

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif adalah kumpulan aktifitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif di Eropa dikenal dengan nama Industri Budaya. Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri Kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Sumotarto, 2010).

Memasuki era pasar bebas, menuntut bangsa Indonesia untuk meningkatkan daya saing terhadap produk dari negara lain. Dengan latar belakang keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia tentunya dapat dimaksimalkan untuk dapat ikut serta dalam pasar bebas. Hal ini tentunya bukan hanya tanggung jawab pemerintah pusat, akan tetapi juga melibatkan peran aktif dari pemerintah daerah.

Salah satu hal yang paling penting untuk dilakukan oleh pemerintah daerah adalah dengan meningkatkan mutu dari industri kreatif yang terpusat di masing-masing daerah untuk meningkatkan perekonomian nasional. Sehingga diharapkan mampu bersaing dalam pasar bebas. Karena dalam perekonomian nasional industri kreatif merupakan salah satu penyumbang PDB (Produk Domestik Bruto) yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan menempatkan industri kreatif di posisi ke-7 dari 10 sektor ekonomi nasional sebesar 6,9% atau setara dengan 573,89 triliun rupiah. Tidak hanya menyumbang PDB namun industri kreatif turut menyumbang 10,65% pada total angkatan kerja nasional yang ada.

Pulau Madura adalah salah satu pulau di provinsi Jawa Timur yang secara geografis dipisahkan oleh lautan. Dengan kondisi geografis tersebut pulau Madura mempunyai keunikan tersendiri mulai dari adat istiadat, budaya, serta tradisinya. Selain itu pulau Madura juga memiliki kekayaan sumber daya alam yang

melimpah. Dengan kondisi ini perekonomian di pulau Madura sebagian besar dilakukan oleh usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM).

Industri kreatif yang ada di Indonesia khususnya di Kabupaten Sumenep telah berkembang cukup pesat dan bervariasi tentunya membutuhkan pengambilan keputusan mana yang menjadi prioritas untuk dikembangkan secara maksimal. Maka dari itu, diperlukan adanya pemetaan atau klasifikasi industri kreatif berdasarkan variabel KBLI (Klasifikasi Buku Lapangan Indonesia) yaitu nilai produk domestik bruto, berbasis ketenagakerjaan, berbasis perdagangan internasional, dan berbasis kepada aktivitas perusahaan dari keseluruhan UMKM yang ada (Sumber: Pemetaan Industri Kreatif DEPdag, 2007).

Salah satu metode yang digunakan dalam menentukan industri kreatif unggulan adalah DEA (*Data Envelopment Analysis*). Selain DEA, metode *Promethee* juga bisa digunakan untuk memecahkan masalah MCDM (*Multi Criteria Decision Making*). DEA adalah sebuah pendekatan non parametrik yang pada dasarnya merupakan teknik berbasis *linear programming*. Pengukuran DEA dapat didefinisikan sebagai rasio dari total bobot input terhadap total bobot output. Dengan DEA setiap organisasi dapat menggunakan bobot yang berbeda untuk semua ukuran kinerja (Easton, et al. 2002).

Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh Sunarya (2011) bertujuan mengetahui pengaruh keberagaman budaya dan pemetaan batik priangan. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Indahsari (2008) bertujuan menentukan kompetensi daerah yaitu dengan mengetahui UKM apa yang memenuhi untuk menjadi produk andalan atau kompetensi inti daerah di kabupaten Bangkalan. Selain itu penelitian Nurul,dkk (2010) menyimpulkan bahwa metode Fuzzy-DEA dapat digunakan untuk menentukan supplier terbaik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan memetakan industri kreatif di Kabupaten Sumenep sebagai dasar untuk menentukan skala prioritas pengembangan industri kreatif.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memetakan industri kreatif berdasarkan variabel KBLI (Klasifikasi Buku Lapangan Indonesia) yaitu nilai produk domestik bruto, berbasis ketenagakerjaan, berbasis perdagangan internasional, dan berbasis kepada aktivitas perusahaan.
2. Menentukan industri kreatif unggulan berdasarkan pemetaan di Kabupaten Sumenep

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat mengidentifikasi industri kreatif yang berpotensi berdasar variabel KBLI di Kabupaten Sumenep, Madura.
2. Dapat menentukan industri kreatif unggulan berdasarkan pemetaan potensi industri kreatif di Kabupaten Sumenep, Madura.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini mengenai adalah untuk memberikan input untuk mendapatkan skala prioritas penentuan Industri Kreatif yang ada di Kabupaten Sumenep, yang mengacu pada dua hal :

1. Ruang Lingkup Subsektor Industri Kreatif: Industri kreatif dengan 14 subsektor di Kabupaten Sumenep, Madura.

1.6 Asumsi-Asumsi

Dikarenakan perkembangan Industri Kreatif yang tiap saat dapat berubah, baik jenis ataupun kebijaksanaan pemerintah, maka asumsi yang digunakan adalah :

- a) tidak ada perubahan kebijakan pemerintah mengenai industri kreatif selama penelitian berlangsung.
- b) pelaku industri masih beroperasi.
- c) tidak terjadi penambahan subsektor selama penelitian berlangsung.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan penelitian Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori dari berbagai sumber tertulis yang dipakai sebagai bahan acuan dalam pembahasan atas topik permasalahan yang dimunculkan dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang objek lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, identifikasi variabel, pengukuran operasional variabel dan metode analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, data yang diperoleh, analisis data, hasil analisis data dan pembahasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari pemecahan masalah yang diajukan serta saran-saran yang perlu disampaikan.