PENGARUH PRODUKTIVITAS, TENAGA KERJA, DAN VOLUME USAHA TERHADAP EKONOMI KREATIF GUNA MENINGKATKAN KETAHANAN EKONOMI

PRODUCTIVITY, LABORS, AND BUSINESS ENTITIES INFLUENCE TO CREATIVE ECONOMY SECTOR TO ENHANCE ECONOMIC RESILIENCE

Tri Agustiawan[1], Surryanto Djoko Waluyo[2], Haetami[3]

UNIVERSITAS PERTAHANAN
(triagustiawan@gmail.com)

Abstrak – Pertumbuhan sektor ekonomi kreatif Indonesia telah tumbuh secara positif selama 10 tahun terakhir. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan melalui revolusi industri 4.0 telah mengubah paradigma ekonomi pertahanan terutama dalam membangun pertahanan nirmiliter. Artikel ini ditulis dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh produktivitas, tenaga kerja dan volume usaha, baik secara parsial maupun simultan, terhadap ekonomi kreatif Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik dan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia dari tahun 2010 sampai 2018. Temuan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa: 1) produktivitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif dengan nilai koefisien sebesar 0,33; 2) jumlah tenaga kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif dengan nilai koefisien sebesar 1,09; 3) volume usaha berpengaruh negatif tetapi tidak signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif dengan nilai koefisien 0,002 dan probabilitas 0,05; dan 4) produktivitas, tenaga kerja dan jumlah usaha berpengaruh secara simultan terhadap PDB Ekonomi Kreatif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti kepada Badan Ekonomi Kreatif dan Pemerintah Daerah di Indonesia agar dapat bekerjasama dengan masyarakat, industri, akademisi, dan komunitas setempat dalam rangka untuk meningkatkan produktivitas dan jumlah tenaga kerja, serta jumlah usaha dalam seluruh sektor ekonomi kreatif Indonesia sebagai upaya untuk meningkatkan ketahanan ekonomi Indonesia di masa depan.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Ketahanan Ekonomi, Tenaga Kerja, *Total Factor Productivity*, Volume Usaha.

Abstract *– The growth of Indonesia's creative economy sector has grown positively over the past 10 years. Technology and science innovations through the industrial revolution 4.0 have changed the paradigm of defense economics, especially in building a non-military defense. This article's objective is to analyze the influences of productivity, labor, and business units, both partially and simultaneously, on Indonesia's creative economy. This research was conducted using quantitative research methods. The data used in this study are secondary data obtained from* Badan Pusat Statistik *and* Badan Ekonomi Kreatif *from 2010 to 2018. The results of this study reveal that: 1) productivity has a positive and significant effect on Creative Economy GDP with a coefficient value of 0,33; 2) labors has a positive and significant effect on Creative Economy GDP with a coefficient value of 1.09; 3) business units has a negative but not significant effect on Creative Economy GDP with a coefficient of 0.002 and a*

[1] Program Studi Ekonomi Pertahanan, Fakultas Manajemen Pertahanan, Universitas Pertahanan
[2] Program Studi Peperangan Asimetris, Fakultas Strategi Pertahanan, Universitas Pertahanan
[3] Program Studi Ekonomi Pertahanan, Fakultas Manajemen Pertahanan, Universitas Pertahanan

probability of 0.05; and 4) productivity, labor and business units simultaneously influence Creative Economy GDP. Based on the results of the study, the researchers recommend to Badan Ekonomi Kreatif *and Local Government in Indonesia to work with community, industry, and academia in order to increase the productivity and the labor, as well as the business units in all sectors of Indonesia's creative economy as an effort to enhance Indonesia's economic resilience in the future.*

Keywords: *Business Units, Creative Economy, Economy Resilience, Labors, Total Factor Productivity*

Pendahuluan

Konsep ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep yang menggantikan konsep ekonomi sebelumnya, yaitu: dari konsep ekonomi pertanian, konsep ekonomi industri dan konsep ekonomi informasi menjadi konsep ekonomi kreatif[4]. Gagasan ekonomi kreatif ini berbasis pada sumber daya manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif. Kemunculan konsep ekonomi kreatif menarik minat berbagai negara, termasuk Indonesia, untuk mengembangkan perekonomiannya. Hal ini dikarenakan konsep ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif diyakini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian suatu bangsa[5]. Pendapat ini didukung oleh hasil penelitian Daubaratie dan Startiene yang mengungkapkan bahwa industri kreatif dapat menurunkan tingkat pengangguran dan juga berkontribusi secara positif terhadap perekonomian nasional Lithuania[6]. Menurut Kuncoro, industri kreatif juga diyakini dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek dan menengah, yaitu: a) relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis (rata-rata hanya 4,5% per tahun); b) masih tingginya angka pengangguran (9 sampai dengan 10%); c) masih tingginya tingkat kemiskinan (16 sampai dengan 17%); dan d) rendahnya daya saing industri di Indonesia[7].

Sektor ekonomi kreatif mengandalkan gagasan sebagai dasar untuk menciptakan produk bernilai tambah dalam rangka untuk melawan krisis sumber daya global. Dalam konteks ini, ekonomi kreatif merupakan perwujudan penting dalam rangka

[4] Nanda Rizki Awalia, "Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto, Dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia", Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Pembanguan, Vol. 2, No. 2, 2013, hlm. 135-155.

[5] Badan Ekonomi Kreatif, Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif 2011-2016. (Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif, 2017).

[6] Ugne Daubaratie & Grazina Startiene, "Creative Industries Impact on National Economy in Regard to Subsectors", Procedia - Social and Behavioral Sciences, Vol. 213, 2015, hlm. 129–134.

[7] M. Kuncoro, Visi Indonesia 2030: Quo Vadis?, Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010).

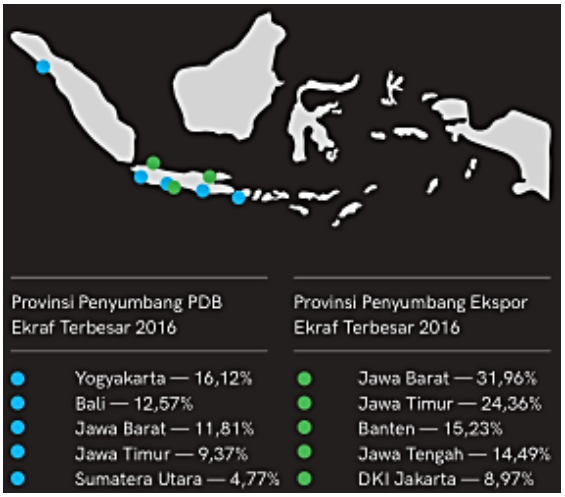
mempertahankan perekonomian, baik bagi negara-negara maju dan juga menawarkan peluang bagi negara-negara berkembang[8].

