
Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan

Meidarina Yunfin^{1*}

¹Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bangka Belitung, Indonesia
E-mail: fifinsyaka@gmail.com

Reniat²

²Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bangka Belitung, Indonesia
e-mail: r3ni4ti@gmail.com

Hamsani³

³Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Bangka Belitung, Indonesia
e-mail: hamsani.babel@gmail.com

Abstract

This study is a creative economy development model through increasing innovation and performance and its impact on competitiveness in South Bangka Regency which aims to analyze the influence of creativity, competence, government access (capital), infrastructure and competitiveness on innovation and creative economy performance, analyze the influence of innovation on creative economy performance, and the influence of performance on competitiveness using quantitative methods with a sample of 95 creative economy actors in South Bangka Regency. The multivariate analysis used in this study is Structural Equation Modeling with the Partial Least Square (SEM-PLS) technique.. The results of the analysis show that the creativity variable has an indirect influence on competitiveness through the performance variable. The infrastructure and market access variables also have an indirect influence on the variables through the performance variable, as well as indirectly on competitiveness through the innovation and performance variables.

Keywords: Creative Economy, Creativity, Innovation, Performance, Competitiveness

Abstrak

Penelitian ini merupakan model pengembangan ekonomi kreatif melalui peningkatan inovasi dan kinerja dan dampaknya terhadap daya saing di Kabupaten Bangka Selatan yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh kreativitas, kompetensi, akses pemerintah (permodalan), infrastruktur dan daya saing terhadap inovasi dan kinerja ekonomi kreatif, menganalisis pengaruh inovasi terhadap kinerja ekonomi kreatif, dan pengaruh kinerja terhadap daya saing dengan menggunakan metode kuantitatif dengan sampel responden sebanyak 95 orang pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. Analisis multivariate yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Stuctural Equation Modeling dengan teknik Partial Least Square (SEM-PLS). Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel kreativitas berpengaruh tidak langsung terhadap daya saing melalui variabel kinerja. Variabel infrastruktur dan akses pasar juga memiliki pengaruh tidak langsung

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan

Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

terhadap variabel melalui variabel kinerja, serta secara tidak langsung terhadap daya saing melalui variabel inovasi dan kinerja.

Kata Kunci : *Ekonomi Kreatif, Kreativitas, Inovasi, Kinerja, Daya Saing*

Sitasi: Candy, Joycelin, Hesniati, Fendy Cuandra. (2024). Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan. Jurnal Wawasan Manajemen, 12(3): 215-204

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia sangat bersemangat dalam mengembangkan konsep ekonomi kreatif yang mana sektor ini fokus pada kreativitas dalam menciptakan suatu ide baru, produk atau layanan yang dapat menjadi mata pencaharian. Ekonomi kreatif saat ini disebutkan sebagai salah satu sektor yang dapat meningkatkan laju pertumbuhan ekonomi Indonesia (Subagio *et al.*, 2019). Sebuah gagasan yang dikenal sebagai “ekonomi kreatif” menyoroti inovasi sebagai cara untuk mencapai kesuksesan finansial yang berkelanjutan. Ide, pemikiran, bakat, kemampuan, dan kreativitas tidak hanya merupakan sumber daya terbarukan, namun juga mempunyai jumlah ketersediaan yang tidak terbatas (Harjawati, 2020).

Sumber daya alam yang melimpah di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sangat beragam (Laura *et al.*, 2018). Kekayaan alam yang berlimpah di Provinsi ini merupakan potensi untuk kemajuan ekonomi daerah. Sebagai wilayah kepulauan, Provinsi ini memiliki daya tarik wisatawan yang signifikan. Selain itu, barang-barang produksi lokal juga perlu dipertimbangkan untuk menarik lebih banyak pengunjung ke Pulau Bangka (Hamsani *et al.*, 2021). Dalam konteks ini, pengembangan ekonomi kreatif menjadi salah satu strategi yang dapat diambil untuk memajukan Kabupaten Bangka Selatan. Kita berharap wisatawan dapat berminat untuk berkunjung kembali (Yunfin *et al.*, 2023).

Kabupaten Bangka Selatan merupakan salah satu kabupaten yang ada di Kabupaten Bangka Belitung, letak Bangka Selatan yang berada di paling ujung pulau Bangka membuat daerah ini dikelilingi perairan. Kabupaten Bangka Selatan memiliki berbagai sumber daya alam dan budaya yang sebagian diantaranya telah berkembang sebagai daya tarik bagi wisatawan dan untuk mendorong perjalanan ke Kabupaten Bangka Selatan (Fadholi & Adzani, 2018). Potensi ini memunculkan peluang dalam pertumbuhan ekonomi yang dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat (Subekti *et al.*, 2022), namun untuk menjalankan roda perekonomian daerah dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kreativitas agar dapat memunculkan inovasi. Inovasi selalu mengarah pada perubahan dan kemajuan ekonomi (Rumyantsev, 2018). Inovasi yang dimaksud adalah inovasi yang mengalihkan pemanfaatan sumber daya keuangan menuju produktivitas yang lebih besar, dan bukan sekedar penemuan yang mencengangkan (Nurjanah *et al.*, 2023).

