

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri di Indonesia semakin hari semakin mengalami kemajuan yang lebih baik, itu disebabkan oleh perubahan pola pikir manusia yang dinamis disertai berkembangnya kemajuan teknologi, sehingga melahirkan berbagai jenis industri dengan berbagai jenis kegiatan industri. Persaingan yang semakin kompetitif, memicu pelaku industri berusaha lebih kreatif untuk merebut posisi pangsa pasar melalui berbagai inovasi yang disajikan dalam bentuk produk maupun jasa kreatif yang ditawarkan serta mengembangkannya agar dapat menguasai *market share*. Sebagai pemahaman awal penulis memberikan rujukan terkait pengertian dari industri kreatif sebagai berikut.

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008), industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Menurut Simatupang (2007), industri kreatif adalah industri yang berfokus pada kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual seperti seni, film, permainan atau desain fashion, dan termasuk layanan kreatif antar perusahaan seperti iklan.

Industri kreatif ini diperkirakan akan dapat memberikan kontribusi penting dalam perkembangan ekonomi di Indonesia. Kekayaan sumber daya alam Indonesia serta banyaknya keberagaman budaya didalamnya, merupakan sebuah

potensi dan peluang dalam menciptakan kreativitas dalam berusaha, sehingga dapat menghasilkan produk-produk kreatif.

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025, industri kreatif dapat dikelompokkan menjadi 14 sub sektor, dan dalam perkembangannya ditambah satu sub sektor yaitu:

1. Periklanan
2. Arsitektur
3. Pasar Barang Seni
4. Kerajinan
5. Desain
6. Fashion
7. Video, Film dan Fotografi
8. Permainan Interaktif
9. Music
10. Seni Pertunjukan
11. Penerbitan dan Percetakan
12. Layanan Komputer dan Piranti Lunak
13. Televisi dan Radio
14. Riset dan Pengembangan
15. Kuliner

Industri kreatif diharapkan dapat menjadi tulang punggung perekonomian di Indonesia, pasalnya beberapa dari lima belas subsektor sudah dilirik dan diminati oleh pasar internasional dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Nilai Ekspor Industri Kreatif
Menurut Subsektor Tahun 2014-
2016 (US\$)

No	Subsektor	Tahun		
		2014	2015	2016
(1)	(2)	(4)	(5)	(6)
1.	Film, Animasi, Video	0	94	1.161
2.	Kerajinan Tangan	6.363.369.776	7.264.504.752	7.797.661.095
3.	Kuliner	1.081.180.077	1.178.955.573	1.260.503.586
4.	Musik	10.620	29.017	14.462
5.	Fashion	10.698.835.313	10.895.217.691	10.901.481.517
6.	Penerbitan	15.983.567	22.334.534	26.166.775
7.	Seni Rupa	5.550.551	3.035.708	3.039.881
Total		18.164.929.904	19.364.077.369	19.988.868.477

Sumber: BPS

Pada tabel 1.1 tersebut, nilai ekspor subsektor fashion merupakan yang paling tinggi dalam ekspor industri kreatif dan masih bisa dikembangkan untuk mendorong perkembangannya serta mampu menjadi salah satu tulang punggung perekonomian di Indonesia.

Salah satu subsektor industri kreatif yang mengalami peningkatan dalam nilai ekspor dari tahun ke tahun yang cukup signifikan, yaitu industri fashion, dimana fashion Indonesia diminati di pasar internasional.

Industri kreatif juga telah merambah ke daerah dan salah satunya telah menjadi penunjang subsektor ekonomi masyarakat Tasikmalaya. Dari lima belas

subsektor yang ada pada industri kreatif, salah satunya yaitu industri fesyen atau konveksi.

Berdasarkan fenomena dan karena belum ada penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul:

PENGARUH MODAL KERJA DAN TENAGA KERJA TERHADAP PRODUKSI KONVEKSI KAOS DI KOTA TASIKMALAYA TAHUN 2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana profil konveksi kaos di Kota Tasikmalaya.
2. Bagaimana pengaruh Modal Kerja dan Tenaga Kerja secara parsial terhadap Produksi Konveksi Kaos di Kota Tasikmalaya Tahun 2020.
3. Bagaimana pengaruh Modal Kerja dan Tenaga Kerja secara bersama-sama terhadap Produksi Konveksi Kaos di Kota Tasikmalaya Tahun 2020.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh Modal Kerja dan Tenaga Kerja secara parsial terhadap Produksi Konveksi Kaos di Kota Tasikmalaya Tahun 2020.
2. Pengaruh Modal Kerja dan Tenaga Kerja secara bersama-sama

terhadap Produksi Konveksi Kaos di Kota Tasikmalaya Tahun 2020.

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, sebagai bentuk implementasi penerepan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama kuliah jenjang pendidikan Strata satu.
2. Bagi civitas akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menjadi khasanah penerapan teori yang telah dipelajari sehingga akan berguna bagi pengembangan pengetahuan khususnya ilmu kewirausahaan.

1.5 Lokasi Dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Tasikmalaya.

1. Jadwal Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada rentang waktu bulan Januari 2021 sampai dengan bulan Juni 2021. Adapun jadwal kegiatannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan 2021					
		Juli	Agus	Sep	Okt	Nov	Des
1.	Tahap Persiapan Penelitian						
	a) Penyusunan dan Penajuan Judul						
	b) Pengajuan Proposal						
	c) Perijinan Penelitian						
2.	Tahap Pelaksanaan						
	a) Penumpulan Data						
	b) Analisis Data						
3.	Tahap Penyusunan Laporan						