

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi bergerak maju diiringi dengan adanya pembangunan ekonomi yang dimana pembangunan ekonomi dalam hal ini adalah satu perubahan struktur ekonomi/segala usaha guna meningkatkan taraf hidup serta kesejahteraan masyarakat dalam suatu wilayah. Menurut (Schumpeter,1934) “pertumbuhan ekonomi suatu negara ditentukan oleh adanya inovasi-inovasi (penemuan-penemuan baru di bidang teknologi), tanpa adanya inovasi, tidak ada pertumbuhan ekonomi”.

Pertumbuhan ekonomi yang berjalan seiringan dengan pembangunan ekonomi inilah yang diharapkan mampu meningkatkan pendapatan dengan merangsang proses produksi barang maupun jasa secara efektif dan efisien dalam kegiatan ekonomi masyarakat. (Schumpeter,1934) memberi perbedaan pada pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi, menurutnya “pertumbuhan ekonomi adalah peningkatan output masyarakat yang disebabkan oleh semakin banyaknya jumlah faktor produksi yang digunakan dalam proses produksi masyarakat tanpa adanya perubahan teknologi produksi itu sendiri sementara pembangunan ekonomi adalah kenaikan output yang disebabkan oleh inovasi yang dilakukan oleh para wiraswasta”.

Pada era saat ini sedang maraknya penerapan teknologi, seperti yang dikatakan dengan industri 4.0 dimana seluruh kegiatan masyarakat sudah berbasis teknologi bahkan di negara tetangga sudah persiapan memasuki industri 5.0. Adapun di Indonesia saat ini bentuk partisipasi yang dekat dan tidak dapat dipisahkan dari teknologi adalah perusahaan-perusahaan *startup* atau dimasukkan ke dalam bentuk ekonomi kreatif. Inti dari ekonomi kreatif itu sendiri adalah lebih mengedepankan sumber daya manusia dalam kreativitas, penerapan teknologi, dan pengetahuan sebagai sumber ide baru yang dapat menggerakkan

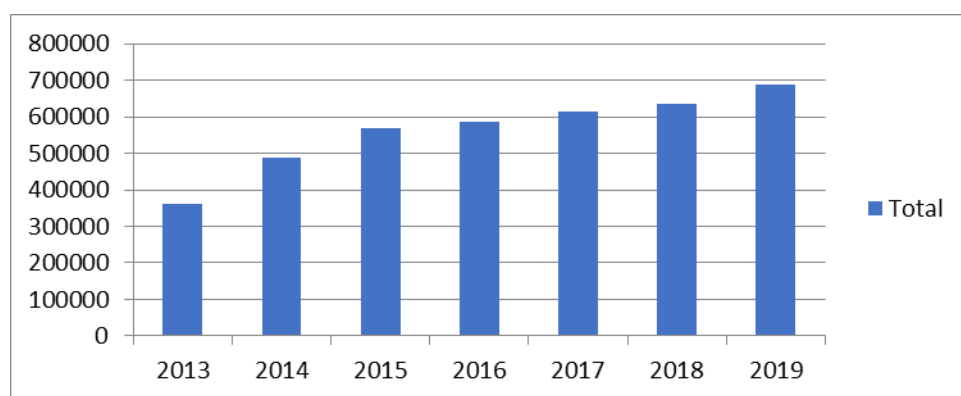
perekonomian. Dewasa ini hampir seluruh bangsa didunia telah memasuki era revolusi industri 4.0. Di era industri 4.0 akan terjadi banyak perubahan diberbagai bidang dan dunia usaha akan mengalami dampaknya secara signifikan. Menurut (Ayodia,2020), “industri 4.0 diartikan sevgai tren didunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*.” Semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama. Bagian pertama dari revolusi industri 4.0 (*Internet of Things*) ketika komputer pabrik terhubung ke internet, pemilik pabrik dapat dengan cepat mengidentifikasi masalah pada jalur produksi di mana pun mereka berada. Bagian kedua dengan adanya kemajuan teknologi telah menyebabkan pengembangan jenis sensor baru dan informasi yang diperoleh dari sensor ini dapat digunakan dalam banyak cara. Bagian ketiganya revolusi industri 4.0 adalah *cloud computing*. Serta bagian keempat revolusi industri 4.0 adalah *machine learning*. Terciptanya revolusi industri 4.0 ini maka, pengusaha dipaksa untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi yang ada sehingga peluang usaha nya bisa bertahan dan kompetitif.