Dinas Pariwisata dan Pemuda Olahraga Bangka Selatan aktif membina pelaku ekonomi kreatif melalui sosialisasi pengemasan produk, merk, dan HKI, yang berguna untuk meningkatkan kompetensi dan kinerja mereka. Inovasi produk, penggunaan teknologi baru, dan peningkatan kapasitas produksi masih rendah (Reniati *et al.*, 2021). Pemahaman akan pentingnya inovasi meningkat, namun penelitian tentang efektivitasnya dalam memperkuat kinerja organisasi di industri kreatif masih terbatas (Mustofa *et al.*, 2022). Untuk mengisi kesenjangan tersebut,

penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model ekonomi kreatif yang tepat melalui peningkatan inovasi dan kinerja serta dampaknya terhadap daya saing di Kabupaten Bangka Selatan.

Kerangka Teoritis dan Pengembangan Hipotesis

Populasi dan Sampel Penelitian

Data yang diperoleh dari Dinas Pariwisata dan Pemuda Olahraga Bangka Selatan pada tahun 2023 seperti yang terdapat pada Tabel 1 terdapat 2.045 pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan, dimana 23 orang bergerak dibidang seni pertunjukan, 1.915 orang dibidang kuliner, 20 orang di bidang seni rupa, 2 orang di bidang televisi dan *radio*, 30 orang di bidang *fashion*, 1 orang pelaku di bidang seni musik, 7 orang di bidang percetakan (penerbitan), 33 orang di bidang kriya dan 14 orang lainnya di bidang fotografi dan video. Sedangkan untuk 8 sektor lagi masih dalam tahap perintisan. Dalam penelitian ini responden yang mengisi kuesioner sebanyak 95 orang pelaku ekonomi kreatif yang berada di wilayah Bangka Selatan, yang terdiri dari 89 orang pelaku kuliner, 1 orang pelaku fesyen, 2 orang pelaku kriya, 1 orang pelaku seni rupa, 1 orang pelaku fotografi dan 1 orang pelaku seni pertunjukan.

Tabel 1 Populasi dan Sampel Penelitian

No.	Posisi	Populasi	Sampel
1	Film, Animasi dan Video	0	0
2	Kuliner	1.915	89
3	Televisi dan Radio	2	0
4	Penerbitan	7	0
5	Fesyen	30	1
6	Desain Produk	0	0
7	Desain Komunikasi Visual	0	0
8	Musik	1	0
9	Kriya	33	2
10	Desain Interior	0	0
11	Arsitektur	0	0
12	Pengembang Permainan	0	0
13	Seni Rupa	20	1
14	Fotografi	14	1
15	Periklanan	0	0
16	Seni Pertunjukan	23	1
17	Aplikasi	0	0
	Jumlah	2.045	95

Sumber : Dinas Pariwisata dan Pemuda Olahraga Bangka Selatan, 2023

Kegiatan ekonomi suatu komunitas yang terutama berfokus pada pengembangan ide-ide yang dipikirkan dengan matang dan berfokus pada ekonomi sehingga menghasilkan hasil yang unggul (Widyakusuma, 2022). Konsep ekonomi kreatif melibatkan pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat individu atau kelompok sebagai sumber daya utama dalam menciptakan nilai tambah ekonomi (Septiyana *et al.*, 2020). Pembagian jenis-jenis ekonomi kreatif terdiri dari Pengembangan Permainan (*Game*), Arsitektur, *Desain Interior*, Musik, Seni Rupa, *Desain Produk*,

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan

Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

Fashion, Kuliner , *Film* Animasi dan Video, Fotografi, *Desain* Grafis atau *Desain* Komunikasi Visual (DKV), Televisi dan *Radio*, Kriya, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan Aplikasi.

Kreativitas mengacu pada kemampuan atau proses mental untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi yang orisinal, dan menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya (Madani *et al.*, 2023). Kreativitas juga berkaitan dengan pemikiran asosiatif, fleksibilitas mental, keberanian untuk mengambil risiko, dan kemampuan untuk berpikir di luar batas konvensional adalah beberapa unsur kunci dalam kreativitas (Al-Furqon *et al.*, 2023).

Kompetensi secara luas diakui sebagai salah satu cara paling penting untuk memahami, menggambarkan, dan mengukur kesiapan seseorang dan kesesuaiannya untuk bekerja dalam profesinya, dan kesesuaiannya untuk jenis pekerjaan tertentu (Salman, 2020). Kompetensi masyarakat dalam konteks ini tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan individu, tetapi juga melibatkan kemampuan mereka dalam mengelola sumber daya dan mengambil keputusan yang strategis untuk memajukan bidang tertentu, termasuk sektor ekonomi (Setiadi *et al.*, 2023).

