

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif merupakan sebuah industri yang didasarkan pada kegiatan dari ide kreatif dalam proses penciptaan suatu produk barang dan jasa. Ekonomi kreatif sendiri merupakan penggabungan dari dua kata yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Ekonomi merupakan ilmu tentang asas-asas produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan, sementara kreatif memiliki makna kemampuan dalam memiliki daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan. Ekonomi kreatif adalah sebuah era baru yang mengedepankan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan kreatifitas dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonomi (Sari *et al.*, 2020). Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif menyatakan bahwa pengertian ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.

Konsep Ekonomi Kreatif merupakan sebuah bagian dari era ekonomi baru yang memberidayakan informasi, kreativitas dan teknologi dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Struktur perekonomian dunia mengalami transformasi dengan cepat seiring dengan pertumbuhan ekonomi, dari yang tadinya berbasis Sumber Daya Alam (SDA) sekarang menjadi berbasis SDM, dari era pertanian ke era industri dan informasi. Konsep ekonomi kreatif pada dasarnya

merupakan konsep ekonomi baru yang mengandalkan ide serta pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama dan didukung dengan keberadaan industri kreatif. Seiring dengan terbatasnya sumber daya alam, konsep ini telah banyak diterapkan oleh banyak negara termasuk Indonesia didalam meningkatkan pendapatan daerah dan negara. Sektor ekonomi kreatif terbukti lebih mampu bertahan di tengah krisis yang pernah melanda Indonesia, karena tidak selalu mengandlkan sumber daya alam dan modal yang besar.

Ekonomi kreatif mulai dikenal secara global sejak munculnya buku *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* (2001) oleh John Howkins. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997 Amerika Serikat menghasilkan produk-produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai 414 Miliar Dollar yang menjadikan HKI ekspor nomor 1 Amerika Serikat. Howkins mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai *the creation of value as a result of idea*. Howkins menjelaskan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang, karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan.

Pengembangan ekonomi kreatif berawal dari gagasan Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono (SBY) tentang pentingnya kreativitas dan inovasi dalam pembangunan, khususnya dalam mengembangkan industri kerajinan dan kreativitas untuk mencapai ekonomi yang berdaya saing. Berawal dari gagasan tersebut, Kementerian Perdagangan kemudian membentuk Indonesia *Design Power* dengan

tujuan untuk meningkatkan kekuatan desain dan penciptaan merek dan mengadakan *Trade Expo* yang diselenggarakan secara rutin per tahun. Kementerian Perdagangan mulai memberikan zona khusus dalam pameran-pameran yang diselenggarakan kepada pelaku dan industri kreatif. Pemerintah menyelenggarakan pameran khusus bagi ekonomi kreatif pada tahun 2007 disebut sebagai Pekan Produk Budaya Indonesia (PPBI), kemudian diubah menjadi Pekan Produk Kreatif Indonesia (PPKI) pada tahun 2009. Kegiatan ini menunjukkan daya saing Indonesia yang kuat melalui ekonomi kreatif.

Kreativitas yang diterapkan dalam kegiatan ekonomi di Indonesia sudah lama dilakukan oleh para pelaku ekonomi di Indonesia, namun ekonomi kreatif mulai diperhatikan kembali pada saat masa pemerintahan Susilo Bambang Yudhoyono (SBY). Banyak perusahaan yang bergerak di bidang subsektor ekonomi kreatif sebelum ekonomi kreatif mulai diperhatikan, seperti di bidang kuliner, *fashion*, percetakan, televisi, dan lain sebagainya. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik, sebelum ekonomi kreatif mulai diperhatikan kembali, banyak tenaga kerja yang terserap di subsektor ekonomi kreatif. Sektor kuliner salah satu contohnya, dari tahun 2000 hingga 2005 sekitar 3 juta lebih tenaga kerja yang bekerja di sektor kuliner. Sektor fesyen ada sekitar 2 juta lebih tenaga kerja yang bekerja di sektor tersebut dan masih ada subsektor ekonomi kreatif lainnya yang juga banyak menyerap tenaga kerja. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwasannya sebelum sektor ekonomi kreatif mulai diperhatikan, sudah banyak para pelaku ekonomi yang menerapkan kreativitas di dalam kegiatan ekonominya.

