

---

## STUDI FENOMENOLOGI AKUNTABILITAS SBSQUAD ENTERTAINMENT SEBAGAI INDUSTRI KREATIF

Febrayana Maryushanti Wijawa

Universitas Negeri Malang

shanti.fwijaya@gmail.com

---

### Abstract

The purpose of this study is understanding the accountability and financial management of a community in creative industry field that operated without profit orientation. This study uses phenomenology approach. The subject of this study is SBSquad Entertainment. The results of this study are (1) SBSquad Entertainment is a community in creative industry field with a simple financial management and have no profit orientation; (2) The closeness factor between members with management and steering committee add the members' trust towards them that cause the absence of formal accountability necessities.

---

### Keywords:

Accountability, creative industry, phenomenology

---

Perkembangan komunikasi, terutama di dunia maya, tidak hanya mempengaruhi perkembangan pengetahuan-pengetahuan ilmiah, tetapi juga di bidang hiburan. Penikmat hiburan pop terus bertambah dalam mengakses hiburan-hiburan populer, seperti musik, film, acara televisi, dan hiburan audiovisual lain melalui media sosial dan informasi di dunia maya. Salah satu hiburan dari luar negeri yang terkenal adalah dunia hiburan dari Korea Selatan ditandai dengan banyaknya kicauan para penggemar di media sosial di seluruh dunia mengenai Super Junior, salah satu *boyband* dari Korea Selatan. Kesuksesan grup ini dan peraihan popularitasnya menjadi bukti penyebaran hiburan dan kebudayaan melalui dunia maya (Jung, 2011). Selain Super Junior, penyanyi dari Korea Selatan PSY juga meraih popularitas di dunia melalui lagunya "Gangnam Style" yang meraih 800 juta penonton di *youtube*, memegang posisi papan atas *chart* musik di Inggris dan menjadi tren di seluruh dunia (Nip & Choi, 2012). Kebudayaan modern Korea, yang mencakup drama maupun musik, menarik perhatian kalangan muda Indonesia hingga saat ini.

Ketertarikan terhadap kebudayaan Korea menyatukan penggemar kebudayaan tersebut di Indonesia melalui berbagai komunitas, seperti *fan club* artis Korea, perkumpulan pecinta drama Korea, dan perkumpulan pecinta musik Korea (KapanLagi, 2011b). Selain itu, ketertarikan terhadap kebudayaan Korea menumbuhkan minat seni mereka melalui seni tari dan seni musik. Kelompok-kelompok KPop *dance cover* dan *song cover* muncul, baik yang hanya ingin mencoba maupun yang sudah menggeluti bidang tersebut (KapanLagi, 2011a). Kemunculan komunitas KPop merupakan salah satu bentuk interaksi sosial antarpenggemar KPop di mana fenomena ini dapat dilihat dari sudut pandang fenomenologi dengan mengamati kehidupan sosial yang berlangsung dan melihat perilaku manusia, meliputi perkataan dan perbuatan, sebagai hasil dari bagaimana manusia itu memaknai dunianya.

Kelompok-kelompok *dance cover* dan para penyelenggara acara KPop merupakan para pelaku industri kreatif dengan menyediakan jasa berupa seni pertunjukan (*dance cover*) dan memberikan peluang usaha pada saat menyelenggarakan acara. Acara-acara KPop pada umumnya terdiri dari pertunjukan dan perlombaan *dance cover* dan *song cover*, bazar barang-barang KPop, bazar makanan, dan sebagainya, di mana sirkulasi uang yang terjadi tidak sedikit. Kegiatan kelompok-kelompok *dance cover* di bidang ini dapat meningkatkan sisi kreatifitas mereka. Peran mereka dalam industri seni pertunjukan memberi andil dalam industri kreatif di Indonesia.

Industri kreatif adalah sebuah lingkup kegiatan yang kreatif melalui produksi maupun distribusi barang dan jasa dengan modal utama kreatifitas dan intelektual (Suryana, 2013). Industri kreatif memiliki pengaruh signifikan terhadap perubahan struktur ekonomi nasional mulai periode 1990-2005. Pemerintah dapat memaksimalkan sektor ini melalui kegiatan ekspor maupun impor di bidang kreatif (Zuhdi, 2012). Saat ini pengelolaan industri kreatif secara nasional ditangani oleh Badan Ekonomi Kreatif yang berada di bawah naungan Kementerian Pariwisata. Pemerintah menargetkan kontribusi industri kreatif mencapai 9%-11% pada masa akselerasi ekonomi kreatif 2015-2025 (Departemen Perdagangan, 2008).

