

**STUDI DESKRIPTIF ANALISIS FAKTOR *FESTIVAL QUALITY*
DJAKARTA WAREHOUSE PROJECT 2014**

Brenda Noi Ibrahim

Jurusan Manajemen/ Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Noi270593@gmail.com

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengkonfirmasi faktor-faktor *Festival Quality* pada penelitian sebelumnya yang masih relevan digunakan pada saat ini. Obyek yang diambil adalah festival Djakarta Warehouse Project 2014 (DWP 2014).

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16 for windows*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan jenis *convenience sampling*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 responden. Data di olah menggunakan mean, standar deviasi, dan *Confirmatory Faktor Analisis*.

Penelitian ini menyatakan dari 6 dimensi *Festival Quality* yaitu (1)*Facilities*, (2)*staff*, (3)*Comfort Aminities*, (4)*information*, (5)*Convenience*, (6)*Program* yang terbagi dalam 31 pertanyaan pada penelitian sebelumnya masih relevan digunakan untuk penelitian. Dari keenam faktor *festival quality* faktor *staff* dapat dijelaskan paling baik dengan eigenvalue sebesar 5,450 dan varian explain 82,710 dinyatakan dalam 6 item pernyataan.

Kata kunci: *Service Quality, Serviescape, Festival Quality*.

ABSTRACT

This study aimed to confirm the factors Festival Quality on previous research relevant in for-used at this time. Object taken is the festival Djakarta Warehouse Project 2014 (DWP2014).

Data processing was performed by using SPSS 16 for windows. The sampling technique used was non-probability sampling with sampling type convenience. The samples used in this study was 100 responden. Data in if using the mean, standard deviation, and Confirmatory Factor Analysis.

This study states of 6 dimensions Festival Quality namely (1)Facilities, (2)staff, (3)ComfortAminities, (4)Informastion Availability, (5) Convenience, (6) Program, which is divided into 31 questions in previous research is still relevant used for research. Of the six factors festival staff quality factor can be explained best by eigen value of 5.450 and variants explain 82,710% 3items stated in the statement.

Key words: Service Quality, Serviescape, Festival Quality.

PENDAHULUAN

Kementerian Perindustrian Republik Indonesia menyebutkan bahwa perkembangan perekonomian bergerak semakin cepat dengan munculnya potensi ekonomi baru yang mampu menopang kehidupan perekonomian masyarakat dunia. Saat ini, kegiatan perekonomian sudah tidak lagi hanya bertumpu pada perekonomian yang berbasis sumber daya alam saja, namun kini perekonomian dunia sudah bergeser ke perekonomian yang berbasis sumber daya manusia seperti industri dan teknologi informasi (www.kemenperin.go.id).

Perkembangan perekonomian yang ada saat ini setidaknya terbagi ke dalam tiga gelombang ekonomi, yaitu gelombang ekonomi pertama berupa ekonomi yang didominasi oleh kegiatan pertanian, gelombang kedua berupa perekonomian yang didominasi oleh kegiatan industri, serta gelombang ketiga didominasi oleh perekonomian yang berbasis teknologi informasi. Setelah gelombang ketiga ini, dinyatakan akan muncul gelombang ekonomi keempat yang disebut dengan gelombang ekonomi kreatif, yaitu perekonomian yang berbasis pada ide-ide atau gagasan yang kreatif dan inovatif (www.kemenperin.go.id).

Industri kreatif dan inovatif merupakan sektor yang strategis dalam mendukung pertumbuhan pembangunan ekonomi nasional dan memberikan kontribusi penting terhadap perekonomian nasional. Ketersediaan teknologi yang relevan dan kompetitif memberi dorongan bagi pengembang industri kreatif di Indonesia (dgi.or.id). Pada dasarnya cetak biru rencana pengembangan industri kreatif terfokuskan pada 14 subsektor industri kreatif yang meliputi arsitektur, desain, fashion, film, video dan fotografi, kerajinan, layanan komputer dan peranti lunak, musik, pasar barang seni, penerbitan dan percetakan, periklanan, permainan interaktif, riset dan pengembangan, seni pertunjukan, serta televisi dan radio (www.kemenperin.go.id).

