

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Indikator yang digunakan untuk mengetahui kondisi ekonomi yang ada suatu negara salah satunya dengan melihat Produk Domestik Bruto (PDB). PDB yang semakin tinggi di suatu negara dapat mengindikasikan bahwa kondisi ekonomi negara tersebut bagus. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan PDB, diantaranya adalah jumlah tenaga kerja yang ada di negara tersebut.

Di Indonesia dengan jumlah penduduk yang banyak, tenaga kerja menjadi faktor produksi yang turut menciptakan produk untuk meningkatkan pendapatan nasional. Dengan *softskill* dan kinerja yang berbeda-beda hal ini biasanya diukur dengan HDI (*Human Development Index*) atau di Indonesia disebut dengan IPM (Indeks Pembangunan Manusia). IPM ini menunjukkan rata-rata penduduk Indonesia ditinjau dari kualitas sumber daya manusianya, didalam IPM terdapat indikator pendidikan, kesehatan, dan daya saing (ekonomi) dari ukuran penduduknya. Dengan IPM yang tinggi maka sumber daya manusianya akan semakin berkualitas dan dapat berperan terhadap penciptaan barang dan jasa yang lebih kreatif.

Penduduk yang memiliki *skill* bagus memiliki cara pandang yang global. Sebagian penduduk yang menjadi produsen melihat pangsa pasar tidak sempit, namun luas/global, dimana menjadikan pangsa pasar luar negeri menjadi bidikan ekspor barang dan jasa produk kreatif yang dihasilkannya, sehingga berkontribusi

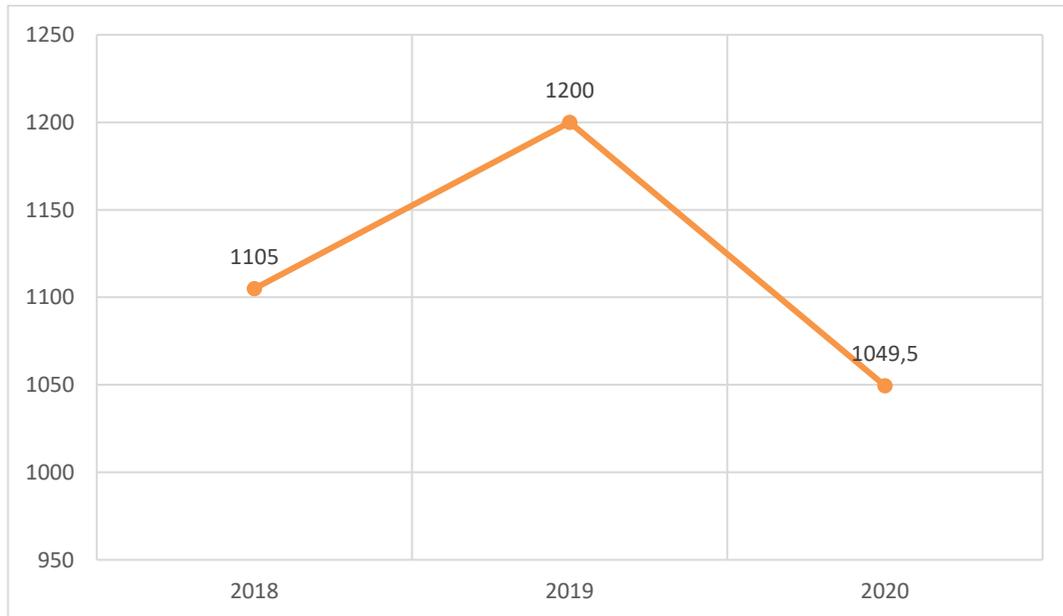
terhadap ekspor secara makro, yang tentunya akan meningkatkan pendapatan sektor kreatif secara tersendiri.

Di dalam peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia, menurut Diktum pertama Intruksi Presiden No. 6 Tahun 2009, menjelaskan bahwa pengembangan ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia, pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia menggambarkan antusiasme serta luapan aspirasi dalam mendukung visi Indonesia menjadi negara maju.

Berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia tidak dapat dipandang sebelah mata saja, ekonomi kreatif ini memberikan peluang pendapatan yang cukup besar sesuai prinsip ekonomi tanpa melakukan perusakan atau eksploitasi sumber daya alam yang dilakukan secara berlebihan. Penerapan perekonomian kreatif akan membantu masyarakat Indonesia untuk sanggup berkompetisi dalam dunia bisnis dan juga akan merangsang munculnya ide cemerlang dan inovasi di berbagai bidang usaha.