*SBSquad Entertainment* sebagai salah satu kelompok *dance cover* dan *song cover* terbesar di Malang memiliki struktur organisasi yang serupa dengan kelompok-kelompok *dance cover* lain di Indonesia, yaitu adanya tim manajemen dan anggota. Anggota hanya berperan sebagai penari atau penyanyi, sedangkan tim manajemen bertugas untuk mengatur segala kegiatan anggota yang berhubungan dengan *SBSquad Entertainment*, termasuk jadwal dan keuangan kelompok secara keseluruhan. Berdasarkan *survey* awal yang dilakukan peneliti, pelaksanaan manajemen *SBSquad Entertainment* hanya berdasar pada tujuan awal mereka, yaitu menyalurkan hobi. Pengelolaan keuangan kelompok hanya melingkupi arus kas keluar dan arus kas masuk. Mereka mendapat penghasilan dari penampilan sebagai bintang tamu, memenangkan lomba, dan menjadi juri lomba. Mereka tidak melaporkan keuangan kelompok secara rutin kepada anggota meskipun mereka sadar bahwa pelaporan keuangan dibutuhkan di dalam organisasi. Hal ini dapat menimbulkan ketidakpercayaan anggota terhadap pengelolaan keuangan yang ditangani oleh tim manajemen.

*SBSquad Entertainment* memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok-kelompok lain di Jawa Timur. Jam terbang sebagai peserta lomba maupun bintang tamu, *fans* yang cukup banyak, serta beberapa kali *SBSquad Entertainment* mengadakan *event* KPop baik dalam bentuk *gathering* maupun *competition*. Jika tim manajemen tidak mengelola kelompok dengan baik, kasus seperti penggunaan nama artis untuk tujuan komersial mereka, penjualan *merchandise* dengan logo jiplakan, penjualan *merchandise* bajakan, dan pengambilan keuntungan dari kegiatan *fan meeting* dapat terjadi pada *SBSquad Entertainment*. Kasus-kasus tuduhan penjiplakan seperti itu tidak bisa dihindari tanpa catatan keuangan yang mendukung bahwa tidak ada tujuan komersial dari kegiatan *dance cover*. Kesenjangan informasi yang muncul di antara tim manajemen dengan *member* serta konflik internal yang pasti terjadi di dalam organisasi juga mendorong kebutuhan akuntabilitas organisasi *SBSquad Entertainment*.

Berbagai penelitian kualitatif berakar dari sebuah paradigma, salah satunya adalah paradigma interpretif. Ada tiga teori dan pendekatan yang termasuk dalam paradigma interpretif, yaitu pendekatan fenomenologi, interaksi simbolis, dan etnometodologi. Pendekatan fenomenologi mempelajari bagaimana sebuah kehidupan sosial berlangsung dan melihat perilaku manusia, meliputi perkataan dan perbuatan, sebagai hasil dari bagaimana manusia itu memaknai dunianya. Dalam pendekatan ini, peneliti harus dapat memahami dari sudut pandang pelaku (Hendrarso, 2006).

Pada dasarnya, fenomenologi berusaha untuk menjawab pertanyaan: “Bagaimana struktur dan hakikat pengalaman terhadap suatu gejala bagi sekelompok manusia?”. Dalam fenomenologi, hanya dengan memerhatikan persepsi dan makna yang menggugah kesadaran kita maka kita dapat mengenali apa yang dialami. Pemahaman berasal dari pengalaman indra kita yang ditafsirkan (Oetomo, 2006). Penelitian fenomenologi bertujuan untuk memberi makna pada sebuah fenomena dari sudut pandang subyek yang diteliti. Peneliti harus mengesampingkan perspektif pribadi dan teori-teori yang sudah ada agar dapat menghasilkan kesimpulan yang benar-benar sesuai dengan fenomena yang terjadi pada subyek penelitian. Penelitian fenomenologi memang berfokus pada makna yang muncul dari kehidupan sehari-hari subyek yang diteliti (Putra, 2013).

Fenomenologi merupakan pendekatan yang menelaah fenomena tertentu dari sudut pandang partisipan. Fenomena itu sendiri adalah sebuah kenyataan sosial yang dialami oleh subyek yang bersangkutan, bukan fakta atau kenyataan. Tugas peneliti adalah melacak informasi selengkap mungkin dari partisipan mengenai suatu fenomena dan berupaya mendapatkan pemahaman yang tuntas mengenai makna fenomena tersebut bagi partisipan (Moedzakir, 2010).

Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda yang memiliki nilai dan bersifat komersial. Ada beberapa aspek ekonomi yang dapat diamati dari kreativitas, yaitu kontribusi terhadap

kewirausahaan, pendorong inovasi, peningkatan produktivitas, dan pendorong pertumbuhan ekonomi (Suryana, 2013). Ekonomi kreatif berperan dalam perekonomian suatu bangsa terutama dalam menghasilkan pendapatan, menciptakan lapangan kerja, dan meningkatkan ekspor. Inti dari ekonomi kreatif adalah industri kreatif.

Terdapat berbagai definisi mengenai industri kreatif tetapi pada umumnya industri kreatif mengacu pada “Bagaimana usaha-usaha mentransformasikan kreativitas individu, kecakapan, dan keterampilan ke dalam bentuk nilai tambah” (Suryana, 2013). Industri kreatif merupakan siklus kegiatan menghasilkan serta mendistribusikan barang atau jasa yang memiliki kandungan kreatif dan nilai ekonomis. Industri kreatif tersusun dari berbagai macam bidang yang saling mempengaruhi dari kegiatan-kegiatan kreatif yang bervariasi.

Teori *stewardship* merupakan salah satu alternatif teori untuk menjelaskan hubungan antara pemilik dengan manajemen. Teori *stewardship* mengasumsikan bahwa manajer akan mengambil keputusan untuk kepentingan organisasi, mendahulukan pilihan berperilaku secara kolektif dibandingkan kepentingan diri sendiri sehingga kerjasama seluruh anggota organisasi merupakan ciri utama dari *stewardship* (Hanggraeni, 2014). Donaldson dan Davis (1989) dalam Hanggraeni (2014) menyatakan bahwa manajer sebagai *piñatalayanan (steward)* akan bertindak demi kepentingan organisasi, yaitu memaksimalkan kinerja organisasi. Manajer tersebut ingin menjadi seorang pelayan yang baik bagi aset organisasi. Manajer termotivasi oleh kebutuhan untuk mencapai tujuan, memperoleh kepuasan melalui kinerja yang sukses dengan pekerjaan yang menantang, melaksanakan tanggung jawab dan wewenang sehingga dia akan memperoleh pengakuan dari atasan.

Akuntabilitas merupakan kewajiban manajemen untuk memberi pertanggungjawaban, menyajikan, melaporkan, dan mengungkapkan segala aktivitas dan kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya kepada pemilik (Mardiasmo, 2002). Akuntabilitas merupakan konsep yang lebih luas dari *stewardship*. *Stewardship* hanya mengacu pada pengelolaan atas suatu aktivitas secara ekonomis dan efisien tanpa ada kewajiban pelaporan, sedangkan akuntabilitas mengacu pada pertanggungjawaban dari *steward* kepada pemberi tanggung jawab (Mardiasmo, 2002).

Akuntabilitas keuangan kelompok-kelompok KPop *dance cover* dan *song cover* diperlukan sebagai bentuk pertanggungjawaban mereka terhadap pihak-pihak terkait. Dalam Standar Akuntansi Keuangan untuk Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik (SAK-ETAP) pelaporan keuangan digunakan untuk tujuan umum dan dipublikasikan bagi pengguna eksternal termasuk pemilik yang tidak terlibat dalam pengelolaan bisnis, kreditor yang ada dan calon kreditor, dan agen pemeringkatan kredit. SAK-ETAP dapat diterapkan oleh entitas-entitas seperti agen perjalanan dan atau agen real estat, sekolah, organisasi sosial, entitas koperasi, dan penjual yang menerima pembayaran di muka atas penyerahan barang atau jasa (Mackenzie, 2011). Akuntabilitas keuangan juga digunakan sebagai pertanggungjawaban organisasi kepada para stakeholder.

Teori entitas pengendali menitik beratkan pandangannya kepada pihak yang mengendalikan sumber ekonomi organisasi tanpa memperhatikan kepemilikan. Statemen laba-rugi dipandang sebagai penjelasan atas kegiatan manajemen dari sudut pandang manajemen sehingga statemen laba-rugi harus menunjukkan hasil untuk setiap kegiatan. Statemen laba-rugi juga diperlukan untuk menunjukkan kinerja manajemen (Suwardjono, 2005).

Komunitas-komunitas di bidang seni menjalankan kegiatannya dengan modal dasar kreatifitas dan modal intelektual yang dilindungi oleh hak cipta. Hak cipta adalah hak istimewa guna melindungi pencipta dari orisinalitas ciptaannya. Hak cipta meliputi karya seni dan sastra, gambar, film, puisi, novel, fotografi, ukiran, perangkat lunak, basis data, desain arsitektur, pertunjukan, organisasi penyiaran, serta *producers of phonograms* (Suryana, 2013).