Hasil studi pemetaan industri kreatif oleh Hestanto selaku Departemen Perdagangan RI dalam web nya “karakteristik industri kreatif yaitu fluktuasi

pertumbuhan nilai tambah terjadi hampir pada seluruh subsektor industri kreatif, fluktuasi pertumbuhan nilai tambah tersebut diikuti oleh fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan, fluktuasi pertumbuhan penyerapan tenaga kerja tinggi tetapi tidak setinggi fluktuasi pertumbuhan perusahaan dan memiliki tingkat teknologi serta produktivitas modal yang relative konstan, artinya teknologi yang digunakan bukan teknologi tinggi dan bukan industri padat modal.”

Menurut Edi Cahyono Sugiarto selaku kementerian sekretaris negara dikatakan bahwa “tahun 2018 akan menjadi momentum pertumbuhan ekonomi kreatif bagi Indonesia, dengan semakin tumbuhnya wirausaha baru generasi milenial yang semakin menunjukkan eksistensinya menjadi ujung tombak pengembangan ekonomi kreatif pada berbagai sub sektor turunannya. Bagi Indonesia ekonomi kreatif sudah selayaknya menjadi andalan pertumbuhan ekonomi melihat begitu besar potensi yang dimiliki.” Hal ini sejalan dengan pertumbuhan perusahaan ekonomi kreatif yang terus bertumbuh setiap tahunnya seperti yang terlihat pada grafik dibawah ini yaitu jumlah perusahaan pada tujuh sub sector yang diteliti.

Grafik 1. Pertumbuhan Jumlah Perusahaan 7 Subsektor Ekonomi Kreatif yang Diteliti Tahun 2013-2019



Sumber : Badan ekonomi kreatif 2019

Presiden Joko Widodo pada tahun 2019 mengatakan bahwa “Kontribusi ekonomi kreatif pada perekonomian nasional semakin nyata, nilai tambah yang dihasilkan ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan setiap tahun, pertumbuhan sektor ekonomi kreatif sekitar 5,16% yang terjadi pada tahun 2018, hal ini mengartikan berada di atas pertumbuhan sektor listrik, gas dan air bersih, pertambangan dan penggalian, pertanian, peternakan, kehutanan dan perikanan, jasa-jasa dan industri pengolahan”.

Dalam data OPUS Ekonomi Kreatif tahun 2019, ekonomi kreatif ikut serta menyumbang Rp 1.105 triliun pada PDB Nasional, sehingga Indonesia menduduki posisi ketiga setelah AS dan Korea Selatan dalam sumbangsih ekonomi kreatif pada PDB negara.

Tabel 1. Pertumbuhan PDB Ekonomi Kreatif, Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, dan Nilai Ekspor Ekonomi Kreatif Tahun 2015-2019

	2015	2016	2017	2018	2019
<hr/>					
Pertumbuhan					
PDB Ekraf (%)	7.59	4.95	5.06	5.16	5.10
<hr/>					
Tenaga kerja					
Ekraf (juta orang)	15.96	16.91	17.68	18.21	19.01
<hr/>					
Nilai Ekspor					
(miliar USD)	5,74	19.98	20.00	20.60	22.07
<hr/>					

Sumber: Badan Ekonomi Kreatif 2019

Berdasarkan tabel pertumbuhan PDB ekonomi kreatif dari periode 2015-2019 mencapai rata-rata 5,7% sesuai dengan apa yang di katakan oleh Presiden Republik Indonesia sebelumnya. Melihat dari tren pertumbuhan ekonomi kreatif menunjukkan angka penurunan dari periode 2016 akan tetapi angka tersebut karena mengikuti target pencapaian pada setiap periode yang berbeda menurut (Badan Ekonomi Kreatif,2019) target sasaran strategis pada periode 2015 senilai 7,50%, periode 2016 senilai 5,21%, periode 2017 senilai 5,70%, periode 2018 senilai 5,60, dan periode 2019 senilai 5,30%.

Grafik 2. Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Tahun 2015-2019



Sumber: Badan Ekonomi Kreatif 2019

Adapun empat *startup unicorn* Indonesia yang pastinya memiliki kontribusi terbesar dalam pertumbuhan PDB Go-Jek pada periode 2018 Rp 69,4 triliun, Tokopedia pada periode 2018 Rp 15 triliun, Traveloka pada periode 2018 Rp 28 triliun, dan Bukalapak pada periode 2018 Rp 14 triliun.