Seiring berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia, subsektor ekonomi kreatif dibagi menjadi 16 subsektor yaitu sektor aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio.

Untuk melihat sejauh mana kontribusi ekonomi kreatif pada perekonomian nasional salah satunya dengan melihat PDB ekonomi kreatif.

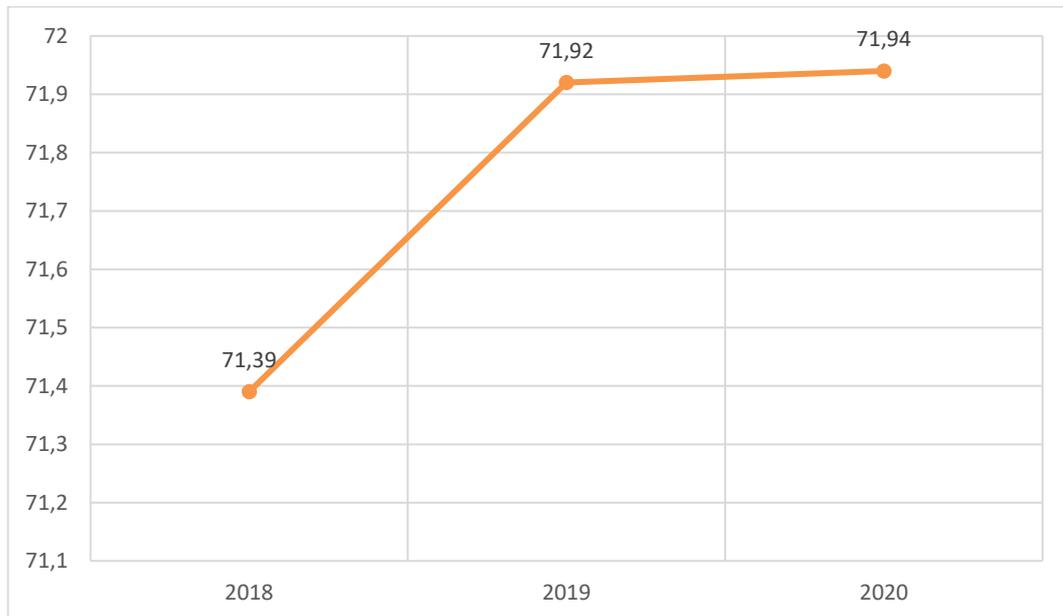


*Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*

### **Gambar 1.1**

#### **Produk Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2018-2020 (Triliun Rupiah)**

Pada Gambar 1.1 menunjukkan pertumbuhan PDB ekonomi kreatif, pertumbuhan PDB ekonomi kreatif tahun 2018 menunjukkan angka 1.105 triliun rupiah, dan meningkat pada tahun 2019 menjadi 1200 triliun rupiah, dan pada tahun 2020 PDB ekonomi kreatif mengalami penurunan menjadi 1.049 triliun rupiah. PDB ekonomi kreatif fluktuatif padahal ekonomi kreatif diharapkan untuk menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Berkembangnya teknologi dan melimpahnya kekayaan alam Indonesia, tidak membuat ekonomi kreatif dapat menjadi memberikan kontribusi lebih bagi perekonomian Indonesia.