Kegiatan KPop *dance cover* maupun *song cover* merupakan salah satu bentuk kegiatan di bidang kreatif. Kegiatan di bidang hiburan ini menampilkan seni tari, musik, dan pertunjukan dengan meniru tarian, lagu, dan pertunjukkan milik pihak lain dengan atau tanpa memberi nilai tambah. Para pelaku di sini seharusnya tidak mencari keuntungan melalui kegiatan *dance cover* dan *song cover* karena tidak memiliki hak untuk mendistribusikan atau menjual hasil karya orang lain. Pengelolaan keuangan komunitas KPop *dance cover* dan *song cover* dapat didasarkan pada PSAK No. 45 mengenai Pelaporan Keuangan Entitas Nirlaba.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan landasan teori fenomenologi. Jenis penelitian yang dipilih adalah studi kasus karena peneliti ingin mengambil suatu hal, meliputi kumpulan individu, peristiwa, dan kegiatan, yang layak untuk diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Peneliti menggunakan *SBSquad Entertainment* sebagai subjek penelitian. *SBSquad Entertainment* merupakan salah satu kelompok KPop yang melakukan kegiatan *dance cover* maupun *song cover*, dan beberapa kali telah menyelenggarakan even-even KPop di Kota Malang. *SBSquad Entertainment* dipilih dengan dasar pemikiran bahwa kelompok ini merupakan salah satu kelompok KPop terbesar di Kota Malang dan eksistensinya lebih lama dibandingkan kelompok-kelompok sejenis yang lain dengan kemampuan dan jam terbang yang relatif lebih lama dibanding kelompok lain. Selain itu, peneliti memiliki kemudahan akses dalam mendapatkan informasi dari *SBSquad Entertainment*. Peneliti menggunakan berbagai sumber data (*multiple resource*) yang mendukung penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan wawancara, pengamatan partisipasi, dan dokumentasi. Analisis data penelitian fenomenologi dapat dilakukan dengan metode analisis data kualitatif secara umum. Keabsahan data atau keabsahan temuan adalah setiap keadaan harus memenuhi: (1) mendemonstrasikan nilai yang benar, (2) menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan, dan (3) memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan-keputusannya (Moleong, 2012). Keabsahan data dapat ditentukan berdasarkan empat kriteria, yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

*SBSquad Entertainment* adalah salah satu komunitas yang mewadahi remaja kota Malang dan sekitarnya dalam mengasah kemampuan seni dibidang *dance cover* dan *song cover*, khususnya KPop. Hingga saat ini *SBSquad* memiliki anggota yang mencapai 60 orang terdiri dari karyawan, mahasiswa, maupun siswa SMA yang menyukai KPop. Secara rutin, *SBSquad Entertainment* menurunkan tim *dance cover* atau *song cover* dalam kompetisi-kompetisi KPop *cover*. Selain itu, *SBSquad Entertainment* juga sering diundang sebagai *guest star* acara KPop, baik di Malang maupun kota-kota lain di Jawa Timur, seperti Surabaya, Kediri, dan Tulungagung. Secara umum kegiatan *SBSquad Entertainment* meliputi *dance cover*, *song cover*, dan KPop *event organizer*.

Sumber pendanaan *SBSquad Entertainment* dibedakan menjadi pendanaan untuk penyelenggaraan *event* dan pendanaan organisasi sebagai sumber kas masuk organisasi serta pendanaan kegiatan tim. Pendanaan utama *event* didapat dari sponsor dan penjualan tiket masuk. Selain dari sponsor dan penjualan tiket masuk, *event* yang diadakan oleh *SBSquad Entertainment* juga seringkali dibiayai dengan uang kas *SBSquad Entertainment* atau dari sisa uang acara sebelumnya. *Event-event* yang berbentuk kompetisi juga mendapat pemasukan dari biaya pendaftaran peserta lomba. Sumber pendanaan kegiatan tim berasal dari iuran member dalam tim tersebut dan bantuan dari kas organisasi. Sumber pendanaan organisasi berasal dari hadiah sebagai pemenang lomba dan honor sebagai *guest star*. Sumber pendanaan lain untuk *SBSquad Entertainment* adalah dari penyelenggaraan event, baik dari penyewaan stan bazar maupun sisa dari pemasukan sponsor dan penjualan tiket dikurangi dengan pengeluaran. Pendanaan *event* dikelola oleh bendahara panitia pelaksana event. Pendanaan organisasi yang berasal dari hadiah pemenang lomba, honor *guest star*, dan keuntungan *event* dikelola oleh bendahara organisasi.