Di seluruh dunia, ekonomi kreatif telah memberikan berbagai kontribusi pada negara-negara yang menerapkannya. Berikut adalah ilustrasi kontribusi yang telah diberikan tersebut:

Gambar 1. Kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap Perekonomian Negara-Negara di Dunia
Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2016

Pada gambar di atas dapat diketahui bahwa kontribusi ekonomi kreatif bagi negara Indonesia lebih tinggi dibandingkan beberapa dengan negara di dunia, seperti: Rusia, Singapura, Filipina dan Kanada. Kondisi ini menunjukkan bahwa industri kreatif Indonesia memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan lebih lanjut dikarenakan bangsa Indonesia memiliki sumber daya manusia kreatif dan warisan budaya yang kaya dibandingkan negara-negara lainnya, baik dari segi pulau, bahasa, hingga suku dan etnis.

Namun, industri kreatif Indonesia hingga saat ini masih terpusat di beberapa kota, diantaranya di Yogyakarta, Solo, Denpasar, Jakarta dan Bandung yang dapat diilustrasikan pada gambar berikut[9]:



Gambar 2. Sebaran Kontribusi Ekonomi Kreatif Indonesia
Sumber: Badan Ekonomi Kreatif, 2018

Melihat potensi ekonomi kreatif yang begitu besar, maka pemerintah lewat Kementerian Perdagangan (Kemendag) dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) membuat Rencana jangka panjang ihwal Pengembangan Ekonomi Kreatif sampai dengan 2025. Dimana Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Indonesia menggolongkan industri kreatif

[8] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Data Statistik, Pusat Data dan Informasi, (Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi dan Kreatif, 2013).

[9] Badan Ekonomi Kreatif, *OPUS Outlook* Ekonomi Kreatif, (Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif, 2018).

Indonesia menjadi enam belas subsektor, yaitu: 1) arsitektur; 2) desain interior; 3) desain komunikasi visual; 4) desain produk; 5) film, animasi, dan video; 6) Fotografi; 7) kriya; 8) kuliner; 9) musik; 10) fesyen; 11) Aplikasi dan game developer; 12) penerbitan); 13) periklanan; 14) televisi dan radio; 15) seni pertunjukan; 16) seni rupa.

Berdasarkan laporan tahunan yang dikeluarkan oleh Bekraf, laju PDB di sektor kreatif mengalami peningkatan dengan tren rata-rata 6% per tahun[10]. Kondisi tersebut mengisyaratkan bahwa sektor ekonomi kreatif indonesa merupakan salah satu sektor yang berpotensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendapatan nasional negara Indonesia. Selain itu, dalam laporan tersebut juga dijelaskan bahwa industri kreatif Indonesia mampu menyerap tenaga kerja sebesar 10.65% dengan tingkat pertumbuhan 5,95%, yang jumlahnya berbeda dengan tingkat pertumbuhan tenaga kerja non kreatif yang hanya sebesar 3,02%[11].

Pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia tentunya tidak dapat lepas dari pengaruh faktor-faktor produksi, seperti: produktivitas, tenaga kerja dan jumlah usaha yang ada di sektor ekonomi kreatif. Produktivitas yang dimaksud dalam hal ini adalah *Total Factor Productivity,* yaitu (1) rata-rata produksi dari agregat input dan (2) indeks efektivitas dari suatu input dalam menghasilkan suatu output sebelum dan sesudah terjadi perubahan teknologi[12].

Selanjutnya tenaga kerja merupakan setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa yang baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat[13]. Disisi lain, tenaga kerja juga dapat dianggap sebagai jumlah seluruh penduduk dalam suatu negara yang dapat memproduksi barang dan jasa[14].

Sedangkan volume usaha merupakan jumlah perusahaan atau usaha industri adalah suatu unit (kesatuan) usaha yang melakukan kegiatan ekonomi, bertujuan menghasilkan barang atau jasa, terletak

[10] Badan Ekonomi Kreatif, *OPUS Outlook* Ekonomi Kreatif, (Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif, 2018).

[11] Badan Ekonomi Kreatif, *OPUS Outlook* Ekonomi Kreatif, (Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif, 2018).

[12] Agustina Suparyati, Analisis Dampak Keterbukaan Ekonomi dan Stabilitas Makroekonomi terhadap Pertumbuhan TFP Indonesia, Tesis, (Depok: Universitas Indonesia, 1999)

[13] Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.

[14] Purnomo Yusgiantoro, Perekonomian Indonesia, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010).

pada suatu bangunan atau lokasi tertentu, dan mempunyai catatan administrasi tersendiri mengenai produksi dan struktur biaya serta ada seorang atau lebih yang bertanggung jawab atas usaha tersebut[15].

Beberapa penelitian terdahulu terkait faktor-faktor yang mempengaruhi industri kreatif dapat dilihat pada hasil penelitian Siregar yang mengungkapkan bahwa tenaga kerja dan jumlah unit usaha berpengaruh positif signifikan terhadap PDRB Sumatera Utara[16]. Selain itu, hasil penelitian Awalia juga menunjukkan bahwa tenaga kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB sektor ekonomi kreatif. Namun, jumlah unit usaha tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PDB sektor ekonomi kreatif[17].

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti juga telah melaksanakan penelitian tentang pengaruh produktivitas, tenaga kerja, dan volume usaha terhadap ekonomi kreatif guna meningkatkan ketahanan ekonomi. Secara lebih rinci dapat diuraikan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut:

1. Apakah Produktivitas (*Total Factor Productivity*) berpengaruh terhadap Ekonomi Kreatif?
2. Apakah Tenaga Kerja berpengaruh terhadap Ekonomi Kreatif?
3. Apakah Volume Usaha berpengaruh terhadap Ekonomi Kreatif?
4. Apakah Produktivitas, Tenaga Kerja, dan Volume Usaha berpengaruh secara simultan terhadap Ekonomi Kreatif?

