

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus globalisasi yang sudah tidak bisa dibendung lagi serta diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin *up to date*, dunia kini memasuki babak baru yang dikenal sebagai Revolusi Industri Keempat atau Revolusi Industri 4.0. Istilah revolusi industri 4.0 bukan lagi menjadi hal yang asing di telinga kita. Akhir-akhir ini banyak sekali pihak yang menyinggung mengenai revolusi industri 4.0, bukan hanya tokoh-tokoh dalam negeri, bahkan tokoh-tokoh dari seluruh dunia pun sering kali menyoalakan bahwa kita harus bersiap untuk mendorong tergeraknya revolusi industri 4.0, jangan sampai kita ‘dihabisi’ industri 4.0, atau kita harus mampu menggunakan dengan baik fenomena industri 4.0, dan kalimat-kalimat lain yang sepaham dengan kalimat tersebut. Jadi apa sih sebenarnya revolusi industri 4.0 itu?

Salah satu tokoh yang mengenalkan gagasan mengenai Revolusi Industri 4.0 adalah Klaus Martin Schwab, beliau merupakan seorang ekonom Jerman dan pendiri sekaligus *Executive Chairman* atau Kepala Eksekutif dari *World Economic Forum*.¹ *The World Economic Forum* atau Forum Ekonomi Dunia sendiri merupakan sebuah organisasi kerjasama ekonomi internasional yang bersifat independen, tidak memihak, dan tidak

¹ <https://www.weforum.org/about/klaus-schwab> diakses pada 25 Februari 2020 pukul 11:00 WIB

terikat dengan kepentingan khusus apapun dan manapun, organisasi ini bertujuan untuk meningkatkan perekonomian secara global.²

Dalam bukunya yang berjudul *The Fourth Industrial Revolution*, beliau mengatakan,

*We are at the beginning of revolution that is fundamentally changing the way we live, work, and relate to one another. In its scale, scope, and complexity, what I consider to be the fourth industrial revolution is unlike anything humankind has experienced before.*³

(Kita sedang berada di awal sebuah revolusi yang secara fundamental akan mengubah bagaimana cara kita hidup, bekerja, dan berhubungan satu sama lain (bersosialisasi). Dalam skala, cakupan, dan kompleksitasnya, apa yang saya anggap sebagai revolusi industri keempat ini berbeda dengan apa yang pernah kita alami sebelumnya).

*We are witnessing profound shifts across all industries, marked by the emergence of new business models, the disruption of incumbents and the reshaping of production, consumption, transportation and delivery systems.*⁴

(Kami menyaksikan perubahan besar di semua bidang industri, hal ini ditandai dengan munculnya model bisnis baru, disrupsi dalam pengambilan keputusan, dan perubahan dalam sistem produksi, konsumsi, transportasi dan pengiriman).

Sederhananya, revolusi industri keempat dapat didefinisikan sebagai perubahan penggunaan teknologi industri *clasic* menjadi teknologi industri yang lebih modern, baik dalam sistem produksi, konsumsi, maupun distribusi, yang ditandai dengan otomatisasi dan transfer data perusahaan secara mudah dan cepat.

² *Ibid.*

³ Klaus Schwab, *The Fourth Industrial Revolution*, (Switzerland: World Economic Forum, 2016), hlm 7

⁴ *Ibid.*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, otomatisasi berarti penggantian tenaga manusia dengan tenaga mesin yang secara otomatis (dengan sendirinya) melakukan dan mengatur pekerjaan sehingga tidak memerlukan lagi pengawasan manusia.⁵ Otomatisasi yang dimaksud di sini adalah cara kerja mesin yang dilengkapi dengan sistem kendali dengan tujuan untuk memaksimalkan hasil produksi dan distribusi barang serta jasa. Otomatisasi mesin produksi akan mendominasi semua proses produksi perusahaan dan peran sumber daya manusia khususnya buruh dan tenaga kasar semakin berkurang. Hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan sumber daya manusia jika dibandingkan dengan kinerja mesin yang lebih efisien waktu dan biaya sehingga menghasilkan barang atau jasa dengan kuantitas dan kualitas yang lebih baik dan menguntungkan perusahaan.