Pengeluaran *SBSquad Entertainment* digunakan untuk belanja *event*, belanja organisasi, dan belanja tim. Setiap pembelanjaan tersebut ditangani oleh masing-masing penanggungjawab. Belanja *event* ditangani oleh bendahara panitia pelaksana, belanja organisasi ditangani oleh bendahara organisasi, dan belanja tim ditangani oleh koordinator keuangan tim yang biasanya dijabat oleh *leader*. Pemasukan pada saat *event* digunakan untuk biaya operasional *event* tersebut antara lain sewa *venue*, dekorasi, *goodies*, dan *guest star*. Pada *event-event* yang berbentuk kompetisi, pengeluaran kas juga digunakan untuk honor juri dan hadiah pemenang kompetisi. Salah satu bentuk belanja organisasi adalah pengeluaran untuk modal *event*. Pengeluaran yang lain sebagian besar meliputi pemenuhan kebutuhan member. Belanja organisasi dilakukan untuk

meningkatkan kualitas *SBSquad* dan mempertahankan eksistensi organisasi. Pengeluaran tim meliputi pengeluaran kostum, transportasi, dan konsumsi tim. Kebutuhan belanja tim didanai dari iuran *member* tim itu sendiri dan akan dikembalikan dari hasil menang kompetisi. Poppy menjelaskan bahwa selain untuk belanja *event*, organisasi, dan tim, arus kas keluar *SBSquad Entertainment* juga digunakan untuk hal-hal yang tidak dianggap sebagai pengeluaran, yaitu amal dan dipinjamkan ke *member*.

Pengendalian keuangan *SBSquad Entertainment* hanya terdiri dari tiga bagian, yaitu terdapat persetujuan *general manager*, pengambilan keputusan melalui diskusi antara *general manager* dengan bendahara dan melihat catatan keuangan, serta terdapat pembagian tugas bendahara untuk organisasi secara umum, *event*, dan tim. Akuntabilitas organisasi *SBSquad Entertainment* dapat dikelompokkan ke dua jenis akuntabilitas, yaitu akuntabilitas vertikal dan akuntabilitas horizontal. Akuntabilitas vertikal *SBSquad Entertainment* adalah pertanggungjawaban dari tim manajemen ke tim *steering committee* (SC) sedangkan akuntabilitas horizontal *SBSquad Entertainment* adalah pertanggungjawaban dari tim manajemen ke *member* lain. Tim manajemen menjalankan tugasnya dengan pengawasan dan arahan dari tim SC meskipun kedudukan tim SC adalah sebagai penasihat organisasi, bukan atasan manajemen. akuntabilitas dari manajemen ke SC telah dilaksanakan dan manajemen sangat terbuka kepada SC. Terdapat perbedaan pandangan antara sudut pandang SC dan manajemen dengan sudut pandang *member* mengenai penerapan akuntabilitas horizontal *SBSquad Entertainment*. Manajemen dan SC menganggap bahwa manajemen sudah cukup transparan kepada *member*. Manajemen selalu mensosialisasikan program-programnya kepada *member*. Di sisi lain, banyak *member* yang tidak tahu mengenai keuangan *SBSquad*. Sebagian besar dari mereka tidak pernah menanyakan informasi keuangan kepada manajemen karena belum merasa perlu. *Member* berpendapat bahwa manajemen cukup bertanggung jawab dalam mengelola uang yang berasal dari kontribusi mereka. Manajemen dan *member* sepakat bahwa sebenarnya pertanggungjawaban dari manajemen ke *member* itu perlu. Manajer dan SC mengakui bahwa tetap ada batasan informasi-informasi yang bisa dibagikan kepada *member*. Putri menyatakan bahwa masalah-masalah internal *SBSquad Entertainment* yang berpotensi menimbulkan konflik atau perpecahan tidak akan dibuka kepada *member*. Namun, selain konflik internal seperti itu manajemen berusaha untuk tetap terbuka kepada *member*.

Akuntabilitas keuangan sebuah organisasi juga dapat dinilai dari pelaporan keuangan organisasi tersebut. Bendahara *SBSquad Entertainment* tidak pernah membuat laporan keuangan rutin. Catatan keuangan yang mereka buat hanya menyangkut arus kas keluar dan masuk. Bendahara menjelaskan bahwa tidak ada pelaporan karena mereka menganggap bahwa organisasi ini bukan organisasi resmi yang memerlukan laporan dan tidak ada tuntutan mengenai pelaporan keuangan dari atasan. *Member* mempercayakan keuangan pada bendahara karena hubungan pertemanan antara mereka dan bendahara. Manajemen, SC, dan *member* menyadari bahwa mereka memerlukan pelaporan keuangan rutin meskipun mereka tidak pernah mempermasalahkan.