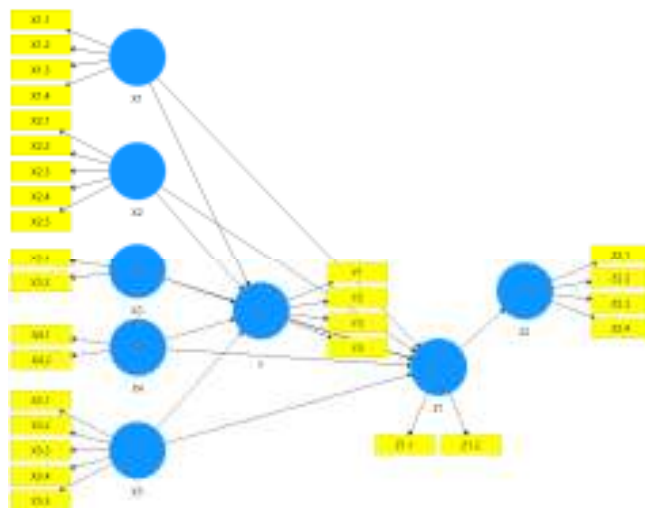
Inovasi mengacu pada konsep atau tindakan menciptakan sesuatu yang baru atau memperkenalkan perubahan pada sesuatu yang sudah ada untuk mencapai hasil yang lebih baik. Inovasi melibatkan perubahan atau pembaruan dari sesuatu yang sudah ada. Ini dapat berupa modifikasi produk, pengoptimalan proses bisnis, atau penerapan teknologi baru. Definisi dari inovasi mencakup penciptaan sesuatu yang sudah ada sebelumnya, sehingga setelah diperbarui menjadi lebih menarik dan diminati dibandingkan sebelumnya (Abdullah *et al.*, 2021).

Kinerja sering digunakan untuk menggambarkan hasil atau prestasi kerja seseorang, tim, atau organisasi. Ini dapat melibatkan pencapaian tujuan, penyelesaian tugas, atau penerapan keterampilan dan kompetensi. Kinerja adalah cara karyawan melaksanakan pekerjaan dan tugasnya sehingga, kinerja dapat dinilai berdasarkan apa yang dilakukan karyawan dalam pekerjaannya (Diana, 2019).

Menurut Susi (2020), daya saing mengacu pada kemampuan suatu daerah dalam menghasilkan lapangan kerja yang besar dan tingkat pendapatan yang tinggi sekaligus menjaga keterbukaan terhadap persaingan eksternal. Ini adalah kemampuan untuk menghasilkan barang dan jasa yang memenuhi standar pengujian internasional dan mempertahankan tingkat pendapatan yang tinggi dan berkelanjutan. Dalam beberapa bidang penting, daya saing nasional berperan dalam kapasitas suatu negara untuk membangun dan mempertahankan keunggulan kompetitif dibandingkan negara lain.

- H1. Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi ekonomi kreatif
- H2. Kompetensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi ekonomi kreatif
- H3. Akses pemerintah dalam hal ini permodalan berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi ekonomi kreatif
- H4. Infrastruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi ekonomi kreatif
- H5. Akses pasar berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi ekonomi kreatif
- H6. Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif
- H7. Kompetensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif
- H8. Akses pemerintah dalam hal ini permodalan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif
- H9. Infrastruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif
- H10. Akses pasar berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif

- H11. Inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif
H12. Kinerja ekonomi kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap daya saing



Gambar 1. Diagram Model Pengembangan Ekonomi Kreatif

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2024

Gambar 1 diatas yaitu diagram model pengembangan ekonomi kreatif yang menjelaskan tentang pengaruh variabel kreativitas (X1), kompetensi (X2), akses pemerintah (permodalan) (X3), infrastruktur (X4) dan akses pasar (X5) terhadap inovasi (Y), pengaruh variabel kreativitas (X1), kompetensi (X2), akses pemerintah (permodalan) (X3), infrastruktur (X4) dan akses pasar (X5) terhadap kinerja pelaku ekonomi kreatif (Z1), inovasi (Y) terhadap kinerja ekonomi kreatif (Z1), dan pengaruh kinerja ekonomi kreatif (Z1) terhadap daya saing (Z2).

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data dari responden, baik secara langsung maupun melalui *google form*. Peneliti akan dibantu oleh 1 orang asisten yang telah diberi pengarahan tentang prosedur yang tepat untuk menyampaikan kuesioner studi kepada peserta. Responden adalah pelaku ekonomi kreatif yang berada di Kabupaten Bangka Selatan, Provinsi Bangka Belitung. Penelitian ini menggunakan 8 konsep variabel yang terdiri 72 indikator untuk menguji hipotesis dan survei menggunakan skala ordinal. Analisis *multivariate* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* dengan teknik Partial Least Square (SEM-PLS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini responden yang mengisi kuesioner sebanyak 95 orang pelaku ekonomi kreatif yang berada di wilayah Bangka Selatan, yang terdiri dari 89 orang pelaku kuliner, 1 orang pelaku fesyen, 2 orang pelaku kriya, 1 orang pelaku seni rupa, 1 orang pelaku fotografi dan 1 orang pelaku seni pertunjukan.