Konsep industri 4.0 menawarkan keuntungan yang sangat menjanjikan bagi industri manufaktur. Seperti adanya fleksibilitas proses produksi, peningkatan kualitas produk, kecepatan dalam proses produksi maupun pengiriman produk, pengambilan keputusan berdasarkan data, dan kedekatan dengan pelanggan lebih baik.

Revolusi industri merupakan fenomena yang pasti terjadi dan tidak bisa dielakkan, namun hal ini memberikan sebuah kesempatan baru untuk perkembangan industri yang lebih baik, sehingga kita perlu mempersiapkan diri untuk menghadapinya. Ketidakpastian mengenai

⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/otomatisasi> diakses pada 08 desember 2019 pukul 13:19 WIB

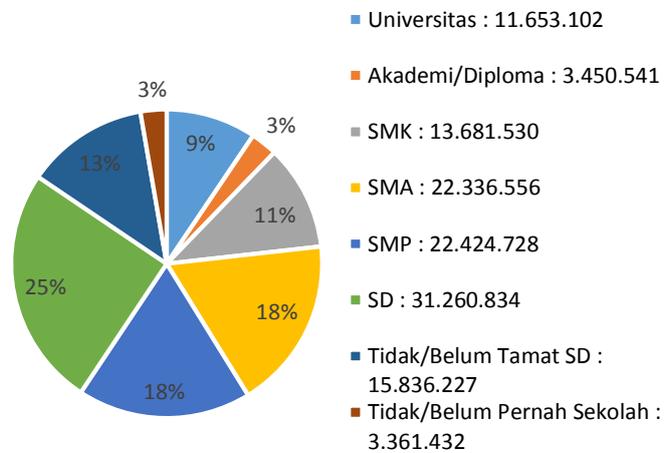
seberapa jauh perkembangan teknologi akan berlangsung yang kemudian akan terus mendorong adanya perubahan dalam bidang industri, serta dampak yang akan ditimbulkan, merupakan sebuah peringatan bagi semua pemangku kepentingan baik pemerintah, pelaku bisnis, akademisi, dan masyarakat umum. Bahwa mereka sama-sama bertanggungjawab untuk menganalisa, memahami, dan memecahkan masalah yang timbul seiring dengan berjalannya revolusi industri. Pemahaman lebih jauh mengenai revolusi industri 4.0 sangat diperlukan agar kita mampu memprediksi atau memiliki pandangan mengenai bagaimana teknologi akan menimbulkan perubahan-perubahan untuk waktu yang akan datang dan membentuk kembali sistem-sistem dalam berbagai aspek kehidupan. Revolusi industri 4.0 mau tidak mau akan terjadi, banyak hal yang akan mengarah ke pemanfaatan mesin.

Dengan pendekatan industri 4.0, efisiensi industri akan mengalami peningkatan. Sehingga, ekonomi pun bisa bertumbuh dengan cepat. Imbasnya, lapangan kerja baru juga bisa terbuka, meski di sektor yang lain. Revolusi industri keempat merupakan lonjakan besar bagi dunia industri khususnya industri manufaktur, dimana dalam industri ini kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi harus dimanfaatkan secara maksimal. Bukan hanya dalam proses produksi, tetapi juga pada semua rantai industri, sehingga memunculkan *trend* industri baru yang berbasis *digital technology* untuk mendapatkan efisiensi kinerja dan laba perusahaan.

Namun, dibalik dampak positif Revolusi Industri 4.0 yang banyak memudahkan manusia dengan kecanggihannya, terdapat masalah lain yang kini timbul. Bisnis yang tidak mampu beradaptasi mengikuti perubahan di era digital akan bangkrut, tidak peduli seberapa pun besarnya bisnis tersebut. Persaingan kreativitas yang akan mewarnai masa depan kita. Serta masalah pengangguran akibat disrupsi teknologi atau banyaknya posisi pekerjaan manusia yang tergantikan oleh mesin dan teknologi, jutaan tenaga kerja bisa menganggur dengan seketika. Sepanjang sejarahnya, revolusi industri memang menyingkirkan sumber daya manusia khususnya para pekerja kasar dan buruh.