Kondisi di atas didukung dengan studi yang dilakukan oleh Anas, *et al.* (2014:121) sebagai Tim Studi dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI yang menjelaskan bahwa peningkatan konsumsi rumah tangga yang tertinggi terjadi pada industri seni pertunjukan yaitu sebesar 18,9%, diikuti oleh musik sebesar 15,63%, dan radio dan televisi sebesar 15,4%. Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan bermusik

telah menjadi kegiatan yang tidak lagi asing di kalangan muda. Kebutuhan akan sebuah hiburan dalam bentuk musik sekarang bukan hanya sekedar kebutuhan melainkan juga gaya hidup. Musik di kalangan muda sudah memiliki fungsi lain yaitu sebagai identitas. Kegiatan tersebut akhirnya menjadi sebuah hobi dan bahkan rutinitas generasi muda. Berangkat dari hal tersebut, dapat diketahui bahwa seberapa besar pengaruh musik di kalangan muda mudi Indonesia.

Pada perkembangannya, industri musik diwarnai oleh berbagai genre musik yang kemudian mampu menjadikan industri musik sebagai ajang dalam mengeksplorasi kreatifitas diri. Adapun beberapa genre musik yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat adalah *jazz, Rdan B, pop, blues, reggae, country* dan *rock*. Namun, belakangan ini terdapat salah satu genre musik yang juga sedang populer di kalangan masyarakat, khususnya di kalangan anak muda. Genre musik tersebut adalah EDM (*elektronik dance music*). EDM sendiri terbagi atas beberapa sub-genre seperti *dubstep, electro house, brostep, post-disco*, dan lain-lain (www.kompasiana.com).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hutapea (2011), menunjukkan bahwa secara empiris jenis musik elektronik seperti EDM yang termasuk ke dalam dimensi musik *energetic dan Rhythmic* memperoleh peringkat terendah yaitu peringkat 4 dibandingkan jenis musik lainnya seperti *pop, blues, country*, dan lain sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa secara empiris musik elektronik seperti EDM sangat rendah peminatnya. Namun hal ini berbeda dengan kenyataan yang ada. Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa peminat dari musik elektronik seperti EDM masih cukup banyak, berikut adalah dokumentasi peminat musik EDM yang sedang menikmati acara *Djakarta Warehouse Project (DWP) 2014* yang merupakan festival musik EDM terbesar di Indonesia dan Asia.

Penelitian sebelumnya mendapati hal yang mendasari adalah

Festival quality is an unique travel destinations, because they need not rely upon expensive physical developments.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa kim *et al.*, (2002) menilai terdapat tiga faktor festival quality yang dapat mempengaruhi pengalaman, kepuasan dan niat pengunjung untuk kembali berkunjung ke festival. Program, fasilitas dan hiburan merupakan tiga komponen utama yang dinyatakan berpengaruh pada kualitas

pengalaman, kepuasan secara keseluruhan dan niat untuk kembali dalam konteks suatu festival.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dapat menggambarkan dengan jelas mengenai Analisis Faktor *Festival Quality* Djakarta Warehouse Project 2014.

Service Quality merupakan sikap yang dibentuk oleh wisatawan dari keseluruhan kinerja jangka panjang acara festival Djakarta Warehouse Project 2014 (Hoffman dan Bateson, 2006). Untuk pengukuran *service quality* pada *festival DWP 2014*, maka *service quality* sendiri mengalami penyesuaian yang disebut sebagai *festival quality*. Dimana *festival quality* sendiri dimaknai sebagai bentuk evaluasi yang dilakukan pengunjung untuk mengukur kinerja *festival DWP 2014* tersebut. Pada penelitian ini, dimensi yang digunakan untuk melihat kualitas festival adalah *Facilities, Staff, Comfor Amenities, Information Availability, Convenience, Program*.