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh Produktivitas (*Total Factor Productivity*), Tenaga Kerja, Volume Usaha terhadap Ekonomi Kreatif Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan wacana tambahan bagi akademisi terutama dengan penelitian di sektor ekonomi kreatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi sebagai dasar

[15] M. L. Jhingan, Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004).

[16] Erni Yusnita Siregar, Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Industri Kreatif di Sumatera Utara tahun 2006 – 2015, Tesis, (Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2017).

[17] Nanda Rizki Awalia, "Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto, Dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia", Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Pembanguan, Vol. 2, No. 2, 2013, hlm. 135-155.

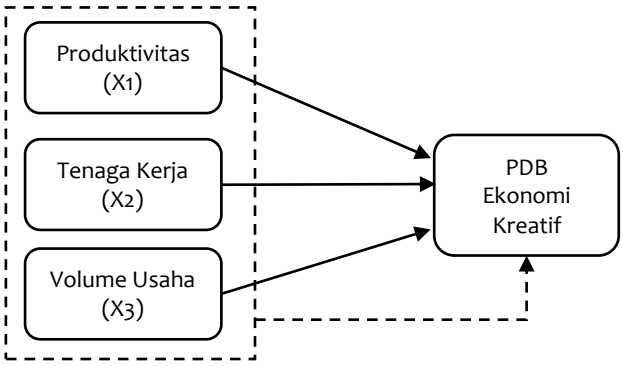
pertimbangan bagi *stakeholder* terkait industri kreatif yang berguna untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas para pelaku usaha sektor kreatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk melakukan kajian tentang industri kreatif Indonesia, yakni: bagaimana produktivitas, tenaga kerja, volume usaha, dan kebijakan pemerintah terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif. Setelah merumuskan masalah dan kerangka konseptual, maka hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. H01 : Variabel *Total Factor Productivity* berpengaruh terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.
   Ha1 : Variabel *Total Factor Productivity* tidak berpengaruh terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.
2. H02 : Variabel Jumlah Usaha berpengaruh terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.
   Ha2 : Variabel Jumlah Usaha tidak berpengaruh terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.
3. H03 : Variabel Tenaga Kerja berpengaruh terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.
   Ha3 : Variabel Tenaga Kerja berpengaruh terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi.
4. H04 : Variabel *Total Factor Productivity*, Jumlah Usaha, dan Tenaga Kerja berpengaruh secara simultan terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.
   Ha4 : Variabel *Total Factor Productivity*, Jumlah Usaha, dan Tenaga Kerja tidak berpengaruh secara simultan terhadap Pendapatan Bruto Ekonomi Kreatif.

Berdasarkan hipotesis di atas, maka model penelitian yang menggambarkan hubungan antara produktivitas, tenaga kerja, volume usaha dan ekonomi kreatif dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 3. Model Penelitian
Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

Dimana:

a. Variabel bebas pada penelitian ini adalah:
   1) Produktivitas .....(X1)
   2) Tenaga Kerja .....(X2)
   3) Volume Usaha .....(X3)
b. Variable terikat pada penelitian ini adalah:
   1) PDB Ekonomi Kreatif .....(Y)

Menurut Sugiyono, dalam penelitian kuantitaif terdapat populasi dan sampel penelitian. Populasi dapat didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya[18]. Sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti[19]. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah Produktivitas (*Total Factor Productivity*), Tenaga Kerja, Unit Usaha Kreatif, dan PDB Industri Kreatif Indonesia. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah Produktivitas (Total Factor Productivity) yang diukur dengan fungsi produksi Cobb-Douglas, Jumlah Tenaga Kerja, Jumlah Unit Usaha Kreatif, dan PDB Industri Kreatif Indonesia dari tahun 2010 sampai dengan 2018.

Teknik pengumpulan data dan informasi yang dilakukan pada penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data sekunder, yaitu melalui kajian literatur dan data-data yang sudah tersedia di website lembaga-lembaga terkait. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Metode ini digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai kondisi dan kontribusi dari 16 subsektor industri kreatif di Indonesia serta peran pemerintah di dalamnya. Metode analisis data penelitian ini dengan menghitung koefisien fungsi produksi terhadap PDB Industri Kreatif yang digunakan dalam persamaan *Total Factor Productivity*. Kemudian, menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi PDB industri kreatif dengan model regresi linier berganda. Model analisis data yang digunakan adalah regresi data panel. Data-data yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisis menggunakan komputer dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2007 dan *E-views* 7.

[18] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015).

[19] Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014).

Analisis nilai *Total Factor Productivity* pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan Cobb-Douglas sebagai berikut[20]:

$$\frac{\Delta A}{A} = \frac{\Delta Y}{Y} - \alpha \frac{\Delta K}{K} - \beta \frac{\Delta L}{L}$$

Dimana:

$\frac{\Delta A}{A}$ = *Total Factor Productivity*

$\frac{\Delta Y}{Y}$ = Pertumbuhan Ekonomi (PDB)

$\frac{\Delta K}{K}$ = Pertumbuhan Tenaga Kerja

$\frac{\Delta L}{L}$ = Pertumbuhan Kapital

α, β = Koefisien

Berdasarkan hipotesis dan moden penelitian yang telah ditentukan, maka persamaan yang digunakan untuk menghitung faktor-faktor yang mempengaruhi PDB industri kreatif Indonesia dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y1_{it} = \beta_0 + \beta_1 X1_t + \beta_2 X2_t + \beta_3 X3_t + e_{it}$$

Dimana:

$Y1_{it}$ = PDB subsektor industri kreatif subsektor i pada tahun ke-t (milyar rupiah)

$X1_{it}$ = Jumlah usaha industri kreatif subsektor i pada tahun ke-t (unit)

$X2_{it}$ = Jumlah tenaga kerja industri kreatif subsektor i pada tahun ke-t (unit)

$X3_{it}$ = Pertumbuhan TFP subsektor industri kreatif i pada tahun ke-t (%)

e_j = *random error*

β_0 = konstanta (*intercept*)

β_n = parameter yang diduga (n= 1, 2, 3, 4)

Model yang dipilih tersebut kemudian di uji dengan menggunakan *Chow Test* dan *Hausman Test*[21]. Sedangkan kelayakan model yang digunakan di uji dengan beberapa uji statistic, yaitu: uji-F, uji t, dan uji R^2 [22].