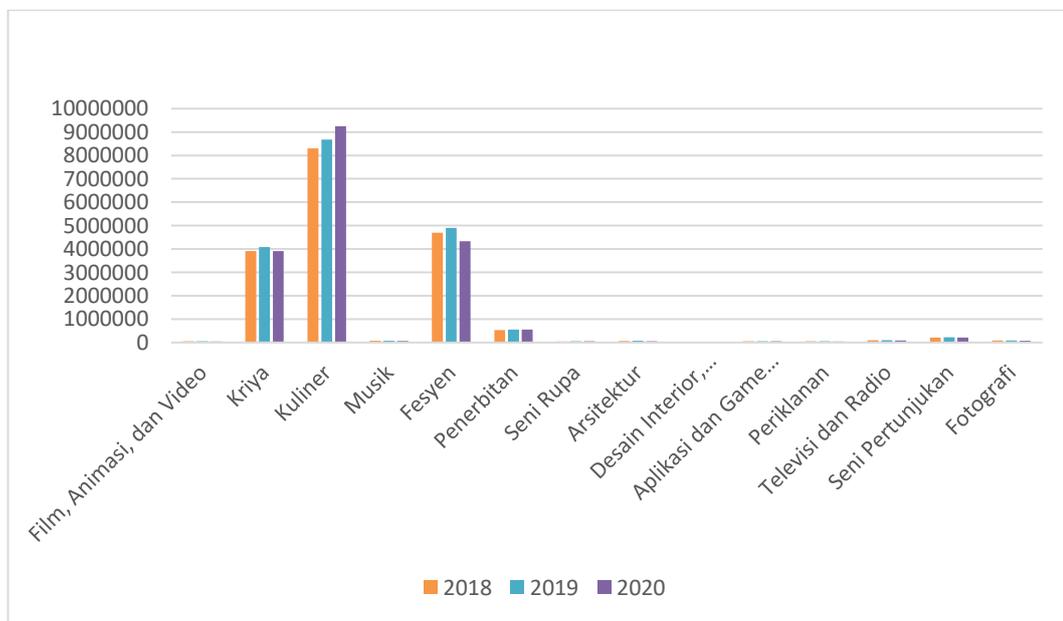
*Sumber: Badan Pusat Statistik*

### **Gambar 1.2**

#### **Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia Tahun 2018-2020 (%)**

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penentu pembangunan ekonomi nasional terutama pada bertambahnya PDB ekonomi kreatif, mengingat bahwa dalam ekonomi kreatif yang menjadi modal utama adalah inovasi dan kreativitasnya. Di Indonesia kualitas sumber daya manusia biasa diukur dengan Indeks Pembangunan Manusia (IPM). Indeks Pembangunan Manusia (IPM) ialah penanda komposit untuk mengukur capaian pembangunan mutu hidup manusia. Pada tahun 1990, *United Nations Development Programme* (UNDP) membangun indeks ini untuk menekankan berartinya manusia beserta sumber energi yang dimilikinya dalam pembangunan. Berdasarkan Gambar 1.2 pembangunan manusia di Indonesia mengalami kemajuan, ini terlihat dari IPM yang terus meningkat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) IPM nasional pada tahun 2018 mencapai 71,39. Indeks yang semakin tinggi yang

berarti menunjukkan perbaikan pembangunan manusia, IPM berada diatas skala 70 yang artinya bahwa pembangunan manusia Indonesia masuk dalam kategori tinggi, dengan IPM yang tinggi maka tenaga kerjanya akan semakin berkualitas.

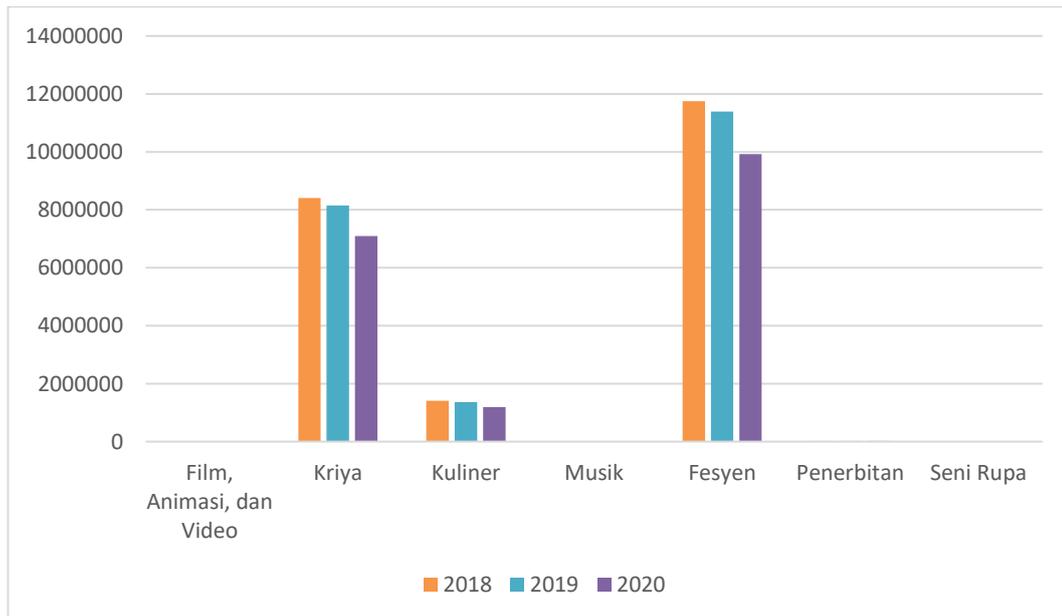


*Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*

### **Gambar 1.3**

#### **Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2018-2020 (Jiwa)**

Jumlah tenaga kerja yang banyak di Indonesia menjadi faktor produksi utama yang turut menentukan PDB ekonomi kreatif. Dari Gambar 1.3 dapat menunjukkan bahwa subsektor ekonomi kreatif yang menyerap tenaga kerja yang dominan adalah subsektor kuliner, fesyen, kuliner, dan penerbitan. Pada tahun 2018 sampai 2020 juga terlihat adanya peningkatan di beberapa subsektornya, geliat ekonomi kreatif di Indonesia sudah semakin berkembang. Berangkat dari hal tersebut dapat menjadi peluang pengusaha yang bergerak dibidang kreatif untuk mengembangkan industrinya di kancah internasional dengan melakukan ekspor barang-barang kreatif.



*Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*

**Gambar 1.4**

**Ekspor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2018-2020 (US\$)**

Ekspor merupakan salah satu komponen penting dalam peningkatan pendapatan sebuah negara, nilai ekspor ekonomi kreatif yang semakin meningkat akan berkontribusi pada perekonomian melalui kontribusinya pada PDB ekonomi kreatif. Pada Gambar 1.4 dapat dilihat bahwa nilai ekspor hanya terdapat tujuh subsektor, hal ini dikarenakan dari keseluruhan komoditas subsektor-subsektor ekonomi kreatif sampai tahun 2020 hanya ada tujuh subsektor yang komoditasnya diekspor ke luar negeri. Dominasi ada pada sektor kuliner, fesyen, dan kriya. Pada tahun 2018-2020. Sampai pada tahun 2020 ekonomi kreatif telah berhasil menyumbangkan nilai ekspor sebesar US\$ 15,06 Miliar.

Sumber daya ekonomi kreatif yang tidak ada habisnya membuat ekonomi kreatif sangat berperan dalam menciptakan *sustainable economics* dan *green economics*. Pada dasarnya pembangunan ekonomi berbasis kreativitas ini

memberi efek pada aspek sosial, yang mana inovasi dan kreativitas dapat berperan pada peningkatan kualitas hidup dan toleransi sosial, ekonomi kreatif juga berkontribusi pada ekonomi nasional yang didalamnya terdapat PDB, lapangan pekerjaan dan ekspor. Tujuan akhir yang ingin dicapai dalam pembangunan ekonomi kreatif adalah menjadikan ekonomi kreatif sebagai tulang punggung perekonomian nasional dalam rangka peningkatan kemajuan dan kesejahteraan rakyat, namun kontribusi industri kreatif dalam perekonomian nasional belum cukup karena justru semakin menurun. Berangkat dari pentingnya ekonomi kreatif, serta adanya korelasi dengan pertumbuhan ekonomi nasional membuat peneliti tergugah untuk mengkaji dan mengembangkan variabel-variabel yang diduga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Variabel bebas yang peneliti angkat yaitu Indeks Pembangunan Manusia, Tenaga Kerja, dan Ekspor. Untuk Variabel Terikat pada penelitian ini yaitu Produk Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produk Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2011-2020”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang akan diambil sebagai dasar kajian dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh indeks pembangunan manusia, tenaga kerja, dan ekspor terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif secara parsial di Indonesia ?
2. Bagaimana pengaruh indeks pembangunan manusia, tenaga kerja, dan ekspor terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif secara bersama-sama di Indonesia ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh indeks pembangunan manusia, tenaga kerja, dan ekspor terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif di Indonesia secara parsial.
2. Untuk mengetahui pengaruh indeks pembangunan manusia, tenaga kerja, dan ekspor terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif di Indonesia secara bersama-sama.

### **1.4 Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan antara lain:

3. Pemerintah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menetapkan suatu strategi agar ekonomi kreatif dapat berkembang dan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia yang memberikan kontribusi lebih terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) total.

4. Akademisi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan kelengkapan studi empiris yang dijadikan acuan peneliti selanjutnya.
5. Masyarakat umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai indeks pembangunan manusia, tenaga kerja, nilai ekspor, dan Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif.

## **1.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Indonesia melalui pengambilan data dari website Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik yang menyajikan data valid mengenai ekonomi kreatif di Indonesia.

### **1.5.2 Jadwal Penelitian**

Usulan penelitian dimulai sejak Juni diawali dengan pengajuan judul, pengumpulan data, pembuatan usulan penelitian. Berikut matriks jadwal penelitian ini

