



PEMERINTAH KOTA SURAKARTA

## LAPORAN AKHIR



# Penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif

**BADAN PERENCANAAN PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN DAERAH KOTA SURAKARTA**

Jln. Jend Sudirman No.2 Telp : (0271) 642020 Pswt : 405, 452, 453, 454, 455, 456, 457.  
Telp dan Fax : (0271) 655277 e-mail bapeda\_solo@yahoo.co.id - Surakarta 57111

Tahun 2020

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan pada Allah SW, Tuhan YME, atas rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan pekerjaan Kajian Evaluasi Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta. Laporan akhir ini memuat apa yang sudah disampaikan dalam kerangka kerja dan telah melalui berbagai pembahasan oleh tim teknis dan telah dilakukan penyempurnaan sesuai dengan masukan pada saat pembahasan.

Laporan akhir ini secara umum memuat seperti apa capaian indikator blueprint dan roadmap Ekonomi kreatif Kota Surakarta Tahun 2015-2019 sesuai dengan kinerja dari masing-masing kelompok ekonomi kreatif. Hasil evaluasi ini juga menyampaikan berkaitan dengan permasalahan dalam implementasi blueprint dan roadmap ekonomi kreatif, serta disampaikan mengenai rekomendasi terhadap perbaikan Blue Print dan Roadmap sesuai dengan regulasi yang baru.

Kami mengucapkan banyak terimakasih kepada perangkat daerah yang telah membantu dalam penyediaan laporan, kepada tim teknis yang sudah memberikan masukan atas hasil analisis yang kami susun, dan tidak lupa kepada stakeholder lainnya yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu. Kami menyadari bahwa dengan berbagai kritik dan saran bapak ibu lah laporan ini menjadi lebih sempurna. Secara umum semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya, dan secara khusus bagi pemerintah Kota Surakarta sebagai masukan ke depan dalam mengambil kebijakan pengembangan ekonomi kreatif.

Surakarta,

2020

Tim Penyusun



# DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	i
DAFTAR TABEL .....	ii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>I-1</b>
A. Latar belakang .....	I-1
B. Landasan Hukum .....	I-2
C. Maksud dan Tujuan .....	I-4
D. Ruang Lingkup .....	I-4
E. Metode Evaluasi .....	I-5
F. Sistematika Laporan.....	I-19
<b>BAB II KONDISI UMUM WILAYAH DAN BLUEPRINT EKONOMI KREATIF .....</b>	<b>II-1</b>
A. Kondisi Umum Wilayah.....	II-1
B. Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta .....	II-10
<b>BAB III ARAH KEBIJAKAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF .....</b>	<b>III-1</b>
A. Arah Kebijakan Nasional .....	III-1
B. Arah Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif Provinsi Jawa Tengah	III-5
C. Arah Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta .....	III-7
<b>BAB IV HASIL EVALUASI PELAKSANAAN BLUEPRINT DAN ROADMAP .....</b>	<b>IV-1</b>
A. Hasil Evaluasi Pencapaian Blueprint Ekonomi Kreatif .....	IV-1
B. Hasil Evaluasi Pencapaian Kinerja Roadmap Blueprint Ekonomi Kreatif .....	IV-25
C. Evaluasi Kelembagaan Pelaksanaan Blueprint Ekonomi Kreatif .....	IV-55
<b>BAB V PERMASALAHAN DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>V-1</b>
A. Permasalahan .....	V-1
B. Rekomendasi .....	V-5
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>VI-1</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jumlah Penduduk dan Rasio Jenis Kelamin Menurut Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2018 .....	II-2
Tabel 2.2	Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta 2010, 2017 dan 2018 .....	II-3
Tabel 2.3	Distribusi dan Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2018 .....	II-3
Tabel 2.4	Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah) Tahun 2015-2019 ....	II-5
Tabel 2.5	Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Konstan Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah), Tahun 2015-2019 ..	II-7
Tabel 4.1	Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 1 Pada Masing-Masing Sasaran	IV-5
Tabel 4.2	Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 2 Pada Masing-Masing Sasaran	IV-10
Tabel 4.3	Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 3 Pada Masing-Masing Sasaran	IV-12
Tabel 4.4	Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 4 Pada Masing-Masing Sasaran	IV-15
Tabel 4.5	Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 5 Pada Masing-Masing Sasaran	IV-18
Tabel 4.6	Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 6 Pada Masing-Masing Sasaran	IV-21
Tabel 4.7	Rekap Program/Kegiatan Masing-Masing Pilar yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 .....	IV-26
Tabel 4.8	Jumlah Pelaksanaan Program/Kegiatan Masing-Masing Pilar Setiap Tahunnya.....	IV-28
Tabel 4.9	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Perwujudan Insan kreatif Dengan Pola Pikir dan Moodset Kreatif Tahun 2015-2019 .....	IV-40
Tabel 4.10	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Pilar Pemanfaatan Bahan Baku Lokal Secara Efektif Bagi Industri Di Bidang Ekonomi Kreatif Dan Ramah Lingkungan Tahun 2015-2019.....	IV-43
Tabel 4.11	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Teknologi Yang Mendukung Penciptaan Kreasi Dan Terjangkau Oleh Masyarakat Tahun 2015-2019 .....	IV-45
Tabel 4.12	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Masyarakat Yang Menghargai HKI dan Mengonsumsi Produk Kreatif Lokal Tahun 2015-2019.....	IV-46
Tabel 4.13	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Industri yang Unggul di Pasar, Dengan Peran Dominan Wirausahawan Lokal Tahun 2015-2019 .....	IV-49
Tabel 4.14	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif Tahun 2015-2019.....	IV-52
Tabel 4.15	Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik Tahun 2015-2019 .....	IV-54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Peta Administratif Kota Surakarta.....	II-1
Gambar 2.2	Jumlah Penduduk Kota Surakarta Menurut Usia dan Jenis Kelamin Tahun 2018.....	II-4
Gambar 2.3	Perkembangan Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta tahun 2015-2019	II-8
Gambar 2.4	Posisi relatif Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta Dengan Kota Lainnya di Jawa Tengah Tahun 2019 .....	II-8
Gambar 2.5	Perkembangan PDRB Per Kapita Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2014-2018 .....	II-9
Gambar 2.6	Laju Inflasi di Kota Surakarta Tahun 2015-2019 .....	II-10
Gambar 4.1	Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 1 .....	IV-3
Gambar 4.2	Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 1 .....	IV-4
Gambar 4.3	Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 2 .....	IV-8
Gambar 4.4	Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 3 .....	IV-10
Gambar 4.5	Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 3 .....	IV-11
Gambar 4.6	Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 4 .....	IV-13
Gambar 4.7	Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 5 .....	IV-16
Gambar 4.8	Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 5 .....	IV-17
Gambar 4.9	Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 6 .....	IV-20
Gambar 4.10	Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 6 .....	IV-21
Gambar 4.11	Persentase Pelaksanaan Program/Kegiatan Roadmap Selama Tahun 2015-2019	IV-26
Gambar 4.12	Rutinitas Program/Kegiatan yang Dilaksanakan Setiap Tahunnya Selama Tahun 2015-2019.....	IV-29
Gambar 4.13	Pelaksanaan Program dan Kegiatan Roadmap Ekonomi Kreatif Mendukung Insan Kreatif Dengan Pola Pikir dan Moodset Kreatif Tahun 2015-2019	IV-30

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Industri kreatif di berbagai negara di dunia saat ini diyakini dapat memberikan kontribusi bagi perekonomian bangsanya secara signifikan. Indonesia telah melihat bahwa sektor industri kreatif ini merupakan sektor industri yang potensial untuk dikembangkan, karena jika dilihat dari sumberdaya yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia, kreativitas masyarakat Indonesia dapat disejajarkan dengan bangsa-bangsa lainnya didunia. Istilah “Ekonomi Kreatif” mulai dikenal secara global sejak munculnya buku “The Creative Economy: How People Make Money from Ideas” (2001) oleh John Howkins. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997 Amerika Serikat menghasilkan produk-produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai 414 Miliar Dollar yang menjadikan HKI ekspor nomor 1 Amerika Serikat ([indonesiakreatif.bekraf.go.id](http://indonesiakreatif.bekraf.go.id)).

Ekonomi Kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang memberikan nilai tambah pada produk Ekonomi Kreatif yang berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum. Sebagaimana Pasal 33 ayat (4) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan bahwa "Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional".

Kota Surakarta telah memiliki Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015-2025. Dokumen tersebut memuat roadmap dan program pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015-2025. Roadmap tersebut memuat pilar pondasi pengembangan ekonomi kreatif yang terbagi atas 2 periode yaitu 1) Tahun 2015-2019 sebagai tahun peletakan Pilar Pondasi Pengembangan Ekonomi Kreatif; dan 2) Tahun 2020-2025 sebagai tahun pengembangan ekonomi kreatif dengan menekankan pada pencapaian daya saing. Perpres 142 tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2019-2025 telah menggariskan bahwa Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif merupakan pedoman bagi pemerintah Pemerintah Daerah provinsi, dan pemerintah Kabupaten/Kota dalam melaksanakan pengembangan Ekonomi Kreatif nasional.

Pemerintah Kota Surakarta telah menyusun Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif. Tahun peletakan pilar Pondasi Pengembangan Ekonomi Kreatif telah selesai di Tahun 2019, sehubungan dengan hal tersebut Pemerintah Kota Surakarta ingin melakukan kajian evaluasi terhadap **Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif pada Tahun 2015-2019**. Evaluasi tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran implementasi Blueprint dan roadmap pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

## **B. Landasan Hukum**

Landasan hukum yang digunakan dalam Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 104);
2. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 33 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4700);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244 Tambahan

- Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587), sebagaimana telah diubah beberapa kali, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah;
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 212, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6414);
  5. Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024 (Lembaran Negara Republik; Indonesia Tahun 2020 Nomor 10);
  6. Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Presiden No. 72 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 139);
  7. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2024 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 272);
  8. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Surakarta Tahun 2005-2025 (Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2010 Nomor 2);
  9. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 9 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surakarta Tahun 2016-2021;
  10. Peraturan Walikota Nomor 17 Tahun 2017 tentang Rencana Aksi Daerah Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021;
  11. Peraturan Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional Nomor 1 Tahun 2017 Tentang Pedoman Evaluasi Pembangunan Nasional;
  12. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 86 Tahun 2017 Tentang Tata Cara Perencanaan, Pengendalian dan Evaluasi Pembangunan Daerah, Tata Cara Evaluasi Rancangan Peraturan Daerah Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah dan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah, Serta Tata Cara Perubahan Rencana Pembangunan Jangka Panjang

Daerah, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah, dan Rencana Kerja Pemerintah Daerah.

### **C. Maksud dan Tujuan**

Penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta dimaksudkan untuk mengetahui capaian indikator Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta sebagai dasar pengambilan Kebijakan Pemerintah Daerah.

Tujuan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui capaian indikator blueprint dan roadmap Ekonomi kreatif Kota Surakarta Tahun 2015-2019;
2. Mengetahui permasalahan dalam implementasi blueprint dan roadmap ekonomi kreatif;
3. Rekomendasi terhadap perbaikan Blue Print dan Roadmap sesuai dengan regulasi yang baru.

### **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup materi pekerjaan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta meliputi:

1. Melakukan analisis kesesuaian implementasi roadmap dan program pengembangan ekonomi kreatif Tahun 2015-2019
2. Mengukur capaian kinerja program dan kegiatan yang tercantum dalam blueprint dan roadmap ekonomi kreatif Kota Surakarta Tahun 2015-2019
3. Mengidentifikasi permasalahan yang timbul dalam implementasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif
4. Menyusun rekomendasi untuk penyusunan Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta yang akan datang.

## E. Metode Evaluasi

Blue Print dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta disusun dalam rangka penjabaran dari perencanaan kedalam suatu program yang lebih implementatif untuk sepuluh tahun mendatang, yaitu periode 2015-2025. Blueprint ini berisikan tahapan strategis dalam mengembangkan 15 Sektor Ekonomi kreatif di Kota Surakarta memerlukan. Melalui blueprint ini mampu terpetakan sasaran yang pencapaiannya melalui tahapan lima tahunan.

Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta secara substansi berisi Visi, Misi, Tujuan, Sasaran dan Roadmap Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta. Untuk menjawab visi dan misi di atas, roadmap ini menjabarkan ke dalam tahapan dan roadmap sebagai arah pencapaiannya. Roadmap yang ditetapkan terbagi ke dalam dua tahapan atau yang disebut dengan pilar pondasi. Roadmap pencapaian peta jalan ekonomi kreatif ini dikelompokkan ke dalam tujuh pilar pondasi, yaitu :

1. Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif
2. Pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan
3. Teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat
4. Masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk kreatif lokal
5. Industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local
6. Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif
7. Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik.

Untuk melihat pencapaian pada masing-masing pilar, maka evaluasi dilakukan terhadap pelaksanaan roadmap sebagai penjabaran atas implementasi pilar tersebut. Dalam evaluasi ini, unsur-unsur yang akan dievaluasi adalah 7 pilar pondasi dijadikan sebagai variabel utama ukuran pencapaian, unsur roadmap/program ditetapkan sebagai variabel pendukung dan untuk masing-masing unsur roadmap/program dibuat indikatornya yang dapat diukur untuk dilakukan penilaian.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka langkah-langkah secara teknis untuk melakukan evaluasi adalah sebagai berikut :

- Melakukan pengecekan apakah kegiatan tersebut dilaksanakan atau tidak.
- Berapa kali dalam setahun kegiatan dilaksanakan
- Memastikan apakah setiap tahun dilaksanakan atau tidak
- Berapa orang atau lembaga yang terlibat dalam kegiatan tersebut
- Produk apa yang dihasilkan
- Perangkat daerah mana saja yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan
- Kemungkinan ada pihak luar yang terlibat dalam kegiatan
- Besaran anggaran untuk mendukung pelaksanaan kegiatan
- Inventarisasi permasalahan yang dihadapi
- Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.