Adapun empat *startup unicorn* Indonesia yang pastinya memiliki kontribusi terbesar dalam pertumbuhan PDB Go-Jek pada periode 2018 Rp 69,4 triliun, Tokopedia pada periode 2018 Rp 15 triliun, Traveloka pada periode 2018 Rp 28 triliun, dan Bukalapak pada periode 2018 Rp 14 triliun.

Grafik 3. Penyerapan Tenaga Kerja Tahun 2015-2019



Sumber: Badan Ekonomi Kreatif 2019

Penyerapan tenaga kerja dari periode 2015-2019 mengalami peningkatan dengan rata-rata 17,5 juta orang yang diserap. (Badan Ekonomi Kreatif,2019) “sejalan dengan kontribusinya pada PDB, tiga subsektor terbesar penyedia lapangan kerja adalah fesyen, kuliner, dan kriya. Perbandingan tenaga kerja ekonomi kreatif dan tenaga kerja nasional secara berturut-turut laki-laki 44,26% , perempuan 55,74% dan laki-laki 61,60% dan perempuan 38,40% dan pada tahun 2018 *share* tenaga kerja ekonomi kreatif sebesar 18,21% dan urutan subsektor berdasarkan jumlah tenaga kerja terbesar adalah subsektor kuliner 8,31 juta, subsektor fesyen 4,69 juta, dan subsektor kriya 3,91 juta”.

Grafik 4. Nilai Ekspor Produk Kreatif Tahun 2015-2019



Sumber: Badan Ekonomi Kreatif 2019

Nilai ekspor bruto produk ekonomi kreatif semula 21,24 Miliar USD meningkat pada level 22,07 Miliar USD. Rata-rata nilai ekspor diperoleh dari subsektor kriya, *fashion* dan kuliner. Maka peningkatan ekspor produk kreatif bias difokuskan pada 3 subsektor ini. “Provinsi penyumbang ekspor ekonomi kreatif terbesar periode 2016 adalah Jawa Barat 31,96%, Jawa Timur 24,36%, Banten 15,23%, Jawa Tengah 14,49%, dan DKI Jakarta 8,97%. Dapat diketahui juga bahwa negara tujuan ekspor teratas pada tahun 2016 adalah Amerika Serikat 30,24%, Swiss 7,45%, Jepang 6,79%, Singapore 6,14%, Jerman 4,43%. Kemudian tiga ekspor ekonomi kreatif teratas pada tahun 2016 masuk dalam sub- sektor fesyen 54,54%, kriya 39,01%, kuliner 6,31%”.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febri dan Yohanna menurut penelitiannya teknologi informasi dan komunikasi “tidak hanya mendukung pengurangan biaya (*coct reduction*) atau penciptaan pendapatan (*revenue generation*) melainkan juga sebagai modal penting untuk mengintensifkan kreatifitas dari sumber daya manusia yang menjadi faktor produksi utama dalam ekonomi kreatif.” Hasil penelitian dari Febri dan Yohanna menemukan bahwa secara umum pemanfaatan tekonologi informasi dan komunikasi berpengaruh positif terhadap kinerja ekonomi kreatif. Dampak negatif penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terlihat pada sub bidang seperti desain komunikasi visual, musik, aplikasi, permainan, dan seni rupa. Selain itu, studi ini menemukan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di usaha mikro memiliki dampak negatif pada kinerja mereka. Hal in menunjukkan bahwa jenis subsektor dan ukuran perusahaan merupakan faktor yang menentukan peran positif TIK dalam meningkatkan kinerja perusahaan industri kreatif. Pengaruh adanya industri kreatif juga memberikan peran positif dalam menunjang perekonomian. Hal ini sama dengan adanya penelitian terdahulu, berikut ulasan pada penelitian (Asa, 2019) diketahui.