Tabel 2. Profil Responden

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan

Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

Jenis Pengukuran	Keterangan	Hasil
Jenis Kelamin	Wanita	85%
	Pria	15%
Usia	>40 Tahun	51%
	31-40 Tahun	25%
	26-30 Tahun	17%
	18-25 Tahun	7%
Lama Berwirausaha	>10 Tahun	34%
	7-10 Tahun	32%
	1-3 Tahun	17%
	5-7 Tahun	11%
	3-5 Tahun	7%
Pendidikan Terakhir	SMA/SMK/MA	41%
	SD/MI	25%
	Sarjana	17%
	SMP/MTS	13%
	Diploma	3%
	Pascasarjana	1%
Jenis Usaha	Kuliner	94%
	Kriya	2%
	Fesyen	1%
	Seni Rupa	1%
	Fotografi	1%
	Seni Pertunjukan	1%

Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Variabel Kreativitas

Variabel kreativitas diukur menggunakan empat dimensi yaitu Pribadi, Proses, Produk dan Motivasi.

Tabel 3. Variabel Kreativitas

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Pribadi	x1.1	0.621	0.385	0.615
Proses	x1.2	0.834	0.695	0.305
Produk	x1.3	0.857	0.735	0.265
Motivasi	x1.4	0.899	0.809	0.191
Composite Reliability	CR	0.882		
Average Variance Extracted	AVE	0.656		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel kreativitas pada Tabel 4.34 dapat dinyatakan *valid* dan *reliabel* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

2. Variabel Kompetensi

Variabel kompetensi diukur menggunakan lima dimensi yaitu keterampilan mengerjakan tugas, keterampilan mengelola tugas, keterampilan mengambil tindakan, keterampilan bekerja sama dan keterampilan beradaptasi.

Tabel 4. Variabel Kompetensi

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Keterampilan mengerjakan tugas	x2.1	0.847	0.717	0.283
Keterampilan mengelola tugas	x2.2	0.854	0.730	0.270
Keterampilan mengambil Tindakan	x2.3	0.927	0.859	0.141
Keterampilan bekerja sama	x2.4	0.878	0.771	0.229
Keterampilan beradaptasi	x2.5	0.885	0.783	0.217
Composite Reliability	CR	0.944		
Average Variance Extracted	AVE	0.772		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel kompetensi pada Tabel 4.40 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

3. Variabel Akses Pemerintah (Permodalan)

Variabel akses pemerintah (permodalan) diukur menggunakan dua dimensi yaitu hibah dan pinjaman.

Tabel 5. Dimensi Akses Pemerintah

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Hibah	x3.1	0.812	0.660	0.340
Pinjaman	x3.2	0.856	0.734	0.266
Composite Reliability	CR	0.821		
Average Variance Extracted	AVE	0.697		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel kreativitas pada Tabel 4.43 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

4. Variabel Infrastruktur

Variabel infrastruktur diukur menggunakan dua dimensi yaitu infrastruktur ekonomi dan infrastruktur sosial.

Tabel 6. Variabel Infrastruktur

**Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja
Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan**
Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Infrastruktur ekonomi	x4.1	0.934	0.873	0.127
Infrastruktur sosial	x4.2	0.910	0.829	0.171
Composite Reliability	CR	0.919		
Average Variance Extracted	AVE	0.851		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel infrastruktur pada Tabel 4.46 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

5. Variabel Akses Pasar

Variabel akses pasar diukur menggunakan lima dimensi yaitu tingkat pertumbuhan pasar, analisis tren pasar, profitabilitas pasar, faktor kunci sukses dan saluran distribusi.

Tabel 7. Variabel Akses Pasar

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Tingkat pertumbuhan pasar	x5.1	0.809	0.654	0.346
Analisis tren pasar	x5.2	0.814	0.663	0.337
Profitabilitas pasar	x5.3	0.898	0.807	0.193
Faktor kunci sukses	x5.4	0.937	0.878	0.122
Saluran distribusi	x5.5	0.685	0.469	0.531
Composite Reliability	CR	0.918		
Average Variance Extracted	AVE	0.694		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel akses pasar pada Tabel 4.52 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

6. Variabel Inovasi

Variabel inovasi diukur menggunakan empat dimensi yaitu inovasi produk, inovasi proses, inovasi pemasaran dan inovasi organisasi.

Tabel 8. Variabel Inovasi

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Inovasi produk	y1	0.924	0.854	0.146
Inovasi proses	y2	0.937	0.878	0.122
Inovasi Pemasaran	y3	0.891	0.793	0.207
Inovasi Organisasi	y4	0.899	0.808	0.192
Composite Reliability	CR	0.952		
Average Variance Extracted	AVE	0.833		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel inovasi pada Tabel 4.57 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

7. Variabel Kinerja

Variabel kinerja diukur menggunakan dua dimensi yaitu kinerja tugas dan kinerja konstektual.

