

ABSTRACT

Sechrin Emillenia Egamawati, Interrelationships Between Subsectors of Creative Economy in Indonesia: Analysis of Input-Output. Under the guidance of Dr. Mohtar Rashid, S.E., M.Sc

The purpose of this study is to analyze the forward and backward interrelationships between creative economy subsectors in Indonesia and analyze the number of creative economy multipliers judging from output, income and labor.

This research was conducted quantitatively descriptively using input-output analysis. Sample withdrawal techniques use saturated sampling methods. This research was carried out with two stages, the first is to update the data of creative economy inputs, the second is to process data and analyze the interrelationships and multiplier numbers of indonesia's creative economy.

The results explained that in terms of output, the subsector with the largest output value is culinary, the final demand of the creative economy is widely used by the household consumption component. Judging from the interrelationship between subsectors, photography, applications and game developers and publishing have a high value of deployment power and degree of sensitivity. The photography, application and game developer and publishing subsectors are the leading subsectors in the creative economy in Indonesia. Based on the results of the multiplier analysis, the culinary subsector becomes the subsector with the largest output multiplier value, music becomes the subsector with the highest income multiplier value and the performing arts becomes the subsector with the highest labor multiplier value. The results of the analysis concluded that there are still many subsectors of the creative economy that have low linkages and labor absorption that has not been optimal.

Keywords: Creative Economy, Input-Output Analysis, Linkages, Multipliers

ABSTRAK

Sechrin Emillenia Egamawati, Keterkaitan Antar Subsektor Ekonomi Kreatif Di Indonesia : Analisis *Input-Output*. Di bawah bimbingan Dr. Mohtar Rasyid, S.E., M.Sc

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis keterkaitan ke depan dan ke belakang antar subsektor ekonomi kreatif di Indonesia dan menganalisis angka pengganda ekonomi kreatif dilihat dari *output*, pendapatan dan tenaga kerja.

Penelitian ini dilakukan secara deksriptif kuantitatif dengan menggunakan analisis *input-output*. Teknik penarikan sampel menggunakan metode sampling jenuh. Penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan, pertama adalah me-update data input-output ekonomi kreatif, kedua adalah mengolah data dan menganalisis keterkaitan dan angka pengganda ekonomi kreatif Indonesia.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa dari sisi *output*, subsektor dengan nilai *output* terbesar adalah kuliner, permintaan akhir ekonomi kreatif banyak digunakan oleh komponen konsumsi rumah tangga. Dilihat dari sisi keterkaitan antar subsektor, fotografi, aplikasi dan game developer dan penerbitan memiliki nilai daya penyebaran dan derajat kepekaan yang tinggi. Subsektor fotografi, aplikasi dan game developer dan penerbitan menjadi subsektor unggulan dalam ekonomi kreatif di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis pengganda, subsektor kuliner menjadi subsektor dengan nilai pengganda *output* terbesar, musik menjadi subsektor dengan nilai pengganda pendapatan tertinggi dan seni pertunjukan menjadi subsektor dengan nilai pengganda tenaga kerja tertinggi. Hasil analisis disimpulkan bahwa masih banyak subsektor ekonomi kreatif yang memiliki keterkaitan yang rendah dan penyerapan tenaga kerja yang belum optimal.

Kata Kunci : Ekonomi Kreatif, Analisis Input-Output, Keterkaitan, Pengganda