

ANALISIS PERAN PEMERINTAH DALAM PERKEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI PEKANBARU (STUDI KASUS PADA SUB-SEKTOR KERAJINAN)

Seno Andri, Sri Zuliarni, Endang Sutrisna

Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pemerintah dalam perkembangan industri kreatif di Pekanbaru (studi kasus pada sub sektor kerajinan). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan metode deskriptif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa pemerintah telah memainkan keemampuan perannya dalam meningkatkan perkembangan industri kreatif di Kota Pekanbaru. Ke empat peran tersebut adalah (1) sebagai katalisator, fasilitator, dan advokat, (2) sebagai regulator, (3) sebagai konsumen, investor, dan entrepreneur, (4) sebagai urban planner yang dinilai baik pelaksanaannya oleh para pengusaha industri kreatif sub-sektor kerajinan di Pekanbaru.

Kata kunci: *peran pemerintah, perkembangan industri kreatif, sub-sektor kerajinan.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Konsentrasi industri berpindah dari negara barat ke negara-negara berkembang di Asia karena tidak bisa lagi menyaingi biaya murah di Republik Rakyat Tiongkok (RRT) dan efisiensi industri negara Jepang. Negara-negara maju mulai menyadari bahwa saat ini mereka tidak bisa mengandalkan supremasi dibidang industri lagi, tetapi mereka harus lebih mengandalkan SDM yang kreatif, sehingga kemudian pada tahun 1990-an dimulailah era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas, yang populer disebut Ekonomi Kreatif yang digerakkan oleh sektor industri yang disebut Industri Kreatif.

Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif, di berbagai negara di dunia saat ini, diyakini dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian bangsanya secara signifikan. Indonesia pun mulai melihat bahwa berbagai subsektor dalam



industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan, karena Bangsa Indonesia memiliki sumberdaya insani kreatif dan warisan budaya yang kaya. Wakil Menteri Perdagangan, Bayu Krisnamurthi [1] mengatakan, dari total ekspor Indonesia, sebanyak 9,25 persennya adalah produk dari industri kreatif. Pada 2010, sebanyak 7,3% produk domestik bruto Indonesia adalah kontribusi dari bisnis kreatif dan menyerap 8,5 juta tenaga kerja.

Model pengembangan industri kreatif adalah layaknya sebuah bangunan yang akan menguatkan ekonomi Indonesia, dengan landasan, pilar dan atap sebagai elemen-elemen bangunan tersebut. Dengan model pengembangan industry kreatif ini, maka akan membawa industry kreatif ini dari titik awal (*origin point*) menuju tercapainya visi dan misi industry kreatif Indonesia 2013 (*destination point*). Bangunan industry kreatif ini dipayungi oleh hubungan antara Cendekiawan (*intellectuals*),¹ Bisnis (*business*), dan pemerintah (*Government*) yang disebut sebagai system '*triple helix*' yang merupakan aktor utama penggerak lahirnya kreativitas, ide, ilmu pengetahuan dan teknologi yang vital bagi tumbuhnya industry kreatif.

Di beberapa kota di Indonesia, perkembangan industri kreatif terlihat mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini ditunjukkan oleh semakin banyaknya industri kreatif baru yang muncul ke permukaan. Contohnya Bandung yang dikenal sebagai pusat industri kreatif. Di sana berkembang distro-distro yang telah dikenal oleh masyarakat luas. Usaha itu telah menghasilkan berbagai jenis pakaian dan telah digunakan oleh kalangan anak-anak sampai dewasa[2]. Begitupun dengan Denpasar yang dinobatkan sebagai kota kreatif berbasis budaya unggulan[3].

Pemerintah Provinsi Riau sendiri tengah fokus menggarap ekonomi kreatif yang diakui sangat berpotensi membuka lapangan kerja yang bisa memberikan sumbangan devisa bagi negara. Menurut Kepala Balitbang Riau[4], ekonomi kreatif dinilai akan menjadi salah satu upaya untuk mengatasi masalah kemiskinan di Riau. Potensi kekayaan seni budaya yang kuat menjadi fondasi tumbuhnya industri kreatif di Pekanbaru. Serta keragaman budaya sebagai bahan baku industri kreatif, akan mampu memunculkan aneka ragam kerajinan di Pekanbaru.

Beberapa kebijakan yang telah dilaksanakan Pemerintah Provinsi yang berperan dalam perkembangan industri kreatif di Kota Pekanbaru diantaranya:

1. Mengadakan program pembinaan usaha, dan kemampuan dalam penguasaan teknologi bagi pengusaha, dan relokasi industri (penyediaan lahan kawasan industri yang terpadu), serta menciptakan sentra-sentra industri kecil menengah. Seperti sentra industri kerajinan kayu di

¹Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau, Kampus Bina Widya Km. 12.5 Simpang Baru, Pekanbaru 28293. Telp. 0761-63277. Email: srizuliarni.ur@gmail.com

Kecamatan Tampan, dan sentra kerajinan rotan (Kerajinan Industry Rotan/ KIR) di Kecamatan Rumbai [5].