Tabel 9. Variabel Kinerja

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Kinerja tugas	z1.1	0.985	0.970	0.030
Kinerja konstektual	z1.2	0.948	0.898	0.102
Composite Reliability	CR	0.966		
Average Variance Extracted	AVE	0.934		

Sumber: Data pimer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel kinerja pada Tabel 4.60 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

8. Variabel Daya Saing

Variabel daya saing diukur menggunakan empat dimensi yaitu biaya, kualitas, waktu penyampaian dan fleksibilitas.

Tabel 10. Variabel Daya Saing

Dimensi	Kode	Loading	R2	Variance Error
Biaya	z2.1	0.866	0.749	0.251
Kualitas	z2.2	0.966	0.934	0.066
Waktu Penyampaian	z2.3	0.920	0.846	0.154
Fleksibilitas	z2.4	0.829	0.688	0.312
Composite Reliability	CR	0.942		
Average Variance Extracted	AVE	0.804		

Sumber: Data primer diolah, 2024

Semua dimensi yang digunakan mengukur variabel daya saing pada Tabel 4.65 dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

Berdasarkan hasil dari uji validitas dan reliabilitas semua variabel yaitu kreatifitas, kompetensi, akses pemerintah (permodalan), infrastruktur, akses pasar, inovasi, kinerja dan daya saing beserta semua dimensinya dapat dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan koefisien validitas dan reliabilitas memenuhi batas minimum yang ditentukan.

**Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja
Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan**
Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

Pengaruh variabel kreativitas (X1), kompetensi (X2), akses pemerintah (permodalan) (X3), infrastruktur (X4) dan akses pasar (X5) terhadap inovasi (Y) dan terhadap kinerja ekonomi kreatif (Z1) serta dampaknya terhadap daya saing (Z2)

Secara umum model penelitian menunjukkan hasil yang baik dengan *koefisien loading* faktor yaitu koefisien antara item dan dimensi, serta dimensi dengan variabel yang lebih besar dari 0.50. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut terlebih dahulu dilakukan uji kecocokan model dengan menggunakan statistik Q2 dengan hasil 0.986 atau 98.6% kecocokan model dengan data. Hasil ini menunjukkan model yang fit.

Tabel 11. Uji Hipotesis Pengaruh Variabel Kreativitas (X1), Kompetensi (X2), Akses Pemerintah (Permodalan) (X3), Infrastruktur (X4) dan Akses Pasar (X5) terhadap Inovasi (Y) dan Terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif (Z1) serta dampaknya terhadap Daya Saing (Z2)

Pengaruh	Besar Pengaruh	SE	t-hitung	p-value	Keterangan
Kreativitas (x1) → Inovasi (y)	0.113	0.072	1.562	0.121	H1 Ditolak
Kompetensi (x2) → Inovasi (y)	0.067	0.122	0.552	0.582	H2 Ditolak
Akses pemerintah (x3) → Inovasi (y)	0.111	0.106	1.041	0.301	H3 Ditolak
Infrastruktur (x4) → Inovasi (y)	0.351	0.063	5.579	0.000	H4 Diterima
Akses pasar (x5) → Inovasi (y)	0.562	0.130	4.325	0.000	H5 Diterima
Kreativitas (x1) → Kinerja (z1)	0.149	0.054	2.755	0.007	H6 Diterima
Kompetensi (x2) → Kinerja (z1)	0.241	0.093	2.599	0.011	H7 Ditolak
Akses pemerintah (x3) → Kinerja (z1)	0.007	0.075	0.093	0.926	H8 Ditolak
Infrastruktur (x4) → Kinerja (z1)	0.152	0.056	2.724	0.008	H9 Ditolak
Akses pasar (x5) → Kinerja (z1)	0.074	0.118	0.630	0.530	H10 Ditolak
Inovasi (y) → Kinerja (z1)	0.988	0.097	10.236	0.000	H11 Diterima
Kinerja (z1) → Daya Saing (z2)	0.852	0.076	11.181	0.000	H12 Diterima

Sumber: Data primer diolah, 2024

Dari Tabel 11 menjelaskan pengaruh hipotesis sebagai berikut :

1. Pengaruh Kreativitas terhadap Inovasi

Hasil p-value sebesar 0,121 yang berarti nilai p-value lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H0 diterima sedangkan H1 ditolak. Penelitian ini didapatkan hasil bahwa kreativitas berpengaruh positif tetapi tidak

signifikan. Upaya pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan, seperti semangat tinggi, ide-ide baru, dan motivasi diri maupun dari orang lain, belum signifikan terhadap inovasi. Ternyata, bukan hanya kreativitas yang dibutuhkan untuk meningkatkan inovasi, melainkan juga keterampilan teknis, kemampuan kolaboratif, kepemimpinan yang mendukung, sumber daya yang memadai, dan budaya organisasi.

