

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Revolusi industri telah mengubah cara manusia bekerja dari yang dahulunya begitu tradisional, kini beralih semakin *modern* dengan tujuan semata demi meningkatnya produktivitas di dunia industri dari hulu sampai ke hilir. Revolusi merupakan berubahnya corak sosial dan kebudayaan serta kebiasaan masyarakat umum yang menyangkut dasar atau pokok-pokok kehidupan masyarakat secara singkat. Industri diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengolah bahan dari yang tadinya berbentuk mentah menjadi barang jadi yang memiliki nilai dan bermutu tinggi (Harahap, 2019).

Revolusi industri dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang berlangsung cepat dalam pelaksanaan proses produksi dimana yang semula pekerjaan proses produksi itu dikerjakan oleh manusia digantikan oleh mesin, sedangkan barang yang diproduksi mempunyai nilai tambah (*value added*) yang komersial (Fonna, 2019). Tujuan revolusi industri adalah untuk mengefesienkan segala bentuk proses dalam dunia industri, sehingga mampu mentransformasi perekonomian suatu negara untuk dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

Revolusi industri ini pun sedang berjalan dari masa ke masa. Beberapa dekade terakhir ini sudah dapat disebut memasuki fase ke 4.0. Perubahan dari fase ke fase tersebut memberikan perbedaan pada sisi kegunaannya. Fase 1.0 bertempuh

pada penemuan mesin yang menitikberatkan pada mekanisasi produksi. Fase 2.0 sudah beranjak pada proses produksi massal yang terintegrasi dengan *quality control* dan standarisasi. Fase 3.0 memasuki fase keseragaman secara massal yang bertumpu pada integrasi komputerisasi. Fase 4.0 telah menghadirkan digitalisasi dan otomatisasi perpaduan internet dengan manufaktur (Fonna, 2019).

Pada revolusi industri 1.0 merupakan revolusi tahapan awal yang terjadi pada abad ke-18 (Cholily *et al.*, 2019). Revolusi industri 1.0 berlangsung periode antara tahun 1750-1930. Saat itu terjadi perubahan secara besar-besaran di bidang pertanian, manufaktur, pertambangan, transportasi, dan teknologi serta memiliki banyak dampak yang mendalam terhadap kondisi sosial, ekonomi, dan budaya di dunia. Dimulai dari Inggris dan kemudian menyebar ke seluruh dunia. Kemunculan mesin uap pada abad ke-18 telah berhasil mengakselerasi perekonomian secara drastis dimana dalam jangka waktu dua abad telah mampu meningkatkan penghasilan perkapita negara-negara di dunia (Satya, 2018).

Revolusi industri yang kedua terjadi pada akhir abad ke-19 yang dimana mesin-mesin produksi ditenagai oleh listrik. Revolusi industri generasi 2.0 ditandai dengan kemunculan pembangkit tenaga listrik dan motor pembakaran dalam (*combustionchamber*). Penemuan ini memicu kemunculan pesawat telepon, mobil, pesawat terbang dan lain sebagainya yang mengubah wajah dunia secara signifikan (Sawitri, 2019). Revolusi industri 2.0 dikenal sebagai revolusi teknologi. Revolusi ini ditandai dengan penggunaan dan produksi besi dan baja dalam skala besar, meluasnya penggunaan tenaga uap, mesin telegraf. Selain itu minyak bumi mulai ditemukan dan digunakan secara luas (Satya, 2018).

Kemunculan teknologi digital dan internet menandai dimulainya revolusi industri 3.0. Teknologi digital telah menguasai industri media dan ritel. Revolusi industri ketiga mengubah pola relasi dan komunikasi masyarakat kontemporer. Revolusi ini telah mempersingkat jarak dan waktu. Revolusi industri 3.0 lahir pada awal 1970, kemunculan revolusi industri 3.0 mengubah lagi peradaban dunia yang dimana pada peradaban ini sudah menggunakan sistem otomatisasi yang dikontrol oleh komputer (Marsudi & Widjaja, 2019).