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari data statistik open sources yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik dan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, peneliti memperoleh hasil sebagi berikut:

Hasil Penghitungan Produktivitas (*Total Factor Productivity*)

Total Factor Productivity (TFP) dihitung menggunakan fungsi Cobb-

[20] Mahyuddin, Bambang Juanda & Hermanto Siregar, Total Factor Productivity dan Dampaknya Terhadap Kesempatan Kerja di Provinsi Sulawesi Selatan, Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian, No 23, 2006, hlm. 11-20.

[21] Nanda Rizki Awalia, "Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto, Dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia", Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Pembanguan, Vol. 2, No. 2, 2013, hlm. 135-155.

[22] Damodar Gujarati, *Basics Econometrics*, Fourth Edition, (New York: The Megraw-Hill Companies, 2004).

Douglas dengan cara meregresi variabel JU dan JTK terhadap PDBE. Sebelum regresi dilakukan, uji Chow dan uji Hausman dilakukan terlebih dahulu untuk mencari model yang sesuai untuk estimasi regresi ini. Hasil uji Chow dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Uji Chow – TFP

Effects Test	Statistic	d.f.	Prob.
Cross-section F	2451.383709	(13,110)	0.0000
Cross-section Chi-square	714.712662	13	**0.0000**

Sumber: Diolah oleh Peneliti menggunakan Eviews 7, 2019

Hasil uji Chow di atas menunjukkan nilai probabilitas pada *Cross-section Chi-square* sebesar 0.0000. Dimana nilai probabilitasnya kurang dari 0,05 yang artinya H_0 ditolak dan yang terpilih adalah model *Fixed Effect*.

Selanjutnya dilakukan uji Hausman dengan tujuan memilih model yang terbaik antara *Fixed Effect* atau *Random Effect*. Hasil uji Hausman tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Hausman – TFP

Test Summary	Chi-Sq. tatistic	Chi-Sq. d.f.	Prob.
Cross-section random	3.455324	2	**0.1777**

Sumber: Diolah oleh Peneliti menggunakan Eviews 7, 2019

Hasil uji Hausman menunjukkan bahwa nilai probabilitas pada *Cross-section random* sebesar 0.1777. Nilai tersebut lebih besar dari signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak atau model *random effect* lebih baik dibandingkan dengan *fixed effect*. Dengan demikian, nilai koefisien model *random effect* digunakan untuk menghitung nilai TFP.

Berikut adalah hasil regresi penghitungan *Total Factor Productivity* dengan menggunakan model *random effect* pada penelitian ini:

Tabel 3. Output Regresi Hitung TFP – *Random Effect Model*

Variable	**Coefficient**	**Std. Error**	**t-Statistic**	**Prob.**
C	10.48335	0.621287	16.87360	0.0000
LOG(JU)	**-0.024497**	0.023090	-1.060956	0.2908
LOG(JTK)	**1.077107**	0.050458	21.34644	0.0000
R-squared	0.815425			
Prob (F-statistic)	0.000000			

Sumber: Diolah oleh Peneliti menggunakan Eviews 7, 2019

Hasil estimasi di atas menunjukkan bahwa koefisien JU = -0,024497 dan JTK = 1,077107.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan pertumbuhan tiap variabel per tahun. Hasil perhitungan variabel TFP menunjukkan bahwa terdapat 3

subsektor industri kreatif yang memiliki tren pertumbuhan TFP yang positif, yaitu Kuliner, Seni Pertunjukan, dan Seni Rupa. Selain ketiga subsektor tersebut, semua subsector mengalami pertumbuhan TFP yang negatif. Lebih lengkapnya dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Tren Pertumbuhan TFP Industri Kreatif

No	Subsektor Industri Kreatif	Tren
1	Arsitektur	-0,73%
2	Desain	-0,27%
3	Film, Animasi, & Video	-0,54%
4	Fotografi	-0,32%
5	Kriya	-0,44%
6	Kuliner	0,55%
7	Musik	-0,75%
8	*Fashion*	-0,67%
9	Aplikasi & *Game Developer*	-0,14%
10	Penerbitan	-0,45%
11	Periklanan	-0,27%
12	Televisi & Radio	-0,94%
13	Seni Pertunjukan	0,08%
14	Seni Rupa	0,01%

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

Setelah semua data variabel didapatkan, selanjutnya akan diestimasi pengaruh JU, JTK, dan TFP terhadap PDB Industri Kreatif sebagai berikut:

Hasil Uji Kesesuaian Model Regresi Ekonomi Kreatif

Pengujian model data panel dalam penelitian ini menggunakan tingkat kepercayaan 95% (α = 0,05). Pengujian pertama dilakukan adalah pemilihan model regresi. Langkah yang dilakukan adalah memilih model antara *Fixed Effect* dan *Common Effect* dengan menggunakan Uji Chow sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Chow – PDB

Effects Test	Statistic	d.f.	Prob.
Cross-section F	2762.163034	(13,95)	0.0000
Cross-section Chi-square	664.998205	13	**0.0000**

Sumber: Diolah oleh Peneliti menggunakan Eviews 7, 2019

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai probabilitas *Cross Section Chi Square* adalah 0,0000. Nilai tersebut lebih kecil dari signifikansi 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan model yang terpilih adalah *Fixed Effect*. Langkah selanjutnya yaitu memilih model terbaik antara *Fixed Effect* dan *Random Effect* dengan melakukan Uji Hausman. Kriteria uji Hausman adalah nilai probabilitas lebih lecil dari 0,05. Berikut adalah hasil uji Hausman:

Tabel 6. Uji Hausman – PDB

Test Summary	Chi-Sq. tatistic	Chi-Sq. d.f.	Prob.
Cross-section random	5.202397	3	**0.1576**

Sumber: Diolah oleh Peneliti menggunakan Eviews 7, 2019

Tabel uji Hausman di atas menunjukkan bahwa nilai probabilitas *Cross-section Random* sebesar 0,1576. Nilai tersebut lebih besar dari signifikansi 0,05 persen sehingga model yang terpilih adalah *Random Effect*. Tahapan berikutnya adalah melakukan regresi pada data panel dengan menggunakan *Random Effect Model*.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian statistik ini bertujuan untuk menguji tingkat signifikansi masing-masing variabel-variabel bebas (JU, JTK, dan TFP) dalam mempengaruhi variabel terikat (PDB Industri Kreatif). Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi berganda dengan metode *Generalized Least Square* (GLS – *Random Effect*). Pembuktian hipotesis dilakukan dengan derajat kepercayaan sebesar 95%. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan antara nilai signifikansi probabilitas dengan alpha 5% atau 0,05. Berikut adalah hasil regresi:

Tabel 7. Output Regresi Estimasi PDB – *Random Effect Model*

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	**10.22221**	0.681700	14.99517	0.0000
LOG(JU)	**-0.020954**	0.021949	-0.954636	**0.3419**
LOG(JTK)	**1.096116**	0.056110	19.53502	**0.0000**
TFP	**0.328245**	0.118559	2.768626	**0.0066**
Weighted Statistics				
R-squared	**0.809169**			
Prob(F-statistic)	**0.000000**			
Unweighted Statistics				
R-squared	0.554092	Mean dependent var		23.12110
Sum squared resid	160.0771	Durbin-Watson stat		0.000845

Sumber: Diolah oleh Peneliti menggunakan Eviews 7, 2019

Hasil Uji F

Uji-F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel bebas secara simultan. Nilai probabilitas F statistik dinyatakan signifikan apabila lebih kecil dari taraf 0,05 atau pada tingkat kepercayaan 95%. Nilai *Prob* (*F-statistic*) berdasarkan tabel 4.10 adalah 0,0000 < 0,05. Nilai probabilitas variabel bebas Log (JU) > 0,05 yang artinya tidak signifikan. Dengan demikian, H_0 ditolak dan ada satu dari variabel bebas yang tidak mempengaruhi variabel terikat.

Hasil Uji t

Uji-t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel bebas secara individu. Hasil estimasi pada tabel 4.10, variabel JTK & TFP memiliki nilai probabilitas < 0,05 yang artinya secara individu berpengaruh secara signifikan terhadap PDB Industri Kreatif. Berseberangan dengan itu variabel jumlah usaha memiliki nilai > dari 0,05, yang artinya jumlah usaha tidak berpengaruh secara signifikan terhadap PDB Industri Kreatif.

Hasil Uji R^2

Nilai *R squared* pada tabel 4.10 sebesar 0,809169. Niliai tersebut

menunjukkan bahwa PDB Industri Kreatif dapat dijelaskan 80,9% dengan variabel-variabel dalam model. Sisanya sebesar 19,1% dijelaskan oleh variabel lain di luar model penelitian ini.

Berdasarkan beberapa uji yang telah dilakukan di atas, dapat diketahui bahwa *Random effect model* merupakan model yang paling sesuai dalam regresi penelitian ini. Variabel PDBE, JU, dan JTK pada penelitian ini selanutnya ditransformasi ke bentuk logaritma melalui persamaan regresi berikut:

$$\boldsymbol{Log(PDBE) = 10.22 - 0.02\,Log(JU) + 1.09\,Log(JTK) + 0.328245\,TFP}$$

Interpretasi dari hasil estimasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel *Total Factor Productivity* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap PDB Industri Kreatif (PDBE). Besaran koefisien terhadap PDB Ekonomi Kreatif adalah 0,33. Hal itu diartikan bahwasanya setiap penambahan 1% Jumlah Usaha akan meningkatkan PDBE sebanyak 0,33% dengan asumsi variabel bebas lainnya bersifat konstan.
2. Variabel Jumlah Tenaga Kerja (JTK) berpengaruh secara postif signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif. Besaran koefisiennya adalah 1,09. Hal itu diartikan bahwasanya setiap penambahan 1% Jumlah Tenaga Kerja akan meningkatkan (PDBE) PDB Industri Kreatif sebanyak 1,09% dengan asumsi variabel bebas lainnya bersifat konstan.
3. Variabel Jumlah Usaha (JU) berpengaruh secara negatif tetapi tidak signifikan (terhadap PDB Industri Kreatif) dengan koefisien -0,02 tetapi probabilitasnya lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05.
4. Konstanta pada persamaan di atas positif dan signifikan. Apabila input (Jumlah Usaha, Jumlah Tenaga Kerja, dan TFP) dianggap konstan maka output (PDB Industri Kreatif) akan naik sebesar 10,22%.

Selanjutnya, hasil estimasi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. **Pengaruh *Total Factor Productivity* (TFP) terhadap PDB Industri Kreatif (PDBE)**

Pada penelitian ini, variabel TFP berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Industri Kreatif. Dengan nilai koefisien sebesar 0,33 berarti PDB Industri Kreatif akan meningkat 0,33% dengan asumsi variabel bebas lainnya konstan. *Case* dan *Fair* mengatakan

bahwaproduktivitas input juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor termasuk kemajuan teknologi. Hal ini menerima teori pertumbuhan endogen yang memasukkan unsur eksternalitas yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ke dalam faktor pertumbuhan ekonomi[23].

Tabel tren pertumbuhan TFP pada Industri kreatif di atas menunjukkan secara parsial bahwasanya tidak semua subsektor industri kreatif diuntungkan dengan kemajuan teknologi dan iptek. Fenomena ini dijelaskan pada teori disrupsi. Francis Fukuyama mengatakan bahwasanya disrupsi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi pengganggu terhadap stata sosial. Berseberangan dengan itu Christensen menyatakan bahwa disrupsi merupakan peluang investasi yang menguntungkan pada industri barang dan jasa[24].

Keberhasilan unsur eksternal produksi (kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan) terjadi pada subsektor Kuliner, Seni Pertunjukkan, dan Seni Rupa. Subsektor tersebut mengalami tren pertumbuhan yang positif. Hal tersebut bermakna bahwasanya disrupsi tidak menggangu stata sosial dan bahkan menguntungkan subsektor industri tersebut.