2. Pengaruh Kompetensi terhadap Inovasi

Hasil p-value sebesar 0,582 yang berarti nilai p-value lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 diterima sedangkan H_2 ditolak. Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa kompetensi berpengaruh positif tetapi tidak signifikan. Pelaku ekonomi kreatif di Bangka Selatan telah bekerja dengan baik, tepat waktu, mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah, serta bekerja sama dengan baik. Namun, semua upaya ini belum signifikan terhadap inovasi. Menurut Mubarakah dkk. (2021), bukanlah kompetensi yang diperlukan untuk meningkatkan inovasi, melainkan pelatihan dan pembelajaran berkelanjutan untuk memastikan anggota tim memiliki pengetahuan dan keterampilan terbaru.

3. Akses Pemerintah (permodalan) terhadap Inovasi

Hasil p-value sebesar 0,301 yang berarti nilai p-value lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 diterima sedangkan H_3 ditolak. Penelitian ini didapatkan hasil bahwa akses pemerintah (permodalan) di Kabupaten Bangka Selatan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan. Pemerintah Kabupaten Bangka Selatan kurang memberikan informasi terkait bantuan permodalan bagi pelaku ekonomi kreatif, sehingga akses permodalan dari pemerintah tidak signifikan terhadap inovasi. Pinjaman dan hibah yang belum dinikmati secara merata oleh pelaku ekonomi kreatif, dengan sebagian besar responden membuka usaha dengan modal sendiri tanpa bantuan eksternal.

4. Pengaruh Infrastruktur terhadap Inovasi

Hasil p-value sebesar 0,000 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak sedangkan H_4 diterima. Penelitian ini didapatkan hasil bahwa infrastruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi di Kabupaten Bangka Selatan, sama dengan pendapat Prajanti (2021) bahwa infrastruktur berpengaruh signifikan terhadap inovasi. Pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan memiliki infrastruktur yang memadai, tempat usaha yang layak, dan kendaraan pendukung. Infrastruktur ini memungkinkan mereka untuk berinovasi dalam mengembangkan usaha. Artiningsih dkk. (2020) menyatakan bahwa pembangunan infrastruktur yang baik dan memadai merupakan langkah penting untuk mendorong pertumbuhan dan kinerja ekonomi kreatif.

5. Pengaruh Akses Pasar terhadap Inovasi

Hasil p-value sebesar 0,000 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak sedangkan H_5 diterima. Akses pasar berpengaruh positif dan signifikan terhadap inovasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa orientasi pasar dan inovasi produk penting untuk meningkatkan kinerja pemasaran dan keunggulan bersaing. Pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan harus

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan

Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

mempertimbangkan pertumbuhan pasar, analisis tren, profitabilitas, faktor kunci sukses, dan saluran distribusi yang baik. Wahyono & Hutahayan (2021) menyatakan bahwa industri kreatif perlu fokus pada strategi yang menggabungkan orientasi pasar, inovasi, dan kreativitas produk untuk hasil yang optimal.

6. Pengaruh Kreativitas terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif

Hasil p-value sebesar 0,007 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak sedangkan H_6 diterima. Pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan dapat bekerja sama dengan pekerja mereka, menghargai hasil pekerjaan bawahan, dan selalu berusaha menghasilkan produk baru untuk menarik pelanggan. Mereka juga memotivasi diri sendiri untuk meningkatkan kinerja, karena motivasi terbaik berasal dari dalam diri.

7. Pengaruh Kompetensi terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif

Hasil p-value sebesar 0,011 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 diterima sedangkan H_7 ditolak. Di Kabupaten Bangka Selatan, kompetensi berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif. Meskipun pelaku ekonomi kreatif memiliki kompetensi yang baik, banyak yang belum memanfaatkan teknologi dan media sosial secara efektif, sehingga masih memerlukan bantuan eksternal dan mengalami keterbatasan dalam meningkatkan kinerjanya.

8. Pengaruh Akses Pemerintah (permodalan) terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif

Hasil p-value sebesar 0,926 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 diterima sedangkan H_8 ditolak. Akses permodalan pemerintah berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan, disebabkan oleh kurangnya pemahaman pelaku ekonomi kreatif tentang cara mengakses permodalan. Menurut Rusyadi dkk. (2022), ketidaktahuan mengenai program-program yang tersedia atau cara mengajukan permohonan dapat menghalangi pelaku ekonomi kreatif.

9. Pengaruh Infrastruktur terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif

Besar pengaruh sebesar 0,152, SE 0,056, t-hitung 2,724 dan hasil p-value sebesar 0,008. Hal ini menyatakan bahwa hasil penelitian untuk infrastruktur terhadap kinerja ekonomi kreatif positif tetapi tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H_0 diterima sedangkan H_9 ditolak. Infrastruktur berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. Meskipun para pelaku memiliki infrastruktur yang memadai, hasil penelitian menunjukkan bahwa hal ini belum menjamin peningkatan kinerja. Menurut Angelia & Gultom (2020), infrastruktur tidak berpengaruh terhadap kinerja ekonomi kreatif, karena peningkatan keterampilan dan pengetahuan melalui pendidikan dan pelatihan juga diperlukan untuk meningkatkan kinerja ekonomi kreatif.