Penelitian ini menggunakan data primer yang berasal dari pembagian kuesioner pada pengunjung DWP 2014. Target populasi dalam peneliti ini adalah pengunjung Djakarta Warehouse Project (DWP) 2014 dengan karakteristik berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia minimal 18, tingkat pendidikan minimal SMA dan juga telah membeli dan menonton DWP live dalam satu tahun terakhir. Pertimbangan tersebut didasarkan karena pada tingkat pendidikan pengunjung *festival* dianggap telah dapat memahami dan merespon tanggapan dengan benar.

Jumlah responden yang diambil 100 responden, dengan teknik non-probability sampling, dan cara penyebarannya menggunakan judgemental sampling. Responden menjawab pernyataan yang ada pada kuesioner dengan memberikan nilai dengan aras pengukuran 1 – 5 (1 sangat tidak setuju, 5 sangat setuju). Pengolahan data berupa uji validitas, uji reliabilitas, Mean, Standart deviasi, dan Analisa Faktor menggunakan SPSS 16 for Windows. Uji validitas

dengan signifikansi dibawah 0,005 dan corelasi di atas 0,5. Uji validitas juga dengan alpha minimal 0,5. Analisa Faktor menggunakan Confirmatory Faktor Analisis (CFA) dengan faktor loading minimal 0,5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembagian kuesioner dilakukan untuk melakukan uji validitas dan uji realibilitas dengan cara menyebar kuesioner sebanyak 30 kuesioner. Pembagian kuesioner tersebut dilakukan terhadap pengunjung Djakarta Warehouse Project.

1. UJI VALIDITAS

Uji validitas adalah seberapa cermat dan tepat suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk melakukan fungsi ukurnya. Kuesioner yang dinyatakan valid akan menunjukkan bahwa setiap pernyataan-pernyataan yang terdapat didalam penelitian sudah mewakili variabel penelitian yang dilakukan.

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Variabel Festival Quality DWP

Pernyataan	Pearson Correlation	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Facilities</i>			
F1	0,559	0,001	VALID
F2	0,613	0,000	VALID
F3	0,765	0,000	VALID
F4	0,613	0,000	VALID
F5	0,765	0,000	VALID
F6	0,765	0,000	VALID
F7	0,559	0,001	VALID
<i>Staff</i>			
S1	0,971	0,002	VALID
S2	0,801	0,000	VALID
S3	0,950	0,000	VALID
S4	0,893	0,001	VALID
S5	0,927	0,000	VALID

S6	0,878	0,000	VALID
<i>Comfort Amenities</i>			
CF1	0,927	0,000	VALID
CF2	0,904	0,000	VALID
CF3	0,728	0,000	VALID
CF4	0,890	0,000	VALID
CF5	0,794	0,000	VALID
CF6	0,946	0,000	VALID
<i>Information Availability</i>			
I1	0,965	0,000	VALID
I2	0,932	0,000	VALID
I3	0,916	0,000	VALID
<i>Convenience</i>			
C1	0,899	0,000	VALID
C2	0,896	0,000	VALID
C3	0,766	0,000	VALID
C4	0,622	0,000	VALID
<i>Program</i>			
P1	0,781	0,000	VALID
P2	0,743	0,000	VALID
P3	0,906	0,000	VALID
P4	0,660	0,000	VALID
P5	0,683	0,000	VALID

Sumber: Hasil olah data *SPSS 16.0 for Window*

Tabel 1 adalah hasil dari pengujian validitas terhadap pernyataan di kuesioner mengenai seluruh dimensi-dimensi *Festival Quality* Djakarta Warehouse Project, yang di olah dengan bantuan program SPSS 16 *for Windows*. Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh dimensi *Festival Quality* Djakarta Warehouse

Project adalah valid karena memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha=5\%$ atau 0,05

2. UJI REALIBILITAS

Setelah dilakukan uji validitas, tahap yang akan dilakukan adalah uji reliabilitas. Uji realibilitas akan menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Dimensi akan dikatakan variabel jika jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan di tiap dimensi konsisten untuk mengukur reliabilitas, digunakan *Cronbach's alpha* yang nanti akan dibandingkan dengan kolom *alpha if item deleted*. Item akan dihapus jika *alpha if item deleted* lebih besar dari *alpha Cronbach*. Apabila nilai *Cronchbach's alpha* lebih besar dari 0,60 maka dimensi akan dinyatakan reliable. Uji realibilitas akan dibantu dengan menggunakan software SPSS 16 for Windows.

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas Faktor Festival Quality DWP

No	Dimensi	<i>Cronbach's alpha</i>	Keterangan
1	<i>Facilities</i>	0,854	RELIABEL
2	<i>Staff</i>	0,728	RELIABEL
3	<i>Comfort Amenities</i>	0,847	RELIABEL
4	<i>Information Availability</i>	0,913	RELIABEL
5	<i>Convenience</i>	0,805	RELIABEL
6	<i>Program</i>	0,683	RELIABEL

Sumber: Hasil olah data SPSS 16.0 for Window

3. DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

Kuesioner yang telah disusun untuk penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu bagian 1 berisi karakteristik responden yang terdiri dari : berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia minimal 18, tingkat pendidikan minimal SMA dan juga telah membeli dan menonton DWP live dalam satu tahun terakhir. Bagian 2 pengukuran variabel yang berisi tentang pernyataan dari 6 dimensi yang diteliti, yaitu : *facilities* sebanyak 7 pernyataan, *staff* sebanyak 6 pernyataan, *comfort amenities* sebanyak 6 pernyataan, *information availability* sebanyak 3 pernyataan,

convenience sebanyak 4 pernyataan, dan *program* sebanyak 5 pernyataan. Masing – masing pernyataan diberikan skala 1 untuk sangat tidak setuju sampai 5 sangat setuju.

Data-data yang didapatkan untuk penelitian ini diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada 100 orang responden yang kemudian digunakan untuk melakukan uji validitas dan realibilitas. Kuesioner yang didapatkan kemudian dikumpulkan dan diolah untuk mendapatkan responden yang sesuai dengan target dan karakteristik yang telah ditetapkan.

4. PENGUKURAN FAKTOR *Festival Djakarta Warehouse Project 2014*

Selanjutnya membahas hasil dari tanggapan responden terhadap kuesioner bagian 2 yang berisi pernyataan pada tiap dimensinya. Pada bagian ini akan membahas 6 dimensi yang mempengaruhi bagaimana festival Djakarta Warehouse Project berdasarkan persepsi wisatawan yaitu *Facilities, Staff, Comfort Amenities, Information Availability, Convenience, Program* yang diukur berdasarkan skala 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Untuk mengetahui penilaian responden terhadap dimensi-dimensi *Festival Quality Djakarta Warehouse Project 2014*, data yang telah di peroleh akan di olah menggunakan perhitungan rumus nilai *mean* dan *standard deviation* untuk setiap pernyataan dalam tiap dimensi *Festival Quality Djakarta Warehouse Project 2014*.

Tabel 3

Tanggapan Responden terhadap dimensi *Festival Quality Djakarta Warehouse Project 2014*

	No	Pernyataan	Mean	Std. Deviation
F A C I L I T Y	1	Nilai estetika yang ada dalam festival cukup tinggi.	4,49	0,643
	2	Area panggung DWP indah.	3,98	0,738
	3	Area DWP bersih.	4,01	0,703
	4	Tata letak panggung tepat sehingga dapat dinikmati oleh semua penonton	4,19	0,800
	5	Variasi fasilitas yang dimiliki lengkap (toilet, counter makanan, dll)	4,53	0,501

<i>I E S</i>	6	Tempat duduk pada ruang tertutup cukup.	4,01	0,703
	7	Selama berada di area festival pengunjung merasa nyaman.	3,96	0,738
Mean dimensi facilities			4,16	0,689
<i>S T A F F</i>	1	Panitia cepat dalam memberikan pelayanan.	3,83	0,888
	2	Panitia ramah dalam memberikan pelayanan.	4,20	0,974
	3	Panitia mempunyai pengetahuan yang cukup terkait DWP 2014.	3,80	0,932
	4	Panitia profesional dalam melakukan tugasnya.	4,01	1,101
	5	Panitia cepat tanggap selama festival berlangsung.	4,05	0,988
	6	Jumlah panitia cukup untuk melayani penonton festival.	4,20	0,974
Mean dimensi Staff			4,01	0,976
<i>C A O M M E N T I E S</i>	1	Di area tertutup tersedia kursi atau tempat duduk yang cukup untuk penonton.	2,81	0,884
	2	Pengaturan cahaya panggung menarik.	4,11	0,874
	3	Suhu udara selama festival cukup nyaman.	2,81	0,884
	4	Alat-alat medis untuk orang yang membutuhkan selalu tersedia	4,53	0,658
	5	Pengunjung mudah untuk memperoleh informasi	4,11	0,874
	6	Loker untuk penitipan selama festival berlangsung tersedia	3,78	0,927
Mean dimensi comfort amenities			3,69	0,850
<i>I N F O R M A T I O N A V A I L A B I L I T Y</i>	1	Tanda yang dipasang panitia di setiap jalan yang mendekati festival jelas.	3,86	0,864
	2	Penyelenggara menyebarkan brosur di berbagai tempat untuk kemudahan pengunjung memperoleh informasi.	3,52	1,150
	3	Petunjuk di setiap sudut sesuai sehingga memudahkan pengunjung untuk menjangkau setiap lokasi di area festival.	2,50	1,126
Mean dimensi information availability			3,29	1,040
<i>C O N V E N I E N T</i>	1	Lahan parkir yang disediakan cukup.	4,18	0,730
	2	Jam operasional festival sesuai dengan kapasitas pengunjung.	3,86	0,864
	3	Fasilitas toilet untuk pengunjung di area festival tersedia.	3,59	0,792

<i>N</i> <i>C</i> <i>E</i>	4	Tempat untuk beristirahat yang disediakan di area festival cukup.	4,36	0,772
	Mean dimensi <i>convenience</i>		3,99	0,789
<i>P</i> <i>R</i> <i>O</i> <i>G</i> <i>G</i> <i>R</i> <i>A</i> <i>M</i>	1	Acara yang berlangsung sesuai dengan jadwal	3,94	0,874
	2	Festival yang berlangsung menarik	3,52	1,150
	3	<i>Paint Party</i> menarik	2,50	1,276
	4	Kemampuan acara cukup mengedukasi	3,52	1,150
	5	Barang-barang unik dan menarik khas DWP 2014 tersedia.	3,52	1,1150
	Mean dimensi <i>program</i>		3,40	1,118
	Total Mean seluruh dimensi		3,75	0,910

Dari tabel 3 diketahui nilai *mean* secara keseluruhan dari tiap dimensi yang mempengaruhi DWP 2014 berdasarkan persepsi pengunjung adalah nilai total *mean* sebesar 3,75 dan nilai deviasi *standard deviation* 0,910

Nilai *mean* tertinggi adalah dimensi *Facilities* dengan memperoleh nilai *mean* sebesar 4,16 dan nilai *standard deviation* sebesar 0,689, berarti pernyataan dimensi *Facilities* pada DWP 2014 sesuai dengan harapan pengunjung. Sedangkan dimensi dengan nilai *mean* dan *standard deviation* terendah adalah dimensi *Availability information* dengan nilai *mean* 3,29 dan nilai *standard deviation* 01,040. Pernyataan ini berarti dimensi *Availability information* pada DWP 2014 baik, namun mendapat nilai rendah.

A. ANALISA FAKTOR FESTIVAL QUALITY

Tabel 16 berikut ini adalah hasil dari pengolahan data analisa faktor DWP 2014. Setelah dilakukan analisa terhadap 6 dimensi *festival quality* di DWP hasilnya keenam dimensi tersebut memenuhi syarat dikarenakan memiliki *eigenvalue* lebih besar dari 1. Untuk dimensi *Facilities* memiliki *eigenvalue* 2,348, *Staff* memiliki *eigenvalue* 2,270, *Comfort Amenities* memiliki *eigenvalue* 1,954, *Information Availability* memiliki *eigenvalue* 1,941, *Convenience* memiliki *eigenvalue* 1,904 dan *Program* memiliki *eigenvalue* 2,43. Semua item

pernyataan yang terdapat pada keenam dimensi tersebut dapat digunakan karena memiliki *loading factor* lebih besar dari 0,5.

Penjelasan lebih rinci dijelaskan melalui 7 item pernyataan dengan *Facilities* nilai *variance explain* sebesar 53,951% WC, tempat duduk, counter makanan, kenyamanan, kebersihan, ketepatan dan nilai estetika yang tinggi sesuai dengan harapan pengunjung. *Staff* : Memiliki 6 item pertanyaan dan *variance explain* 82,710% yaitu pengunjung merasa senang atas kecepatan, ketepatan, keramahan, pengetahuan yang dimiliki oleh panitia DWP 2014 dalam memberikan pelayanan. *Comfort Amenitis* : Memiliki 6 item pertanyaan *variance explain* 80,011% yaitu kecukupan kursi untuk pengunjung pada area tertutup, kemenarikan cahaya panggung, suhu udara selama festival nyaman, alat-alat medis lengkap dan tersedia, kemudahan memperoleh informasi dan ketersediaan loker untuk penitipan barang. *Information Availability* : Memiliki 3 item pertanyaan *variance explain* 88,569% yaitu tanda yang di pasang panitia disetiap jalan mendekati festival, penyebaran brosur di berbagai tempat untuk kemudahan pengunjung memperoleh informasi dan petunjuk di setiap sudut festival sesuai sehingga pengunjung tidak kebingungan mencari toilet atau tempat beristirahat. *Convenience* : Memiliki 4 item pernyataan dengan *variance explain* 65,085% yaitu kecukupan lahan parkir, ketersediaan toilet untuk para pengunjung, kenyamanan jam operasional festival serta kecukupan tempat beristirahat untuk pengunjung. *Programs* : Memiliki 5 item pertanyaan dengan *variance explain* 88,131% yaitu kesesuaian acara festival dengan jadwal yang dibuat oleh panitia, kemenarikan acara festival DWP 2014, kemenarikan *paint party*, kemampuan acara dalam mengedukasi pengunjung dan ketersediaan souvenir khas DWP.

KESIMPULAN

Berdasarkan tanggapan responden mengenai analisa faktor festival quality Djakarta Warehouse Project nilai *mean* secara keseluruhan sebesar 3,71 dan rata-rata *eigenvalue* 4,318. Dapat diartikan bahwa festival quality pada DWP dinilai cukup baik oleh responden.

Dari dimensi *facilities* yang mempunyai nilai rata-rata hitung tertinggi yaitu pernyataan “Variasi fasilitas yang dimiliki lengkap” sebesar 4,53 dan yang mendapatkan *eigenvalue* tertinggi adalah pernyataan “Area DWP bersih” dengan nilai 0,940. Dari dimensi *staff* yang mempunyai rata-rata hitung tertinggi yaitu pernyataan “Panitia ramah dalam memberikan pelayanan” dan “Jumlah panitia cukup untuk melayani penonton” sebesar 4,20 dan yang mendapatkan *eigenvalue* tertinggi adalah pernyataan “Panitia cepat dalam memberikan pelayanan” dengan nilai 0,977. Dari dimensi *comfort amenities* yang mempunyai rata-rata tertinggi yaitu pernyataan “Alat-alat medis untuk orang yang membutuhkan selalu tersedia” sebesar 4,53 dan yang mendapatkan *eigenvalue* tertinggi adalah pernyataan “Loker untuk penitipan selama festival berlangsung tersedia” dengan nilai 0,967. Dari dimensi *Availability information* yang mempunyai nilai rata-rata dan *eigenvalue* tertinggi yaitu pernyataan “Tanda yang dipasang panitia di setiap jalan yang mendekati festival jelas” sebesar 3,86 dan 0,975. Dari dimensi *convenience* yang mempunyai nilai rata-rata tertinggi yaitu pernyataan “Tempat untuk beristirahat yang disediakan di area festival cukup” sebesar 4,36 dan yang mendapatkan *eigenvalue* tertinggi adalah pernyataan “Lahan parkir yang disediakan cukup” dengan nilai 0,75. Dari dimensi *Program* yang mempunyai nilai rata-rata tertinggi yaitu pernyataan “Acara yang berlangsung sesuai dengan jadwal” sebesar 3,94 dan yang mendapatkan *eigenvalue* tertinggi adalah pernyataan “Kemampuan acara cukup mengedukasi” dengan nilai 0,984.

Pada analisa faktor Djakarta Warehouse Project keseluruhan 31 pernyataan yang ada dapat digunakan karena memiliki *loading factor* lebih dari 0,5. Dimensi pertama yaitu *Facilities*. Dimensi ini dijelaskan melalui 7 item pernyataan yang dapat menjelaskan dimensi *Facilities* sebesar 5,062 atau 53,951%. Pada dimensi *Staff* dijelaskan melalui 6 item pernyataan dimana

dimensi ini dapat dijelaskan sebesar 5,450 atau 82,710%. Untuk dimensi *Comfort Amenities* sendiri dijelaskan melalui 6 item pernyataan dan dimensi ini dapat dijelaskan sebesar 5,291 atau 80,011%. Dimensi *Information Availability* dijelaskan melalui 3 item pernyataan dan dapat dijelaskan sebesar 2,822 atau 88,569%. Berikutnya dimensi *Convenience* dijelaskan melalui 4 pernyataan dan dapat dijelaskan sebesar 3,202 atau 635,985%. Dimensi terakhir adalah dimensi *Program* dijelaskan melalui 4 item pernyataan dan dapat dijelaskan sebesar 4,684 atau 88,131%. Dari keseluruhan analisis faktor keenam dimensi yang ada dapat diterima karena *eigenvalue* masing-masing dimensi lebih dari 1 dimana dimensi *Staff* memiliki *eigenvalue* tertinggi yaitu sebesar 5,450. Sedangkan dimensi yang memiliki *eigenvalue* terendah yaitu *Information Availability* yaitu sebesar 2,822.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Anas, T., Aswicahyono, H., Narjoko, D. A., Panjaitan, N. A., Rahmawati, A., Siimatupang, T., *et al.* 2014. *Ekonomi Kreatif; Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI.

Eriyanto. 2007. *Teknik Sampling Analisis Opini Public*. Yogyakarta: LKiS pelangi aksara.

Falassi, A. 2007. *Festival: Devinition And Morphology*.

Ferdinand, A. 2002. *Structural Equation Modeling Dalam Penelitian Manajemen: Aplikasi Model-model Rumit Dalam Penelitian Untuk Tesis Magister & Diserta Doktor*. Semarang: BP UNDIP.

Lyck, L., Long, P., & Grige, A. X. 2012. *Tourism, Festivals and Cultural Events In Times Of Crisis*. Denmark: Frederiksberg Bogtrykkeri.

Nur, H. 2014. *Proceeding Of The 1st Academic Symposium on Integrating Knowledge (ASIK) 2014*. Johor Bahru: Ibnu Sina Institutes For Fundamental Science Studies

JURNAL

Aswari, D. 2015. Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pengguna Jasa Penginapan Dan Hotel Yang Ada Di Kawasan Wisata Air Terjun Grojogan Sewu Tawangmangu Karanganyar. *Smooting-eJournal FE UNSA*, 13(1).

- Ayob, N., & Said, A. 2010. Service Quality And Customer Satisfaction Within Festival And Special Event. *Artikel, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS)*.
- Chen, W.-C., Lee, C.-F., & Lin, L.-Z. 2012. Investigating Factors Affecting Festival Quality: A Case Study of Neimen Song Jiang Jhen Batle Array, Taiwan. *African Journal of Marketing Management Vol. 4 (2)*, 43-54.
- Esu, B. B. 2015. Conceptual Development In Festival Quality Management: Implications For Product Development And Marketing. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, Vol. 5, No. 1*.

WEBSITE

- Alfareza, A. K. 2014, Desember 12. *Djakarta Warehouse Project 2014: Rumble And Bustle*. November 09, 2015, dari <http://www.seputarevent.com/#!Djakarta-Warehouse-Project-2014-Rumble-and-Bustle/ct9w/B4B9EFA8-613C-4612-AC72-0ABC4BF8593A>.
- Berita Industri. Dipetik November 09, 2015, dari <http://www.kemenperin.go.id/artikel/5749/Industri-Kreatif-Bakal>.
- Indonesia Ambil Bagian di Peta Musik Elektronik Dunia*. (2012, Desember 04). Dipetik Oktober 26, 2015, dari <http://www.beritasatu.com/hiburan/86431-indonesia-ambil-bagian-di-peta-musik-elektronik-dunia.html>.
- Dirgapradja, S. 2014, Desember 15. *DWP 2014, Semakin Besar , Semakin Diramaikan Fans Internasional*. Dipetik Oktober 26, 2015, dari

<http://www.fimela.com/news-entertainment/dwp-2014-semakin-besar-semakin-diramaikan-fans-internasional-141215z.html>.

FGD Expo: Mendukung Daya Saing Industri Kreatif di Indonesia Melalui Teknologi Industri Grafika. Dipetik November 09, 2015, dari <http://dgi.or.id/read/news/fgd-expo-mendukung-daya-saing-industri-kreatif-di-indonesia-melalui-teknologi-industri-grafika.html>.

Herdianto, B. 2014, Desember 06. *Djakarta Warehouse Project 2014 Utamakan Kenyamanan Penonton*. Dipetik November 09, 2015, dari <http://www.koran-jakarta.com/?25136-djakarta+warehouse+project+2014+utamakan+kenyamanan+penonton>.

Maulana, A. G., & Waraditya, D. 2014, September 30. *Industri Musik Kuasai 85% Pasar Industri Kreatif*. Dipetik November 06, 2015, dari <http://lifestyle.bisnis.com/read/20140930/225/261214/-industri-musik-kuasai-85-pasar-industri-kreatif>.

Melihat Sisi Lain Musik EDM. Dipetik November 09, 2015, dari http://www.kompasiana.com/madewparamartha/melihat-sisi-lain-musik-edm_54f95f64a33311ed068b4ebf

Syaaf, S. 2014, Desember 15. *Djakarta Warehouse Project 2014 Sukses Hadirkan Festival Musim Yang "Pecah" Positif*. Dipetik November 09, 2015, dari <http://female.kompas.com/read/2014/12/15/2100009/Djakarta.Warehouse.Project.2014.Sukses.Hadirkan.Festival.Musik.yang.Pecah.Positif>