bahwa hasil penelitian berjudul “Analisis Produk Domestik Bruto Indonesia Melalui Sektor Ekonomi Kreatif Periode 2010 - 2016 berpendapat bahwa secara simultan variabel ekspor, tenaga kerja, dan rata-rata upah berpengaruh signifikan dan positif terhadap Produk Domestik Bruto PDB Ekonomi Kreatif periode 2010-2016”. Sedangkan dalam penelitian lain (Dewi, 2017) memiliki pendapat yang berbeda, hasil penelitian berjudul “*Total Factor Productivity (TFP) Technology Development Againsts Indonesia’s Creative Industrial Sector GDP* berpendapat PDB industri kreatif Indonesia menunjukkan bahwa jumlah usaha, pertumbuhan TFP, ekspor, dan konsumsi rumah tangga industri kreatif berpengaruh nyata secara positif terhadap PDB industri kreatif Indonesia sedangkan tenaga kerja sektor industri kreatif tidak berpengaruh nyata, hal ini disebabkan karena belum banyaknya minat penduduk dalam hal kreatifitas, sehingga tidak dipungkiri apabila para pemuda-pemudi lebih memilih bekerja di bidang perkantoran yang lebih pasti dari pada bekerja di bidang ekonomi kreatif”.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti memiliki ketertarikan guna melaksanakan riset lebih lanjut dengan judul “**Pengaruh Teknologi Komunikasi dan Informasi, Jumlah Perusahaan Ekonomi Kreatif, Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif dan Nilai Ekspor Ekonomi Kreatif Terhadap PDB Ekonomi Kreatif Indonesia Periode 2015-2019**”.

I.2 Perumusan Masalah

Ekonomi kreatif berkaitan erat dengan penerapan teknologi (industri 4.0) sebagai alat penyaluran produksi barang maupun jasa yang digerakkan oleh sumber daya manusia itu sendiri dengan inovasi dan kreativitasnya. Sehingga, dengan tujuan dapat menghasilkan nilai positif bagi pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Namun, bagi Indonesia sendiri industri 4.0 masih menjadi suatu tantangan. Karena adapun industri Indonesia belum mencapai industri 4.0. Sebagai contoh, dalam industri agraris hanya pada beberapa wilayah petaninya sudah memasuki industri 4.0, karena belum semua petani di

Indonesia dapat menguasai komputer. Tantangan lainnya pada kualitas SDM itu sendiri serta ketersediaan modal dan fasilitas.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka penelitian dapat menarik rumusan masalah dalam riset yang dilakukan ini yaitu:

- 1) Bagaimana teknologi komunikasi dan Informasi berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif?
- 2) Bagaimana jumlah perusahaan ekonomi kreatif berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif?
- 3) Bagaimana tenaga kerja ekonomi kreatif berpengaruh terhadap PDB
- 4) ekonomi kreatif?
- 5) Bagaimana nilai ekspor ekonomi kreatif berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah guna mengetahui dan membuktikan bagaimana :

- 1) Teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif.
- 2) Jumlah perusahaan ekonomi kreatif berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif.
- 3) Tenaga kerja ekonomi kreatif berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif.
- 4) Nilai ekspor ekonomi kreatif berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif.

I.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini antara lain adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap riset ini bisa menjadi pengembangan ilmu untuk mempelajari “Teknologi informasi dan komunikasi, jumlah perusahaan ekonomi kreatif, tenaga kerja ekonomi kreatif, nilai ekspor ekonomi kreatif, dan dapat memberikan informasi teoritis maupun empiris kepada pihak-pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan ini dan menambah sumber pustaka yang telah ada”.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Hasilnya riset ini dapat memperluas pengetahuan untuk lebih mengetahui tentang “Teknologi Informasi dan komunikasi, jumlah perusahaan ekonomi kreatif, tenaga kerja ekonomi kreatif dan nilai ekspor ekonomi kreatif, dan membuktikan bahwa terdapat hubungan atau pengaruh antara variabel penelitian yang digunakan sebagai gambaran mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Indonesia dalam ekonomi kreatif”

2) Bagi Pemerintah

Hasil riset ini diharapkan bisa dipakai sebagai gambaran guna menentukan kebijakan dalam pertumbuhan ekonomi yang lebih baik guna meningkatkan pemerataan teknologi dalam mendukung kemajuan ekonomi kreatif, memperbaiki kualitas sumber daya manusia sebagai tenaga kerja dalam ide dan kreativitasnya, serta mempermudah masyarakat untuk berperan aktif dalam melakukan perdagangan secara global guna meningkatkan nilai ekspor

3) Bagi Masyarakat

Penelitian ini bisa memudahkan seluruh rakyat menerima informasi dalam pertumbuhan ekonomi khususnya melalui “Teknologi komunikasi dan informasi, jumlah perusahaan ekonomi kreatif, tenaga kerja ekonomi kreatif dan nilai ekspor ekonomi kreatif serta dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian serupa di masa yang akan datang”