Sampai saat dimana revolusi industri 4.0 dimana masa yang ditandai dengan adanya konektivitas manusia, mesin, dan data semuanya disatukan dalam bentuk virtual (Prasetyo & Sutopo, 2017). Fenomena pemanfaatan teknologi digital dalam kehidupan manusia di revolusi industri 4.0 semakin meningkat tajam. Kehadiran revolusi industri 4.0 berupa peningkatan perkembangan teknologi canggih yang berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia seperti kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), perdagangan digital (*e-commerce*), *big data*, teknologi finansial, hingga penggunaan robot (Abdullah, 2019).

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas (*borderless*) dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas (*unlimited*), karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin (Rohida, 2018).

Berbicara mengenai revolusi industri tidak terlepas dengan peradaban suatu masyarakat yang terlibat. Sejauh ini peradaban masyarakat (*era society*) sedang menuju pada *society 5.0* (Ardinata *et al.*, 2022). Perjalanan sejarah menuju *society 5.0* dimulai dari *society 1.0* yang didefinisikan sebagai pemburu-pengumpul (*hunting-gathering*) yang dimana merupakan tahap awal perkembangan manusia, *society 2.0* yang disebut sebagai *agricultural revolution*, *society 3.0* yang sudah memasuki fase *industrial*, dan *society 4.0* yang dikenal dengan era *information* (Handayani & Muliastri, 2020).

Pada era *society 5.0* setiap perilaku kehidupan akan diterjemahkan dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) kemudian akan ditransformasikan dengan jutaan data melalui internet (*internet of things*). Hasil penerjemahan tersebut akan didedikasikan menjadi suatu kearifan baru yang akan meningkatkan kemampuan manusia dalam membuka peluang baru (Mumtaha & Khoiri, 2019). Konsep revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* tidak memiliki perbedaan yang jauh, yaitu revolusi industri 4.0 menggunakan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sedangkan *society 5.0* memfokuskan kepada komponen manusianya. Internet bukan hanya sebagai informasi melainkan untuk menjalani kehidupan, sehingga perkembangan teknologi meminimalisir adanya kesenjangan (Puspita *et al.*, 2020).

Terlepas dari perkembangan revolusi industri dan era *society* saat ini, perubahan global yang begitu cepat mengakibatkan semua sendi kehidupan ikut berubah, sehingga perubahan yang kita alami bukan hanya terletak pada komunikasi, teknologi, transportasi, informasi, perdagangan, kesehatan, keamanan, pertanian dan politik saja tetapi berkaitan juga dengan perilaku manusia yang

memicu munculnya megatren baru. Disrupsi merupakan inovasi mengambil alih sistem lama dengan teknologi digital yang lebih efisien dan berguna. Disrupsi mengganggu perilaku manusia dan menggambarkan perubahan perilaku yang berkelanjutan. Istilah VUCA ditandai dengan ciri-ciri perubahan yang begitu cepat, masif dengan alur yang sulit ditebak (*Volatility*), menyebabkan ketidakpastian (*Uncertainty*), mengakibatkan kompleksitas hubungan diantara faktor penyebab perubahan (*Complexity*), ketidakjelasan arah perubahan yang menyebabkan kebingungan (*Ambiguity*), globalisasi, digitalisasi dan perubahan sikap kerja terutama pada kaum milenial (Ulfah *et al.*, 2022).

Disrupsi telah terjadi pada berbagai aspek kehidupan dan keilmuan serta tentu saja bidang akuntansi tidak ketinggalan. VUCA membuat dunia yang sekarang mudah sekali berubah, hal yang tidak terduga, faktor yang sulit dikontrol, dan juga kebenaran serta realitas menjadi sangat subjektif. Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor berkurangnya jumlah sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam suatu perusahaan termasuk profesi akuntan (Fitriani, 2022). Tidak dapat dipungkiri profesi akuntan bisa saja tergantikan dengan robot yang melakukan tugas-tugas dasar seperti pencatatan transaksi harian hingga mengolahnya menjadi laporan keuangan. Profesi akuntan menjadi dipandang sebelah mata dengan perkembangan teknologi terhadap pekerjaan akuntan, hal ini seharusnya dapat menjadi peluang serta tantangan bagi profesi akuntan sehingga kemampuan serta keterampilan seorang akuntan juga harus mengikuti perkembangan zaman saat ini (Rosmida, 2019).