## **Pembahasan**

*SBSquad Entertainment* merupakan sebuah entitas nirlaba dengan tujuan utama organisasi adalah menyalurkan hobi membeinya. *SBSquad Entertainment* tidak memandang keuntungan finansial sebagai tujuan mereka. Sebagai sebuah entitas nirlaba, *SBSquad Entertainment* seharusnya mengelola keuangan dengan berpedoman pada PSAK No. 45 tentang Pelaporan Keuangan Entitas Nirlaba.

Sumber pendapatan *SBSquad Entertainment* terdiri dari pemasukan dari event dan kontribusi *member* baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber pemasukan utama organisasi, bukan pemasukan event maupun tim, adalah dari kontribusi *member*, yaitu bagian dari hadiah lomba dan honor *guest star* untuk *SBSquad Entertainment*. Sumber pemasukan ini berbeda dengan entitas nirlaba jenis lain seperti rumah sakit yang mendapatkan pemasukan dari pendapatan atas jasa serta yayasan sosial dan *non government organization* (NGO) yang mendapatkan pemasukan dari donatur (Fikri dkk, 2010; Munir, 2013; dan Prianggita, 2013). Sumber pemasukan dari kontribusi *member* memiliki kelebihan yaitu organisasi tidak perlu mencari donatur atau pengguna jasa sebagai sumber pendapatan. Organisasi dapat menggantungkan pemasukannya dari *member* organisasi tersebut. Kelemahan dari kontribusi *member* adalah hal ini akan membebani *member* dan organisasi harus dapat mengelola tim-tim di dalamnya dengan baik agar dapat

memenangi lomba atau diundang sebagai *guest star* sehingga organisasi mendapat sumber pemasukan. Jenis pemasukan kas seperti ini dapat diberlakukan pada *SBSquad Entertainment* karena member *SBSquad Entertainment* bersedia untuk mengeluarkan uang demi menjalankan hobi mereka.

*SBSquad Entertainment* mengelola pendapatannya untuk membiayai belanja mereka. Pengeluaran *SBSquad Entertainment* sama dengan entitas nirlaba lain, yaitu untuk membiayai kebutuhan operasionalnya. Pemasukan dari *event* digunakan untuk membiayai operasional *event*, pemasukan tim digunakan untuk kegiatan operasional tim, dan pemasukan organisasi digunakan untuk kebutuhan pendukung operasional *SBSquad Entertainment*. Pengeluaran *SBSquad Entertainment* juga mencakup *disbursement*, seperti hutang piutang dan amal.

Pencatatan pemasukan dan pengeluaran *SBSquad Entertainment* dilakukan berbasis kas. Pemasukan dan pengeluaran dicatat pada saat terjadi transaksi dalam bentuk kas. Catatan keuangan yang lain berupa catatan hutang dan piutang yang penyerahan dan pembayarannya dicatat dalam catatan arus kas. Pencatatan seperti ini sangat sederhana dan mudah dimengerti oleh orang yang awam akuntansi. Kelemahannya adalah transaksi yang sebenarnya telah terjadi tetapi transaksi kasnya belum dilakukan tidak akan dicatat, seperti penerimaan hadiah lomba oleh tim di mana bagian untuk *SBSquad Entertainment* belum diserahkan kepada bendahara organisasi tidak akan dicatat sebagai piutang oleh tim tetapi akan dicatat sebagai pemasukan saat uang diserahkan kepada bendahara organisasi.

Pengendalian keuangan internal *SBSquad Entertainment* masih sangat lemah dibandingkan dengan entitas nirlaba lain yang lebih besar. Sebuah rumah sakit umum atau yayasan sosial memastikan pengendalian internalnya dijalankan dengan baik dengan membentuk garis koordinasi yang jelas, pemisahan tugas antara pencatatan dan penyimpanan aset, pencatatan yang akurat dan tepat waktu, serta pengauditan internal oleh pengawas keuangan organisasi. *SBSquad Entertainment* hanya memberlakukan pemisahan tugas sesuai fungsinya, persetujuan GM dalam melakukan transaksi, dan penggunaan informasi keuangan dalam mengambil keputusan. Pengendalian ini masih sangat lemah dan memungkinkan terjadinya kebocoran. Pengelolaan kas organisasi hanya ditangani oleh bendahara organisasi. Begitu pula dengan pengelolaan kas *event* dan tim hanya ditangani oleh masing-masing satu orang. Pemisahan tugas menurut fungsinya memudahkan organisasi dalam menelusuri setiap transaksi keuangan yang terjadi. Namun, tanpa pemisahan tugas antara pencatatan dan penyimpanan aset akan membuka kemungkinan kesalahan atau kecurangan dilakukan oleh bendahara. Jika ada aset yang hilang atau digunakan tanpa persetujuan GM, hanya bendahara yang akan mengetahuinya dan dapat ditutupi oleh bendahara. Kelemahan pengendalian juga ditunjukkan oleh banyaknya hutang anggota maupun bendahara *event* dan pengelola keuangan tim kepada organisasi. Hal ini disebabkan tidak ada pengawasan dalam pengelolaan keuangan dan kelonggaran dalam memutuskan pemberian pinjaman kepada *member*.