10. Pengaruh Akses Pasar terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif

Hasil p-value sebesar 0,530 yang berarti nilai p-value lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga tidak signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H0 diterima sedangkan H10 ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa akses pasar berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan, karena kinerja lebih dipengaruhi oleh faktor lain seperti kreativitas. Meskipun akses pasar sudah baik, hal ini tidak menjamin kinerja yang optimal. Pelaku ekonomi kreatif perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan, terutama dalam promosi. Banyak pelaku ekonomi kreatif yang belum memanfaatkan media sosial secara maksimal sebagai sarana promosi.

11. Pengaruh Inovasi terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif

Hasil p-value sebesar 0,000 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H0 ditolak sedangkan H11 diterima. Inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan, karena pelaku ekonomi kreatif di daerah tersebut menunjukkan tingkat inovasi yang tinggi dalam mengelola usaha mereka. Inovasi yang baik berdampak positif pada kinerja usaha. Pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Bangka Selatan selalu menyediakan produk berkualitas dan sering menunjukkan proses produksi kepada pelanggan, yang dapat menarik minat pembeli.

12. Pengaruh Kinerja Ekonomi Kreatif terhadap Daya Saing

Hasil p-value sebesar 0,000 yang berarti nilai p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05 sehingga signifikan. Oleh karena itu didapatkan hasil bahwa H0 ditolak sedangkan H12 diterima. Kinerja ekonomi kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap daya saing di Kabupaten Bangka Selatan. Semakin banyak permintaan pelanggan menunjukkan kepercayaan terhadap usaha yang dijalani dan mengindikasikan perlunya peningkatan kinerja. Pelaku ekonomi kreatif secara konsisten memperbaiki kualitas kerja, menjaga disiplin, menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, dan memiliki tim yang solid dan dapat diandalkan.

Kebaruan (*Novelty*) Penelitian

1. Penelitian ini sangat komprehensif karena menganalisa pengaruh kreativitas, kompetensi, akses pemerintah (permodalan), infrastruktur dan akses pasar terhadap inovasi.
2. Menganalisa pengaruh kreativitas, kompetensi, akses pemerintah (permodalan), infrastruktur dan akses pasar terhadap kinerja ekonomi kreatif.
3. Menganalisa pengaruh inovasi terhadap kinerja ekonomi kreatif dan pengaruh kinerja terhadap daya saing.
4. Penelitian ini menghasilkan suatu model pengembangan ekonomi kreatif dalam menciptakan daya saing.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan proses pengumpulan dan pengolahan data serta analisis, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut: (1) Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa variabel Kreativitas, Kompetensi dan Daya Saing masuk dalam penilaian sangat baik. Kemudian untuk variabel Infrastruktur, Akses Pasar, Inovasi dan Kinerja Ekonomi Kreatif masuk dalam penilaian baik. Sedangkan untuk variabel Akses Pemerintah (Permodalan) masuk dalam kategori cukup

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan

Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

baik. (2) Kreativitas berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Inovasi Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (3) Kompetensi berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Inovasi Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (4) Akses Pemerintah (Permodalan) berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Inovasi Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (5) Infrastruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap Inovasi Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (6) Akses Pasar berpengaruh positif dan signifikan terhadap Inovasi Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (7) Kreativitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (8) Kompetensi berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (9) Akses Pemerintah (Permodalan) berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (10) Infrastruktur berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (11) Akses Pasar berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (12) Inovasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kinerja Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan. (13) Kinerja Ekonomi Kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap Daya Saing Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan.

Berikut beberapa saran dari peneliti yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak yang bersangkutan :

1. Untuk Pelaku Ekonomi Kreatif di Kabupaten Bangka Selatan : Penelitian ini dapat menjadi panduan untuk mengembangkan potensi dan ide pelaku ekonomi kreatif, melalui pelatihan untuk meningkatkan kompetensi dan daya saing sebagai wirausaha. Selain itu, pelaku ekonomi kreatif disarankan untuk berwisata ke daerah lain atau melihat produk orang lain guna menambah pengetahuan dan meningkatkan kinerja serta daya saing.
2. Untuk Pemerintah Daerah Kabupaten Bangka Selatan : Memberikan informasi kepada pelaku usaha tentang cara mendapatkan pinjaman atau hibah, serta memastikan bantuan dana disalurkan secara merata, termasuk ke daerah yang jauh dari pusat kota Toboali. Selain itu, perlu meningkatkan infrastruktur, memberikan pelatihan intensif untuk meningkatkan kompetensi dan daya saing, serta mengadakan lomba untuk mendorong kreativitas, kompetensi, dan inovasi pelaku ekonomi kreatif..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., Riyanti, M. T., Wardoyo, B. T., Hidayah, N., & Sobandi, B. (2021). Inovasi UKM Batik di Masa Pandemi (Studi Kasus: Rumah Batik Komar, Bandung). In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*.
- Al-furqon, R., Aisyah, S., Anshori, M. I., & Madura, U. T. (2023). Conscientiousness and Creativity : Unraveling the. In *Jurnal Riset dan Inovasi Manajemen* (Vol. 1, Issue 3).
- Diana, Y. (2019). Pengaruh Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Housekeeping Departement Pada Hotel Bintan Lagoon Resort. In *Jurnal Manajemen Tools* (Vol. 53, Issue 9).
- Fadholi, A., & Adzani, R. (2018). Analisis Frekuensi Curah Hujan Ekstrem Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Data Climate Hazard Group Infra-Red Precipitation With Station (CHIRPS). *Jurnal Pendidikan Geografi*, 18(1), 22–32.

