* terhadap *financial performance* melalui mediasi *negative innovation outcomes*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan, maka disusunlah sistematika penelitian yang berisi hal-hal yang akan dibahas dalam setiap bab berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, serta sistematika penulisan.

### BAB II : TINJAUAN LITERATUR

Dalam bab ini menguraikan landasan teori yang digunakan sebagai acuan perbandingan untuk membahas masalah yang diangkat berdasarkan teori-teori yang ada, penelitian terdahulu, pengembangan hipotesis, serta kerangka pemikiran.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, sampel penelitian, sumber data dan metode pengumpulan data, definisi operasional variabel, dan teknik analisis data.



#### BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan deskripsi objek penelitian yang digunakan, hasil, pengolahan data yang telah diperoleh serta interpretasinya.

#### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, batasan, implikasi serta memuat tentang saran yang dapat berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dari penelitian sebelumnya.

Bagian terakhir dari penelitian ini berisikan daftar kepustakaan dan lampiran.