Sedangkan subsektor lainnya, yaitu: arsitektur; desain; film, animasi, & video; fotografi; kriya; musik; *fashion*; aplikasi & game developer; penerbitan; periklanan; dan televisi & radio; mengalami tren pertumbuhan yang negatif. Hal ini menandakan bahwasanya disrupsi menjadi pengganggu stata sosial sekaligus merugikan subsektor tersebut. Persoalan pembajakan dan hak kekayaan intelektual masih menjadi masalah serius industri *entertainment*. Pemalsuan merk pada produk-produk industri *fashion* dan desain. Industri Periklanan dan Percetakan yang mulai bergeser ke digital. Selain itu masih kurangnya SDM terlatih yang menguasai bidang-bidangnya.

b. **Pengaruh Jumlah Tenaga Kerja (JTK) terhadap PDB Industri Kreatif (PDBE)**

Pada penelitian ini, variabel jumlah tenaga kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Industri

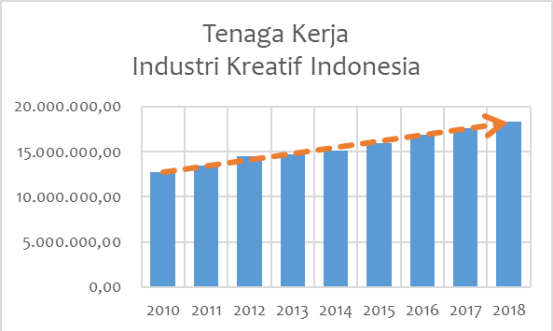
[23] Nanda Rizki Awalia, "Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto, Dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia", Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Pembanguan, Vol. 2, No. 2, 2013, hlm. 135-155.

[24] Fancis Fukuyama, *The Great Disruption: Human Nature and the Reconstitution of Social Order*, (London: Profi le Books, 1999).

Kreatif. Dengan koefisien 1,09 terhadap PDB yang artinya tiap kenaikan 1% JTK akan meningkatkan PDB Industri Kreatif sebesar 1,09%. Hal ini sejalan dengan konstruk teori pertumbuhan endogen yang dikembangkan Romer yaitu kunci utama pertumbuhan ekonomi (PDBE) adalah sumber daya manusia.

Sektor ekonomi kreatif yang mengandalakan gagasan dan imajinasi dalam menentukan produk yang bernilai tambah. Menjadi pelaku pada sektor Ekonomi Kreatif tidak memerlukan biaya dan sertifikasi tertentu. Selain itu produk ekonomi kreatif memiliki nilai tambah yang tinggi[25]. Potensi ekonomis sektor kreatif yang tinggi, menarik minat angkatan kerja untuk bergabung kedalamnya.

Berikut adalah ilustrasi tren tenaga kerja industri kreatif Indonesia dari tahun 2010 hingga 2018:



Gambar 4. Tren Total Tenaga Kerja Industri Kreatif Indonesia
Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

Pada gambar di atas, jumlah tenaga kerja industri kreatif Indonesia menunjukkan tren pertumbuhan yang positif selama tahun pengamatan. Subsektor Kuliner mendominasi 47,28% dari total 18.352.141 tenaga kerja sektor ekonomi kreatif. Kemudian disusul secara berturut-turut oleh subsektor Fashion dan Kriya sebesar 23,89% dan 22,19%. Distribusi tenaga kerja industri kreatif Indonesia per subsektor dapat disajikan pada table berikut:

Tabel 8. Distribusi Jumlah Tenaga Kerja per Subsektor

Subsektor	Jiwa	Distribusi
Arsitektur	61.656	0,34%
Desain	27.171	0,15%
Film, Animasi, & Video	45.533	0,25%
Fotografi	79.306	0,43%
Kriya	4.072.595	22,19%
Kuliner	8.677.595	47,28%
Musik	66.042	0,36%
Fashion	4.384.770	23,89%
Aplikasi & Game Developer	45.751	0,25%

[25] Badan Ekonomi Kreatif, *OPUS Outlook* Ekonomi Kreatif, (Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif, 2009), hlm. 12.

Penerbitan	513.487	2,80%
Periklanan	46.747	0,25%
Televisi & Radio	84.754	0,46%
Seni Pertunjukan	194.368	1,06%
Seni Rupa	52.366	0,29%
Total	18.352.141	

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

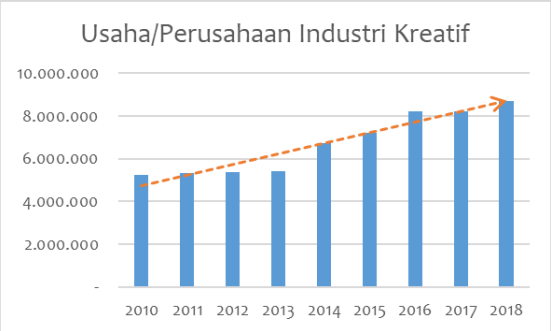
c. **Pengaruh Jumlah Usaha (JU) terhadap PDB Industri Kreatif (PDBE)**

Pada penelitian ini, variabel Jumlah Usaha berpengaruh negatif tetapi tidak signifikan (prob. > 0,05) terhadap PDB Industri Kreatif. Kesimpulan dari uji statistik ini membantah teori pertumbuhan neo klasik. Bahwasanya faktor modal (Jumlah Usaha) tidak mempengaruhi output pertumbuhan ekonomi khususnya sektor ekonomi kreatif. Meski pertumbuhan jumlah usaha meningkat, tidak berkontribusi banyak bagi PDB Industri Kreatif. Sektor ekonomi kreatif mengandalakan gagasan dan imajinasi dalam menentukan produk yang bernilai tambah. Dengan demikian tidak menjadi suatu keharusan mendirikan unit usaha/perusahaan untuk menciptakan produk yang memiliki nilai tambah di sektor ekonomi kreatif.

Penemuan *world wide web* atau internet membawa perubahan pada perilaku manusia dalam berinteraksi dan mengekspresikan dirinya. Ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi bersifat *open sources*, sehingga semua orang dapat mempelajari banyak hal jika memiliki akses internet. Pemanfaatan dan pemberdayaan teknologi ini menggantikan sistem konvensional menjadi serba digital, tak terkecuali pada aspek ekonomi dan bisnis. Hal tersebut berpengaruh pula pada perilaku jual-beli yang berbasis digital atau *e-commerce*. Sehingga banyak pelaku usaha lahir inovasi teknologi tersebut. Sejak tahun 2011 dimana revolusi industri 4.0 dimulai, fenomena *freelancer* (pelaku kreatif) bermunculan tumbuh positif sampai sekarang. Menurut data Badan Pusat Statistik[26], dari 129,36 juta angkatan kerja di Indonesia, *freelance* mengambil porsi 4,55% atau berjumlah sekitar 5,89 juta orang.

