

ABSTRAK

Paradigma *Knowledge-Based Economy* (KBE) mendorong terbentuknya industri kreatif. Industri kreatif menekankan kehadiran properti intelektual untuk menciptakan daya beda melalui inovasi terhadap kompetitornya. Inovasi berangkat dari sumber daya manusia (SDM), proses, dan teknologi dalam industri kreatif. Ketiga komponen ini menjadi tantangan bagi industri kreatif untuk dikembangkan. Pertama, SDM mendasarkan pada kemampuan dan kompetensi departemen SDM dalam mendorong fungsi operasional dalam mengolah bahan baku menjadi produk yang bernilai unik. Kedua, proses berkaitan dengan kebutuhan pengetahuan yang digunakan untuk memperbaiki metode produksi dalam industri kreatif. Fakta ini sejalan dengan industri kreatif yang fluktuatif, dimana meskipun cenderung mengalami peningkatan, namun beberapa aspek masih menjadi kendala, diantaranya stagnasi produksi baru sebesar 34% dan jangkauan pasar sebesar 43%, ini berakar dari SDM yang masih kurang profesional dan kompetitif. SDM yang dianggap tidak kompetitif juga merujuk pada lemahnya peran *Information Technology* (IT) *Capability*, yang merupakan komponen strategis ketiga dalam membangun inovasi dan mendorong *Organizational Performance*. Namun, dalam banyak studi sebelumnya ditemukan “insignifikansi” peran IT *Capability* terhadap *Organizational Performance* yang diakibatkan rendahnya *human capital* dalam berbagai sector bisnis. Kontradiksi hasil studi peran IT *Capability* terhadap *Organizational Performance* menjadi *contradictory evidence gap*. Tujuan penelitian adalah (a) membangun konsep mediasi dengan mengembangkan variabel yang digunakan untuk mengungkit peran IT *Capability* dalam pengaruhnya terhadap *Organizational Performance*. (b) mengembangkan model *Organization Development and Change* yang digunakan dalam mode pengembangan organisasi melalui peran *learning* dalam rangka menciptakan kompetensi dan *Readiness to Change* dalam organisasi melalui konteks IT *Capability*. Responden penelitian ini adalah manajer/pemilik bisnis industry kreatif berbasis desain dengan sampel sebanyak 248. *Trust-Based Active Participation* (TBAP) yang merupakan kebaruan konsep yang dibangun dalam grand teori *Learning Organization* (LO), ditawarkan untuk mengungkit peran IT *Capability* terhadap *Organizational Performance*. TBAP dalam preposisinya merupakan daya ikat sosial kognitif dari *Organizational Learning* (OL) yang memfasilitasi hadirnya efikasi elemen organisasi untuk berpartisipasi aktif dalam induksi pengetahuan dengan menekankan *trust* sebagai sebuah nilai krusial. Imbas TBAP dalam organisasi memperkuat hadirnya *positive interaction*, *cohesiveness*, maupun *response time*, sebagai akselerasi bentuk belajar. Implikasi studi ini diantaranya: (1) memberikan bukti bahwa TBAP yang diturunkan dalam teori LO memberikan dampak memperbesar peran IT *Capability* ($\beta = 0.960$) terhadap *Organizational Performance* ($\beta = 0.798$) dan memediasi secara parsial ($\beta = 0.766$). TBAP menjadi bagian dalam perspektif organisasi sebagai makhluk hidup (*human beings*) dengan menekankan pada *value trust* dan kolaborasi melalui partisipasi aktif yang digunakan untuk menciptakan interaksi positif dalam belajar secara kohesif. Hal ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori dalam LO yang telah ada. (2) TBAP menjadi moda pelatihan dan

pengembangan organisasi dalam konteks *organization development and change*, menguatkan repositori pengetahuan dalam membangun OL. *Trust value* dan kohesifitas dalam belajar akan mendorong elemen organisasi untuk mendonasikan pengetahuan tacit milik senior, khususnya yang pensiun agar tidak hilang dalam organisasi.

Kata Kunci: IT Capability, Organizational Learning, Organizational Performance, Industri Kreatif