- Hamsani, H., Rosalina, E., & ... (2021). Implementasi strategi 7s dalam meningkatkan daya saing UMKM. In *Prosiding Seminar Hukum*
- Harjawati, T. (2020). Model Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Syariah Di Provinsi Banten. In *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.31000/almaal.v1i2.1934>
- Laura, N., Sari, R. D., Setiawan, I., & Herdiyanti. (2018). The Role of Community Social Capital in Managing Natural Potential as a Survival Strategy in Dusung Limang, Kelapa District, Bangka Barat Regency. In *Society* (Vol. 6, Issue 2).
- Madani Nusantara, I., Sunan Gunung Djati Bandung Jl Lio Balandongan No, U., & Kec Citamiang Kota Sukabumi, C. (2023). Implementasi Model Pembelajaran STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di RA Al-Manshuriyah Kota Sukabumi Neneng Nur Mulyawan Safwandy Nugraha. In *Bahasa dan Matematika* (Vol. 1, Issue 5).
- Mustofa, M. S., Mulyono2, K. B., & Rahman, M. F. (2022). Strategi Belajar Wirausahawan dalam Membangun Kapabilitas Inovasi Bisnis di Kota Semarang. In *Book Chapter Konservasi Pendidikan Jilid 1* (Vol. 02, Issue 03).
- Nurjanah, N., Meiriyanti, R., & Sutrisno, S. (2023). Pengaruh Motivasi, Inovasi, Dan Kompetensi Terhadap Keberhasilan UMKM Dengan Kemampuan Usaha Sebagai Variabel Intervening. In *Rimba* (Vol. 1, Issue 3).
- Reniaty, R., Sumiyati, S., & Akbar, M. F. (2021). Pelatihan pengolahan ikan dan pengemasan produk pertanian untuk pengembangan industri hilir desa Labuh Air Pandan. In *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3442>
- Rumyantsev, A. (2018). Research and Innovation Activity in the Region as a Driver of Its Sustainable Economic Development. In *Economic and social changes: facts, trends, forecast / Экономические и социальные перемены: факты, тенденции, прогноз* (Vol. 11, Issue 2 (56)). <https://doi.org/10.15838/esc.2018.2.56.6>
- Septiyana, L., Nizaruddin, N., Rahmawati, N. I., Atma, S. R., Putri, A. S., & Astuti, N. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Masyarakat Melalui Pengolahan Makanan Tradisional Kerupuk Dapros Di Desa Gunung Rejo. In *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.32332/d.v2i1.1979>
- Setiadi, M. T., Rahayu, B., Utari, T., Zainurossalamia ZA, S., & Yunita, E. A. (2023). Pemberdayaan Wirausaha Wanita di Permukiman Kumuh Urban: Pendekatan Penelitian Aksi. In *Jurnal Abdimas Peradaban* (Vol. 4, Issue 2). <https://doi.org/10.54783/ap.v4i2.23>
- Subagio, H. R., Endriawan, D., & Trihanondo, D. (2019). Analisis Aktivitas Seni Rupa Kekinian Pada 16 Subsektor Ekonomi Kreatif Terhadap Kepariwisata Di Kota Bandung. In *eProceedings of Art & Design* (Vol. 6, Issue 1).
- Subekti, P., Hafiar, H., Prastowo, F. A. A., & Masrina, D. (2022). Pemberdayaan Generasi Muda Melalui Pengenalan dan Pelatihan Kewirausahaan di Kabupaten Pangandaran. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.408>
- Supian, R., & Hukom, A. (2023). Potensi Ekonomi Kreatif Dalam Mengatasi Pengangguran di

**Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Peningkatan Inovasi Dan Kinerja
Serta Dampaknya Terhadap Daya Saing Di Kabupaten Bangka Selatan**

Meidarina Yunfin, Reniati dan Hamsani

Provinsi Kalimantan Tengah. *Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Manajemen Bisnis*, 2(2), 208–220.

Widyakusuma, A. (2022). Arsitektur sebagai Subsektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Melalui Desain Bangunan dengan Fungsi Komersial yang Melibatkan Imajinasi, Ide, dan Kreatifitas Perancang (Studi Kasus Tipologi Bangunan Hotel dan Kantor). *Prosiding Seminar Nasional Universitas Borobudur*, 122–138.

Yunfin, M., Kusumah, E. P., Ms, M., Reniati, R., Ekonomi, F., & Lampung, U. (2023). *Revisit Intention Framework : Is It Real That Cultural Contact and Destination Attractiveness Can Have Direct Impact ?* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24252/minds.v10i2.36478>