Tiap orang harus membekali dirinya dengan kemampuan dan keterampilan abad 21 (*21st Century Skills*) untuk menghadapi *Megatrend Global* atau yang dikenal dengan istilah VUCA, yaitu keterampilan untuk berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Selain itu, keterampilan mencari, mengelola dan menyampaikan informasi serta terampil menggunakan informasi dan teknologi (Poernomo, 2020).

Kemampuan dan keterampilan seorang akuntan harus berkembang karena perannya dalam zaman revolusi industri 4.0 ini adalah menyediakan *insight* atas data, menganalisis, mengecek, dan juga menginterpretasikan hasil. Bukan hanya sekedar mengikuti ujian kompetensi dan mengolah data saja namun juga penguasaan *soft skill*, integritas dan lain sebagainya untuk mengatur segala strategi mempertahankan akuntan yang akuntabel, integritas, objektif, serta profesionalisme (Kurniawan & Badriatin, 2019).

Setiap tahapan revolusi industri tersebut dipengaruhi oleh sebuah “motor penggerak” yang disebut kreativitas. Motor penggerak ini merupakan aspek penting dalam menjalankan dan mengembangkan teknologi. Tanpa adanya motor penggerak kreativitas tersebut, teknologi hanya akan menjadi sebuah kendaraan yang sia-sia. Namun kreativitas tidak bergerak secara independen. Kreativitas sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya. Kondisi ini terkadang dapat melahirkan kreativitas yang sangat revolusioner dalam peradaban manusia (Wasista, 2019).

Adanya perubahan yang cepat dan tingginya ketidakpastian diperlukan kreativitas untuk mencapai keberlangsungan hidup pada saat ini. Sumber daya yang memiliki kreativitas dapat menghasilkan ide-ide baru dan inovatif yang sangat diperlukan (Amabile & Pillemer, 2014). Di masa krisis yang berkejang, ketika organisasi menghadapi tantangan yang tidak terduga, kreativitas menjadi sangat penting (Anderson *et al.*, 2014). Kreativitas sebagai cara mengatasi ketidakpastian dengan menantang asumsi-asumsi lama dan mencoba hal-hal baru (Amabile & Pillemer, 2014).

Kinerja kreatif mengacu pada kreativitas individu dan termasuk pengambilan risiko, mengadopsi cara berpikir dan melakukan yang baru, serta memulai perubahan (Goh *et al.*, 2020). Kinerja kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah (Setiawan *et al.*, 2020). Ide dapat diperoleh dari proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Kreativitas seseorang dapat berasal dari pengetahuan atau ide yang sudah ada sebelumnya dan dikembangkan kembali menjadi pengetahuan atau ide baru (Darvishmotevalia *et al.*, 2018).

Teknologi merupakan sebuah sarana yang dapat membantu aktivitas dan kelangsungan bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi zaman sekarang sudah mencapai titik yang disebut "*Industry 4.0 and Society 5.0*". Perkembangan tersebut juga menuntut sebagian aspek bidang pekerjaan untuk bisa semakin kreatif dan inovatif. *Creative Performance* merupakan *output* dari pekerjaan yang ditambahkan dengan nilai-nilai kreativitas selama proses pembentukan dari input pekerjaan (Kempa & Eric, 2020).

Tabel 1 Peringkat Indonesia dalam GII (2020-2022)

<i>GIYR</i>	<i>GI</i>	<i>Innovation inputs</i>	<i>Innovation outputs</i>
2020	85	91	76
2021	87	87	84
2022	75	72	74

Sumber: WIPO (2022)

Berdasarkan data *Global Innovation Index* tahun 2022 yang dilakukan oleh Organisasi Kekayaan Intelektual Dunia atau *World Intellectual Property Organization* (WIPO), Indonesia berada di peringkat ke-75 dalam daftar dengan nilai indeks inovasi 27,9. Posisi Indonesia diapit oleh Georgia dan Jamaika yang masing-masing di posisi ke-74 dan 76. WIPO melakukan pemeringkatan tersebut berdasarkan kriteria, seperti modal manusia, institusi, teknologi, dan output kreatif serta kecanggihan pasar dan bisnis. Meski berhasil masuk ke peringkat 80 besar, sayangnya Indonesia masih berada jauh di bawah beberapa negara dengan ekonomi menengah di wilayah Asia Tenggara lainnya (WIPO, 2022).