Pengembangan ekonomi kreatif yang lebih terstruktur dimulai pada tahun 2007 saat Kementerian Perdagangan di masa kepemimpinan Ibu Mari Elka Pangestu melakukan pemetaan potensi dan membuat rencana pengembangan ekonomi kreatif Indonesia. Kementerian Perdagangan pada tahun 2009 menyusun rencana pengembangan ekonomi kreatif Indonesia hingga tahun 2025, serta rencana pengembangan ekonomi kreatif dan 14 subsektor ekonomi kreatif untuk periode 2009–2015. Pengembangan ekonomi kreatif pun semakin diperkuat melalui peraturan pemerintah, dengan dikeluarkannya Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Keluarnya Instruksi Presiden ini membuat pengembangan ekonomi kreatif menjadi program nasional dan menjadi sektor yang mendapatkan perhatian dalam pembangunan nasional, serta secara kelembagaan, pengembangan ekonomi kreatif bersifat lintas kementerian dan mendapat dukungan penuh dari presiden. Gagasan mengenai ekonomi kreatif ini terus bergulir dan penguatan kelembagaan pengembangan ekonomi kreatif terus dilakukan oleh pemerintah hingga pada tanggal 21 Desember 2011.

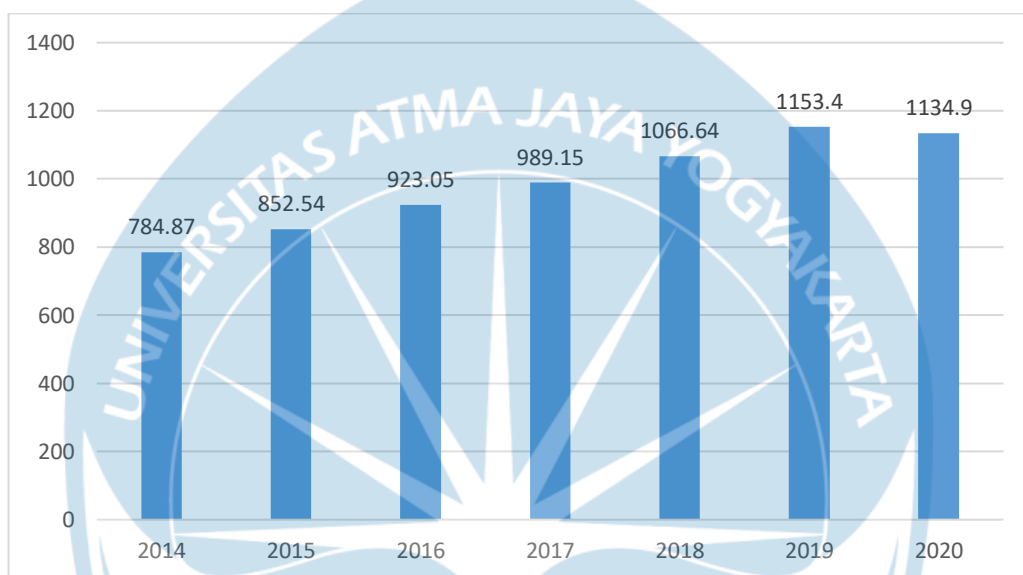
Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 92 Tahun 2011, pemerintah secara resmi membentuk Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang diperkuat dengan dua Direktorat Jenderal yang secara langsung bertanggung jawab terhadap pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia, yaitu: Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya dan Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Media, Desain, dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Terbentuknya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif secara khusus diatur

oleh satu kementerian tersendiri dan secara fundamental telah mengubah tatanan pemerintahan dan prioritas pembangunan di masa yang akan datang.

Indonesia membentuk Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada era Joko Widodo yang bertugas untuk mengelola bidang ekonomi kreatif di Indonesia dan membantu presiden terkait kebijakan pada ekonomi kreatif. Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah mengidentifikasi lingkup ekonomi kreatif Berdasarkan Peraturan Presiden No. 72 tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, pemerintah menetapkan 17 sub-sektor, yaitu : pengembangan permainan, kriya, desain interior, desain produk, desain komunikasi visual, musik, seni rupa, fesyen, kuliner, film animasi & video, fotografi, televisi & radio, arsitektur, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan, periklanan. Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia dapat ditunjang melalui peningkatan kuantitas dan kualitas pelaku usaha dalam mengembangkan industri kreatif sangat diperlukan karena memiliki ide, inovasi, dan kreativitas, terutama dalam pengembangan produk (Rosmadi, 2018).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2014 – 2017 dan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif hasil kerjasama dengan lembaga demografi Universitas Indonesia dan Universitas Brawijaya tahun 2018 - 2020 menunjukkan bahwa Produk Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif mengalami peningkatan dari tahun 2014 sampai dengan tahun 2019, namun pada tahun 2020 PDB ekonomi kreatif mengalami penurunan.