Pada revolusi industri 4.0 atau era ekonomi digital hanya memberikan keuntungan bagi sebagian pihak, tentunya keuntungan tersebut bukan untuk para pekerja atau pegawai khususnya kelas bawah. Kesempatan memperoleh pekerjaan bagi masyarakat yang berpendidikan rendah akan terus berkurang dan diperkirakan akan sangat terbatas, hal ini karena percepatan arus distribusi barang atau jasa yang kian meningkat mengakibatkan perusahaan dituntut untuk menggunakan teknologi yang lebih modern. Indonesia sendiri saat ini sangat beresiko mengalami fenomena tersebut karena sebagian besar para pekerja Indonesia merupakan masyarakat berpendidikan rendah.

Grafik 1.1
Profil Pendidikan Angkatan Kerja Indonesia yang Sedang Bekerja per Agustus 2018



Sumber: *bps.go.id* (diolah penulis, 2020)

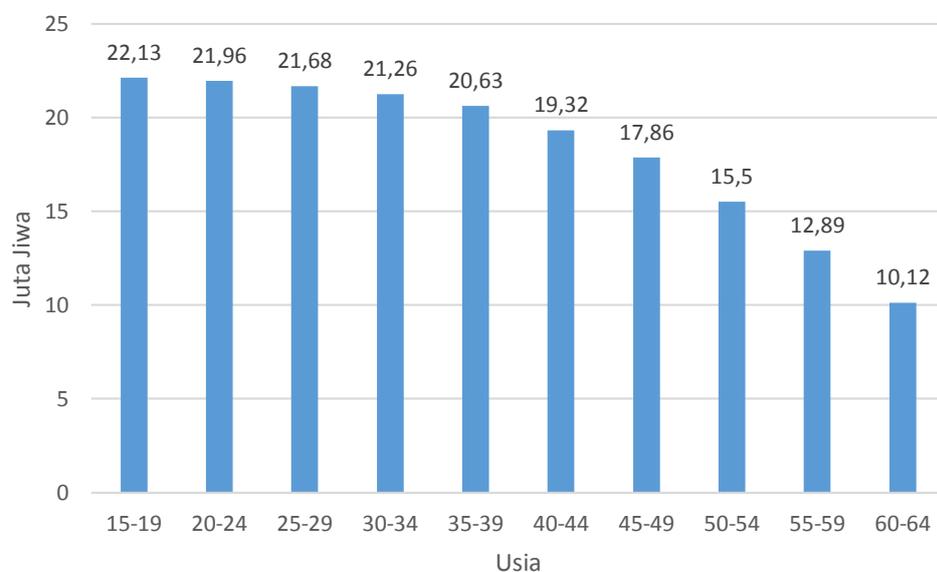
Berdasarkan grafik 1.1 dapat kita lihat bahwa, dari 124.004.950 jumlah tenaga kerja hanya 9% yang merupakan lulusan universitas dan 3% yang merupakan lulusan akademi atau diploma. Sedangkan 72% sisanya merupakan lulusan SMK, SMA, SMP, dan SD. Dan 16% nya tidak/belum tamat dan tidak/belum pernah bersekolah. Hal ini berarti tenaga kerja kita masih minim keterampilan dan kompetensi bersaing.

Berdasarkan sensus penduduk yang dilakukan tahun 2010, saat ini Indonesia juga sedang menikmati masa bonus demografi. Hasil dari sensus tersebut menunjukkan tren positif dengan jumlah penduduk usia produktif (15-64 tahun) tahun 2010 mencapai 66 persen dari total penduduk. Adapun pekerja usia muda (15-24 tahun) mencapai 26,8 persen. Adapun transisi bonus demografis yang ditandai dengan kenaikan dua kali lipat jumlah usia produktif bekerja, diiringi dengan penundaan pertumbuhan usia penduduk muda, dan semakin sedikitnya jumlah penduduk manula, sebagaimana yang

terlihat dari hasil sensus tersebut lazim dikenal sebagai bonus demografi (*demographic dividend*).⁶

Apabila jumlah angkatan kerja terus mengalami peningkatan sedangkan di sisi lain mereka hanya hanya mampu menamatkan pendidikan rendah, akan mengakibatkan tingkat pengangguran bertambah secara signifikan dan menjadi ancaman.

Grafik 1.2
Jumlah Penduduk Indonesia Menurut Kelompok Usia Prokutif
Tahun 2019



Sumber: *databoks.katadata.co.id (diolah penulis, 2020)*

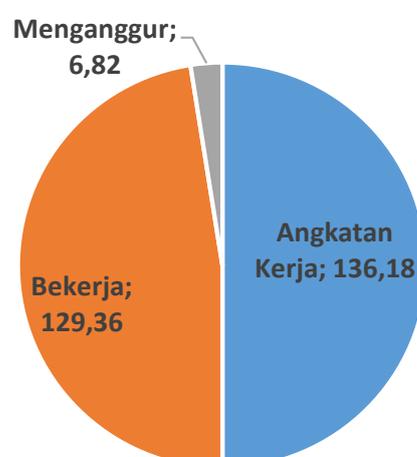
Dari grafik 1.2 dapat dilihat bahwa jumlah penduduk usia produktif indonesia saat ini adalah 183.363.700 orang, dengan persebaran usia sebagai berikut: usia 15-19 tahun sebesar 22.134.800 orang, usia 20-24 tahun sebesar 21.964.100 orang, usia 25-29 tahun sebesar 21.678.600 orang,

⁶ Wasisto Raharjo Jati, *Bonus Demografi Sebagai Mesin Pertumbuhan Ekonomi: Jendela Peluang atau Jendela Bencana di Indonesia?*, Jurnal Populasi, Vol.23 No.1, 2015, hlm 1

usia 30-34 tahun sebesar 21.257.700 orang, usia 35-39 tahun sebesar 20.631.100 orang, usia 40-44 tahun sebesar 19.319.500 orang, usia 45-49 tahun sebesar 17.860.900 orang, usia 50-54 tahun sebesar 15.502.400 orang, usia 55-59 tahun sebesar 12.891.100 orang, dan usia 60-64 tahun sebesar 10.123.500 orang.

Jumlah penduduk Indonesia yang didominasi oleh usia produktif dimana sebagian besar merupakan generasi milenial membawa perubahan besar bagi dunia kerja saat ini. Mereka bisa menjadi peluang untuk Indonesia menjadi negara maju. Tapi sebaliknya, bisa juga menjadi “*boomerang*” jika mereka minim kualitas dan daya saing. Jumlah penduduk terus bertambah mengakibatkan pengangguran juga ikut bertambah sejalan dengan kurangnya kesempatan kerja.

Grafik 1.3
Perbandingan Jumlah Angkatan Kerja yang Sedang Bekerja dan Menganggur di Indonesia per Februari 2019
(juta jiwa)



Sumber: bps.go.id (diolah penulis, 2020)

Grafik 1.3 menunjukkan bahwa 129.36 juta atau 95% dari 136.18 juta angkatan kerja sudah bekerja atau tidak sedang menganggur, sedangkan 6.82 juta atau 5% dari angkatan kerja masih belum mendapatkan pekerjaan atau bisa disebut menganggur.

Hal ini merupakan ‘PR’ bagi sektor ketenagakerjaan yang harus diperhatikan oleh semuanya pihak, baik tenaga kerja sendiri, maupun pemerintah. Diantaranya adalah masalah keterampilan dan perubahan jenis pekerjaan. Perubahan jenis pekerjaan yang digeluti juga akan menuntut perubahan keterampilan untuk menunjang pekerjaan yang baru.⁷

Revolusi industri 4.0 menjanjikan kemudahan dan kecepatan dari semua aspek untuk kita yang telah matang atau siap menghadapi perubahan tersebut, tapi di satu sisi revolusi industri keempat juga merupakan ‘musibah’ untuk mereka yang belum matang. Pemanfaatan teknologi digital dan kecerdasan buatan yang menggeser penggunaan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi rendah (*low skilled workers*) bisa menjadi ancaman potensi bonus demografi Indonesia.

Dengan masuknya era revolusi industri keempat akan membuat banyak pekerjaan dilakukan oleh tenaga mesin khususnya jenis pekerjaan repetitif, contohnya transportasi umum, *driver*, buruh, bahkan *customer service*, dan lain-lain. Contoh kasus lainnya yang terjadi di luar negeri adalah supplier Apple dan Samsung, yaitu Foxconn. Foxconn telah

⁷ <https://www.liputan6.com/bisnis/read/3697684/tiga-tantangan-pekerja-era-revolusi-industri-40> diakses pada 10 Juli 2019 pukul 10:25 WIB

melakukan PHK terhadap 60.000 karyawannya untuk kemudian digantikan dengan teknologi mesin dan robot. Kemudian di China, sebagian pabrik yang ada di negara mereka telah menggantikan 90% karyawan mereka dengan teknologi mesin. Pada tahun 2030 nanti diprediksi, hampir di seluruh dunia ada 800 juta lapangan kerja yang digantikan oleh teknologi mesin.⁸

Meskipun demikian, resiko pengangguran dan minimnya penggunaan sumber daya manusia akibat masuknya era industri keempat tidak berlaku pada semua jenis pekerjaan dan kegiatan industri. Salah satu yang tidak terlalu terkena dampak dari industri 4.0 adalah industri kreatif, ini karena industri kreatif merupakan jenis industri yang berbasis pada seni, kreativitas, budaya, serta inovasi. Berdasarkan keterangan dari *United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD)*, secara garis besar industri kreatif dikelompokkan menjadi empat elemen, yaitu seni, warisan budaya, media, dan kreativitas fungsional.⁹

John Howkins menjabarkannya dengan sederhana: “Ekonomi kreatif berhubungan dengan ide dan uang. Ini adalah jenis ekonomi pertama di mana imajinasi dan kreativitas menentukan apa yang orang-orang ingin lakukan dan hasilkan”. Ekonomi Kreatif (Ekraf) adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari sumber daya

⁸ <http://www.balipost.com/news/2019/03/25/71478/Revolusi-Industri-4.0-di-Tengah...html>
diakses pada 04 September 2019 pukul 09:48 WIB

⁹ United Nations Conference on Trade and Development, *Creative Economy Report 2008: The Challenge of Assessing the Creative Economy; Towards Informed Policy-making*, (t.t.p: United Nations, 2008), hlm 13

manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sumber daya utama dalam ekonomi kreatif adalah kreativitas, yakni kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, solusi dari suatu masalah, atau sesuatu yang berbeda dari pakem.¹⁰

Namun selain kreativitas, unsur lain yang dianggap penting untuk menunjang ekonomi kreatif adalah nilai tambah. Nilai tambah ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kualitas produk dari segi nilai dan ekonomi. Kegiatan seperti hobi yang dilakukan secara cuma-cuma belum bisa digolongkan ke dalam ekonomi kreatif.¹¹ Jika dikelola dengan baik dan serius industri ekonomi kreatif mampu menjadi salah satu motor penggerak ekonomi di era revolusi industri 4.0 saat ini. Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif di berbagai negara di dunia saat ini, diyakini dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian bangsanya secara signifikan.

Grafik 1.4
Pertumbuhan Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDB Indonesia Tahun 2015-2019



Sumber: BEKRAF; *OPUS Creative Economy Outlook 2019* (diolah penulis, 2020)

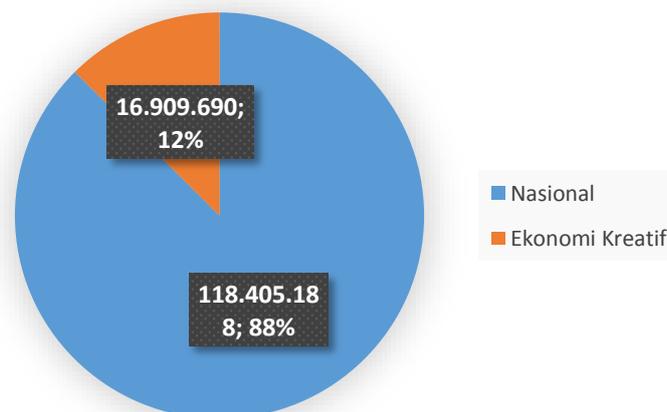
¹⁰ Bekraf, *OPUS Creative Economy Outlook 2019*, hlm 12, diakses melalui <https://bekraf.go.id> pada 08 Desember 2019 pukul 22:45 WIB

¹¹ *Ibid.*

Seperti yang telah ditunjukkan dalam grafik 1.4 pertumbuhan kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap PDB terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2015 Ekraf (Ekonomi Kreatif) memberikan kontribusi Rp. 852 triliun terhadap PDB, dan terus meningkat di tahun 2019 dengan kontribusi sebesar Rp. 1.211 triliun. Setiap tahunnya, sumbangan Ekraf terhadap PDB bisa bertumbuh sekitar Rp. 100 triliun.

Ekonomi kreatif juga mampu menjawab salah satu tantangan dari era ekonomi digital, yaitu masalah pengangguran akibat otomatisasi industri. Selama 2011-2016, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif cenderung terus mengalami peningkatan, dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 4,69 persen per tahun.

Grafik 1.5
Pertumbuhan Tenaga Kerja Sektor Ekonomi Kreatif 2016



Sumber: BEKRAF; OPUS Creative Economy Outlook 2019 (diolah penulis, 2020)

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa pada tahun 2016 Ekonomi Kreatif mampu menyerap 16.909.690 tenaga kerja, dari total 118.405.188 tenaga kerja nasional. Untuk mendukung perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia, pemerintah pun telah menerbitkan Peraturan Presiden Nomor

27 tahun 2013 tentang Pengembangan Inkubator Wirausaha. Tujuannya untuk menciptakan dan mengembangkan usaha baru yang mempunyai nilai ekonomi dan berdaya saing tinggi. Selain itu juga untuk mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya manusia terdidik dalam menggerakkan perekonomian dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹²

Mari Elka Pangestu¹³ mengatakan bahwa sumbangan ekonomi kreatif sekitar 4,75% pada PDB 2006 (sekitar Rp 170 triliun rupiah) dan 7% dari total ekspor pada 2006. Pertumbuhan ekonomi kreatif mencapai 7,3% pada 2006, atau lebih tinggi dari pertumbuhan ekonomi nasional sebesar 5,6%. Sektor ekonomi itu juga mampu menyerap sekitar 3,7 juta tenaga kerja setara 4,7% total penyerapan tenaga kerja baru. Tujuh kontributor terbesar adalah (1) *fashion*, dengan kontribusi sebesar 29,85%, (2) kerajinan/kriya dengan kontribusi sebesar 18,38%, (3) periklanan dengan kontribusi sebesar 18,38%, (4) televisi dan radio, (5) arsitektur, (6) musik, dan (7) penerbitan dan percetakan.¹⁴

Pertumbuhan ekonomi yang sangat pesat di Kota Kediri tentunya juga tidak lepas dari peran para pengusaha industri kreatif dengan ide-ide mereka yang sangat jenius, salah satunya yaitu Wodske Industri Kreatif. Wodske Industri Kreatif merupakan sebuah industri yang menghasilkan

¹² Florensia Lantang, dkk, *Ekonomi Kreatif Indonesia Melalui Diplomasi Publik: Wirausaha Kerajinan Berbahan Baku Kulit*, Jurnal UNPAD, No.2, 2013, hlm 2

¹³ Menteri Perdagangan Kabinet Indonesia Bersatu dengan Masa Jabatan 21 Oktober 2004 – 19 Oktober 2011, Dan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabinet Indonesia Bersatu II dengan Masa Jabatan 19 Oktober 2011 – 20 Oktober 2014, diakses melalui https://id.wikipedia.org/wiki/Mari_Elka_Pangestu tanggal 25 februari 2020 pukul 19:36 WIB

¹⁴ Ahmad Putra Rasikhul Islamy, *Peranan Industri Kreatif Sektor Periklanan Terhadap Perekonomian Indonesia*, (Kediri: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hlm 4

produk seni kreasi dengan media kayu. Kemudian seiring berjalannya waktu, Wodske mulai merambah ke produk fungsional yang lainnya tetapi masih dengan bahan utama kayu, seperti jam dinding, *photoframe*, lampu, dan lain sebagainya.

Wodske Industri Kreatif pertama kali dibentuk pada tahun 2016 dengan nama Woodsdtkhee, namun karena nama Woodsdtkhee sulit untuk dilafalkan dan diingat maka kemudian diganti menjadi Wodske Industri Kreatif. Di saat industri-industri kreatif lain banyak yang bangkrut dan tidak mampu bertahan, Wodske Industri Kreatif tetap mampu untuk mempertahankan eksistensinya. Salah satu usaha yang mereka lakukan untuk mempertahankan eksistensi tersebut adalah dengan bekerja sama dengan Okui Creative Hub.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengkaji mengenai bagaimana eksistensi Wodske Industri Kreatif di tengah revolusi 4.0 dan bagaimana strategi mereka untuk mempertahankan eksistensinya. Maka dari itu, peneliti mengambil skripsi dengan judul "**Eksistensi Industri Kreatif di Tengah Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus Pada Wodske Industri Kreatif)**".

B. Fokus Penelitian

Berbasis pada latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana dinamika Wodske Industri Kreatif dalam mempertahankan eksistensinya?

2. Bagaimana strategi Wodske Industri Kreatif agar tetap mampu mempertahankan eksistensinya di tengah revolusi industri 4.0?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dinamika Wodske Industri Kreatif dalam mempertahankan eksistensinya.
2. Untuk mengetahui bagaimana strategi Wodske Industri Kreatif agar tetap mampu mempertahankan eksistensinya di tengah revolusi industri 4.0.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan ilmu untuk mengkaji ataupun menganalisa terkait eksistensi industri kreatif di tengah gempuran era revolusi industri 4.0.

2. Manfaat Praktis

- a. Ilmu Pengetahuan

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah wawasan atau ilmu pengetahuan secara umum maupun khusus mengenai fenomena sosial yang tengah terjadi yaitu terkait eksistensi industri kreatif di tengah gempuran era revolusi industri 4.0.

b. Peneliti Lanjutan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tolok ukur dan perbandingan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki peneliti dalam menganalisa fenomena yang terkait dengan penelitian yang sama.

c. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan panduan khususnya dalam menghadapi adanya suatu fenomena baru di bidang ekonomi khususnya dalam segi persaingan usaha atau bisnis.

E. Penegasan Istilah

Penulis akan menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini agar tidak terdapat perbedaan penafsiran atau perbedaan dalam menginterpretasikan. Juga memberikan arah dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dan untuk memberikan pengertian kepada pembaca mengenai apa yang hendak di capai dalam penelitian. Judul yang digunakan dalam skripsi ini adalah “Eksistensi Industri Kreatif di Tengah Revolusi Industri 4.0 (Study Kasus pada Wodske Industri Kreatif)”. Adapun istilah-istilah tersebut antara lain:

1. Penegasan konseptual

a. Pengertian Eksistensi Industri

Sebagaimana ditulis Smith dalam bukunya yang berjudul “*What Matters Most: The Power of Living Your Values*”,

Eksistensi diri merupakan suatu kondisi dimana seseorang dengan kemampuannya dapat menemukan makna dalam kehidupan. Makna merupakan sebuah kepenuhan atau eksistensi dari nilai-nilai batiniah yang paling utama dalam menjalani kehidupan. Adapun nilai-nilai batiniah yang dibicarakan adalah nilai-nilai mendasar seperti sikap menghormati manusia, sikap menghormati sesama dan perlunya bekerjasama serta bekerja bersama secara harmonis demi kebaikan bersama.¹⁵

Kemudian menurut Hasrullah,

Dalam bidang ekonomi khususnya industri, eksistensi dapat didefinisikan sebagai aktifitas industri yang dimaksudkan pada suatu keadaan di mana perkembangannya yang relatif tetap.¹⁶

Eksistensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses atau tindakan Wodske Industri Kreatif untuk menjadi ada kemudian melakukan suatu hal untuk tetap mempertahankan keberadaannya. Eksistensi di sini tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasikan potensi-potensinya.

b. Pengertian Industri kreatif

Departemen Perdagangan Republik Indonesia mendefinisikan industri kreatif sebagai sebuah industri yang input utamanya berbasis pada pemanfaatan kreativitas, keterampilan dan bakat seseorang yang dilakukan untuk menghasilkan dan

¹⁵ H. W. Smith, *What Matters Most: The Power of Living Your Values*, Diterjemahkan oleh Arvin Saputra, (Jakarta: Binarupa Aksara, 2003), hlm 21

¹⁶ Hasrullah, *Eksistensi Usaha Kafe di Kota Makassar: Suatu Tinjauan Antropologis*, (Makassar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hlm 18

memberdayakan kreativitas dan daya cipta orang tersebut guna menciptakan sebuah lapangan kerja serta kesejahteraan.¹⁷

c. Pengertian Revolusi industri 4.0

Revolusi industri 4.0 atau revolusi industri keempat dapat didefinisikan sebagai sebuah tren industri khususnya industri manufaktur dimana dalam kegiatan ekonominya baik dalam sistem produksi, konsumsi, maupun distribusi, telah mengalami perubahan berupa digitalisasi, otomasi, dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi lainnya. Revolusi industri keempat juga didukung dengan penggunaan teknologi sistem *cyber-physical*, *Internet of Things* (IoT), serta *cloud computing* dan *cognitive computing*.¹⁸

Menurut Angela Merkel, Industri 4.0 adalah transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan teknologi digital dan internet dengan industri konvensional. Sedangkan Schlechtendahl dkk menekankan definisi kepada unsur kecepatan dari ketersediaan informasi, yaitu sebuah lingkungan industri di mana seluruh entitasnya selalu terhubung dan mampu berbagi informasi satu dengan yang lain.¹⁹

¹⁷ Departemen Perdagangan Republik Indonesia, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2010-2014*, (Jakarta: Departemen Perdagangan, 2009), hlm 5

¹⁸ Wesam Alaloul, dkk, *Industrial Revolution 4.0 in the Construction Industry: Challenges and Opportunities for Stakeholders*, *Journal of Ain Shams Engineering*, 2020, hlm 225

¹⁹ Hoedi Prasetyo dan Wahyudi Sutopo, *Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset*, *Jurnal Teknik Industri*, Vol.13 No.1, 2018, hlm 19

2. Definisi Operasional

Yang dimaksud dengan “Eksistensi Industri Kreatif di Tengah Era Revolusi Industri 4.0 (Study Kasus Pada Wodske Industri Kreatif)” dalam penelitian ini adalah bagaimana dinamika dan perubahan-perubahan yang dialami serta bagaimana strategi Wodske Industri Kreatif dalam upaya untuk mempertahankan eksistensinya mereka di tengah revolusi industri 4.0 yang sedang berlangsung.

F. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri tiga bagian, yaitu:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian pendahuluan skripsi berisi tentang halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, pra kata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian Utama Skripsi

Pada bagian ini memuat uraian tentang:

BAB I : Pendahuluan, terdiri dari; latar belakang masalah, fokus penelitian (rumusan masalah), tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Kajian pustaka, terdiri dari; kajian industri kreatif dan revolusi industri 4.0, penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

BAB III : Metode penelitian, terdiri dari; rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Paparan hasil penelitian, terdiri dari; deskripsi data, temuan penelitian, analisis data.

BAB V : Pembahasan

BAB VI : Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini memuat uraian tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.