Akuntabilitas *SBSquad Entertainment* dibagi menjadi akuntabilitas vertikal terhadap SC dan akuntabilitas horizontal terhadap *member*. Manajemen sangat terbuka kepada SC dengan melaporkan semua kegiatan dan program kerja manajemen kepada SC. Sebagai penatalayanan (*steward*), manajemen *SBSquad Entertainment* telah melaksanakan tugasnya dengan baik. Keputusan manajemen *SBSquad Entertainment* diambil dengan mengutamakan kepentingan organisasi dan tidak ada kepentingan pribadi (*self interest*) (Hanggraeni, 2014). *Member* juga menganggap manajemen telah bertanggung jawab dalam mengelola organisasi dan keuangan organisasi.

Permasalahan akuntabilitas terdapat pada adanya asimetri informasi antara manajemen kepada *member*, konflik internal di dalam organisasi, dan tidak ada akuntabilitas formal berbentuk laporan kepada *member* (Hanggraeni, 2014). Asimetri informasi terjadi karena ada informasi yang tidak disosialisasikan oleh manajemen kepada *member* terutama informasi mengenai konflik internal organisasi. Konflik internal organisasi diselesaikan oleh manajemen sendiri dengan *member* yang bersangkutan. Hal-hal tersebut dapat dicegah dengan pembuatan laporan manajemen secara rutin kepada *member*. Meskipun manajemen, *member*, dan SC sadar bahwa pelaporan rutin dibutuhkan oleh organisasi, mereka tidak pernah mempermasalahkannya karena mereka mempercayakan setiap permasalahan kepada manajemen. Faktor kedekatan antara manajemen, *member*, dan SC mengurangi kebutuhan akuntabilitas formal organisasi (Gray, et al, 2006). Entitas

nirlaba lain, seperti RSUD dr. Soedono, Yayasan Sabilillah Malang, dan NGO WWF Nusa Tenggara, membuat laporan, terutama kepada atasan atau kantor pusat, sebagai bentuk akuntabilitas formal. Jika dibandingkan dengan *SBSquad Entertainment*, faktor kedekatan di dalam *SBSquad Entertainment* lebih besar daripada organisasi-organisasi yang lain karena di dalam *SBSquad Entertainment* sendiri manajemen, *member*, dan SC menganggap satu sama lain sebagai keluarga.

## SIMPULAN DAN SARAN

*SBSquad Entertainment* merupakan sebuah komunitas di dalam bidang industri kreatif dengan pengelolaan keuangan yang sangat sederhana dan tidak ada orientasi laba. Sumber dana untuk *event* diperoleh dari sponsor dan penjualan tiket. Sumber dana tim diperoleh dari *member* tim tersebut. Sumber dana organisasi diperoleh dari hadiah lomba dan honor sebagai *guest star*. Dana dikelola oleh bendahara umum, bendahara *event*, dan koordinator keuangan tim. Dana digunakan untuk operasional *event* dan tim, yaitu biaya operasional *event*, kebutuhan kostum dan transportasi tim, serta dibelanjakan untuk mendukung kegiatan organisasi, meningkatkan kualitas organisasi, dan mempertahankan eksistensi *SBSquad Entertainment*. Pengendalian internal keuangan organisasi terdiri dari otorisasi dan persetujuan *general manager*, penggunaan informasi keuangan, dan pembagian tugas keuangan. Namun, pengendalian keuangan organisasi masih lemah.

Akuntabilitas organisasi dibagi menjadi akuntabilitas vertikal, yaitu pertanggungjawaban manajemen kepada *steering committee*, dan akuntabilitas horizontal, yaitu pertanggungjawaban manajemen kepada *member*. Pertanggungjawaban manajemen kepada *steering committee* ditunjukkan melalui keterbukaan manajemen kepada *steering committee*. Manajemen dianggap cukup bertanggungjawab dalam mengelola keuangan oleh *member* tetapi *member* menganggap manajemen masih tertutup. Namun, selama ini *member* tidak mempermasalahkan hal tersebut karena *member* percaya kepada manajemen. Faktor kedekatan *member* dengan manajemen dan *steering committee* menambah kepercayaan *member* kepada mereka yang menyebabkan kurangnya kebutuhan akuntabilitas yang formal.

Merujuk pada kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran. Saran yang pertama adalah saran untuk *SBSquad Entertainment*, yaitu *SBSquad Entertainment* harus memperbaiki dan memaksimalkan manajemen keuangannya. Saran yang kedua adalah untuk penelitian selanjutnya, yaitu memperdalam motif pelaksanaan pengelolaan keuangan dan akuntabilitas entitas nirlaba serta melakukan penelitian pada subyek penelitian lain yang serupa atau lebih dari satu subyek penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Departemen Perdagangan. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan.
- Fikri, Ali dkk. 2010. *Studi Fenomenologi Akuntabilitas Non Governmental Organization*. Artikel disajikan dalam Simposium Nasional Akuntansi XIII Purwokerto 2010.
- Gray, Rob, Bebbington, Jan, & Collison, David. 2006. NGOs, Civil Society, and Accountability: Making The People Accountable to Capital. *Accounting, Auditing, and Accountability Journal*. Vol. 19, No.3, hlm 319-348.
- Hanggraeni, Dewi. 2014. *Manajemen Risiko Perusaha Terintegrasi (Enterprise Risk Management) dan Good Corporate Governance: Pengujian Pentingnya Penerapan Enterprise Risk Management terhadap Peningkatan Praktik GCG dan Kinerja Perusahaan*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- Hendrarso, Emy Susanti. 2006. Penelitian Kualitatif: Sebuah Pengantar. Dalam Bagong Suyanto & Sutinah (Eds). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan* (hlm. 165-175). Jakarta: Kencana.
- Jung, Sun. 2011. K-pop, Indonesian Fandom, and Social Media. Dalam Robin Anne Reid & Sarah Gatson (Eds). *Race and Ethnicity in Fandom, Special Issue, Transformative Works and Cultures*, no. 8. (Online)

- (<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/289/219>) diakses 27 Oktober 2015.
- KapanLagi. 2011a. *Dance Cover, Bentuk Ekspresi Penggemar KPop*. (Online) (<http://musik.kapanlagi.com/resensi/chill-out/dance-cover-bentuk-ekspresi-penggemar-k-pop.html>) diakses 18 Januari 2015.
- KapanLagi. 2011b. *Yuk, Berkenalan dengan Fandom K-Pop!*. (Online) (<http://musik.kapanlagi.com/resensi/chill-out/yuk-berkenalan-dengan-fandom-k-pop.html>) diakses 27 Oktober 2015.
- Mackenzie, Bruce et al. 2011. *IFRS for SMEs untuk Usaha Kecil Menengah atau Entitas Tanpa Akuntabilitas Publik*. Terjemahan oleh Priyo Darmawan. 2012. Jakarta: Indeks.
- Mardiasmo. 2002. *Akuntansi Sektor Publik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Moedzakir, Djauzi. 2010. *Desain dan Model Penelitian Kualitatif (Biografi, Fenomenologi, Teori Grounded, Etnografi, dan Studi Kasus)*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Moloeng, Lexy J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Munir, Mochammad Misbachul. 2013. *Penerapan Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan No. 45 Tentang Pelaporan Keuangan Entitas Nirlaba (Studi Kasus di Yayasan Sabilillah Malang)*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- Nip, Amy & Choi, Christy. 2012. *How Korean Culture Stormed The World*. (Online) (<http://www.scmp.com/news/asia/article/1094145/how-korean-culture-stormed-world>) diakses 5 September 2015.
- Oetomo, Dede. 2006. Penelitian Kualitatif: Aliran & Tema. Dalam Bagong Suyanto & Sutinah (Eds). *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan* (hlm. 177-190). Jakarta: Kencana.
- Prianggita, Heriberta Ardi. 2013. *Implementasi Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Rumah Sakit (Studi Kasus pada Rumah Sakit dr. Soedono Madiun dan Rumah Sakit Dharma Husada Probolinggo)*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang.
- Putra, Nusa. 2013. *Penelitian Kualitatif IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryana. 2013. *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suwardjono, (2005). *Teori Akuntansi; Perencanaan dan Pelaporan Keuangan*. Yogyakarta: BPF.
- Zuhdi, Ubaidillah. 2012. Analyzing The Influence of Creative Industry Sector to The National Economic Structural Changes by Decomposition Analysis: The Case of Indonesia. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 65, hlm 980-985.