2. Melalui Badan Penelitian dan Pengembangan (BPP) Riau telah menyiapkan generasi muda untuk dibina, dalam bentuk kerja sama dengan satuan kerja di tingkat kabupaten/kota, Dinas Tenaga kerja, Dinas Pariwisata, Dinas Perindustrian dan Perdagangan dan Dinas-dinas lainnya yang terkait. BPP juga mengawasi dan memerdayakan serta melakukan bimbingan kepada pengusaha agar usaha yang sudah ada bisa mengalami kemajuan yang signifikan, hingga mempercepat kesejahteraan ekonomi mereka. Memberikan sosialisasi paten karya mereka melalui HAKI (Hak Kekayaan Intelektual) [6].
3. PNM sebagai BUMN memberikan jasa pembiayaan atau permodalan, dan juga jasa manajemen (*capacity building*) sehingga bisa menopang kualitas jasa pembiayaan [7].
4. Ikatan Wanita Pengusaha Indonesia (IWAPI) Riau, IWAPI Pekanbaru dan Forum Gemar Makan Ikan (Forikan) Riau melaksanakan Pelatihan Peningkatan Sumber Daya Manusia dalam Pengolahan Hasil Perikanan untuk mendorong tumbuhnya industri kreatif [8].
5. Penghargaan terhadap insan kreatif melalui Anugerah Sagang tiap tahunnya [9].

Berdasarkan alasan-alasan di atas, maka industri kreatif ini sudah selayaknya menjadi sektor industri yang menarik untuk dikembangkan dan dikaji dalam suatu penelitian yang berjudul **“analisis peran pemerintah dalam perkembangan industri kreatif di Pekanbaru (studi kasus pada sub sektor kerajinan)”**.

Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah penelitian adalah bagaimanakah peran pemerintah dalam pengembangan industri kreatif di Pekanbaru (studi kasus pada sub sektor kerajinan)?

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peran pemerintah dalam perkembangan industri kreatif di Pekanbaru (studi kasus pada sub sektor kerajinan). Dan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

1. Manfaat teoritis yaitu dapat memberikan pemahaman mengenai industri kreatif, sehingga dapat menambah khasanah ilmu dalam suatu kerangka yang saling bersinergi. Juga dapat digunakan sebagai referensi studi atau penelitian selanjutnya dengan ruang lingkup yang berbeda.
2. Manfaat praktis yaitu informasi ini digunakan sebagai referensi mengenai peran pemerintah dalam pengembangan industri kreatif dan menambah informasi dalam pertimbangan pembuatan keputusan,

pengembangan dan koordinasi bagi pemerintah sebagai salah satu pemangku kepentingan dari industri kreatif itu sendiri (*triple helix*).

LANDASAN TEORI

Konsep Industri Kreatif

Studi pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 pun menggunakan acuan definisi industri kreatif yang sama, sehingga industri kreatif di Indonesia dapat didefinisikan sebagai berikut[10]:

“Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut”.

Klasifikasi Sub-sektor Industri Kreatif

Klasifikasi industri kreatif yang digunakan dalam studi mengikuti klasifikasi industri kreatif yang telah dipetakan. Pemetaan industri kreatif terdahulu dalam Studi Industri Kreatif 2007[10] telah mengklasifikasikan sektor industri kreatif menjadi 14 subsektor industri kreatif. *Base study* klasifikasi industri kreatif Indonesia ini mengacu pada studi pemetaan industri kreatif yang dilakukan oleh DCMS Inggris, yang disesuaikan dengan KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia) tahun 2005. Ke-14 subsektor tersebut adalah:

1. Periklanan
2. Arsitektur
3. Pasar dan barang seni
4. Kerajinan
5. Desain
6. Fesyen
7. Film, Video, Fotografi
8. Permainan Interaktif
9. Musik
10. Seni Pertunjukan
11. Penerbitan & Percetakan
12. Layanan Komputer dan Piranti Lunak
13. Televisi dan Radio
14. Riset & Pengembangan

Sub-sektor Industri Kerajinan

Industri Kreatif subsektor kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur [10].



Rantai Nilai Subsektor Industri Kerajinan

Pada umumnya, aktivitas-aktivitas dan pihak-pihak yang terkait dalam industri kerajinan adalah seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1: Rantai Nilai Subsektor Industri Kerajinan

Sumber: Pangestu [10]

Kontribusi Ekonomi Industri Kreatif Sub-sektor Kerajinan

Kontribusi ekonomi subsektor industri kerajinan ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1: Kontribusi Ekonomi Subsektor Kerajinan

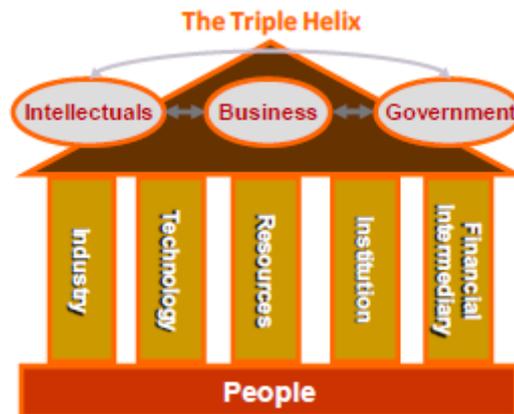
Indikator	Satuan	2002	2003	2004	2005	2006	Rata-rata
1. Berbasis Produk Domestik Bruto (PDB)							
a. Nilai Tambah	Miliar Rupiah	30.680	29.730	29.936	27.971	26.731	29.009
b. % Nilai terhadap Industri Kreatif	Persen	30,05%	29,66%	27,61%	25,98%	25,51%	27,72%
c. Pertumbuhan Nilai Tambah	Persen	-	-3,10%	0,69%	-6,56%	-4,43%	-3,35%
d. % Nilai terhadap Total PDB	Persen	2,04%	1,89%	1,81%	1,60%	1,45%	1,76%
2. Berbasis Ketenagakerjaan							
a. Jumlah Tenaga Kerja	Orang	2.088.227	1.812.472	1.936.350	1.668.473	1.523.059	1.805.716
b. Tingkat Partisipasi Tenaga Kerja Terhadap Industri Kreatif	Persen	35,62%	35,85%	33,11%	31,27%	31,07%	33,43%
c. Tingkat Partisipasi Tenaga Kerja Terhadap Total Pekerja	Persen	2,28%	2,00%	2,07%	1,76%	1,60%	1,94%
d. Pertumbuhan Jumlah Tenaga Kerja	Persen	-	-13,21%	6,83%	-13,83%	-8,72%	-7,23%
e. Produktivitas Tenaga kerja	Ribu Rupiah/pekerja pertahun	14.692	16.403	15.460	16.764	17.551	16.174
3. Berbasis Nilai Ekspor							
a. Nilai Ekspor	Ribu Rupiah	22.412.716.523	21.608.435.950	24.405.455.354	26.059.589.876	26.414.919.077	24.180.223.356
b. Pertumbuhan Ekspor	Persen	-	-3,59%	12,94%	6,78%	1,36%	4,37%
c. % Nilai ekspor terhadap industri kreatif	Persen	37,26%	37,09%	34,74%	33,50%	32,44%	35,00%
d. % Nilai Ekspor terhadap Total Ekspor	Persen	4,42%	4,26%	3,68%	3,29%	2,96%	3,72%
4. Berbasis Jumlah Perusahaan							
total							

Sumber: [11]

Catatan: Peringkat untuk indikator ekonomi berbasis PDB, ketenagakerjaan, dan Jumlah Perusahaan, adalah terhadap 9 sektor lapangan usaha utama yang dipublikasikan oleh BPS
Peringkat untuk indikator berbasis ekspor, adalah terhadap 10 komoditi unggulan yang dipublikasikan oleh BPS

Model Pengembangan Ekonomi Kreatif

Model pengembangan industry kreatif adalah layaknya sebuah bangunan yang menguatkan ekonomi Indonesia, dengan landasan, atap dan pilar sebagai elemen-elemen bangunan tersebut. Dengan model pengembangan industry kreatif ini, maka akan membawa industry kreatif ini dari titik awal (*origin point*) menuju tercapainya visi dan misi industry kreatif Indonesia 2013 (*destination point*). Model tersebut dapat dilihat pada Gambar 2berikut.



Gambar 2: Model Pengembangan Ekonomi Kreatif

Sumber: [11]

Pondasi industry kreatif adalah sumber daya insani (*people*) Indonesia yang merupakan elemen terpenting dalam industry kreatif. Keunikan industry kreatif - yang menjadi ciri bagi hamper seluruh sektor industry kreatif yang terdapat dalam industry kreatif- adalah peran sentral sumber daya insani sebagai modal insani disbanding faktor-faktor produksi lainnya.

Dalam model tersebut terdapat 5 pilar yang perlu terus diperkuat sehingga industry kreatif dapat terus tumbuh dan berkembang mencapai visi dan misi ekonomi Indonesia. Kelima pilar ekonomi kreatif adalah *industry*, *technology*, *resources*, *institution*, *financial intermediary*.

Bangunan industry kreatif ini dipayungi oleh hubungan antara Cendekiawan (*intellectuals*), Bisnis (*business*), dan pemerintah (*Government*) yang disebut sebagai system '*triple helix*' yang merupakan actor utama penggerak lahirnya kreativitas, ide, ilmu pengetahuan dan teknologi yang vital bagi tumbuhnya industry kreatif. Hubungan yang erat, saling menunjang dan bersimbiosis mutualisme antara ke-3 aktor tersebut dalam kaitannya dengan landasan dan pilar-pilar model industry kreatif akan menghasilkan industry kreatif yang berdiri kokoh dan berkesinambungan.

Peran Pemerintah dalam Perkembangan Industri Kreatif

Pemerintah yang dimaksud adalah pemerintah pusat dan pemerintah daerah yang terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif, baik keterkaitan dalam substansi maupun administrasi. Pemerintah pusat meliputi departemen-

departemen dan badan-badan. Pemerintah daerah meliputi pemerintah daerah tingkat I, II, sampai kepada hirarki terendah pemerintah daerah [10].

Keterlibatan pemerintah setidaknya dilatarbelakangi oleh beberapa hal antara lain [10]:

- a. Kegagalan pasar (*market failure*);
- b. Mobilisasi dan alokasi sumber daya;
- c. Dampak psikologis dan dampak terhadap sikap/ perilaku
- d. Pemerataan pembangunan.

Hingga saat ini, beberapa inisiatif yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk menumbuhkembangkan industri kreatif ini antara lain[11]:

- a. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian, yaitu pada Bab VI Pasal 17 yang menyatakan bahwa Desain produk industri mendapat perlindungan hukum.
- b. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri dalam Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual.
- c. Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 20/MPP/Kep/I/2001 tentang pembentukan Dewan Desain Nasional/Pusat Desain Nasional (PDN).
- d. Pusat Desain Nasional (PDN) Sejak tahun 2001 s/d 2006, telah memilih 532 desain produk terbaik Indonesia.
- e. Tahun 2006, Departemen Perdagangan Republik Indonesia memprakarsai peluncuran program *Indonesia Design Power* yang beranggotakan Departemen Perdagangan RI, Departemen Perindustrian RI, Kementerian Koperasi dan UKM serta Kamar Dagang Indonesia (KADIN).
- f. Tahun 2007, diselenggarakan Pameran Pekan Budaya Indonesia, berdasarkan arahan Presiden, dan diprakarsai oleh: Kantor Menteri Koordinator Kesejahteraan Masyarakat, serta melibatkan lintas departemen antara lain: Departemen Perindustrian, Perdagangan, Budaya & Pariwisata, dan Kementrian UKM & Koperasi.
- g. Tahun 2007, Departemen Perdagangan RI meluncurkan hasil studi pemetaan Industri Kreatif Indonesia dan menetapkan 14 subsektor Industri Kreatif Indonesia berdasarkan studi akademik atas Klasifikasi Baku Usaha Industri Indonesia (KBLI) yang diolah dari data Badan Pusat Statistik dan sumber data lainnya (asosiasi, komunitas kreatif, lembaga pendidikan, lembaga penelitian) yang rilis di media cetak, terkait dengan industri kreatif.

Peran utama pemerintah dalam perkembangan industri kreatif adalah [10]:

- a. Katalisator, fasilitator, dan advokasi. Yaitu peran Pemerintah dalam memberikan rangsangan, tantangan, dorongan, agar ide-ide bisnis bergerak ke tingkat kompetensi yang lebih tinggi. Tidak selamanya dukungan itu haruslah berupa bantuan finansial, insentif maupun proteksi, tetapi dapat juga berupa komitmen pemerintah untuk

- menggunakan kekuatan politiknya dengan proporsional dan dengan memberikan pelayanan administrasi public dengan baik;
- b. *Regulator*. Yaitu peran Pemerintah dalam menghasilkan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan *people*, industry, institusi, intermediasi, sumberdaya, dan teknologi. Pemerintah dapat memperlambat perkembangan industry kreatif jika pemerintah mampu membuat kebijakan-kebijakan yang menciptakan iklim usaha yang kondusif bagi industry kreatif. Pemerintah juga harus mengatur bahwa kebijakan yang telah dikeluarkan dijalankan dengan baik.
 - c. Konsumen, investor bahkan *entrepreneur*. Pemerintah sebagai investor harus dapat memberdayakan asset Negara untuk menjadi produktif dalam lingkup industry kreatif dan bertanggungjawab terhadap investasi infrastruktur industry. Sebagai konsumen, pemerintah perlu merevitalisasi kebijakan *procurement* yang dimiliki dengan prioritas penggunaan produk-produk kreatif. Sebagai *entrepreneur*, pemerintah secara tidak langsung memiliki otoritas terhadap Badan Usaha Milik Negara (BUMN).
 - d. *Urban planner*. Kreativitas akan tumbuh dengan subur di kota-kota yang memiliki iklim kreatif. Agar pengembangan ekonomi kreatif ini berjalan dengan baik, maka perlu diciptakan kota-kota kreatif di Indonesia. Pemerintah memiliki peran sentral dalam penciptaan kota kreatif (*creative city*), yang mampu mengakumulasi dan mengkonsentrasikan energy dari individu-individu kreatif menjadi magnet yang menarik minat individu/ perusahaan untuk membuka usaha di Indonesia. Ini bisa terjadi karena individu/ perusahaan tersebut merasa yakin bisa berinvestasi secara serius (jangka panjang) di kota-kota itu, karena melihat adanya potensi suplai SDM yang berpengetahuan tinggi yang bersikulasi aktif di dalam daerah itu. Silicon Valley di San Jone Amerika, Mumbai, Bangalore di India adalah kota-kota yang sudah dijuluki sebagai kota kreatif. Banyak kota-kota di Indonesia yang memiliki energy yang cukup untuk dijadikan kandidat kota kreatif.

Perkembangan Industri

Menurut McLeod (1989) dalam [12], perkembangan (*development*) adalah proses atau tahapan pertumbuhan ke arah yang lebih maju. Pertumbuhan (*growth*) berarti tahapan peningkatan sesuatu dalam hal jumlah, ukuran, dan arti pentingnya. Pertumbuhan juga dapat berarti sebuah tahapan perkembangan (*a stage of development*). Setiap industri biasanya mengharapkan agar industrinya tumbuh dan berkembang memenuhi tujuan didirikannya yaitu sanggup mencapai keuntungan yang maksimal secara efektif dan efisien [13].

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu Kota di Provinsi Riau yaitu Kota Pekanbaru.

Sumber Data

1. Data primer. Diperoleh langsung dari pengusaha industri kreatif.
2. Data sekunder. Peneliti menggunakan data dari Departemen Perdagangan Republik Indonesia dan referensi lain yang berkaitan dengan judul penelitian.

Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh pengusaha industri kreatif sub sektor kerajinan yang terbagi ke dalam 47 lapangan usaha yang mengacu pada Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2005 dalam [11]. Peneliti memfokuskan penelitian pada sub-sektor kerajinan karena sub-sektor ini telah banyak menyumbang nilai ekspor yang cukup tinggi dalam beberapa tahun belakangan ini dan juga telah menyerap tenaga kerja yang cukup besar. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Quota Sampling*. Menurut [14], *quota sampling* adalah metode pengambilan sampel yang mempunyai ciri-ciri tertentu sesuai dengan jumlah atau kuota yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, berdasarkan klasifikasi 47 lapangan usaha dan jumlah (kuota) yang diinginkan peneliti yaitu 1 (satu) lapangan usaha tiap sub populasi (lapangan usaha). Berdasarkan observasi lapangan dari peneliti, diketahui hanya terdapat 30 lapangan usaha dari 47 klasifikasi lapangan usaha industri kreatif sub-sektor kerajinan. Sehingga, sampel dalam penelitian ini adalah 30 pengusaha dari 30 lapangan usaha yang berbeda. Dimana, 17 lapangan usaha yang belum ada di Pekanbaru adalah industri batik; industri permadani; industri barang dari kulit dan kulit buatan; industri anyam-anyaman dari tanaman selain rotan dan bambu; industri alat dapur dari kayu, rotan dan bambu; industri perlengkapan dan peralatan rumah tangga dari gelas; industri perlengkapan rumah tangga dari porselin; industri bahan bangunan dari tanah liat/ keramik selain batu bata dan genteng; industri barang dari marmer dan granit untuk keperluan rumah tangga dan pajangan; industri barang dari batu untuk keperluan rumah tangga dan pajangan; industri permata; industri barang perhiasan berharga untuk keperluan pribadi; industri barang persiapan berharga bukan untuk keperluan pribadi; industri alat-alat music tradisional; industri alat-alat music non tradisional; dan perdagangan eceran barang kerajinan dari kulit.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan diantaranya kuesioner, observasi, dan wawancara

Teknik Analisis

Ada dua metode analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu metode deskriptif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Pengusaha Industri Kreatif Sub-Sektor Kerajinan

Berdasarkan hasil riset pada 30 pengusaha industri kreatif sub sektor kerajinan, karakteristik mereka diringkas sebagai berikut. Pengusaha didominasi oleh laki-laki dengan sebaran usia yang bervariasi. Usia pengusaha lebih didominasi pada kelompok usiamatang atau tahap pertengahan karir, pada umumnya telah menikah. Namun pendidikan terakhir yang ditamatkan lebih banyak didominasi lulusan SMA sederajat dan kebawah. Rata-ratalamanya memimpin usaha didominasi pemain baru, yaitu 1 sd. 5 tahun. Namun rata-rata omsetperusahaan per tahun masing tergolong minim yaitu dibawah Rp. 24.000.000,-. Mereka menjalankan usaha rata-ratakarena pengalaman dari latar belakang keluarga wirausaha dan pada umumnya adalah penduduk pendatang.

Peran Pemerintah dalam Perkembangan Industri Kreatif Sub-Sektor Kerajinan di Pekanbaru

1. Peran Pemerintah sebagai Katalisator, Fasilitator, dan Advokasi

Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai peran Pemerintah sebagai katalisator, fasilitator dan advokasi dapat dilihat dari 5 item pertanyaan, yaitu (1) Pemda mengadakan seminar, lokakarya dan pelatihan bidang kewirausahaan, manajemen dan kepemimpinan secara berkala, (2) Pemda melakukan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan kreasi dan produksi melalui *incubator* dan program magang, (3) Pemda membantu pengembangan kemitraan usaha dengan prinsip saling menguntungkan dan membutuhkan, (4) Pemda mengadakan pameran atau expo baik untuk mengembangkan promosi produk maupun pembentukan jaringan (*network*) antar pengusaha industri kreatif di dalam maupun luar negeri, (5) Pemda membantu mempersiapkan tenaga kerja yang berkeahlian dan terampil. Tabel 2 berikut menggambarkan tanggapan responden mengenai peran Pemerintah sebagai katalisator, fasilitator dan advokasi.

Tabel 2: Tanggapan Responden tentang Peran Pemerintah sebagai Katalisator, Fasilitator dan Advokasi

Item Pertany aan	1		2		3		4		5		Tota l Skor
	STS		TS		R		S		SS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	0	0	1	3,33	3	10	1	53,3	1	33,3	125
2.	0	0	1	3,33	6	20	1	43,3	1	33,3	122
							6	3	0	3	
							3	3	0	3	

3.	0	0	3	10	6	20	1 7	56,6 7	4	13,3 3	112
4.	1	3,33	0	0	0	0	1 3	43,3 3	1 6	53,3 3	133
5.	3	10	1	3,33	4	13,3 3	1 1	36,6 7	1 1	36,6 7	116
Total Skor											608

Sumber: Data Olahan, 2013

Berdasarkan tanggapan responden yang tertera pada Tabel 2 diatas, terlihat bahwa item pertanyaan (4) dinilai responden paling baik pelaksanaannya oleh Pemerintah, yaitu Pemda mengadakan pameran atau expo baik untuk mengembangkan promosi produk maupun pembentukan jaringan (*network*) antar pengusaha industri kreatif di dalam maupun luar negeri. Pemerintah Prov. Riau secara regular menyelenggarakan pameran atau expo pada pertengahan tahun, yaitu Riau Expo salah satunya menjadi wadah bagi pengusaha industry kreatif untuk mengembangkan promosi produk maupun membentuk jaringan (*network*) antar pengusaha di dalam maupun luar negeri. Yang pada akhirnya dapat menggantikan taktik pemasaran lama mereka yaitu pemasaran dari mulut ke mulut.

2. Peran Pemerintah sebagai Regulator

Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai peran Pemerintah sebagai *regulator* dapat dilihat dari 5 item pertanyaan lanjutan, yaitu (6) Pemda membantu dalam penentuan persyaratan administratif & teknis dalam perolehan bantuan permodalan sehingga mudah, (7) Pemda memberikan sosialisasi dan mempermudah birokrasi tentang pengurusan perizinan maupun kepemilikan (Hak Kekayaan Intelektual/ HKI, *bar-code*, pengurusan export, dll.), (8) Pemda memberikan perlindungan atas Industri kreatif di Kota Pekanbaru dengan membuat kebijakan dalam rangka mengimbangi produk impor dengan produk ekspor, (9) Pengenaan pajak daerah tidak memberatkan pengusaha industri kreatif, (10) Kebijakan yang dirumuskan Pemda dilaksanakan sesuai dengan aturan. Tabel 3 berikut menggambarkan tanggapan responden mengenai peran Pemerintah sebagai regulator.

Tabel 3: Tanggapan Responden tentang Peran Pemerintah sebagai Regulator

Item Pert any	1	2	3	4	5	Total Skor
	STS	TS	R	S	SS	

aan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
6.	3	10	1	3,3 3	5	16,6 7	14	46,6 7	7	3,3 3	111
7.	1	3,33	0	0	1 0	33,3 3	12	40	7	3,3 3	114
8.	3	10	0	0	3	10	18	60	6	0	114
9.	1	3,33	1	3,3 3	8	26,6 7	16	53,3 3	4	3,3 3	111
10.	0	0	0	0	2	6,67	23	76,6 7	5	6,6 7	123
Total Skor											573

Sumber: Data Olahan, 2013

Tabel 3 diatas menjelaskan mengenai tanggapan responden terhadap peran Pemerintah sebagai regulator. Responden menilai item pertanyaan (10), Kebijakan yang dirumuskan Pemda dilaksanakan sesuai dengan aturan dinilai telah sangat baik pelaksanaannya. Artinya, kebijakan yang berhubungan dengan industry kreatif di Pekanbaru benar-benar dilaksanakan sesuai aturan yang ditetapkan. Hal penting yang sudah dinilai baik pelaksanaannya oleh Pengusaha industry kreatif adalah item (7), yaitu Pemda memberikan sosialisasi dan mempermudah birokrasi tentang pengurusan perizinan maupun kepemilikan (Hak Kekayaan Intelektual/ HKI, *bar-code*, pengurusan export, dll.). Dengan adanya Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) dirasakan adanya penyederhanaan perizinan [16]baik dari sisiadministrasi maupun waktu pengurusan sehingga menciptakan iklim usaha yang kondusif.

3. Peran Pemerintah sebagai Konsumen, Investor dan Entrepreneur

Pemerintah telah memainkan perannya baik sebagai konsumen, investor maupun sebagai *entrepreneur* dalam rangka mengembangkan industry kreatif melalui banyak hal. Pada penelitian ini, responden diminta untuk menanggapi tentang 5 hal, yang dijadikan item pertanyaan 11 sd. 15. Yaitu berkenaan (11) Pemda menyediakan sarana/ peralatan produksi dan melatih penggunaannya, (12) Pemda memberikan bantuan dan penguatan permodalan bagi industri kreatif (seperti dana bergulir, pembiayaan, dll.), (13) Pemda membantu menetapkan suku bunga yang rendah atas bantuan dan penguatan permodalan. (misal kredit lunak),

(14) Adanya kampanye Pemda mengenai perilaku masyarakat yg mempunyai rasa memiliki dan mencintai produk lokal produksi pengusaha industri kreatif, dan (15) Adanya komitmen, sinergi, dan keterpaduan langkah Pemda dalam mengembangkan produk kearifan lokal pengusaha industri kreatif. Tabel 4 berikut menampilkan tanggapan responden mengenai kelima hal tersebut.

Tabel 4: Tanggapan Responden tentang Peran Pemerintah sebagai Konsumen, Investor dan *Entrepreneur*

Item Pertanyaan	1		2		3		4		5		Total Skor
	STS		TS		R		S		SS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
11.	2	6,67	0	0	3	10	17	56,67	8	26,67	119
12.	4	13,33	0	0	3	10	16	53,33	7	23,33	112
13.	3	10	0	0	7	23,33	12	40	8	26,67	112
14.	1	3,33	0	0	5	16,67	12	40	12	40	124
15.	1	3,33	0	0	5	16,67	17	56,67	7	23,33	119
Total Skor											586

Sumber: Data Olahan, 2013

Berdasarkan tabel 4 diatas, pengusaha industri kreatif di Pekanbaru menilai bahwa Pemerintah belum memainkan perannya (sebagai konsumen, investor dan *entrepreneur*) seperti harapan mereka. Terutama dalam hal bantuan dan penguatan permodalan (seperti dana bergulir, pembiayaan, dll.) serta bantuan suku bunga yang rendah (seperti kredit lunak). Responden menilai bahwa permodalan usaha dominan bersumber pada pengusaha dan keluarga saja, belum banyak dibantu permodalan dari pihak ketiga, seperti Pemerintah. Bukti ini memperkuat pernyataan ‘dana mentok’ industry kreatif di Pekanbaru kurang inovasi dan kreativitas[3]. Dilain pihak, pengusaha industri kreatif menilai peran Pemda dalam mengkampanyekan perilaku masyarakat yg mempunyai rasa memiliki dan mencintai produk lokal Pekanbaru dinilai sudah baik, ditandai dengan adanya iklan di TV lokal yang disiarkan secara kontinu.

4. Peran Pemerintah sebagai Urban Planner

Berbeda dengan peran Pemerintah bagi usaha kecil menengah, dalam meningkatkan perkembangan industri kreatif di Pekanbaru, Pemerintah diharapkan dapat memainkan perannya sebagai *urban planner* melalui banyak hal. Pada penelitian ini, responden diminta untuk menanggapi tentang 5 hal, yang dijadikan item pertanyaan 16 sd. 20. Diantaranya, (16) Pemda meberdayakan

komunitas kreatif sebagai wadah dalam penggalian ide-ide kreatif pengusaha, (17) Adanya apresiasi/ penghargaan Pemda bagi pengusaha industri kreatif yang berprestasi, (18) Pemda menyediakan akses informasi mengenai perkembangan dunia kreatif, (19) Pemda membuka peluang jejaring dan kolaborasi di antara pengusaha industri kreatif maupun organisasi yang berkepentingan baik *online* maupun *offline*, (20) Pemda berkomitmen melindungi HKI terhadap seluruh produk hasil produksi pengusaha industri kreatif sehingga tidak mudah ditiru dan diakui oleh orang lain. Tabel 5 berikut menampilkan tanggapan responden mengenai kelima hal tersebut.

Tabel 5: Peran Pemerintah sebagai Urban Planner

Item Pertanyaan	1		2		3		4		5		Total Skor
	STS		TS		R		S		SS		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
16.	3	10	0	0	5	16,67	14	46,67	8	26,67	114
17.	2	6,67	0	0	5	16,67	15	50	8	26,67	117
18.	4	13,33	1	3,33	6	20	16	53,33	3	10	103
19.	4	13,33	0	0	10	23,33	15	50	1	3,33	99
20.	3	10	0	0	5	16,67	16	53,33	6	20	112
Total Skor											545

Sumber: Data Olahan, 2013

Berdasarkan data pada tabel 5 diatas, diketahui bahwa apresiasi/ penghargaan Pemda bagi pengusaha industri kreatif yang berprestasi dinilai responden sudah sangat baik pelaksanaannya. Ditandai dengan adanya pemberian Anugerah Sagang secara rutin setiap tahunnya. Dan tahun 2013 merupakan XIX kali pemberian apresiasi tersebut. Disamping banyaknya apresiasi Pemerintah, baik melalui Dinas, Kadin, maupun asosiasi yang menyadari bahwa apresiasi atas prestasi pengusaha industry kreatif sangat penting bagi perkembangan usaha mereka.

Disamping kesuksesan diatas, pengusaha industri kreatif masih belum merasakan adanya peran Pemerintah dalam membuka peluang jejaring dan kolaborasi di antara pengusaha industri kreatif maupun organisasi yang berkepentingan baik *online* maupun *offline*. Pemerintah Prov. Riau menyadari hal tersebut, dan baru-baru ini telah diresmikannya gedung tiga lantai sebagai bentuk komitmen Pemprov Riau terhadap perkembangan ekonomi kreatif, dimana lantai I merupakan galeri bagi ratusan cenderamata, dan lantai selanjutnya tempat pusat

informasi dan pelatihan, yaitu Pusat Informasi dan Pengembangan Ekonomi Kreatif [17].

KESIMPULAN DAN SARAN

Bedasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa Pemerintah telah memainkan keempaat perannya dalam meningkatkan perkembangan industri kreatif di Kota Pekanbaru. Ke empat peran tersebut adalah (1) sebagai katalisator, fasilitator, dan advokat, (2) sebagai regulator, (3) sebagai konsumen, investor, dan *entrepreneur*, (4) sebagai *urban planner* yang dinilai baik pelaksanaannya oleh para pengusaha industry kreatif sub-sektor kerajinan di Pekanbaru.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pengembangan industri kreatif di Pekanbaru, maka perlu kolaborasi antar aktor utama yaitu cendekiawan, bisnis dan pemerintah dalam hal komitmen dan mengupayakan sinergi untuk mengembangkan industri kreatif..

Dalam mempercepat perkembangan industri kreatif di Pekanbaru, berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan kepada pemerintah untuk melakukan upaya intensifikasi dan ekstensifikasi dalam memainkan perannya,terutama sebagai *regulator* dan *urban planner*.

Sebagai *urban planner*, dapat dilakukan dengan membuka peluang jejaring dan kolaborasi di antara pengusaha industri kreatif maupun organisasi yang berkepentingan baik *online* maupun *offline*. Yang pada akhirnya terbentuk *knowledge space* bagi pengusaha industri kreatif melalui penciptaan media pertukaran informasi, *knowledge*, skill, teknologi, pengalaman, preferensi dan lokasi pasar, serta muatan informasi lainnya untuk mengusahakan terciptanya kondisi informasi sempurna, simetris bagi seluruh pelaku yang dirasa sangat berperan penting dalam menciptakan iklim industri yang kondusif menuju perkembangannya yang agresif.

Sebagai *regulator*, dapat dilakukan Pemerintah dengan merumuskan persyaratan administratif&teknis dalam penyediaan bantuan permodalan dan penetapan pajak daerah yang 'ramah' terhadap perkembangan industri kreatif di Pekanbaru. Pemerintah dirasa perlu membuat cetak biru dan regulasi pendukung tumbuhnya investasi di sektor industri kreatif di Pekanbaru, lebih jauh Pemerintah juga harus proaktif membantu pelaku industri kreatif dalam pengurusan paten, sehingga dapat memperkuat citra&identitas Kota Pekanbaru.

Peran Pemerintah sebagai katalisator, fasilitator dan advokasi walau dinilai pengusaha industri kreatif telah baik pelaksanaannya. Namun, mengingat pentingnya pengadaan seminar, lokakarya dan pelatihan bidang kewirausahaan, manajemen dan kepemimpinan, kegiatan ini, diharapkan Pemerintah dapat melaksanakan secara berkala sehingga menjadi motivasi bagi pengusaha industri kreatif dalam memandang kemajuan usaha mereka yang banyak memberikan kontribusi bagi ekonomi Pekanbaru.

Daftar Pustaka

- viva.co.id. *Industri Kreatif Serap 8 Persen Tenaga Kerja Indonesia*. 22 November 2012; Available from: (Diakses) melalui <http://bisnis.news.viva.co.id/news/read/369272-industri-kreatif-serap-8-persen-tenaga-kerja-indonesia> pada 20 September 2013.
- Primanta, I.G.M., *Kembangkan Industri Kreatif untuk Menghadapi Globalisasi*. 11 Oktober 2009.
- Mantra, I.B.R.D., *Denpasar: Kota Kreatif Berbasis Budaya Unggulan*, in *Warta Ekspor*. 2011, Kementerian Perdagangan RI: Jakarta.
- riaupos.com. *Ekonomi Kreatif Perlu Terus Dikembangkan*. 23 Juni 2012; Available from: (Diakses) melalui <http://m.riaupos.co/berita.php?act=full&id=13696&kat=6#.UkNpVMjUXw> pada 25 September 2013
- Sungkowo, B., *Peran Ragam Hias Tradisional Melyu Riau pada Desain Produk Kerajinan Kayu di Pekanbaru*. *Jurnal Vis., Art&Des ITB*, 2008. **Vol. 2 No. 3.**: p. (Hlm.) 197 sd. 220.
- rumahbisnis.org, *BPP Riau Dorong Lahirnya Industri Kreatif di Riau*. 17 April 2012.
- riaubisnis.com. *PNM Klasterisasi Industri Kecil di Riau*. Riaubisnis.com 28 Januari 2013; Available from: (Diakses) melalui <http://riaubisnis.com/index.php/industry-news/ikm-industry/6117-pnm-klasterisasi-industri-kecil-di-riau> pada 25 September 2013.
- riaupos.com. *Iwapi-Forikan Taja Pelatihan Pengolahan Ikan*. 10 Januari 2013; Available from: (Diakses) melalui <http://www.riaupos.co/22460-berita-iwapi-forikan-taja-pelatihan-pengolahan-ikan.html> pada 20 Agustus 2013.
- sagangonline.com. *Yayasan Sagang Beri Apresiasi Karya Seniman dan Budayawan*. 01 Juli 2013; Available from: (Diakses) melalui <http://www.sagangonline.com/baca/Kabar/348/yayasan-sagang-beri-apresiasi-karya-seniman-dan-budayawan> pada 20 Agustus 2013.
- Pangestu, M.E., *Buku 2: Rencana Pengembangan 14 Sub Sektor Industri Kreatif 2009:2015*. 2008, Kelompok Kerja Indonesia Design Power: Departemen Perdagangan Republik Indonesia.: Jakarta.



- Pangestu, M.E., *Buku 1: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif 2009:2015*. 2008, Kelompok Kerja Indonesia Design Power: Departemen Perdagangan Republik Indonesia: Jakarta.
- Soraya, P., *Studi Industri Kerajinan Serat Agel Di Desa Salamrejo Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. 2011, Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Tjiptono, F., *Strategi Bisnis dan Manajemen*. 1996, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tika, M.P., *Metodologi Riset Bisnis*. 2006, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Singarimbun, M. and S. Effendi, *Metode Penelitian Survei*. 1995, Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Muhanda, A.D., *RTRW RIAU: 12 Izin Investasi Tunggu Kepastian*, in *Bisnis Indonesia*. 8 Juli 2013.
- klikheadline.com *Riau Garap Ekonomi Kreatif*.