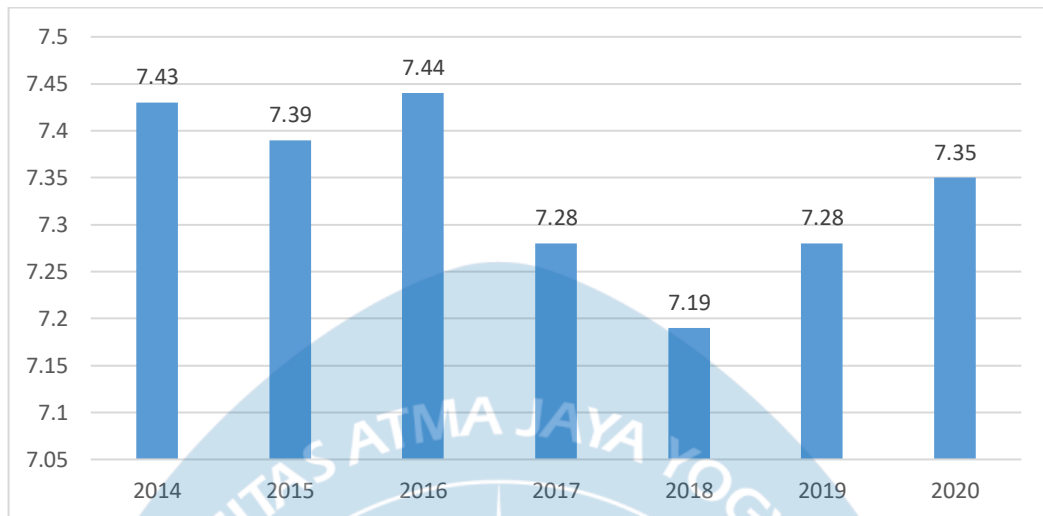
Berdasarkan Gambar 1.1 pada tahun 2014 sampai dengan 2019, PDB Ekonomi Kreatif meningkat hingga 47,0% yaitu dari 784,87 triliun rupiah menjadi 1.153,40 triliun rupiah. Namun, pada tahun 2020, PDB Ekonomi Kreatif mengalami sedikit penurunan sebesar 1,60% atau turun menjadi 1.134,90 triliun rupiah.



Sumber: Bekraf, diolah

Gambar 1. 1
Perkembangan PDB Ekonomi Kreatif 2014-2020

Berdasarkan Gambar 1.2. pada tahun 2015, kontribusi PDB Sektor Ekonomi Kreatif terhadap PDB Nasional adalah sebesar 7,43% dan mengalami penurunan sebesar 0,04% dibandingkan tahun sebelumnya. Kontribusi PDB Sektor Ekonomi Kreatif terhadap PDB Nasional pada tahun 2016 mengalami kenaikan sebesar 0,05% menjadi 7,44% dan selama tahun 2017 sampai 2018, kontribusinya kembali menurun sebesar 0,25% menjadi 7,19%. Kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap PDB Nasional kembali mengalami kenaikan pada tahun 2019 - 2020 sebesar 0,16% menjadi 7,35%.



Sumber: Bekraf, diolah

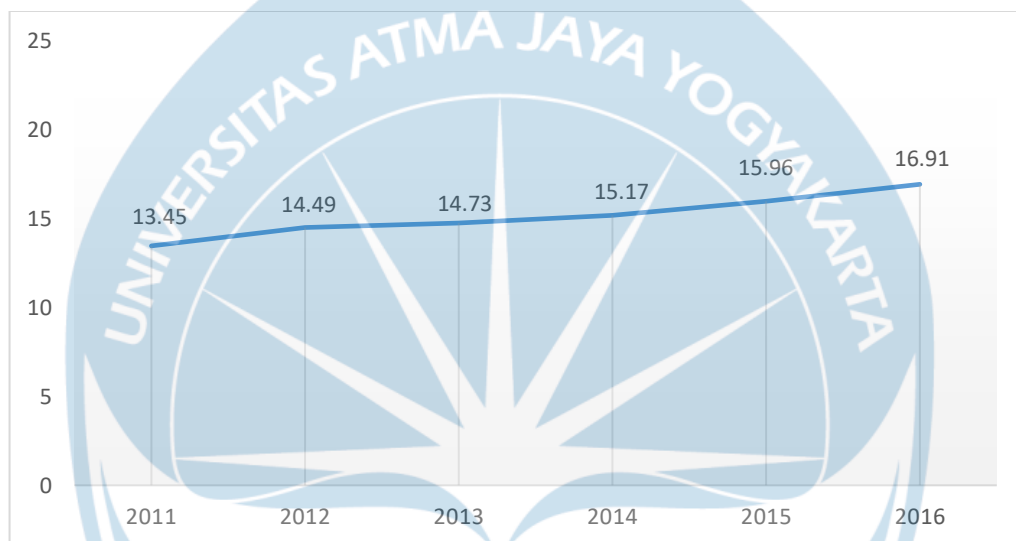
Gambar 1. 2

Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif terhadap PDB Nasional (%) 2014-2020

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang dapat menjadi penopang pertumbuhan ekonomi negara Indonesia, potensi pasar yang besar yang didukung dengan jumlah penduduk dan stabilitas ekonomi perlu dimanfaatkan secara optimal. Sistem ekonomi kreatif diyakini menjadi pemecah masalah dalam perekonomian global. Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan tingkat penduduk yang terus melaju sehingga memiliki potensi dalam pengembangan ekonomi kreatif.

Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi sumber utama dalam pengembangan ekonomi kreatif yang bersumber dari gagasan, pemikiran dan ide. Diharapkan kedepannya SDM ini mampu membantu masyarakat dalam memenuhi pendapatan dalam rumah tangga melalui kreatifitas dalam menjadikan barang yang bernilai rendah menjadi barang yang bernilai tinggi dan berdaya jual serta efektif

dan efisien. Berdasarkan hasil Sakernas tahun 2011-2016 dapat dilihat pada gambar 1.3 jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif cenderung mengalami peningkatan, dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 4,69 persen per tahun. Tenaga kerja ekonomi kreatif pada tahun 2011 tercatat sebanyak 13,45 juta orang perlahan terus naik hingga mencapai 16,91 juta orang pada tahun 2016.



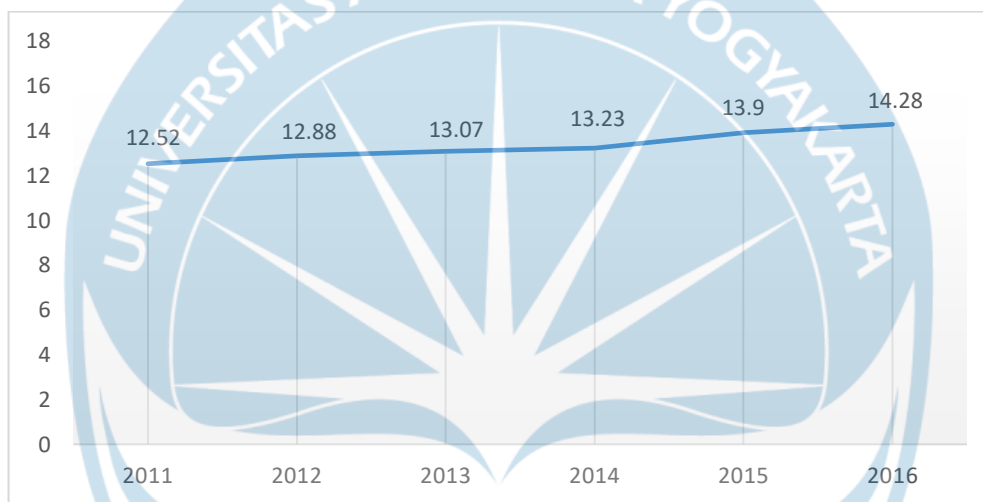
Sumber: Bekraf, diolah

Gambar 1. 3

**Perkembangan Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif di Indonesia (juta orang)
2011-2016**

Jumlah tenaga kerja yang terserap di sektor ekonomi kreatif mengalami peningkatan seiring dengan ekonomi kreatif diperhatikan kembali. *Share* tenaga kerja ekonomi kreatif merupakan perbandingan antara tenaga kerja ekonomi kreatif dengan total penduduk bekerja. Indikator ini berguna untuk mengukur tingginya penyerapan tenaga kerja pada sektor ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil Sakernas tahun 2011-2016 pada Gambar 1.4 terlihat bahwa *share* tenaga kerja ekonomi kreatif pada tahun 2016 sebesar 14,28 persen, yang berarti dari 100 orang penduduk

bekerja sekitar 14 sampai 15 orang pekerjaannya utamanya di ekonomi kreatif. *Share* tenaga kerja ekonomi kreatif dari tahun 2011 ke 2016 cenderung terus mengalami peningkatan. Sejak 2011 hingga 2014, *share* tenaga kerja ekonomi kreatif perlahan mengalami peningkatan. Peningkatan yang cukup tajam terjadi pada periode 2014-2015 yaitu dari 13,23 persen pada tahun 2014 menjadi 13,90 persen pada tahun 2015.



Sumber: Bekraf, diolah

Gambar 1. 4

***Share* Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif di Indonesia (persen) 2011-2016**

Ekonomi kreatif di Indonesia begitu penting karena mampu menyerap tenaga kerja, dimana Industri ekonomi kreatif yang bermunculan sekarang telah membantu pemerintah dalam menyediakan lapangan pekerjaan yang cukup masif. Jumlah ini akan terus mengalami peningkatan seiring dengan berkembangnya ekonomi bangsa dan kebutuhan sektor ekonomi kreatif tersebut. Terlebih jika sumber daya manusia (SDM) di Indonesia dibekali dengan kemampuan khusus

yang mumpuni. Peningkatan kemampuan manusia yang berkualitas juga dapat dibentuk melalui pendidikan yang mumpuni, sehingga peluang untuk berkembang di sektor ekonomi kreatif akan terbuka sangat lebar. Industri ekonomi kreatif juga dibangun berdasarkan ide serta kreativitas dari pemiliknya juga harus dikembangkan dengan kreativitas yang dimiliki oleh semua orang yang terlibat di dalamnya. Kreativitas yang tanpa batas akan menghasilkan inovasi-inovasi terbaru dan menarik dari waktu ke waktu. Lingkungan ekonomi kreatif yang diisi oleh orang-orang dengan kreativitas tinggi akan saling bertukar. Mereka yang baru terjun ke dunia industri kreatif pun juga akan belajar, sehingga kreativitasnya akan terus terangsang. Industri ekonomi kreatif ini secara tidak langsung akan membantu mengembangkan potensi dari individu yang terlibat agar lebih berkualitas dan memiliki daya saing.

Ekonomi kreatif merupakan sebuah harapan baru untuk perekonomian karena ekonomi kreatif merupakan industri yang sangat layak untuk dikembangkan dan memiliki kesempatan yang besar dalam memperbaiki perekonomian Indonesia. Pentingnya pengembangan ekonomi kreatif disebabkan industri tersebut relatif kuat menghadapi kesesuaian ekonomi global. Tenaga kerja merupakan salah satu dari indikator pertumbuhan ekonomi. Khususnya dalam sektor ekonomi kreatif yang tren tenaga kerja terus meningkat, diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif menurut tingkat pendidikan terhadap produk domestik bruto (PDB) ekonomi kreatif?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif menurut tingkat pendidikan terhadap produk domestik bruto (PDB) ekonomi kreatif.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan topik yang diangkat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Pemerintah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai tambahan informasi untuk membantu menyusun rencana strategis maupun taktis dalam pengembangan ekonomi kreatif.
2. Pembaca, diharapkan penelitian ini bisa menjadi literasi yang baik untuk menambah wawasan dan informasi bagi para pembaca mengenai ekonomi kreatif.
3. Pelaku ekonomi kreatif, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bertindak untuk mengembangkan usaha di bidang ekonomi kreatif.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah maka diperoleh hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

Diduga jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif dengan tingkat pendidikan rendah (SMP ke bawah), menengah (SMA sederajat), tinggi (diploma ke atas) berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibuat dan terbagi menjadi lima bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I dalam penelitian ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II dalam penelitian ini mencakup beberapa teori dasar yang terkait dengan ekonomi kreatif, tenaga kerja ekonomi kreatif dan perkembangan ekonomi kreatif serta penelitian-penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III dalam penelitian ini menguraikan data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian, teknik dan tahapan analisis data serta definisi operasional.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV dalam penelitian ini menguraikan tentang analisis data, hasil penelitian yang diperoleh, pengujian hipotesis, dan interpretasi pembahasan sesuai topik penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab V dalam penelitian ini memaparkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan beserta saran mengenai topik terkait.