Sumber daya manusia merupakan sumber daya, aset, dan kemampuan yang berharga, langka, tidak dapat diganti, atau tidak dapat ditiru dengan sempurna sehingga dapat menjadi sumber penting bagi keunggulan kompetitif dan berkelanjutan (Sa'diyah & Yuhertiana, 2021). Kreativitas menjadi faktor penting dalam *creative performance*. Ide-ide kreatif dapat memberikan solusi baru dan menyarankan perubahan yang mendukung pertumbuhan. Namun, kreativitas tidak hanya bergantung pada persepsi individu, tetapi juga kombinasi dari sifat-sifat pribadi, motivasi, lingkungan sosial, kesadaran, emosi, dan kasih sayang. Kecerdasan emosional dapat meningkatkan atau menghambat kreativitas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh **Aryaningtyas et al. (2020)** menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik akan mampu

menyelesaikan semua pekerjaan, bahkan mampu menciptakan inovasi dan kreativitas dalam pekerjaan mereka seperti menghasilkan ide-ide baru dan berguna untuk memperoleh hasil yang bermanfaat.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, era VUCA menjadi tantangan baru pada saat ini. Tantangan yang muncul akan membuat seseorang terlatih dan dituntut untuk dapat mengendalikan diri, sehingga timbul keyakinan besar dari dirinya dalam menyelesaikan pekerjaan, keyakinan besar ini disebut dengan *Locus of Control*. Adanya *locus of control* (pusat kendali) bagi seseorang merupakan salah satu hal yang mendukung adanya kreativitas sehingga tercipta performa yang baik. *Locus of control* juga dapat mengukur kemampuan seseorang dalam menguasai keadaan sekitar atau mengontrol apa yang terjadi pada dirinya ketika berhasil ataupun gagal. Penelitian yang dilakukan oleh **Safrizal et al. (2020)** membuktikan bahwa semakin tinggi seseorang memiliki *locus of control* maka semakin meningkat pula kreativitas seseorang. Adanya kendali diri dari seseorang dalam menyelesaikan masalah akan mengembangkan kreativitas dengan sendirinya, karena terdapat motivasi yang tinggi dari dalam dirinya untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Berbicara mengenai kreativitas, efikasi diri kreatif menjadi salah satu faktor yang mempengaruhinya. *Creative self efficacy* merupakan kepercayaan diri seseorang bahwa dirinya mampu untuk menampilkan hal-hal yang kreatif. Seseorang yang merasa dirinya mampu dan merasa memiliki potensi akan keberhasilan lebih mungkin terlibat didalam penugasan, karena perasaan percaya diri ini mampu menjadi motivasi untuk berperilaku lebih tinggi. Dalam penelitian

Saragih & Siahaan (2021) membuktikan bahwa apabila seseorang semakin memiliki rasa percaya diri dalam kreativitas maka seseorang juga akan semakin kreatif. Penciptaan kreativitas dihasilkan dari kemampuan efikasi diri kreatif, efikasi diri tinggi maka seseorang semakin mampu berperilaku kreatif.

Pada dunia pekerjaan bukan hanya mengunggulkan kemampuan *Intelligence Quotient* (IQ) namun juga dibutuhkan *interpersonal skill*. Bagi beberapa perusahaan, *interpersonal skill* lebih dibutuhkan dalam berkomunikasi dan sering dijadikan syarat utama perusahaan dalam menerima karyawan. *Interpersonal skill* adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki seseorang dalam hubungannya dengan orang lain, kecakapan atau keterampilan untuk berkomunikasi baik verbal maupun non-verbal. *Interpersonal skill* dapat dikaitkan dengan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.

Penelitian yang dilakukan oleh Suhartono & Machmuddah (2020) menunjukkan bahwa *interpersonal skill* mempengaruhi tingkat kematangan, pengalaman sebelumnya, serta keadaan mental dan emosi secara serasi. Kemampuan abstrak atau tidak tampak diperlukan untuk kesuksesan seseorang, seperti kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak dan temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara dan gerak tubuh orang lain (isyarat), dan kemampuan untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang merupakan bagian dari kecerdasan *interpersonal* sehingga kemampuan-kemampuan tidak terlihat yang dimiliki oleh

seseorang akan berpengaruh terhadap kesiapan kerja. Pada penelitian yang juga dilakukan oleh **Sulistyaniningsih et al. (2022)** membuktikan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal berpengaruh terhadap peningkatan kinerja. Komunikasi interpersonal yang baik tentu akan memudahkan seseorang untuk saling berkoordinasi satu dengan yang lainnya, saling bertukar pikiran, saran dan pendapat khususnya jika ada suatu aturan atau keputusan baru. Tanpa sosialisasi yang baik tentu saja setiap hal baru yang mungkin datang tidak tersampaikan dengan baik, sehingga berdampak pada kinerja seseorang.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan individu untuk mencari cara, strategi, ide, atau gagasan baru tentang bagaimana memperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan. Kemampuan melihat masalah dari perspektif yang berbeda, kemampuan menyelaraskan ide dengan masalah yang ada, kemampuan membujuk orang lain dan keterampilan intelektual lainnya merupakan beberapa faktor yang menjadi penentu kreativitas individu. Pemikiran kritis merupakan sesuatu yang bisa membantu seseorang dalam menentukan apa yang dipercayainya. Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir dengan jernih dan rasional mengenai apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercayai. Proses dimana seseorang harus membuat penilaian yang rasional, logis, sistematis, dan dipikirkan secara matang adalah proses dalam berpikir kritis (Wati & Sari, 2023).

Setelah serangkaian uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini tertarik untuk meneliti terkait pengaruh *emotional intelligence*, *locus of control*, *creative self efficacy*, dan *interpersonal communication* terhadap *creative performance*. Penelitian ini juga menambahkan *critical thinking* sebagai

variabel moderasi. Berdasarkan latar belakang dan perbedaan penelitian tersebut, membuat peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang berjudul “*Creative Performance: Wujud Kesiapan Mahasiswa Akuntansi dalam Menghadapi Era VUCA (Volatility, Uncertainty, Complexity, and Ambiguity) dengan Critical Thinking Sebagai Variabel Moderasi*”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, perumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *emotional intelligence* berpengaruh terhadap *creative performance*?
2. Apakah *locus of control* berpengaruh terhadap *creative performance*?
3. Apakah *creative self efficacy* berpengaruh terhadap *creative performance*?
4. Apakah *interpersonal communication* berpengaruh terhadap *creative performance*?
5. Apakah *critical thinking* memoderasi *emotional intelligence* terhadap *creative performance*?
6. Apakah *critical thinking* memoderasi *locus of control* terhadap *creative performance*?
7. Apakah *critical thinking* memoderasi *creative self efficacy* terhadap *creative performance*?

8. Apakah *critical thinking* memoderasi *interpersonal communication* terhadap *creative performance*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empiris, menganalisis, dan membuktikan terkait:

1. Pengaruh *emotional intelligence* terhadap *creative performance*.
2. Pengaruh *locus of control* terhadap *creative performance*.
3. Pengaruh *creative self efficacy* terhadap *creative performance*.
4. Pengaruh *interpersonal communication* terhadap *creative performance*.
5. *Critical thinking* memoderasi *emotional intelligence* terhadap *creative performance*.
6. *Critical thinking* memoderasi *locus of control* terhadap *creative performance*.
7. *Critical thinking* memoderasi *creative self efficacy* terhadap *creative performance*.
8. *Critical thinking* memoderasi *emotional intelligence* terhadap *creative performance*.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi banyak pihak, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan terkait keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi era disrupsi saat ini dan juga menambah pengetahuan dan wawasan terkait *creative performance* guna beradaptasi dengan perubahan yang terjadi saat ini.

b. Bagi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, gambaran, referensi, dan bukti empiris mengenai pengaruh *emotional intelligence*, *locus of control*, *creative self efficacy*, *interpersonal communication* terhadap *creative performance* jika dimoderasi dengan *critical thinking*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi lebih lanjut terkait *creative performance* yang diperlukan guna menghadapi era disrupsi yang terjadi saat ini, serta diharapkan mampu memberikan masukan dan upaya kepada tiap individu sehingga mampu meningkatkan *mindset*, riset, kreativitas dan inovasi yang membuat sumber daya manusia (SDM) menjadi berkualitas.