Berikut adalah ilustrasi tren total usaha industri kreatif Indonesia dari tahun 2010 hingga 2018:

[26] Badan Pusat Statistik, Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2019).



Gambar 5. Tren Total Usaha Industri Kreatif Indonesia
Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

Salah satu alasan lain yang menyebabkan jumlah usaha tidak signifikan terhadap PDB Industri Kreatif adalah jumlah pelaku kreatif sebanyak 96,61% adalah industri rumahan[27]. Dari proporsi tersebut sebanyak 92,37% menjalankan usahanya dengan modal pribadi. Modal pribadi membuat pelaku usaha kreatif kesulitan untuk membesarkan usahanya. Selain itu, pelaku kreatif yang masih rumahan dan belum memiliki izin usaha akan kesulitan untuk mengakses modal perbankan.

Pada Gambar di atas, jumlah usaha industri kreatif menunjukkan tren pertumbuhan yang positif selama tahun pengamatan. Subsektor Kuliner mendominasi 67,66% dari total 8.203.826 unit usaha. Kemudian disusul secara berturut-turut oleh subsektor Fashion dan Kriya sebesar 15,01% dan 14,56%.

[27] Badan Pusat Statistik, Profil Usaha/ Perusahaan 16 Subsektor Ekraf, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2017).

Distribusi Jumlah Usaha Industri Kreatif per subsektor dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Distribusi Jumlah Usaha per Subsektor

Subsektor	Jumlah Usaha	Distribusi
Arsitektur	5.740	0,07%
Desain Produk	4.781	0,06%
Film, Animasi, & Video	2.418	0,03%
Fotografi	40.436	0,49%
Kriya	1.194.509	14,56%
Kuliner	5.550.960	67,66%
Musik	34.242	0,42%
Fashion	1.230.988	15,01%
Aplikasi & Game Developer	12.441	0,15%
Penerbitan	83.496	1,02%
Periklanan	3.055	0,04%
Televisi & Radio	3.944	0,05%
Seni Pertunjukan	19.772	0,24%
Seni Rupa	17.044	0,21%
Total	8.203.826	100%

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

Pengaruh Jumlah Usaha (JU), Jumlah Tenaga Kerja (JTK), dan *Total Factor Productivity* (TFP) terhadap PDB Industri Kreatif (PDBE)

Nilai probabilitas F statistik dinyatakan signifikan pada tabel 4.10 yaitu 0,0000 < 0,05. Selain itu pada estimasi output, nilai konstanta tabel 4.10 sebesar 0,0000 yang mana lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Hal tersebut berarti, apabila input (Jumlah Usaha, Jumlah Tenaga Kerja, dan TFP) dianggap konstan

maka output (PDB Ekonomi Kreatif) akan naik sebesar 10,22%.

Pertumbuhan PDB Industri Kreatif selalu tumbuh secara positif dari tahun ke tahun. Namun demikian, variabel jumlah usaha tidak signifikan selama periode pengamatan penelitian. Teori pertumbuhan produksi mengatakan bahwasanya perekonomian akan tumbuh optimal apabila faktor-faktor produksi terpenuhi dengan baik. Sedangkan variabel Jumlah Usaha berkoefisien negatif dan tidak signifikan terhadap output pertumbuhan ekonomi. Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu output PDB Industri Kreatif (PDBE) masih belum optimal dikarenakan faktor produksi yaitu Jumlah Usaha (kapital) yang belum signifikan.

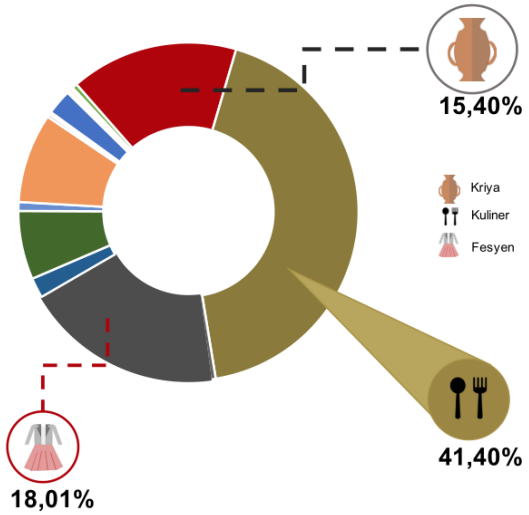
Tabel 10. Distribusi PDB Industri Kreatif per Subsektor

Subsektor Ekonomi Kreatif	Jumlah PDB (dalam miliar)						
	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Arsitektur	11.203	11.951	12.676	13.552	14.449	15.324	16.093
Desain Interior	866	930	991	1.040	1.104	1.169	1.226
Desain Komunikasi Visual	309	325	334	364	401	437	445
Desain Produk	1.535	1.578	1.608	1.654	1.688	1.817	1.810
Film, Animasi, & Video	831	871	900	948	1.011	1.113	1.131
Fotografi	2.562	2.638	2.681	2.805	2.980	3.186	3.219
Kriya	90.673	93.093	95.744	99.235	103.744	106.098	109.624
Kuliner	241.662	254.976	268.203	281.712	292.979	307.801	319.741
Musik	2.240	2.427	2.549	2.739	2.938	3.161	3.295
Fashion	100.230	106.031	114.501	119.172	122.481	127.435	135.235
Aplikasi & Game Developer	9.587	10.133	10.586	11.222	11.788	12.738	13.101
Penerbitan	32.943	34.764	36.539	38.021	39.875	41.310	42.974
Periklanan	4.191	4.367	4.538	4.980	5.285	5.658	5.866
Televisi & Radio	38.047	43.490	48.414	54.018	58.552	64.601	69.341
Seni Pertunjukan	1.319	1.443	1.529	1.645	1.744	1.910	1.987
Seni Rupa	1.250	1.323	1.380	1.407	1.495	1.562	1.618
Total	539.450	570.338	603.174	634.514	662.512	695.319	726.707

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2019

Tabel di atas menunjukkan distribusi PDB Industri Kreatif per subsektor. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa industri kreatif Indonesia

menunjukkan tren pertumbuhan yang positif selama tahun pengamatan. Misalnya, subsektor Kuliner mendominasi 41,40% dari total 695.319 PDB ekonomi kreatif pada tahun 2016. Kemudian disusul secara berturut-turut oleh subsektor Fashion dan Kriya sebesar 18,01% dan 14,40% pada tahun yang sama. Selanjutnya, distribusi PDB ekonomi kreatif tersebut dapat digambarkan sebagai berikut[28]:



Gambar 6. Distribusi PDB Industri Kreatif per Subsektor
Sumber: Badan Pusat Statistik, 2017

Kesimpulan, Implikasi dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh Jumlah Usaha, Jumlah Tenaga Kerja, dan *Total Factor Productivity* terhadap PDB Industri Kreatif dengan periode pengamatan dari tahun 2010 sampai dengan 2018, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Jumlah Usaha berpengaruh negatif tetapi tidak signifikan terhadap PDB Industri Kreatif. Hal ini menandakan bahwa pertumbuhan jumlah usaha industri kreatif selama periode pengamatan belum berkontribusi terhadap PDB Ekonomi Kreatif.
2. Jumlah Tenaga Kerja berpengaruh positif signifikan terhadap PDB Industri Kreatif. Hal ini berarti Tenaga Kerja merupakan kunci utam dari pertumbuhan PDB Ekonomi Kreatif.
3. *Total Factor Productivity* berpengaruh positif signifikan terhadap PDB Industri Kreatif. Hal ini menandakan bahwasanya unsur eksternal yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif.
4. Jumlah Usaha, Jumlah Tenaga Kerja, dan *Total Factor Productivity* berpengaruh secara simultan terhadap PDB Industri Kreatif. Namun, secara parsial jumlah usaha

[28] Badan Pusat Statistik, Profil Usaha/ Perusahaan 16 Subsektor Ekraf, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2017).

belum berkontribusi secara optimal terhadap variabel pertumbuhan.

Selanjutnya, implikasi dari penelitian ini dapat dikemukakan secara teoritis dan praktis berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara simultan variabel Jumlah Usaha, Jumlah Tenaga Kerja, dan Total Factor Productivity dapat menjelaskan 81% pertumbuhan Ekonomi Kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada 19% variabel lain yang mampu menjelaskan pertumbuhan ekonomi kreatif. Misalnya, variabel dummy untuk status profesi tenaga kerja, dihitung dengan kode 1 untuk white collar dan 0 untuk blue collar per subsektor. Status profesi white collar adalah tenaga kerja profesional, teknisi dan tenaga yang bersangkutan di bidangnya; dan status profesi blue collar adalah tenaga penjualan, produksi, dan pekerja kasar.

Perlu diteliti lebih lanjut mengenai variabel jumlah usaha. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa jumlah unit usaha berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif. Penelitian selanjutnya agar dapat mengganti satuan unit pada jumlah usaha dengan satuan uang atau rasio keuangan. Hal itu dilakukan agar satuan uang atau rasio dapat merepresentasikan input produksi.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan masukan untuk stakeholder pada sektor ekonomi kreatif. Bahwasanya jumlah unit usaha/perusahaan tidak banyak berarti bagi pertumbuhan ekonomi kreatif. Selain itu diharapkan Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memberikan perhatian khusus pada human capital dan teknologi sektor kreatif. Perhatian khusus pada ekosistem ekonomi kreatif ini yaitu berupa dukungan akses modal, perlindungan hak kekayaan intelektual (HAKI); festival dan atau sayembara baik skala nasional maupun internasional untuk menstimulasi produktivitas; pembajakan dan atau pemalsuan merk dagang; dan pelatihan atau workshop.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menyarankan kepada:

1. Saran untuk Pemerintah

Pemerintah dalam hal ini Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Pemerintah Daerah di Indonesia agar dapat bekerjasama dengan masyarakat, industri, akademisi, dan komunitas setempat dalam mengumpulkan big data industri kreatif.

2. Saran untuk Akademisi

   Penelitian ini adalah penelitian kuantitaif yang menggunakan data sekunder yang didapatkan lewat website Bekraf dan BPS. Data yang dapat disarikan berupa PDB, jumlah tenaga kerja, jumlah usaha, ekspor. Data-data tersebut masih belum lengkap dari beberapa sektor. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat meneliti tentang efek pengganda (*multiplier effect*) dari Industri Film atau lainnya; atau melakukan penelitian untuk menemukan masalah industri kreatif dalam melakukan *scale-up* atau akses modal.

Daftar Pustaka

Buku:

Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. PT. Rineka Cipta.

Badan Ekonomi Kreatif. (2017). *Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif 2011-2016*. Badan Ekonomi Kreatif.

Badan Ekonomi Kreatif. (2018). *OPUS Outlook Ekonomi Kreatif*. Badan Ekonomi Kreatif.

Badan Pusat Statistik. (2017). *Profil Usaha/ Perusahaan 16 Subsektor Ekraf*. Badan Pusat Statistik.

Badan Pusat Statistik. (2019). *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Badan Pusat Statistik.

Fukuyama, F. *The Great Disruption: Human Nature and the Reconstitution of Social Order*. Profile Books.

Gujarati, D. (2004). *Basics Econometrics*. Fourth Edition. The Megraw-Hill Companies.

Jhingan, M. L. (2004). *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*. PT Raja Grafindo Persada.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2013). *Data Statistik, Pusat Data dan Informasi*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi dan Kreatif.

Kuncoro, M. (2010). *Visi Indonesia 2030: Quo Vadis?*. Universitas Gajah Mada.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Yusgiantoro, P. (2010). *Perekonomian Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.

Tesis:

Awalia, Nanda Rizki. (2013). Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto, Dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Pembanguan*, 2(2), 135-155.

Siregar, Erni Yusnita. (2017). Analisis Faktor-faktor yang mempengaruhi Industri Kreatif di Sumatera Utara tahun 2006 – 2015. *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Suparyati, Agustina. (1999). Analisis Dampak Keterbukaan Ekonomi dan Stabilitas Makroekonomi terhadap Pertumbuhan TFP Indonesia. *Tesis*. Universitas Indonesia.

Jurnal:

Daubaratie, U., Startiene, G. (2015). Creative Industries Impact on National Economy in Regard to Subsectors. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 213, 129–134.

Mahyuddin, Juanda, B. & Siregar, H. (2006). Total Factor Productivity dan Dampaknya Terhadap Kesempatan Kerja di Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 23, 11-20.

Peraturan Perundang-Undangan:

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan.