

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan Industri kreatif di Indonesia merupakan salah satu sektor yang mempunyai peranan yang penting dalam penggerakan pertumbuhan ekonomi. Tuntutan perekonomian yang lebih efisien menyebabkan kebutuhan inovasi semakin besar, sehingga dikembangkanlah konsep ekonomi kreatif untuk menjawab tuntutan tersebut.² Ekonomi kreatif adalah konsep ekonomi yang mengandalkan kreativitas individu dalam mengoptimalkan daya saing yang dimiliki. Landasan dasar dari ekonomi kreatif ini adalah dimana ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan input utama dalam mendorong pembangunan ekonomi dan menciptakan pertumbuhan ekonomi yang baik.

Mendukung terciptanya iklim kreatif yang baik di Indonesia, pemerintahan terus berupaya mengeluarkan produk kebijakan yang bertujuan untuk mengembangkan perekonomian kreatif tersebut. Salah satu produk kebijakan yang dikeluarkan adalah pemetaan industri kreatif pada Tahun 2007 oleh Departemen Perdagangan RI. Dalam pemetaan tersebut, industri kreatif telah dibagi menjadi 16 sub sektor yaitu periklanan, arsitektur, pasar seni dan kerajinan, desain fashion, video film dan fotografi, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan,

² H Heryani, *Strategi Pengembangan Industri Kreatif untuk Inovasi, Jurnal teknologi Industri Pertanian*, 2020,

layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan, kuliner, dll. ³ Kemudian Perpres Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif telah mengklasifikasi ulang sub-sektor industri kreatif 17 sub-sektor. Adapun lingkup dari ke 17 subsektor industri kreatif tersebut disajikan dalam tabel 1.1:

Tabel 1.1

Ruang Lingkup Subsektor industri Kreatif

No	Sub Sektor	Ruang Lingkup
1.	Arsitektur	Jasa konsultan arsitek, property/karya arsitektur yang memiliki nilai arsitektur dan budaya yang dapat menjadi daya tarik/icon suatu wilayah Kota
2.	Desain Interior	Jasa konsultan desain, jasa Pendidikan desain
3.	Desain Komunikasi Visual	Jasa konsultan, jasa Pendidikan desain
4.	Desain Produk	Jasa konsultan, jasa pendidikan desain
5.	Film, animasi dan video	Usaha reproduksi media rekam; studio produksi dan pasca produksi film, video dan program televisi; jasa pemutaran film; usaha merchandise
6.	Fotografi	Jasa fotografi, jasa pendidikan fotografi
7.	Kriya	Usaha kerajinan berbasis tekstil, kulit, kayu, anyaman,

³ Bekra13.f, *Profil Usaha/ Perusahaan 16 Subektor Ekraf Berdasarkan Sensus Ekonomi 2016 (SE2016)*, (Kat14.alog: BPS, 2017), h.15

		kertas, kaca, logam; usaha furniture/mebel, perhiasan dan barang berharga
8.	Kuliner	Restoran/kafe, usaha makanan dan minuman
9.	Musik	Usaha pembuatan alat musik, jasa pendidikan musik, pertunjukan musik, studio rekaman musik, penerbitan music
10.	Fashion	Usaha pembuatan pakaian, barang dari kulit, alas kaki
11.	Aplikasi	Usaha pembuatan aplikasi, usaha publisher aplikasi dan game
12.	Penerbitan	Usaha percetakan, usaha penerbitan buku/majalah
13.	Periklanan	Jasa pembuatan iklan
114.	Televisi dan Radio	Usaha peniaran radio dan televisi
15.	Seni Pertunjukan	Gedung pertunjukan, kegiatan pertunjukan tari, kegiatan pertunjukan teater, jasa pendidikan seni pertunjukan
16.	Seni Rupa	Gedung eksibisi/pameran kesenian, jasa Pendidikan seni rupa
17.	Pengembangan Permainan	Usaha pembuatan game, usaha publisher game, usaha pembuatan alat permainan anak-anak

Sumber: Perpes No 72 Tahun 2015

Rahmah dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pelaku usaha yang telah memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai upaya ekonomi kreatif telah mendapatkan keuntungan dari penjualan yang semakin meningkat dan kemudahan-kemudahan yang dirasakan pelaku

usaha. sebanyak 60 % telah memanfaatkan teknologi dan informasi untuk menunjang promosi dan penjualan produk sasirangan. Sasirangan sendiri merupakan produk atau usaha dibidang kain atau fashion. Pengabdian masyarakat lain yang menggunakan program ekonomi kreatif dalam memberdayakan masyarakat ialah pengabdian oleh Fajri, dkk. yang mengolah pisang menjadi produk kreatif dengan nama pisang nugget.⁴

Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan karena Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia. Indonesia dengan jumlah penduduk sebanyak 240 juta, memiliki bonus demografi dengan proporsi penduduk usia produktif sangat besar, mencapai 70% dari total penduduk. Ketersediaan dan keberagaman sumber daya alam dan sumber daya budaya juga menjadi sumber daya pendukung yang penting dalam pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia.⁵

Salah satu aspek penting dalam pengembangan Ekonomi Kreatif adalah ketersediaan data dan informasi statistik yang menjadi dasar dalam pengembangan adalah gambaran industry ekonomi kreatif di Indonesia:

Dimana kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap perekonomian nasional pada tahun 2013 menunjukkan angka-angka yang sangat

⁴ Ibrahim Fajri , *PEMBERDAYAAN MASYARAKAT TERHADAP NILAI JUAL SUMBER DAYA ALAM MELELUI INOVASI EKONOMI KREATIF PISANG NUGGET*, vol.2, no. 3 (2018): 257-260

⁵ Mari Elka Pangestu, *Ekonomi Kreatif: Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*, (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, 2014), hlm. xvii.

signifikan yaitu, pertumbuhannya ekonomi kreatif sebesar 5,76% di atas rata-rata pertumbuhan nasional, share PDB sebesar 7,05% dan penyerapan atau memberikan kesempatan kerja sebesar 10,7. Dari data statistik yang diperoleh pada tahun 2013 menunjukkan bahwa pentingnya mendorong dan meningkatkan ekonomi kreatif yang sudah ada dan membantu industri ekonomi kreatif yang sedang berkembang agar dapat lebih sukses dan meningkat (BPS Ekraf 2015). Hal ini menunjukkan bahwa dengan berkembangnya industri kreatif di Indonesia, dapat memberikan lapangan kerja bagi pengangguran yang ada di Indonesia.⁶

Usaha Mikro, Kecil dan menengah (UMKM) industri ekonomi kreatif dalam perekonomian nasional memiliki peran yang penting dan strategis. Namun, demikian, UMKM industri ekonomi kreatif masih memiliki kendala, baik untuk mendapatkan pembiayaan maupun untuk mengembangkan usahanya. Dari sisi pembiayaan, ada beberapa UMKM industri ekonomi kreatif yang sudah memiliki sumber dana atau investor tetap namun ada juga beberapa yang masih memiliki keterbatasan pembiayaan dan juga kendala-kendala lain seperti sumber daya manusia maupun kendala lainnya.⁷(Rahmi, 2018)

Desa Watulimo memiliki beberapa UMKM yang berbasis ekonomi kreatif yang memiliki permasalahan pada sumber daya

⁶ Rahmi A, *PERKEMBANGAN INDUSTRI EKONOMI KREATIF DAN PENGARUHNYA TERHADAP PEREKONOMIAN DI INDONESIA*, 2018, hal.1388

⁷ *Ibid*, hal.1389

manusia, modal, dan juga penguasaan teknologi modern. Kondisi usaha ekonomi kreatif di desa Watulimo sendiri dapat dilihat dari peluang pemberdayaan dari waktu ke waktu belum menunjukkan besarnya harapan pada usaha tersebut untuk mendukung system perekonomian yang berkeadilan yang mengakibatkan UMKM berbasis ekonomi kreatif belum memberikan corak yang positif khusus bagi Desa Watulimo yang dikenal oleh masyarakat sekitar baik didalam maupun di luar daerah. Di desa Watulimo ini juga memiliki beberapa industry kreatif masuk dalam sub sektor yaitu kriya, kuliner, perdagangan, yang nantinya bisa meningkatkan potensi UMKM yang ada di desa tersebut.

UMKM berbasis ekonomi kreatif di desa watulimo dipilih dalam penelitian ini karena ekonomi kreatif yang dijalankan industri kreatif dianggap mampu mengembangkan sumber daya manusia yang berbekalkan pada ilmu pengetahuan, kreatifitas serta inovasi dan mampu mengembangkan lapangan pekerjaan. pengembangan kreatifitas merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa serta memberikan dampak sosial yang positif. UMKM kreatif juga diharapkan dapat memberikan image positif tentang ciri khas suatu budaya lokal desa Watulimo. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Inovasi dalam Pengembangan Strategi Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif di Wilayah Desa Watulimo”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka fokus penelitian dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana inovasi dalam pengembangan strategi ekonomi berbasis ekonomi kreatif di wilayah Desa Watulimo ?
2. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan strategi ekonomi berbasis ekonomi kreatif ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan strategi ekonomi berbasis ekonomi kreatif dalam meningkatkan pendapatan di wilayah Desa Watulimo
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan strategi ekonomi berbasis ekonomi kreatif di wilayah Desa Watulimo

D. Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup masalah yang akan dibahas dan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan strategi ekonomi berbasis ekonomi kreatif dalam meningkatkan pendapatan.
2. Penelitian ini difokuskan pada faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan strategi ekonomi.
3. Penelitian ini difokuskan pada pelaku usaha di Desa Watulimo
4. Responden penelitian ini adalah Masyarakat di Desa Watulimo

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis

Penelitian ini akan menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih mendalam bagi penulis. Penelitian ini juga akan menambah pengetahuan mengenai inovasi dalam pengembangan strategi ekonomi berbasis ekonomi kreatif dan penelitian ini juga untuk melengkapi salah satu syarat akademik dalam rangka memperoleh gelar sarjana dalam bidang ekonomi dan bisnis islam Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

2. Bagi Akademik

Dapat dijadikan sebagai rujukan mahasiswa Ekonomi dan Bisnis Islam selanjutnya apabila ingin meneliti permasalahan yang sama.

3. Bagi Pelaku Usaha

Sebagai Informasi ilmiah dan pertimbangan dalam mengelola Usaha UMKM yang efisien.

4. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi pengetahuan dan informasi serta di jadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan khususnya dalam pengelolaan Usaha UMKM.

F. Penegasan Istilah

Sebelum menguraikan secara lanjut, penulis terlebih dahulu akan menjelaskan istilah dalam skripsi ini untuk menghindari kesalahpahaman bagi pembaca. Oleh karena itu untuk menghindari kesalahan tersebut perlu adanya pembatasan kalimat dalam skripsi ini. Dengan harapan dapat memperoleh gambaran jelas dari masalah yang dimaksud peneliti. Adapun pengertian istilah- istilah dalam judul skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Inovasi

Hardvard's Theodore Levitt dalam Suryana mengemukakan definisi dari inovasi adalah kemampuan mengaplikasikan solusi yang kreatif terhadap permasalahan dan peluang yang

ada untuk lebih memakmurkan kehidupan Masyarakat. Jadi inovasi adalah melakukan sesuatu yang baru.⁸

2. Pengembangan

Menurut Sujadi dalam penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan.⁹

3. Ekonomi kreatif

Ekonomi kreatif adalah pemanfaatan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tak terbatas, ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau system produksi seperti pada era industry, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan perkembangan teknologi yang semakin maju.¹⁰

G. Sistematik Penulisan

Adapun sistematika penyusunan skripsi penelitian kualitatif dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu: **Bagian awal**, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata

⁸ Angela Safira, Skripsi: *"Inovasi Varian mie Organik pada Kedai Love Mie Semarang"*, (Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata, 2019), hal.10.

⁹ Wahyu Tri ponco, Skripsi: *Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli*, (Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2021), hal. 11.

¹⁰ Fitria, *Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Lokal*, vol.2 no 1, 2021

pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak. Bagian utama, terdiri dari enam bab, yaitu sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini di dalamnya berisi uraian mengenai (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) batasan masalah (bila perlu), (e) manfaat hasil penelitian, (f) definisi istilah, (g) sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori dan teori-teori yang dihasilkan dari penelitian terdahulu. Dalam penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari pustaka atau hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan. Dengan kata lain, dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berangkat dari data lapangan dan menggunakan teori sebagai penjelasan dan berakhir pada konstruksi teori baru yang dikemukakan oleh peneliti setelah menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini di dalamnya berisi tentang: pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan

sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang paparan data yang disajikan dengan topik sesuai dalam pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah dan hasil analisis data. Paparan data tersebut diperoleh melalui pengamatan (apa yang terjadi di lapangan), dan atau hasil wawancara (apa yang dikatakan oleh informan), serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana tersebut di atas.

BAB V PEMBAHASAN

Memuat keterkaitan antara pola- pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta intepretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkap dari lapangan. Temuan penelitian juga dijelaskan implikasi-implikasinya yang lebih luas dalam khazanah kajian yang ada.

BAB VI PENUTUP

Bab ini terdiri dari: (a) kesimpulan dan (b) saran atau rekomendasi.

BAGIAN AKHIR

Pada bagian ini memuat uraian tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan daftar riwayat hidup.