

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif adalah era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas. Kedua aspek tersebut diberdayakan dengan cara mengandalkan ide dan ‘*stock of knowledge*’ (stok pengetahuan) dari sumber daya manusianya sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Hal ini menjadikan ekonomi kreatif sebagai upaya dalam pembangunan ekonomi nasional yang memberikan pengaruh penting serta dapat memberikan solusi dalam memecahkan permasalahan perekonomian Indonesia (Sidik, 2011).

Indonesia merupakan salah satu negara yang telah memasuki perkembangan era ekonomi industri baru yakni industri ekonomi kreatif (*creative economic industry*). Munculnya kreativitas-kreativitas menyebabkan industri kreatif telah mampu mengikat pasar dunia. Perkembangan industri kreatif ini mengakibatkan banyaknya negara maju yang tidak hanya mengandalkan supremasi di bidang industri, namun juga harus memaksimalkan kemampuan sumber daya manusia yang kreatif.

Definisi industri kreatif yang saat ini banyak digunakan oleh pihak yang berkecimpung dalam industri kreatif adalah definisi berdasarkan UK DCMS (*Department of Culture, Media and Sport*) Task Force 1998: “*Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content*” (adalah industri-industri yang berasal-usul dari kreatifitas, keterampilan dan bakat individu/perorangan, serta yang memiliki potensi untuk penciptaan kesejahteraan dan pekerjaan melalui penciptaan dan eksploitasi daya cipta dan kandungan intelektual seseorang).

Ini berarti bahwa industri kreatif berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi

dan daya cipta individu tersebut (Sumotarto, 2010). Kementerian Perdagangan Republik Indonesia mengelompokkan industri kreatif: periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fesyen, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan (Saputra, 2010).

Kontribusi ekonomi industri kreatif di beberapa negara yakni untuk periode studi tahun 1997-2009 dengan kontribusi GDP IK berkisar antara 2,8% (Singapura) sampai dengan 7,9% (Inggris). Pertumbuhan PDB industri kreatif berkisar antara 5,7% (Australia) dan 16% (Inggris). Tingkat partisipasi tenaga kerja berkisar antara 3,4% (Singapura) sampai dengan 5,9% (US). (Sumber: Hasil Konvensi Pengembangan Ekonomi Kreatif, 2008). Kontribusi PDB Industri Kreatif di Indonesia yakni rata-rata kontribusi PDB Industri Kreatif Tahun 2002-2006 berdasarkan harga konstan 2000 adalah sebesar Rp 104,6 Triliun Rupiah , yaitu 6,3% dari total nilai PDB Nasional. Kontribusi PDB IK tahun 2006 berdasarkan harga konstan 2000 sebesar 104,8 triliun rupiah, yaitu 5,7% dari total PDB Nasional. PDB Industri Kreatif banyak disumbangkan oleh Kelompok Fesyen, Kerajinan, Periklanan & Desain dengan rata-rata nilai PDB kelompok industri kreatif tersebut tahun 2002-2006 secara berturut-turut adalah Rp 46 triliun (44,18%), Rp 29 triliun (27,72%), Rp 7 triliun (7,03%), dan Rp 7 triliun (6,82%). (Sumber: Pemetaan Industri Kreatif DEPDAG, 2007).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Jubaedah (2010) mengenai Analisis Perumusan Strategi Perencanaan Pembangunan Melalui Pendekatan SWOT Di Kecamatan Pulosari Kabupaten Pandeglang bahwa strategi pengembangannya dengan melakukan program PNPM pembangunan infrastruktur, musyawarah rencana pembangunan. Selain itu, dilakukan oleh Pusparini (2011) mengenai Strategi Pengembangan Industri Kreatif Di Sumatera Barat bahwa kontribusi pada pengolahan industri perkembangan ditiap tahunnya cukup baik dan memanfaatkan dukungan pemerintah, menambah inovasi produk sebagai strategi pengembangannya. Serta penelitian yang dilakukan oleh Sunarya, dkk (2011) mengenai Pemetaan

Desain Batik Priangan (Jawa Barat) Modern Dalam Konteks Industri Kreatif di Bandung bahwa pemetaan batik priangan berdasar pada ciri khas dan identitas visual batik. Penelitian mengenai industri kreatif juga dilakukan oleh Subagyo (2012) mengenai Strategi Pengembangan Industri Serat Alami Daun Nanas Untuk Meningkatkan Taraf Hidup Masyarakat menghasilkan pemetaan sentra wilayah dilakukan dengan pendekatan unit lini produksi dan pengembangannya dengan pendekatan unit usaha wilayah.

Kota Pamekasan adalah salah satu Kabupaten di Pulau Madura yang memiliki beragam kekayaan alam, tradisi dan budaya serta produk-produk khas Kota Pamekasan yang berbeda dan bahkan tidak ditemui di kabupaten lainnya di Pulau Madura. Beragam kekayaan tersebut dapat dijadikan produk unggulan berkualitas tinggi misalkan batik khas Pamekasan dan keberagaman lainnya dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai potensi untuk meningkatkan industri kreatif. Mengingat saat ini dunia industri telah berada pada era ekonomi kreatif, sehingga diperlukan perumusan strategi pengembangan yang tepat agar industri kreatif dapat berkembang dan nantinya Kabupaten Pamekasan dapat menciptakan daerah sentra industri kreatif potensial yang dapat bergeliat dalam era ekonomi kreatif pada masa sekarang ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana peta potensi dan strategi pengembangan pada industri kreatif di Kabupaten Pamekasan, Madura.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pemetaan potensi industri kreatif di Kabupaten Pamekasan.
2. Menentukan prioritas pengembangan berdasar pemetaan potensi industri kreatif di Kabupaten Pamekasan, Madura.

3. Merumuskan strategi pengembangan berdasar pemetaan potensi industri kreatif di Kabupaten Pamekasan, Madura.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan peningkatan pemahaman tentang pemetaan potensi industri kreatif di Kota Pamekasan.
2. Dapat digunakan sumber informasi dan data tentang potensi Kabupaten Pamekasan yang dapat digunakan oleh berbagai pihak.
3. Dapat memberikan usulan strategi yang baik untuk meningkatkan pengembangan potensi industri kreatif sehingga dapat membantu berkembangnya industri di Kota Pamekasan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian mengenai Pemetaan Potensi dan Strategi Pengembangan Pada Industri Kreatif Di Kabupaten Pamekasan, Madura dapat dilihat sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Subsektor Industri Kreatif: Industri kreatif dengan 14 subsektor di Kabupaten Pamekasan, Madura.
2. Data-data yang diperlukan berupa data-data berkisar antara tahun 2009-2011.

1.6 Asumsi-Asumsi

Asumsi yang digunakan yakni tidak ada perubahan kebijakan pemerintah mengenai industri kreatif 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.