Daftar variabel, indikator, bentuk informasi apa yang diperlukan dan teknik yang digunakan dalam penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
<b>A. Variabel Utama 1 : Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif</b>			
1.	Pelatihan terkait menumbuhkembangkan kreatifitas dan penciptaan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Penguatan Kurikulum Kewirausahaan sebagai dasar kreatifitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Pengenalan product knowledge kreatifitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Menumbuhkembangkan kesadaran jiwa kewirausahaan masyarakat untuk mendukung ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
5.	Penguatan Sekolah Vokasi/	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
	Keahlian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
6.	Pelatihan pemanfaatan Teknologi Informasi terkait ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
7.	Pelatihan tenaga pendidik terkait program pengenalan Ekonomi Kreatif di sekolah-sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
8.	Memfasilitasi peningkatan Pendirian sekolah berkeahlian khusus	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
9.	Workshop Penyusunan Modul terkait pendidikan Ekonomi Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
10.	Penyusunan Program Pendampingan terhadap lembaga pendidikan yang dilakukan oleh Akademisi perguruan Tinggi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah/daftar Program Pendampingan yang disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
11.	Workshop teknik membuat batik dan Proses Produksi Batik oleh lembaga pendidikan formal	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
12.	Inventarisasi zona, produk dan insan kreatif di Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
13.	Penciptaan spot – spot pengembangan kreatifitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah dpot yang terbentuk.</li> <li>▪ Jumlah alokasi anggaran.</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
14.	Penyusunan Agenda Rutin Pelatihan SDM kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah agenda rutin yang disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
15.	Penyiapan tenaga kerja yang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
	kompeten di bidang industri kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	(berpedoman <i>interview guide</i> )
16.	Pendampingan terhadap Penyediaan SDM kreatif oleh Pemerintah daerah bekerjasama dengan Perguruan tinggi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
17.	Pengiriman delegasi insan kreatif berbakat acara tingkat nasional dan internasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
18.	Festival budaya solo dengan mengundang tamu kehormatan dari luar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
19.	Penyelenggaraan Lomba desain kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
20.	Penyusunan Agenda Program Creative Entrepreneurship	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah Agenda Program Creative Entrepreneurship</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
21.	Festival Batik Kreasi tingkat ineternasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
22.	Menyusun standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
23.	Pemberian penghargaan terhadap pelaku industri kecil kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
24.	Program pelatihan terpadu kolaborasi wirausaha kreatif dengan Lembaga Pelatihan dan Pendidikan yang ada di Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
25.	Transfer pengetahuan dan pengalaman sukses melalui	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
	proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<i>n interview guide</i>
26.	Harmonisasi dan sinergitas antar pelaku ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
27.	Penyusunan Dokumentasi profil industri kreatif surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
28.	Inventarisasi event budaya terkait pemasaran produk kreatif ke tingkat nasional maupun internasional melalui internet	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
29.	Meningkatkan jejaring dan kerjasama antar insan kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
30.	Kolaborasi event-event yang ada dikemas dalam satu event besar yang memberikan multiplier effect yang besar bagi seluruh pelaku ekonomi kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
31.	Membangun kemitraan pelaku usaha kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
<b>B.</b>	<b>Variabel Utama 2 : Pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan</b>		
1.	Antisipasi dampak ekonomi kreatif terhadap lingkungan hidup (sampah, kebisingan, kemacetan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Mengembangkan penelitian pengolahan bahan alami	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah kegiatan yang dilaksanakan</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Meningkatkan kesadaran penggunaan sumberdaya terbarukan dan penggunaan energi terbarukan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Pelatihan pemanfaat teknologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
	terbarukan bagi pelaku usaha kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	(berpedoman <i>interview guide</i> )
<b>C.</b>	<b>Variabel Utama 3 : Teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat</b>		
1.	Inventarisasi Teknologi yang digunakan dalam industri kreatif kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah kegiatan inventarisasi dilaksanakan</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Koordinasi antar elemen pendukung ekonomi kreatif dan paket pengembangan ekonomi kreatif.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Penciptaan teknologi untuk Pengembangan Industri Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Meningkatkan fungsi inkubator bisnis sebagai sarana penciptaan usahawan kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
5.	Perbaikan infrastruktur telekomunikasi serta akses terhadap pengetahuan dan teknologi media	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
6.	Peningkatan konektivitas dan penciptaan bersama (co-creations)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
7.	Penyusunan naskah akademik Pengembangan ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah terlibat</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
8.	Penyusunan dan review Regulasi terkait ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah terlibat</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
9.	Memberikan bantuan modal dan peralatan sebagai insentif bagi usaha pendukung ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
<b>D.</b>	<b>Variabel Utama 4 : Masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk kreatif lokal</b>		
1.	Mengkampanyekan kesadaran akan HKI dan pemanfaatannya	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Standarisasi produk melalui hak patent	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Pengurusan HKI bagi produk inovatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Meningkatkan kesadaran penggunaan produk kreatif disemua lapisan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
5.	Inovasi produk, diferensiasi produk dan modifikasi produk industri kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
<b>E.</b>	<b>Variabel Utama 5 : Industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local</b>		
1.	Pembangunan zona kreatif di Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Survei Identifikasi produk Ekonomi kreatif Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Buku hasil Identifikasi produk Ekonomi kreatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Pembuatan tempat yang representatif untuk display produk kreatif,	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Survei kepuasan Konsumen terhadap produk Kreatif Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Jumlah alokasi anggaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
5.	Workshop Pemasaran secara Online	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<i>n interview guide</i>
6.	Pelatihan Pembuatan Web bagi pelaku usaha kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
7.	Mengembangkan pemasaran yang kreatif untuk produk kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
8.	Promosi produk-jasa dan paket ekonomi kreatif Kota Surakarta,	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
9.	Pengemasan paket wisata ekonomi kreatif Kota Surakarta,	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
10.	Penyederhanaan perijinan untuk even maupun hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
11.	Menyusun roadmap pengembangan ekonomi kreatif yang menjelaskan tahapan pengembangan ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang disusun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
12.	Penyusunan program OVOP ( <i>one Village one Product</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
13.	Penyusunan master plan kampung wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Jumlah dokumen yang dihasilkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
14.	Program Pemberdayaan kampung-kampung sentra industri kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
15.	Pembangunan infrastruktur di kawasan solo kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview</i>)</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<i>guide</i> )
16.	Penyusunan kluster ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
17.	Membangun pusat kreatifitas disetiap wilayah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
18.	Survei perkembangan kawasan industri kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Jumlah dokumen yang dihasilkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
<b>F.</b>	<b>Variabel Utama 6 : Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif</b>		
1.	Pengembangan kebijakan branding Surakarta Kota Kreatif Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Pengembangan batik sebagai warisan budaya Kota Surakarta dan mengukuhkan Kota Surakarta sebagai Ibu Kota Batik yang peduli terhadap pelestarian lingkungan hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Memunculkan ide kreatif pada setiap event sehingga ada sesuatu yang baru yang bisa ditampilkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Penyusunan Buku paket wisata terkait produk kreatif untuk promosi di tingkat lokal,nasional,dan internasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
5.	Penganugerahan produk kreatif yang menjadi best brand kota solo ( <i>Solo Best Brand Creative Product</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
6.	Pengembangan kreatifitas unggulan menjadi Icon Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Daftar isian</li> <li>Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
7.	Peningkatan Ketrampilan Forum Kawasan industri kreatif melalui peningkatan kualitas SDM	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
8.	Mempersiapkan berdirinya Pusat Desain Solo	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
9.	Mensinergikan lembaga terkait dan pelaku pariwisata dalam membuat kerjasama paket wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
10.	Membentuk komunitas pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
11.	Penataan publik space sebagai ruang kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
<b>G</b>	<b>Variabel Utama 7 : Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik</b>		
1.	Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan bagi usaha kecil Eonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
2.	Pendampingan manajemen bisnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
3.	Penjaminan untuk meningkatkan pengelolaan bisnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
4.	Pelatihan Pembuatan Proposal usaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
5.	Pemberian skim Asuransi jaminan hari tua untuk pelaku ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>

No	Variabel Pendukung	Data /Informasi yang dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data
	kreatif Kota Surakarta,	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<i>n interview guide</i>
6.	Mendorong berdirinya lembaga keuangan mikro di sentra sentra ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
7.	Pendanaan alternative dalam penyediaan modal awal (start up) dan kredit mikro	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
8.	Pemberian bantuan modal kerja bagi pelaku ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
9.	Workshop pengajuan kredit modal kerja bagi pelaku usaha dengan lembaga keuangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>
10.	Sosialisasi dari lembaga keuangan terkait pembiayaan kegiatan ekonomi kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan dilaksanakan atau tidak.</li> <li>▪ Perangkat daerah yang melaksanakan.</li> <li>▪ Uraian pelaksanaan kegiatan</li> <li>▪ Permasalahan yang dihadapi.</li> <li>▪ Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Daftar isian</li> <li>▪ Wawancara (berpedoman <i>interview guide</i>)</li> </ul>

## 1. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam Penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif ini adalah data primer dan data sekunder.

- a) Teknik pengumpulan data sekunder yang digunakan dalam evaluasi ini adalah dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data sekunder yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan melalui pencatatan data dari Perangkat Daerah atau sumber lainnya sesuai dengan kebutuhan.
- b) Teknik pengumpulan data primer melalui pengisian instrument/daftar isian dan dilengkapi dengan wawancara ataupun diskusi dengan perangkat daerah terkait untuk memperoleh gambaran kinerja,

termasuk permasalahan yang dihadapi dalam pencapaian target yang ditetapkan dalam blueprint dan roadmap ekonomi kreatif.

Instrumen pengumpulan data yang disampaikan untuk Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif adalah sebagai berikut :

**Instrumen Daftar Isian Pengumpulan Data  
Penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta**

Pilar Pondasi	Roadmap/ Program	Dilaksanakan / tdk dilaksanakan	Tahun					Perangkat Daerah	Uraian Pelaksanaan	Permasalahan yang dihadapi	Saran ke depan agar pelaksanaan sesuai harapan
			2015	2016	2017	2018	2019				
Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif	Pelatihan terkait menumbuhkembangkan kreatifitas dan penciptaan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif										
	Penguatan Kurikulum Kewirausahaan sebagai dasar kreatifitas										
	Pengenalan product knowladge kreatifitas										
	Menumbuhkembangkan kesadaran jiwa kewirausahaan masyarakat untuk mendukung ekonomi kreatif										
	Penguatan Sekolah Vokasi/ Keahlian										
	Pelatihan pemanfaatan Teknologi Informasi terkait ekonomi kreatif										
	Dst .....										

## 2. Teknik Pengolahan Data Evaluasi

Pada prinsipnya evaluasi terhadap Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif dilakukan dengan membandingkan antara realisasi kinerja dengan target kinerja yang ditetapkan dalam dokumen Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif. Namun berdasarkan data yang ada di dalam Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif, tidak menunjukkan indikator dan target angka yang ditetapkan setiap tahunnya. Maka evaluasi menggunakan metode skala *Guttman*, merupakan skala akumulatif dengan skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat jelas (tegas) dan konsisten, antara lain Yakin – Tidak Yakin, Ya- Tidak, Benar- Salah, Positif – Negatif, pernah – Belum pernah, Setuju- Tidak Setuju dan lain sebagainya.

Bentuk pengolahan data dalam rangka penentuan nilai terhadap hasil evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif dilakukan melalui penilaian sebagai berikut :

Tabel

Status Capaian Kinerja Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Sampai Dengan Tahun 2019 Terhadap Target Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

No	Kriteria Lengkap Penilaian Status Kinerja	Simbol	Keterangan
1	Apabila target pelaksanaan sampai akhir periode 2015-2019 dalam Blueprint dilaksanakan.		Terlaksana
2	Apabila target pelaksanaan sampai akhir periode 2015-2019 dalam Blueprint tidak dilaksanakan.		Tidak Terlaksana

## 3. Teknik Analisis Data

### a) Analisis Kesenjangan (*Gap Analysis*)

Analisis capaian kinerja dengan menggunakan alat analisis, yaitu alat analisis yang digunakan untuk mengukur atau melihat pencapaian indikator sampai pada tahun dievaluasi. Analisis ini untuk melihat apakah capaian sampai dengan tahun dievaluasi terhadap target yang telah ditetapkan.

#### **b) Analisis kecenderungan**

Analisis trend digunakan untuk melihat perkembangan kinerja indikator dalam kurun waktu tahun 2015 hingga tahun 2019. Analisis trend merupakan suatu metode analisis yang ditujukan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi (data) yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga dari hasil analisis tersebut dapat diketahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut. Secara teoritis, dalam analisis time series yang paling menentukan adalah kualitas atau keakuratan dari informasi atau data-data yang diperoleh serta waktu atau periode dari data tersebut dikumpulkan.

#### **F. Sistematika Laporan**

Sistematika laporan Penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, adalah sebagai berikut :

##### **1. Bab I Pendahuluan**

Menguraikan tentang dasar penyusunan Kajian Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, antara lain meliputi latar belakang, maksud tujuan, landasan hukum, ruang lingkup dan metode evaluasi penyusunan kajian.

##### **2. Bab II Gambaran Umum dan Bluprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta**

Menguraikan tentang kondisi umum Kota Surakarta dan Bluerpint ekonomi kreatif Kota Surakarta.

##### **3. Bab III Arah Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif**

Menguraikan tentang kebijakan pengembangan ekonomi kreatif yang menjadi acuan bagi pemerintah daerah dalam melaksanakan program dan kegiatan selama ini.

4. Bab IV Hasil Evaluasi Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif

Menguraikan tentang hasil evaluasi atas indikator Blueprint dan pelaksanaan program Blueprint dan Roadmap serta kelembagaan dalam mendukung ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

5. Bab V Permasalahan dan Rekomendasi

Menguraikan tentang berbagai permasalahan dan rekomendasi yang disampaikan atas hasil evaluasi terhadap Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta.

6. Bab VI Penutup

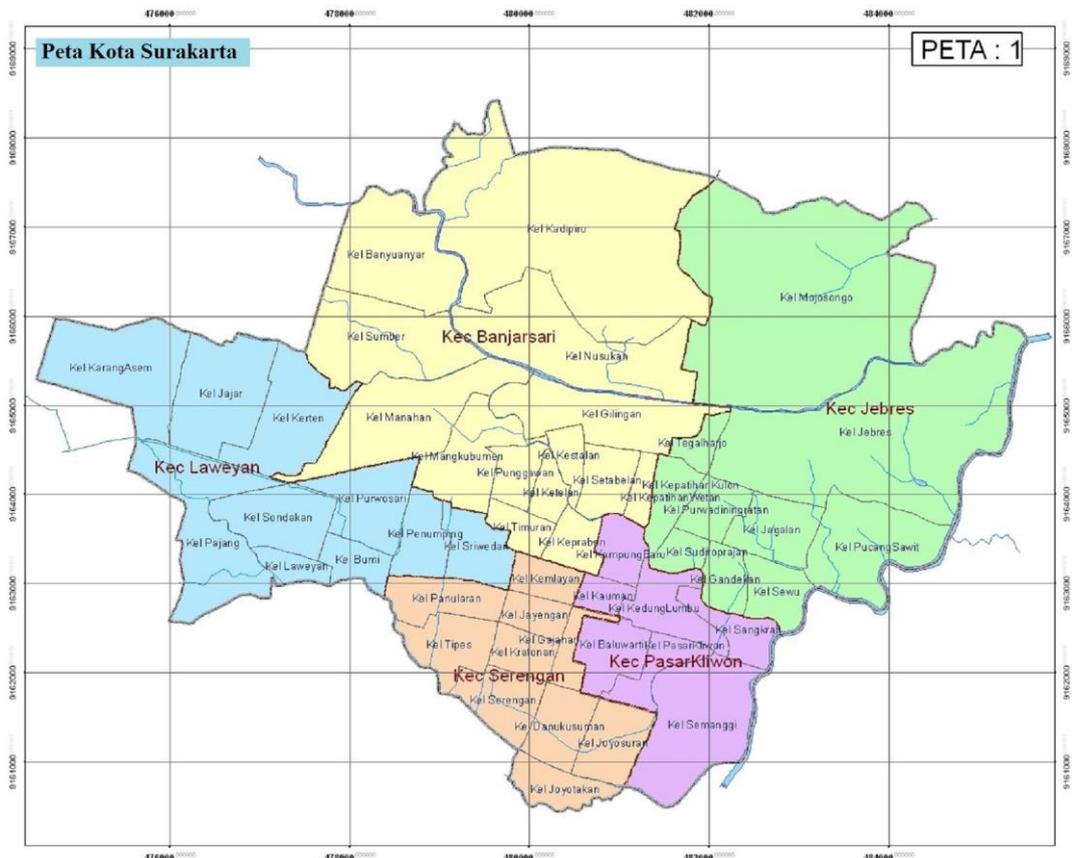
# BAB II

## KONDISI UMUM WILAYAH DAN BLUEPRINT EKONOMI KREATIF

### A. Kondisi Umum Wilayah

#### 1. Kondisi Geografi

Kota Surakarta merupakan salah satu kota besar di Jawa Tengah yang menunjang kota-kota lainnya seperti Semarang maupun Yogyakarta. Wilayah Kota Surakarta atau lebih dikenal dengan “Kota Solo” merupakan dataran rendah dengan ketinggian  $\pm 92$  m dari permukaan laut. Kota Solo berbatasan di sebelah utara dengan Kabupaten Boyolali, sebelah timur dengan Kabupaten Karanganyar, sebelah selatan dengan Kabupaten Sukoharjo dan di sebelah Barat dengan Kabupaten Sukoharjo.



Gambar 2.1 Peta Administratif Kota Surakarta

Luas wilayah Kota Surakarta mencapai 44,04 km<sup>2</sup> yang terbagi dalam 5 kecamatan, yaitu : Kecamatan Laweyan, Serengan, Pasar kliwon, Jebres dan Banjarsari. Sebagian besar lahan dipakai sebagai tempat pemukiman sebesar 66%, sedangkan untuk kegiatan ekonomi juga memakan tempat yang cukup besar juga yaitu berkisar antara 17% dari luas lahan yang ada. Suhu Udara di Kota Surakarta pada tahun 2018 berkisar antara 22,7°C sampai dengan 28,8°C. Sedangkan kelembaban udara berkisar antara 60 persen sampai dengan 88 persen. Hari hujan terbanyak jatuh pada bulan Januari dan Februari dengan jumlah hari hujan sebanyak 24 hari. Sedangkan rata-rata curah hujan saat hari hujan terbesar jatuh pada bulan Februari sebesar 19,90 mm per hari hujan.

## 2. Kondisi Demografi

Berdasarkan hasil Proyeksi Sensus Penduduk 2010, Penduduk Kota Surakarta Tahun 2018 mencapai 511.887 jiwa dengan rasio jenis kelamin sebesar 95%. yang artinya bahwa pada setiap 100 penduduk perempuan terdapat sebanyak 95 penduduk laki-laki.

**Tabel 2.1**  
**Jumlah Penduduk dan Rasio Jenis Kelamin Menurut**  
**Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2018**

No	Kecamatan	Jenis Kelamin			Rasio Jenis Kelamin
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	
1.	Laweyan	43.296	45.958	89.254	0,94
2.	Serengan	21.848	23.427	45.275	0,93
3.	Pasarkliwon	37.994	39.033	77.027	0,97
4.	Jebres	69.167	74.013	143.180	0,93
5.	Banjarsari	79.467	83.684	163.151	0,95
	<b>Kota Surakarta</b>	<b>251.772</b>	<b>266.115</b>	<b>517.887</b>	<b>0,95</b>

Sumber : Kota Surakarta Dalam Angka 2019, BPS 2019

Dilihat berdasarkan pertumbuhannya, jumlah penduduk di Kota Surakarta dari tahun 2017 ke tahun 2018 mengalami pertumbuhan sebesar 0,346%, lebih rendah jika dibandingkan dengan laju pertumbuhan

penduduk periode tahun 2010-2018 sebesar 0,435%. Laju pertumbuhan penduduk tahun 2018 paling besar berada di Kecamatan Pasarkliwon sebesar 0,348%.

**Tabel 2.2**  
**Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta 2010, 2017 dan 2018**

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk			Laju Pertumbuhan	
		2010	2017	2018	2010-2018	2017-2018
1.	Laweyan	86.208	88.947	89.254	0,435	0,345
2.	Serengan	43.731	45.119	45.275	0,435	0,346
3.	Pasarkliwon	74.396	76.760	77.027	0,435	0,348
4.	Jebres	138.292	142.686	143.180	0,435	0,346
5.	Banjarsari	157.584	162.590	163.151	0,435	0,345
	<b>Kota Surakarta</b>	<b>500.211</b>	<b>516.102</b>	<b>517.887</b>	<b>0,435</b>	<b>0,346</b>

Sumber : Kota Surakarta Dalam Angka 2019, BPS 2019

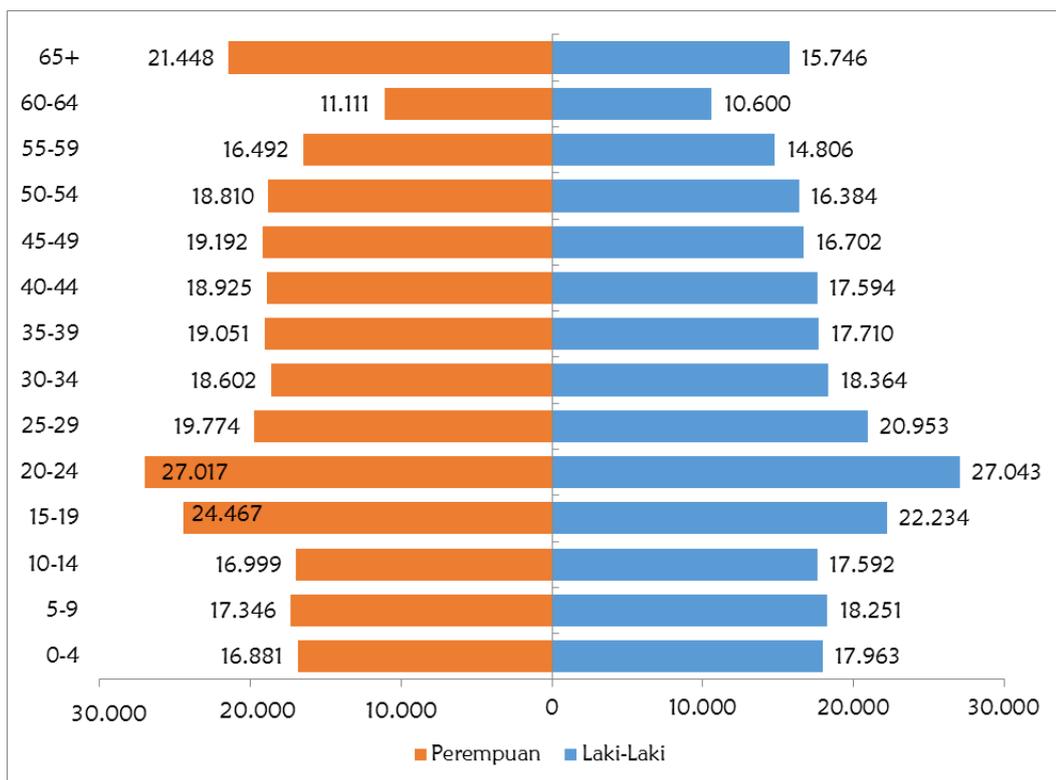
Tingkat kepadatan penduduk kota Surakarta pada tahun 2018 mencapai 11.759,31 jiwa/km<sup>2</sup>. Tahun 2018 Tingkat kepadatan penduduk tertinggi terdapat di kecamatan Pasar Kliwon yang mencapai angka 15.996,64. Dengan tingkat kepadatan yang tinggi akan berdampak pada masalah-masalah sosial seperti perumahan, kesehatan dan juga tingkat kriminalitas.

**Tabel 2.3**  
**Distribusi dan Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2018**

No	Kecamatan	Persentase Penduduk	Kepadatan Penduduk per km <sup>2</sup>
1.	Laweyan	17,23	10.332,00
2.	Serengan	8,74	14.175,02
3.	Pasarkliwon	14,87	15.996,64
4.	Jebres	27,65	11.379,93
5.	Banjarsari	31,50	11.015,53
	<b>Kota Surakarta</b>	<b>100</b>	<b>11.759,31</b>

Sumber : Kota Surakarta Dalam Angka 2019, BPS 2019

Komposisi penduduk Kota Surakarta berdasarkan kelompok usia, diketahui bahwa jumlah usia produktif di Kota Surakarta tahun 2018 sebanyak 375.931 jiwa, sedangkan usia non produktif sebanyak 141.926 jiwa. Angka tersebut menunjukkan kondisi *dependency ratio* Kota Surakarta sebesar 37,75%. Artinya angka tersebut menggambarkan bahwa dari sebanyak 100 orang usia produktif menanggung sekitar 37 orang usia non produktif. Secara rinci jumlah penduduk Kota Surakarta menurut kategori usia disajikan melalui grafik berikut.



Sumber : Kota Surakarta Dalam Angka 2019, BPS 2019

**Gambar 2.2** Jumlah Penduduk Kota Surakarta Menurut Usia dan Jenis Kelamin Tahun 2018

### 3. Kondisi Perkembangan Ekonomi

#### 1. Pertumbuhan PDRB

Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) menjadi salah satu indikator untuk mengetahui kondisi ekonomi di suatu wilayah dalam suatu periode tertentu. Penghitungan PDRB dilakukan atas dasar harga berlaku (harga-harga pada tahun penghitungan) dan atas dasar harga konstan (harga-harga pada tahun yang dijadikan tahun dasar

penghitungan) untuk dapat melihat pendapatan yang dihasilkan dari lapangan usaha (sektoral) maupun dari sisi penggunaan.

Nilai PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Kota Surakarta pada tahun 2019 mencapai Rp. 48.003,05 milyar. Secara nominal nilai PDRB ini mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahun 2018 sebesar Rp. 44.429,97 milyar. Naiknya nilai PDRB dipengaruhi oleh meningkatnya produksi di seluruh lapangan usaha.

Peranan terbesar dalam pembentukan PDRB Kota Surakarta pada tahun 2019 dihasilkan oleh lapangan usaha konstruksi yaitu mencapai Rp. 13.011,42 juta. Kenaikan PDRB ADHB pada tahun 2019 ditunjukkan oleh sektor Informasi dan Komunikasi yang mana mengalami kenaikan paling tinggi sebesar 11,22% dan sektor Jasa Perusahaan dengan kenaikan mencapai 11,77%. Sementara itu, sektor yang mengalami penurunan ada pada Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial yang menurun sebesar 8,50% dan Pertambangan dan Penggalan sebesar 2,64%.

Salah satu sektor yang penyumbang PDRB terendah tahun 2019 sama dengan tahun-tahun sebelumnya yaitu sektor Pertanian, kehutanan, dan perikanan sebesar Rp. 219.280 juta atau hanya sebesar 0,45%, salah satu penyebab utama adalah adalah berkurangnya luas lahan pada lapangan usaha tersebut.

**Tabel 2.4**  
**Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah) Tahun 2015-2019**

Kategori	Lapangan Usaha	2015	2016	2017	2018	2019*)
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	182,75	195,39	204,86	219,28	233,44
B	Pertambangan dan Penggalan	0,77	779,11	800,26	821,67	800,00
C	Industri Pengolahan	3.002,99	3.254,40	3.494,99	3.755,20	4.060,31
D	Pengadaan Listrik dan Gas	64,96	74,05	82,62	89,45	94,47
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	55,29	57,52	61,51	64,54	68,56
F	Konstruksi	9.410,74	10.191,82	10.991,14	12.059,89	13.011,42
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	7.889,99	8.491,04	9.172,70	9.840,82	10.635,52

Kategori	Lapangan Usaha	2015	2016	2017	2018	2019*)
H	Transportasi dan Pergudangan	936,40	991,64	1.063,36	1.133,74	1.241,38
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	2.015,81	2.203,00	2.322,96	2.443,52	2.596,80
J	Informasi dan Komunikasi	3.715,66	3.945,72	4.623,42	5.182,97	5.764,43
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	1.310,07	1.456,90	1.592,35	1.704,37	1.805,30
L	Real Estat	1.436,44	1.555,46	1.673,99	1.760,87	1.846,24
M,N	Jasa Perusahaan	272,95	307,94	332,37	372,42	416,24
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	2.086,16	2.250,74	2.351,65	2.459,81	2.594,39
P	Jasa Pendidikan	1.877,50	2.017,34	2.228,48	2.425,95	2.643,71
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	385,68	416,39	451,53	499,08	
R,S,T,U	Jasa lainnya	326,20	358,40	387,71	422,26	456,68
<b>Produk Domestik Regional Bruto</b>		<b>34.970,37</b>	<b>37.771,07</b>	<b>41.042,34</b>	<b>44.429,97</b>	<b>48.003,05</b>

Sumber: BPS Kota Surakarta, buku " Surakarta Dalam Angka 2020".

Berdasarkan harga Konstan 2010, angka PDRB juga mengalami kenaikan, yaitu dari sebesar Rp. 28.453,49 milyar pada tahun 2015 dan mengalami kenaikan menjadi sebesar Rp. 35.443,18 milyar pada tahun 2019. Peningkatan persentase kontribusi masing kategori dalam struktur PDRB ADHK 2010 Kota Surakarta pada tahun 2019 terjadi pada kategori industri pengolahan meningkat dari 8,44% pada tahun 2018 menjadi 8,46% pada tahun 2019. Selanjutnya lapangan usaha Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor pada tahun 2018 sebesar 22,15% menjadi sebesar 22,16% pada tahun 2019. Kategori Transportasi dan Pergudangan juga mengalami peningkatan kontribusi dari sebesar 2,55% pada tahun 2018 menjadi sebesar 2,59% pada tahun 2019. Kategori Informasi dan Komunikasi meningkat kontribusinya terhadap PDRB tahun 2019 yaitu menjadi sebesar 12,01%, kontribusi kategori ini pada tahun 2018 sebesar 11,67%. Kategori yang mengalami peningkatan kontribusi terhadap PDRB 2019 adalah kategori jasa pendidikan, yaitu meningkat dari tahun 2018 sebesar 5,46% menjadi 5,54% pada tahun 2019

Kondisi perkembangan kenaikan PDRB ADHK 2010 selama tahun 2015-2019 selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

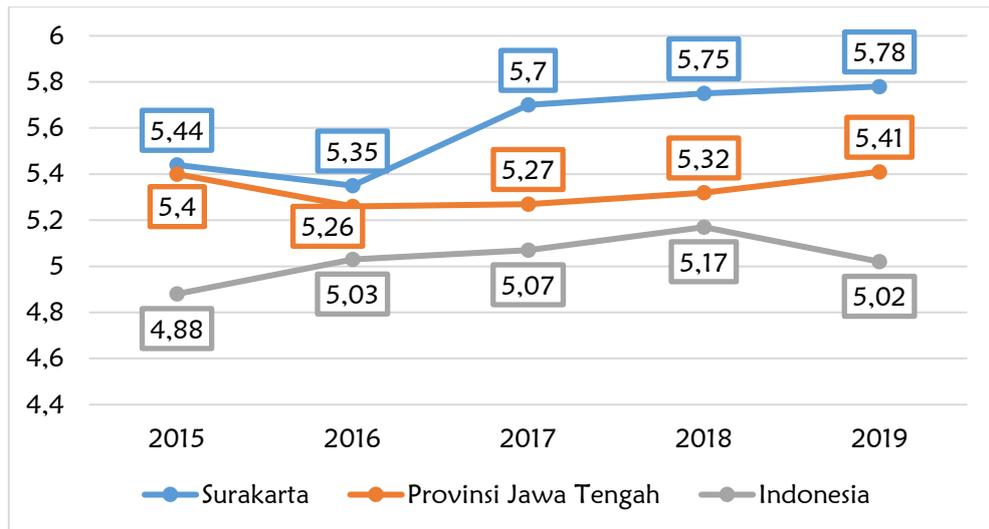
**Tabel 2.5**  
**Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Konstan Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah), Tahun 2015-2019**

Kategori	Lapangan Usaha	2015	2016	2017	2018	2019
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	129,93	131,445	136,49	141,98	146,20
B	Pertambangan dan Penggalian	0,54	0,53	0,53	0,52	0,51
C	Industri Pengolahan	2.263,99	2.347,88	2.446,41	2.551,98	2.707,25
D	Pengadaan Listrik dan Gas	65,09	69,16	72,11	75,71	79,65
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	49,45	50,64	53,52	56,32	58,99
F	Konstruksi	7.390,40	7.865,55	8.273,64	8.688,09	9.090,51
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	6.723,42	7.033,10	7.432,99	7.800,99	8.205,09
H	Transportasi dan Pergudangan	816,51	859,86	908,89	960,62	1030,90
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	1.463,05	1.538,03	1.605,81	1.672,61	1.759,78
J	Informasi dan Komunikasi	3.723,08	3.951,53	4.368,73	4.897,77	5.393,51
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	965,84	1.042,31	1.094,71	1.131,38	1.181,58
L	Real Estat	1.249,07	1.328.972,87	1.397.574,02	1.433,84	1.476,56
M,N	Jasa Perusahaan	207,53	224,93	234,95	256,24	280,67
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	1.623,47	1.661,47	1.682,11	1.732,86	1.800,42
P	Jasa Pendidikan	1.223,37	1.273,37	1.333,73	1.411,14	1.495,59
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	285,59	305,89	328,18	357,00	379,10
R,S,T,U	Jasa lainnya	273,17	289,80	310,10	332,18	356,88
Produk Domestik Regional Bruto		28.453,49	29.975,87	31.685,48	33.506,22	35.443,18

Sumber: BPS Kota Surakarta, buku "Surakarta Dalam Angka 2020".

## 2. Pertumbuhan Ekonomi

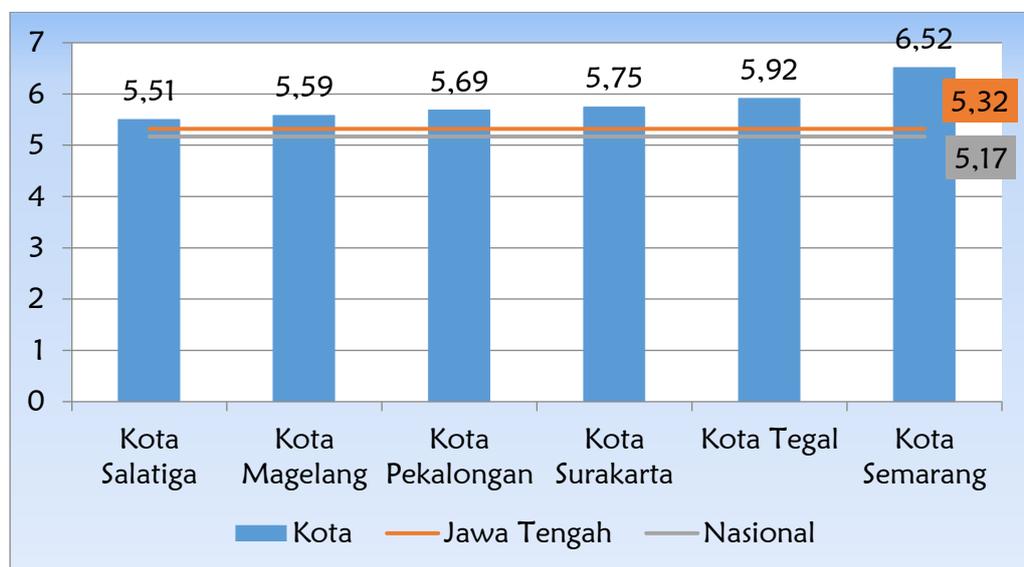
Laju Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta pada tahun 2019 mengalami sedikit peningkatan dari 5,75% pada tahun 2018 menjadi 5,78% pada tahun 2019. Meningkatnya pertumbuhan ekonomi ditahun 2019 menunjukkan membaiknya investasi, belanja modal, tenaga kerja maupun belanja pembangunan di Surakarta. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Sumber : BPS Provisini Jawa Tengah, 2020

**Gambar 2.3 Perkembangan Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta tahun 2015-2019**

Jika dibandingkan dengan pertumbuhan ekonomi kota-kota lainnya di provinsi Jawa tengah pada tahun 2018, pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta menempati posisi ke-tiga tertinggi setelah Kota Semarang (6,52%) dan Kota Tegal (5,92%). Selengkapnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



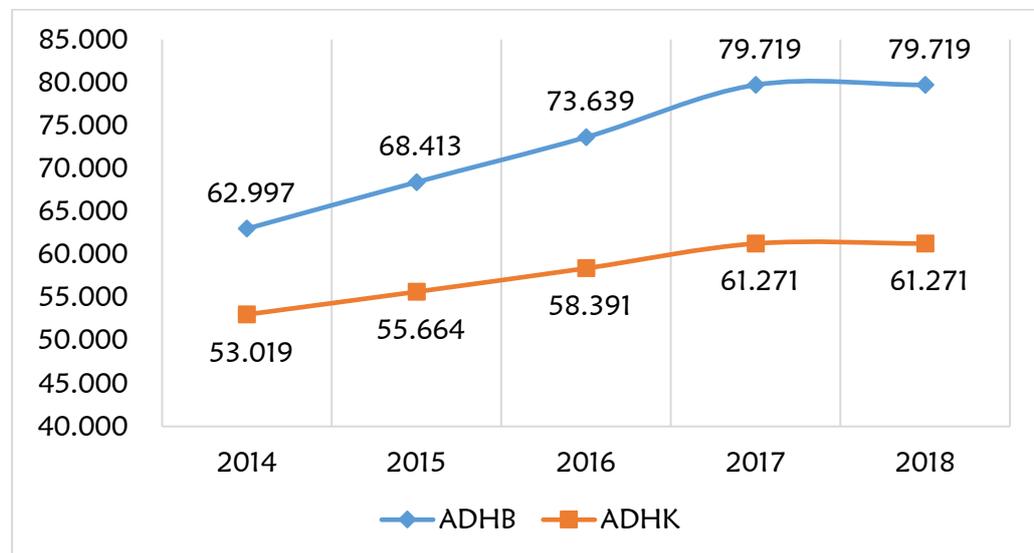
Sumber : BPS Provisini Jawa Tengah, 2020

**Gambar 2.4 Posisi relatif Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta Dengan Kota Lainnya di Jawa Tengah Tahun 2019**

### 3. PDRB Per Kapita

Salah satu indikator tingkat kemakmuran penduduk di suatu daerah/wilayah dapat dilihat dari nilai PDRB per kapita, yang merupakan hasil bagi antara nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh kegiatan ekonomi dengan jumlah penduduk. Oleh karena itu, besar kecilnya jumlah penduduk akan mempengaruhi nilai PDRB per kapita, sedangkan besar kecilnya nilai PDRB sangat tergantung pada potensi sumber daya alam dan faktor-faktor produksi yang terdapat di daerah tersebut. PDRB per kapita atas dasar harga berlaku menunjukkan nilai PDRB per kepala atau per satu orang penduduk.

Nilai PDRB per kapita Kota Surakarta atas dasar harga berlaku tahun 2014 hingga tahun 2018 selalu mengalami kenaikan, yaitu pada tahun 2014 sebesar Rp.62.997 ribu dan tahun 2018 menjadi tak sebesar Rp. 79.719 ribu, sama halnya dengan PDRB ADHK yang juga mengalami kenaikan setiap tahunnya, yaitu pada tahun 2014 sebesar Rp. 53.019 ribu dan pada tahun 2018 menjadi sebesar Rp. 61.271 ribu. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



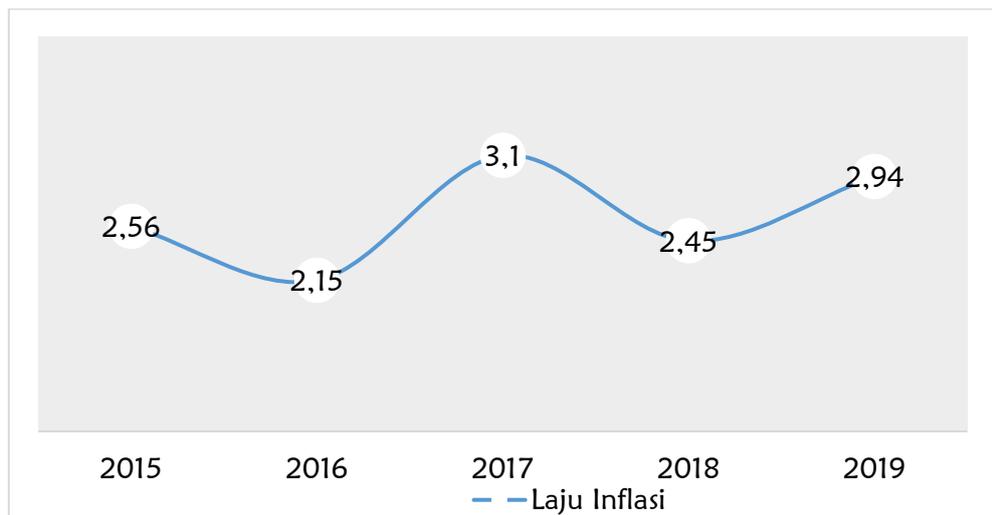
Sumber : Buku "Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Menurut Lapangan Usaha 2014-2018", BPS Kota Surakarta 2019

**Gambar 2.5** Perkembangan PDRB Per Kapita Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2014-2018

#### 4. Inflasi Kota Surakarta

Inflasi adalah meningkatnya harga-harga secara umum dan terus menerus. Kenaikan harga dari satu atau dua barang saja tidak dapat disebut inflasi kecuali bila kenaikan itu meluas (atau mengakibatkan kenaikan harga) pada barang lainnya. Dampak dari inflasi salah satunya adalah menurunnya daya beli masyarakat, yang dapat diartikan bahwa tingkat kesejahteraan masyarakat terganggu karena ketidakmampuan penduduk dalam mengkonsumsi barang ataupun jasa.

Inflasi tahun kalender 2019 sebesar 2,94% mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahun sebelumnya, dalam kurun waktu lima tahun mengalami fluktuatif dengan angka tertinggi pada tahun 2017 sebesar 3,01%, sedangkan tingkat inflasi paling rendah terjadi pada tahun 2016, seperti terlihat pada garik berikut.



Sumber: Rilis BPS Kota Surakarta, 2020

**Gambar 2.6 Laju Inflasi di Kota Surakarta Tahun 2015-2019**

#### B. Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Strategi dan kebijakan pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta sebagaimana tertuang dalam Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, ditetapkan mendasarkan visi dan misi serta tujuan pencapaian ekonomi kreatif untuk jangka waktu sampai tahun 2025. Visi pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta adalah sebagai berikut :

***“Terwujudnya Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif  
Berbasis Budaya dan Ekologi”***

Dalam mewujudkan visi ekonomi kreatif Kota Surakarta tahun 2015-2025 tersebut dirumuskan misi ekonomi kreatif Kota Surakarta. Perumusan misi didasarkan pada upaya untuk mengembangkan aspek produksi, promosi, dan akses ekonomi kreatif serta partisipasi semua stakeholder. Rumusan misi ekonomi kota Surakarta tahun 2015-2025 diuraikan sebagai berikut .

1. Meningkatkan daya saing industri kreatif kota Surakarta.
2. Meningkatkan nilai tambah bahan baku lokal yang berorientasi pada penghematan sumberdaya alam dan ramah lingkungan.
3. Meningkatkan kontribusi industri kreatif terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) kota Surakarta.
4. Mengembangkan inovasi yang berlandaskan kearifan dan warisan budaya local.
5. Menumbuhkembangkan kawasan-kawasan kreatif di wilayah Kota Surakarta.
6. Memperkuat citra kreatif pada produk/jasa sebagai upaya pencitraan Kota Surakarta di mata dunia internasional.

Tujuan pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta Tahun 2015-2025 adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan daya saing ekonomi kreatif Kota Surakarta.
2. Peningkatan apresiasi terhadap pelaku dan karya kreatif yang menggunakan bahan baku lokal dengan orientasi pada penghematan sumberdaya alam dan ramah lingkungan.
3. Peningkatan kontribusi ekonomi industri kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta.
4. Penciptaan inovasi di sektor ekonomi kreatif.
5. Pengembangan zona –zona ekonomi kreatif Kota Surakarta.
6. Peningkatan citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta di mata dunia Internasional.

Pengembangan ekonomi kreatif dapat diukur melalui beberapa indikator dan target pencapaian yang dihitung berdasarkan kinerja ekonomi kreatif selama beberapa tahun terakhir serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Target pengembangan ekonomi kreatif hingga tahun 2025 dikembangkan berdasarkan skenario konvensional dan optimis untuk setiap indikator yang digunakan sebagai dasar evaluasi pencapaian pengembangan ekonomi kreatif setiap lima tahun hingga 2025 mendatang. Indikator dan target pengembangan ekonomi kreatif hingga tahun 2025:

1. Meningkatnya kualitas dan kuantitas insan kreatif di bidang ekonomi kreatif.
2. Kontribusi ekonomi kreatif dalam penyerapan tenaga kerja di Kota Surakarta sebesar 10–12% dan pertumbuhan jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif sebesar 1,5–2%.
3. Meningkatnya Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) ekonomi kreatif.
4. Kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta sebesar 7,5 – 8%, dan pertumbuhan lapangan usaha kreatif di Kota Surakarta sebesar 2–4%.
5. Meningkatnya pemahaman masyarakat terhadap pemanfaatan bahan baku lokal yang berorientasi pada penghematan sumberdaya alam dan ramah lingkungan.
6. Meningkatnya konsumsi produk dan jasa kreatif lokal oleh masyarakat.
7. Peningkatan kontribusi karya ekonomi kreatif dalam konsumsi rumah tangga sebesar 18–20%.
8. Meningkatnya kualitas penelitian dan kajian di sektor ekonomi kreatif.
9. Berkembangnya zona –zona ekonomi kreatif Kota Surakarta.
10. Meningkatnya citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta yang terlihat dalam pertumbuhan pendaftaran HaKI sebesar 14 –15%.

Untuk mencapai tujuan pengembangan ekonomi Kreatif di Kota Surakarta, maka strategi yang ditetapkan dan menjadi bagian beberapa alternatif pilihan upaya dapat dilakukan melalui :

1. Melakukan kajian kurikulum pendidikan dan pelatihan agar lebih berorientasi pada pembentukan kreativitas dan kewirausahaan pada anak usia pendidikan dasar.
2. Meningkatkan kualitas pendidikan yang mendukung penciptaan kreativitas dan kewirausahaan pada anak usia pendidikan dasar.
3. Menciptakan akses pertukaran informasi dan pengetahuan ekonomi kreatif di masyarakat.
4. Mengembangkan lembaga pendidikan dan pelatihan yang terkait dengan ekonomi kreatif.
5. Pengembangan Ekonomi Kreatif, di daerah yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai klaster industri di bidang ekonomi kreatif.
6. Membangun mekanisme kemitraan antara pemerintah, lembaga pendidikan dan pelatihan dengan pelaku usaha untuk mengembangkan SDM yang berkualitas dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif.
7. Memberikan dukungan kepada insan kreatif berbakat yang mendapat kesempatan di dunia internasional.
8. Menyelenggarakan acara dan program yang menggali, mengangkat, dan mempromosikan insan kreatif Kota Surakarta.
9. Menciptakan profil profesi dan standar kompetensi bagi para pelaku dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif.
10. Memberikan apresiasi/penghargaan kepada insan kreatif secara berkesinambungan.
11. Mendukung para wirausahawan kreatif yang membutuhkan kemudahan dalam memulai dan menjalankan usaha.
12. Mendorong para wirausahawan sukses untuk berbagi pengalaman dan keahlian di institusi pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif.
13. Membangun mekanisme kemitraan antar pelaku bisnis ekonomi kreatif sebagai wadah pelatihan kewirausahaan.
14. Membangun database dan buku panduan proses industri kreatif

15. Memfasilitasi pengembangan jejaring dan mendorong kerja sama antar insan kreatif.
16. Mendorong dan memfasilitasi insan kreatif luar negeri datang ke Kota Surakarta untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan serta membangun jejaring bisnis di bidang ekonomi kreatif.
17. Membangun mekanisme kemitraan antar insan kreatif berpengalaman dengan insan kreatif potensial.
18. Melakukan intensifikasi pelatihan teknologi pengolahan material tepat guna dan ramah lingkungan.
19. Mengkampanyekan penggunaan sumber daya alam terbarukan dan ramah lingkungan.
20. Mengkampanyekan pengembangan produk kreatif yang berorientasi pada penghematan sumber daya dan ramah lingkungan.
21. Membuat prioritas basis pendukung teknologi bagi industri di bidang ekonomi kreatif.
22. Memfasilitasi koordinasi dan kolaborasi antar industri, lembaga riset pemerintah, dan pendidikan tinggi secara intensif.
23. Mengoptimalkan lembaga riset pemerintah untuk mengembangkan teknologi yang mendukung pengembangan industri di bidang ekonomi kreatif.
24. Mengembangkan inkubator-inkubator teknologi untuk mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif.
25. Pengembangan infrastruktur ke sentra industri di bidang ekonomi kreatif.
26. Melakukan sosialisasi regulasi di bidang ekonomi kreatif.
27. Memberikan insentif bagi pelaku ekonomi kreatif .
28. Mengkampanyekan pentingnya kreativitas dan HKI.
29. Memberikan layanan informasi HKI.
30. Mengkampanyekan penggunaan produk kreatif Kota Surakarta sebagai upaya penciptaan pasar bagi produk kreatif.
31. Mendorong penciptaan produk kreatif yang mengintegrasikan budaya lokal dan kecenderungan pasar.

32. Peningkatan zona-zona kreatif.
33. Memperluas jangkauan distribusi produk kreatif.
34. Meningkatkan apresiasi pasar terhadap produk kreatif.
35. Melakukan riset pemasaran produk kreatif .
36. Melakukan promosi produk kreatif .
37. Menata dan merevitalisasi regulasi ekonomi kreatif.
38. Melakukan penataan industri pendukung terhadap industri di bidang ekonomi kreatif .
39. Mengembangkan infrastruktur untuk memperluas jangkauan produk kreatif.
40. Melakukan penataan sebaran industri yang mendukung penciptaan klaster industri dan koridor ekonomi kreatif.
41. Mengembangkan sentra produk kreatif .
42. Membangun konsep, strategi dan implementasi kampanye dan promosi tentang Kota Surakarta.
43. Mempromosikan produk kreatif yang memiliki nilai ekonomis dan membawa ciri khas Kota Surakarta ke tingkat nasional dan internasional
44. Memfasilitasi dan mendorong terciptanya komunitas insan kreatif.
45. Mendorong dan mengikutsertakan ikatan profesi dan asosiasi industri dalam pengembangan kreatif.
46. Memberdayakan masyarakat untuk dapat berpartisipasi aktif dalam komunitas kreatif .
47. Menciptakan ruang publik terbuka untuk asimilasi nilai-nilai dan pertukaran pengetahuan antar pemangku kepentingan industri di bidang ekonomi kreatif.
48. Mendorong dan memfasilitasi terciptanya skema pembiayaan yang sesuai bagi industri di bidang ekonomi kreatif.
49. Mengembangkan lembaga pembiayaan di sentra-sentra industri di bidang ekonomi kreatif.
50. Memberikan prioritas bantuan dan fasilitasi pembiayaan industri di bidang ekonomi kreatif yang sudah layak/mandiri tetapi belum bankable dengan skema pembiayaan yang sesuai.

51. Memfasilitasi interaksi pelaku industri di bidang ekonomi kreatif dengan lembaga keuangan untuk mengembangkan skema pembiayaan yang efektif.
52. Memfasilitasi pertemuan antar pelaku industri di bidang ekonomi kreatif yang membutuhkan biaya dengan lembaga keuangan.

# BAB III

## ARAH KEBIJAKAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

### A. Arah Kebijakan Nasional

#### 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif

Pada tahun 2019 telah diterbitkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif sebagai dasar pengembangan ekonomi kreatif dalam pengembangan ekonomi kreatif nasional dan pentingnya pemerintah daerah untuk menyusun Rencana Induk pengembangan Ekonomi Kreatif di daerah. Dalam undang-undang tersebut dimaksudkan meningkatkan pengembangan ekonomi kreatif agar dapat menjadi mainstreaming pembangunan ekonomi daerah, pemanfaatan riset dan penelitian serta meningkatnya pemanfaatan Iptek.

Berkembangnya ekosistem ekonomi kreatif dan jalinan kerjasama sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif meliputi kreativitas, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum melalui fasilitasi kelengkapan legalitas usaha (perijinan bagi usaha mikro dan kecil, standarisasi hasil, jaminan keamanan dan perlindungan masyarakat selaku konsumen. Demikian pula fasilitasi kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual (Haki) dan klinik pelayanan HAKI.

Tujuan pengembangan ekonomi kreatif sebagaimana amanat Undang-Undang Nomor 24 tahun 2019, dikemukakan sebagai berikut :

1) Mendorong seluruh aspek Ekonomi Kreatif sesuai dengan

perkembangan kebudayaan, teknologi, kreativitas, inovasi masyarakat Indonesia, dan perubahan lingkungan perekonomian global;

- 2) Menyejahterakan rakyat Indonesia dan meningkatkan pendapatan negara;
- 3) Menciptakan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang berdaya saing global;
- 4) Menciptakan kesempatan kerja baru yang berpihak pada nilai seni dan budaya bangsa Indonesia serta sumber daya ekonomi lokal;
- 5) Mengoptimalkan potensi Pelaku Ekonomi Kreatif;
- 6) Melindungi hasil kreativitas Pelaku Ekonomi Kreatif; dan
- 7) Mengarusutamakan Ekonomi Kreatif dalam Rencana Pembangunan Nasional/Daerah.

Sedangkan arah kebijakan pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif diselenggarakan melalui pendidikan dan pelatihan (diklat), pengembangan manajemen usaha, riset dan pemanfaatan Iptek, penyediaan sarana dan prasarana termasuk sarana teknologi informatika (TI) serta legalitas usaha, perlindungan hak kekayaan intelektual (HaKI), sebagai berikut :

- 1) Pengembangan riset, pengkajian dan penelitian tentang potensi unggulan serta potensi lain dapat dikembangkan dengan Iptek;
- 2) Pengembangan pendidikan untuk meningkatkan kapasitas sumberdaya manusia, baik melalui pendidikan formal dan non formal bagi kelompok potensial, komunitas kreatif di daerah;
- 3) Fasilitasi pendanaan dan pembiayaan dengan pemanfaatan anggaran dari APBN/APBD, kerjasama dengan dunia usaha dan perguruan tinggi.
- 4) Penyediaan sarana dan prasarana usaha dan pemasaran, termasuk sarana prasarana pendukung teknologi informatika (TI).

- 5) Pengembangan sistem pemasaran, termasuk media pemasaran secara daring melalui media sosial;
- 6) Pemberian insentif bagi pelaku usaha mikro dan kecil, antara lain melalui sistem inovasi daerah dan fasilitasi dalam pameran, pasar seni dan pertemuan nasional dan internasional.
- 7) Fasilitasi kekayaan intelektual, perlindungan hukum, legalitas dan HaKI.
- 8) Pelindungan hasil kreativitas dan apresiasi bagi pengembangannya.

## 2. Peraturan Presiden (PERPRES) tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 - 2025

Arahan pengembangan ekonomi kreatif secara nasional berdasarkan pada Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 – 2025, memberikan arahan sebagai berikut :

### Visi :

Visi Pengembangan Ekonomi Kreatif yaitu : “*Ekonomi Kreatif Sebagai Penggerak Utama Pertumbuhan Ekonomi Nasional*”.

### Misi :

Mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif yang dilaksanakan melalui pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia dan pengembangan usaha ekonomi kreatif yang berdaya saing.

Selanjutnya dikemukakan sebagai berikut :

- a. Misi pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia dilaksanakan melalui:
  - 1) peningkatan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif;
  - 2) pembentukan dan pengembangan ruang kreatif untuk menggali, memanfaatkan, menumbuhkembangkan,

mengelola, dan mengkonservasi kreativitas serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengembangkan potensi warisan budaya lokal;

- 3) peningkatan apresiasi masyarakat terhadap kreativitas dan kekayaan intelektual;
- 4) penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung berkembangnya kreativitas; dan
- 5) pengembangan kelembagaan yang mendukung ekosistem kreativitas.

b. Misi pengembangan usaha ekonomi kreatif yang berdaya saing dilaksanakan melalui:

- 1) peningkatan pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif;
- 2) peningkatan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber daya alam dan warisan budaya sebagai bahan baku bagi usaha Ekonomi Kreatif;
- 3) peningkatan perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual;
- 4) penyediaan infrastruktur yang memadai bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif;
- 5) pengembangan standarisasi dan praktik usaha yang baik untuk usaha Ekonomi Kreatif dan karya kreatif.
- 6) Peningkatan pemasaran dan promosi karya kreatif di dalam negeri dan luar negeri;
- 7) Penguatan regulasi bagi pengembangan ekonomi kreatif.

### **Tujuan dan Ruang Lingkup**

a. Tujuan pengembangan ekonomi kreatif nasional adalah untuk:

- 1) meningkatkan daya saing Pelaku Ekonomi Kreatif; dan
- 2) meningkatkan kontribusi usaha Ekonomi Kreatif dalam perekonomian nasional.

b. Ruang lingkup pengembangan Ekonomi Kreatif nasional meliputi:



- 1) pengembangan ekosistem penumbuhkembangan kreativitas sumber daya manusia;
- 2) pengembangan ekosistem usaha Ekonomi Kreatif;
- 3) peningkatan kontribusi usaha Ekonomi Kreatif dalam perekonomian nasional; dan
- 4) pengarusutamaan kreativitas pada setiap sektor pembangunan melalui:
  - a) peningkatan jumlah dan kualitas wirausaha kreatif dan Pekerja Kreatif yang berkiprah pada lapangan pekerjaan baik dalam usaha Ekonomi Kreatif maupun dalam sektor pembangunan selain usaha Ekonomi Kreatif; dan
  - b) penciptaan keterkaitan dari hulu ke hilir usaha Ekonomi Kreatif dengan berbagai industri dan jasa lainnya di seluruh sektor pembangunan.

## **B. Arah Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif Provinsi Jawa Tengah**

Pemerintah Provinsi Jawa Tengah sampai dengan 2019 belum menyusun Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Provinsi Jawa Tengah sebagaimana ditegaskan pada Perpres Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 – 2025. Meskipun diketahui bahwa potensi unggulan ekonomi kreatif di Jawa Tengah sangat beragam, berdasarkan data 16 sub-sektor ekonomi kreatif cukup berkembang dan tersebar di Provinsi Jawa Tengah.

Arahan pengembangan ekonomi kreatif di Provinsi Jawa Tengah mengacu pada Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 4 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jawa Tengah Tahun 2018 – 2023. Dengan memperhatikan arah kebijakan pembangunan berdasarkan pada visi, misi dan tujuan pembangunan Provinsi Jawa Tengah, maka pengembangan ekonomi kreatif, sebagai berikut :

## 1. Visi Pembangunan Daerah

Visi Pembangunan Jangka Menengah Provinsi Jawa Tengah yaitu : **“Menuju Jawa Tengah Sejahtera dan Berdikari” Tetep Mboten Korupsi, Mboten Ngapusi.** Visi pembangunan jangka menengah tersebut merupakan keberlanjutan dari cita-cita pembangunan daerah Provinsi Jawa Tengah berdasarkan RPJMD tahun 2013 – 2018.

## 2. Misi Pembangunan Daerah

Berdasarkan visi pembangunan daerah tersebut kemudian dijawabkan ke dalam empat (4) misi pembangunan jangka menengah daerah, sebagai berikut :

- a. Membangun masyarakat Jawa Tengah yang religius, toleran dan guyub;
- b. Mempercepat reformasi birokrasi yang dinamis serta memperluas sasaran ke pemerintahan Kabupaten/Kota;
- c. Memperkuat kapasitas ekonomi rakyat dan membuka lapangan kerja baru untuk mengurangi kemiskinan dan pengangguran;
- d. Menjadikan rakyat Jawa Tengah lebih sehat, lebih pintar, lebih berbudaya dan mencintai lingkungan.

Menyadari akan potensi ekonomi kreatif yang menjadi keunggulan Provinsi Jawa Tengah terkait erat dengan industri kecil menengah (IKM) dan kepariwisataan maka pengembangan ekonomi kreatif merupakan implementasi dari misi pembangunan daerah yang keempat (4) sebagaimana dikemukakan tersebut diatas.

## 3. Tujuan :

Pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan pada rumus tujuan untuk menciptakan struktur ekonomi daerah yang berkualitas, menyebar dan inklusif berbasis potensi unggulan daerah.

#### **4. Sasaran :**

Perumusan sasaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah meningkatnya pertumbuhan sector unggulan daerah dan peran penanaman modal terhadap ekonomi daerah.

#### **5. Program Pembangunan Ekonomi Kreatif**

Pengembangan ekonomi kreatif dalam RPJMD Provinsi Jawa Tengah Tahun 2018 – 2023 tidak banyak yang dikemukakan, hanya terdapat pada :

- a. Program pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif pada Urusan Kepariwisataan (terkait dengan urusan kewenangan Pariwisata)
- b. Program pengembangan kemasan dan industri kreatif (terkait dengan Urusan Perindustrian).

### **C. Arah Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta**

Dalam rangka mengembangkan potensi ekonomi kreatif di Kota Surakarta telah memiliki dokumen perencanaan pengembangan ekonomi kreatif terlebih dahulu sebelum ditetapkannya Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif dan Perpres Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 - 2025, terdiri dari :

1. Blue Print Pengembangan Eonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015 – 2025; dan
2. Peraturan Walikota Surakarta Nomor 15 Tahun 2017 tentang Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021.
3. Pemerintah Kota Surakarta telah membentuk Komite Kota Kreatif Kota Surakarta Tahun 218 – 2021 dengan Surat Keputusan Walikota Nomor 474.2.05/3.6 Tahun 2018 agar secara kelembagaan pengembangan ekonomi kreatif dan ekosistem ekonomi kreatif di Kota Surakarta semakim baik perkembangannya.

Upaya pengembangan ekonomi kreatif unggulan dan potensial berbasis budaya Kota Surakarta diselenggarakan melalui pemberdayaan usaha kreatif

dan mewujudkan ekosistem kreatif agar kemampuan manajemen, permodalan, teknologi, jiwa kreatif dan kemampuan berkompetisi pelaku usaha semakin berkembang.

Dalam Rencana Aksi Daerah (RAD) Pengembangan Ekonomi Kreatif tersebut dirumuskan Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran, sebagai berikut :

1. Visi

Visi pengembangan ekonomi kreatif sebagaimana termuat dalam Perwal Nomor 15 Tahun 2017 tentang Tentang Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif kota Surakarta dinyatakan : Terwujudnya Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif Berbasis Budaya dan Ekologi.

2. Misi Pengembangan Ekonomi Kreatif

Berdasarkan visi tersebut, kemudian dijabarkan ke dalam enam (6) misi pengembangan ekonomi kreatif, sebagai berikut :

- a. Meningkatkan daya saing industri kreatif Kota Surakarta.
- b. Meningkatkan nilai tambah bahan baku lokal yang berorientasi pada penghematan sumberdaya alam dan ramah lingkungan.
- c. Meningkatkan kontribusi industri kreatif terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Surakarta.
- d. Mengembangkan inovasi yang berlandaskan kearifan dan warisan budaya lokal.
- e. Menumbuhkembangkan kawasan kreatif di wilayah Kota Surakarta.
- f. Memperkuat citra kreatif pada produk/jasa sebagai upaya pencitraan Kota Surakarta di mata dunia internasional.

3. Tujuan Pengembangan Ekonomi Kreatif

- a. Peningkatan daya saing ekonomi kreatif Kota Surakarta.
- b. Peningkatan apresiasi terhadap pelaku dan karya kreatif yang menggunakan bahan baku lokal dengan orientasi pada penghematan sumberdaya alam dan ramah lingkungan.

- c. Peningkatan kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Surakarta.
- d. Penciptaan inovasi di sektor ekonomi kreatif.
- e. Pengembangan zona ekonomi kreatif Kota Surakarta.
- f. Peningkatan citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta di dunia Internasional.

#### 4. Sasaran Pengembangan Ekonomi Kreatif

- a. Meningkatnya kualitas dan kuantitas sumberdaya manusia kreatif.
- b. Berkembangnya lembaga pendidikan dan pelatihan terkait ekonomi kreatif.
- c. Terjalannya kemitraan antar pelaku ekonomi kreatif di internal maupun eksternal Kota Surakarta.
- g. Meningkatnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Surakarta.
- d. Terbangunnya database ekonomi kreatif Kota Surakarta.
- e. Meningkatnya kualitas penelitian dan kajian di sektor ekonomi kreatif.
- f. Berkembangnya zona ekonomi kreatif Kota Surakarta.
- g. Meningkatnya citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta.

#### 5. Arah Kebijakan

Arah kebijakan pengembangan ekonomi Kreatif sebagai perwujudan dari sasaran adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan kurikulum pendidikan dan pelatihan agar lebih berorientasi pada pembentukan kreativitas dan inovatif melalui kewirausahaan
- b. Meningkatkan kualitas pendidikan yang mendukung penciptaan kewirausahaan
- c. Peningkatan SDM yang kreatif berbasis teknologi informasi
- d. Peningkatan kesempatan kerja dan peluang kerja

- e. peningkatan kualitas produk industri, pengembangan kemitraan usaha industri, peningkatan kualitas kelembagaan
- f. membangun sentra industri kecil dan menengah
- g. Membangun mekanisme kemitraan antar pemerintah daerah
- h. Memberikan dukungan kepada SDM kreatif berbakat yang mendapat kesempatan di dunia internasional
- i. Membangun mekanisme kemitraan antar insane kreatif berpengalaman dengan insan kreati potensial
- j. Menyusun profil profesi dan standar kompetensi bagi para pelaku dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Mendukung para wirausahawan kreatif yang membutuhkan kemudahan dalam memulai dan menjalankan usaha
- k. Membangun mekanisme kemitraan antar pelaku bisnis ekonomi kreatif sebagai wadah pelatihan kewirausahaan
- l. Membangun database dan buku panduan proses industri kreatif
- m. Memfasilitasi pengembangan jejaring dan mendorong kerja sama antar insan
- n. Menghadirkan dan memfasilitasi insan kreatif internasional untuk berbagi pengalaman dan pegetahuan serta membangun jejaring bisnis di bidang ekonomi kreatif
- o. Memanfaatkan dan mengembangkan jaringan FO, Wifi, banwith dan aplikasi terintegrasi
- p. Membuat prioritas basis pendukung teknologi bagi industri di bidang ekonomi kreatif
- q. Memfasilitasi koordinasi dan kolaborasi antar industri, lembaga riset peemrintah, dan pendidikan tinggi secara intensif
- r. Mengoptimisasikan lembaga riset pemerintah untuk mengembangkan teknologi yang menduung pengembangan industri di bidang ekonomi kreatif

- s. mengembangkan inkubator-inkubator teknologi untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif
- t. Pengembangan infrastruktur ke sentra industri di bidang ekonomi kreatif
- u. Mengkampanyekan pentingnya kreativitas dan HaKI
- v. Memberikan layanan informasi HKI
- w. Mengkampanyekan penggunaan produk kreatif kota Surakarta sebagai upaya penciptaan pasar bagi produk kreatif
- x. Mendorong penciptaan produk kreatif yang mengintegrasikan budaya lokal dan kecenderungan pasar
- y. Perencanaan dan pengendalian tata kota berkarakter Eco Cultural City berbasis partisipasi publik
- z. Pengembangan zona ekonomi kreatif yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai klaster industri
  - aa. Meningkatkan apresiasi pasar terhadap produk kreatif
  - bb. Melakukan promosi produk pada zona kreatif
  - cc. Menata dan merevitalisasi regulasi ekonomi kreatif
  - dd. Melakukan penataan industri pendukung terhadap industri di bidang ekonomi kreatif
  - ee. Mengembangkan infrastruktur untuk memperluas jangkauan produk kreatif
  - ff. Melakukan penataan sebaran industri yang mendukung penciptaan klaster industri dan koridor ekonomi kreatif
  - gg. Mengembangkan sentra produk kreatif
  - hh. Membangun konsep, strategi dan implementasi kampanye dan promosi tentang kota Surakarta
  - ii. Mempromosikan produk kreatif yang memiliki nilai ekonomis dan membawa ciri khas kota surakarta ke tingkat nasional dan internasional
  - jj. Memperluas jangkauan distribusi produk kreatif

- kk. Memfasilitasi dan mendorong terciptanya komunitas kreatif
- ll. Mendorong mengikutsertakan ikatan profesi dan asosiasi industri dalam pengembangan kreatif
- mm. Memberdayakan masyarakat untuk dapat berpartisipasi aktif dalam komunitas kreatif
- nn. Menciptakan ruang publik terbuka untuk asimilasi nilai-nilai dan pertukaran pengetahuan antar pemangku kepentingan industri di bidang ekonomi kreatif
- oo. Mengembangkan lembaga pembiayaan di sentra-sentra industri di bidang ekonomi kreatif

Dari 16 sub sektor ekonomi kreatif Kota Surakarta telah ditetapkan tiga (3) prioritas pengembangan, sebagai berikut :

1. Prioritas utama adalah pengembangan sub sektor : (1) seni pertunjukkan, (2) desain, (3) kerajinan, (4) kuliner/masakan dan (5) fashion.
2. Prioritas kedua adalah pengembangan sub sektor : (1) pasar seni dan barang antik, (2) riset dan pengembangan, (3) video, (4) film dan fotografi, (5) periklanan serta (6) musik;
3. Prioritas ketiga adalah pengembangan sub sektor : (1) televisi dan radio, (2) layanan computer dan piranti lunak, (3) arsitektur, (4) permainan interaktif, (5) penerbitan dan percetakan.

# BAB IV

## HASIL EVALUASI PELAKSANAAN BLUEPRINT DAN ROADMAP

Evaluasi pelaksanaan blueprint ekonomi kreatif Kota Surakarta dilakukan dengan metode membandingkan capaian kinerja dengan target yang ada pada indikator makro blueprint, program pada masing-masing sasaran dan program pada masing-masing pilar yang ada dalam roadmap dengan membandingkan antara capaian pelaksanaan dengan target direncanakan. Selain itu evaluasi dilakukan terhadap kebijakan/kelembagaan perangkat daerah yang selama ini diberikan kewenangan untuk melaksanakan kegiatan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

### A. Hasil Evaluasi Pencapaian Blueprint Ekonomi Kreatif

Secara makro, ukuran pencapaian ekonomi kreatif berdasarkan Blueprint Ekonomi Kreatif dilihat berdasarkan kinerja misi, tujuan, sasaran, strategi dan kebijakan serta program yang mendukung visi **Terwujudnya Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif Berbasis Budaya dan Ekologi**. Terdapat 6 indikator yang dijadikan sebagai ukuran atas pencapaian visi tersebut, yaitu :

1. Penyerapan tenaga kerja sebesar 10–12% ditahun 2025
2. Pertumbuhan jumlah tenaga kerja ekonomi sebesar kreatif 1,5–2% ditahun 2025
3. Kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB sebesar 7,5 – 8% ditahun 2025
4. Pertumbuhan lapangan usaha kreatif sebesar 2–4% ditahun 2025
5. Peningkatan kontribusi karya ekonomi kreatif dalam konsumsi rumah tangga sebesar 18–20% ditahun 2025
6. Pertumbuhan pendaftaran HaKI sebesar 14 –15% ditahun 2025

Untuk melihat capaian indikator tersebut di atas setiap tahunnya dari tahun 2015 sampai dengan tahun 2019, maka digambarkan melalui tabel berikut di bawah ini.

No	Indikator Makro Blueprint	Satuan	2015	2016	2017	2018	2019	Target Akhir 2025
1	Penyerapan tenaga kerja	%	tad	tad	tad	tad	tad	10-12
2	Pertumbuhan jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif	%	tad	tad	tad	tad	tad	1,5-2
3	Kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB	%	tad	tad	tad	tad	tad	7,5-8
4	Pertumbuhan lapangan usaha kreatif	%	tad	tad	tad	tad	tad	2-4
5	Peningkatan kontribusi karya ekonomi kreatif dalam konsumsi rumah tangga	%	tad	tad	tad	tad	tad	18-20
6	Pertumbuhan pendaftaran HaKI	%	tad	tad	tad	508	15	14-15

Berdasarkan proses evaluasi yang dilakukan, untuk menunjukkan capaian indikator di atas sampai tahun 2019 masih belum ada proses penghitungannya. Indikator makro ekonomi yaitu PDRB dan indikator ketenagakerjaan belum dapat memisahkan mana yang termasuk pada kategori kelompok kreatif. Dengan demikian, untuk evaluasi yang dilakukan saat ini belum dapat menunjukkan capaian kinerja indikator makro blueprint ekonomi kreatif. Hal ini juga tidak terlepas bahwa untuk menghitung indikator (terutama indikator 1-5) membutuhkan waktu dan pembiayaan dalam prosesnya. Satu-satunya yang data dapat dijangkau dari ke 6 indikator tersebut adalah indikator pertumbuhan pendaftaran HKI.

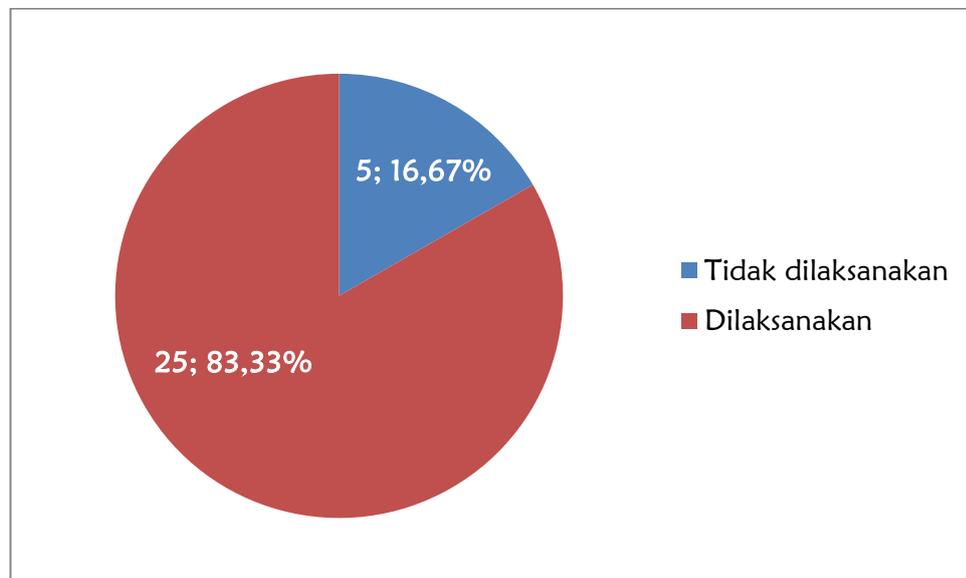
Selanjutnya capaian pelaksanaan program blueprint ekonomi kreatif berdasarkan pelaksanaan tahun 2015-2019 digambarkan berdasarkan masing-masing misi di bawah ini.

#### **1. Misi 1 : Meningkatkan Daya Saing Industri Kreatif Kota Surakarta**

Untuk mencapai misi 1, tujuan yang ingin dicapai yaitu Peningkatan daya saing ekonomi kreatif, dengan sasaran 1) Meningkatnya kualitas dan kuantitas insan kreatif, 2) Berkembangnya lembaga pendidikan dan pelatihan terkait ekonomi kreatif, 3) Terjalinnya kemitraan antar pelaku ekonomi kreatif di internal maupun eksternal Kota Surakarta, dan 4) Terbangunnya database ekonomi kreatif kota surakarta. Secara makro untuk

menunjukkan pencapaian pada misi 1 ini ditetapkan dengan indikator Kontribusi ekonomi kreatif dalam penyerapan tenaga kerja di Kota Surakarta sebesar 10–12% dan pertumbuhan jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif sebesar 1,5–2%.

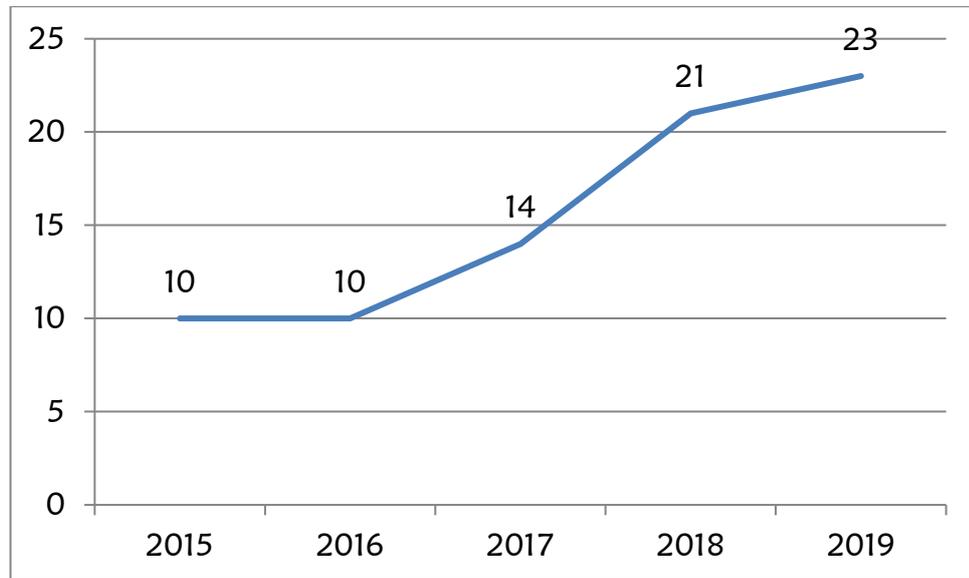
Untuk mendukung pencapaian misi tersebut, ditetapkan sebanyak 30 program yang ditargetkan dapat dilaksanakan selama tahun 2015-2019. Berdasarkan hasil evaluasi, program yang dilaksanakan dalam rangka mendukung misi 1 sampai dengan tahun 2019 adalah sebanyak 25 program dilaksanakan dan 5 program tidak dilaksanakan. Jika dipersentasekan maka dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



**Gambar 4.1 Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 1**

Selama lima tahun tersebut, program yang mendukung pencapaian misi 1 tidak semuanya dilaksanakan setiap tahun. Namun berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan program yang dilaksanakan trennya meningkat setiap tahunnya, yaitu dengan jumlah program yang dilaksanakan pada tahun 2019 sebanyak 23 program, sedangkan pada tahun pertama hanya 10 program yang terlaksana. Kinerja pelaksanaan program setiap tahun mengalami perbaikan dengan jumlah program yang dijalankan jumlahnya selalu meningkat.

Gambaran jumlah program yang dilaksanakan setiap tahunnya dalam mencapai misi 1 dapat dilihat pada Grafik di bawah ini.



**Gambar 4.2 Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 1**

Hasil penilaian terhadap program yang dilaksanakan dalam mendukung pencapaian misi 1 dimasing-masing sasaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1.**  
**Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 1 Pada Masing-Masing Sasaran**

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
Peningkatan daya saing ekonomi kreatif	Meningkatnya kualitas dan kuantitas insan kreatif	Pelatihan terkait menumbuhkembangkan kreatifitas dan penciptaan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota solo	●	x	x	√	√	x	Dispar
		Penguatan Kurikulum Kewirausahaan sebagai dasar kreatifitas	■	x	x	x	x	x	x
		Pengenalan product knowladge kreatifitas	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Menumbuh kembangkan kesadaran jiwa kewirausahaan masyarakat untuk mendukung ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	√	Dispar Disnakerin Diskop UKM
		Penguatan Sekolah Vokasi/ Keahlian	●	x	x	x	x	√	Dispar
		Penyediaan Teknologi informasi	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Pelatihan pemanfaatan Teknologi Informasi terkait ekonomi kreatif	■	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
	Berkembangnya lembaga pendidikan dan pelatihan terkait ekonomi kratif	Pengembangan tenaga pendidik terkait program pengenalan Ekonomi Kreatif di sekolah sekolah	●	x	x	x	x	x	x
		Memfasilitasi peningkatan kompetensi Lembaga Pedidikan yang menunjang Ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Penyusunan dan pengembangan Bahan ajar Pendidikan Ekonomi	●	√	√	√	√	√	Disnakerin

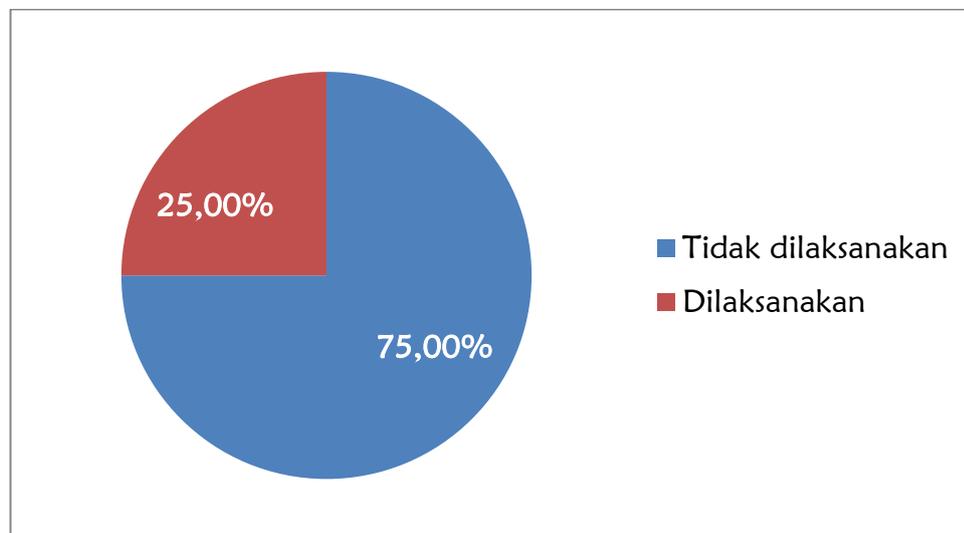
Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
		Kreatif							
		Program Pendampingan terhadap lembaga pendidikan yang dilakukan oleh Akademisi perguruan Tinggi	●	x	x	x	x	√	Dispar
		Workshop Pengembangan Produk unggulan industri kreatif	■	x	x	x	x	x	x
	Terjalannya kemitraan antar pelaku ekonomi kreatif di internal maupun eksternal kota surakarta	Koordinasi, Konsolidasi, oleh antar Pemerintah daerah	●	x	x	x	√	√	Komite
		Koordinasi, Konsolidasi, antara Pemerintah kota dan lembaga pendidikan di Solo	●	x	x	x	√	√	Komite
		Koordinasi, Konsolidasi antar SKPD di Pemerintahan kota solo	●	x	x	√	√	√	Bappeda
		Penyelenggaraan Lomba desain kreatif	●	x	x	x	x	√	Dispar
		Festival Batik Kreasi tingkat ineternasional	■	x	x	x	x	x	x
		Penyelenggaraan Festival budaya kreatif tingkat Internasional	●	√	√	√	√	√	Dispar
		Pengiriman delegasi insan kreatif berbakat acara tingkat nasional dan internasional	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Penyelenggaraan Program Creative Entrepreneurship	●	x	x	x	√	x	Dispar
		Menyusun standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Pemberian penghargaan terhadap	●	√	√	√	√	√	Disnakerin

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
		pelaku industri kecil kreatif							
		Program pelatihan dan pendampingan terpadu kolaborasi wirausaha kreatif dengan Lembaga Pelatihan dan Pendidikan yang ada di Surakarta	●	x	x	√	x	√	Disdag
		Sharing Best Practice wirausahawan sukses untuk berbagi melalui proses pembelajaran	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
		Harmonisasi, sinergitas kemitraan antar pelaku ekonomi kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
	Terbangunnya database ekonomi kreatif kota surakarta	Penyusunan Dokumentasi profil industri kreatif surakarta	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
		Inventarisasi event budaya terkait pemasaram produk kratif ke tingkat nasional maupun internasional melalui internet	●	√	√	√	√	√	Disbud
		Meningkatkan jejaring dan kerjasama antar insan kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar
		Kolaborasi event-event yang ada dikemas dalam satu event besar yang memberikan multiplier effect yang besar bagi seluruh pelaku ekonomi kreatif.	●	x	x	x	√	√	Dispar Disbud
		Membangun kemitraan pelaku usaha kreatif	●	√	√	√	√	√	Disnakerin Disdag

## 2. Misi 2 : Meningkatkan Nilai Tambah Bahan Baku Lokal Yang Berorientasi Pada Penghematan Sumberdaya Alam Dan Ramah Lingkungan

Untuk mendukung pencapaian misi 2, tujuan yang ditetapkan adalah peningkatan apresiasi terhadap pelaku dan karya kreatif dengan menggunakan bahan baku lokal yang ramah lingkungan. Sasara yang ingin dicapai yaitu dengan meningkatnya pemahaman masyarakat terhadap pemanfaatan bahan baku lokal yang ramah lingkungan. Secara makro, indikator untuk mecapai tujuan misi ini ditetapkan dengan meningkatnya pemahaman masyarakat terhadap pemanfaatan bahan baku lokal yang berorientasi pada penghematan sumberdaya alam dan ramah lingkungan.

Untuk mencapai tujuan dan sasaran pada misi 1, ditetapkan 4 program pendukung. Berdasarkan hasil evaluasi atas pelaksanaan menunjukan selama tahun 2015-2019, program yang dilaksanakan hanya 1 yaitu antisipasi dampak ekonomi kreatif terhadap lingkungan hidup (sampah, kebisingan, kemacetan) yang dilaksanakan oleh Disnakerin pada setiap tahun. Jika diprosentasekan, program yang dilaksanakan sebesar 25% seperti yang digambarkan melalui grafik di bawah ini.



Gambar 4.3 Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 2

Hasil penilaian terhadap program yang dilaksanakan dalam mendukung pencapaian misi 1 dimasing-masing sasaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

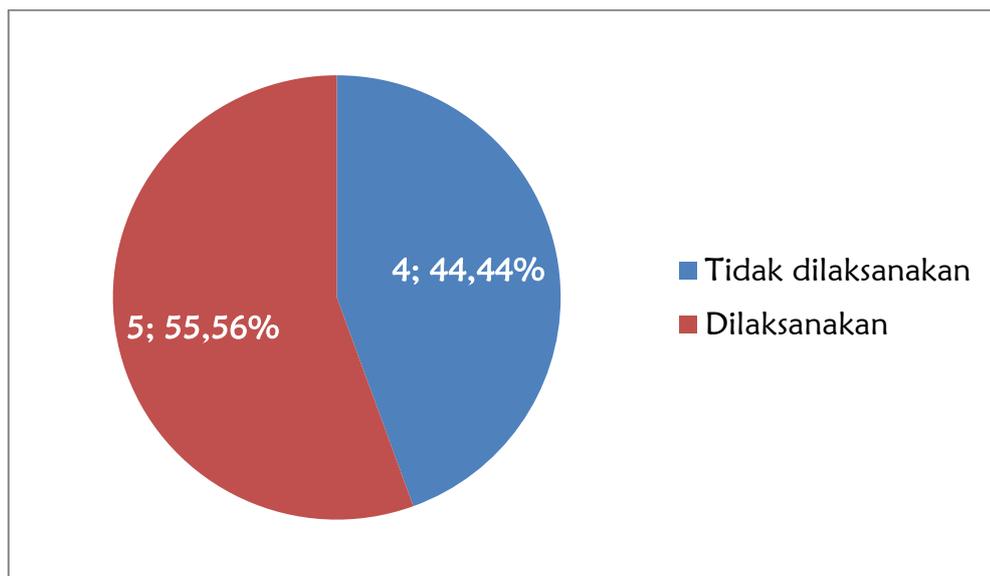
**Tabel 4.2.**  
**Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 2 Pada Masing-Masing Sasaran**

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
Peningkatan apresiasi terhadap pelaku dan karya kreatif dengan menggunakan bahan baku lokal yang ramah lingkungan	Meningkatnya pemahaman masyarakat terhadap pemanfaatan bahan baku lokal yang ramah lingkungan	Antisipasi dampak ekonomi kreatif terhadap lingkungan hidup (sampah, kebisingan, kemacetan)		√	√	√	√	√	Disnakerin
		Mengembangkan penelitian pengolahan bahan alami		x	x	x	x	x	x
		Meningkatkan kesadaran penggunaan sumberdaya terbarukan dan penggunaan energi terbarukan		x	x	x	x	x	x
		Pelatihan pemanfaatan teknologi terbarukan yang ramah lingkungan bagi pelaku usaha kreatif		x	x	x	x	x	x

### 3. Misi 3 : Meningkatkan Kontribusi Industri Kreatif Terhadap Produk Domestik Bruto

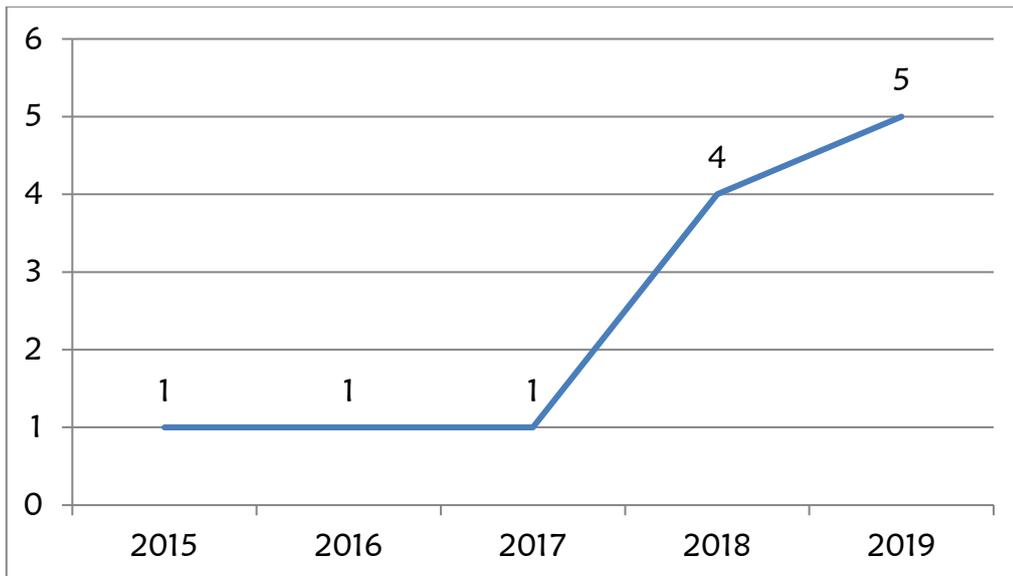
Tujuan dalam rangka mencapai misi 1 yaitu Peningkatan kontribusi ekonomi industri kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta dengan sasaran meningkatnya kontribusi ekonomi industri kreatif PDRB Kota Surakarta. Indikator yang ditetapkan dalam mencapai misi 1 ini adalah Kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta sebesar 7,5 – 8%, dan pertumbuhan lapangan usaha kreatif di Kota Surakarta sebesar 2–4%.

Untuk mencapai misi 3, ditetapkan sebanyak 9 program yang akan ditempuh selama tahun 2015-2025. Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan program selama tahun 2015-2019, terdapat 5 program yang dapat dilaksanakan oleh perangkat daerah, dan 4 program tidak dapat dilaksanakan. Jika dipresentasikan, maka sebanyak 55,56% yang dapat dilaksanakan seperti yang terlihat pada Grafik berikut.



**Gambar 4.4 Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 3**

Jika dilihat berdasarkan kinerja pelaksanaan program setiap tahunnya, menunjukkan tren peningkatan dari tahun 2015-2019. Kondisi ini dapat dilihat dari jumlah program yang dilaksanakan pada tahun 2015 hanya sebanyak 1 program, dan tahun 2019 menjadi 5 program yang dilaksanakan ditahun tersebut.



**Gambar 4.5** Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 3

Hasil penilaian terhadap program yang dilaksanakan dalam mendukung pencapaian misi 3 berdasarkan sasarnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

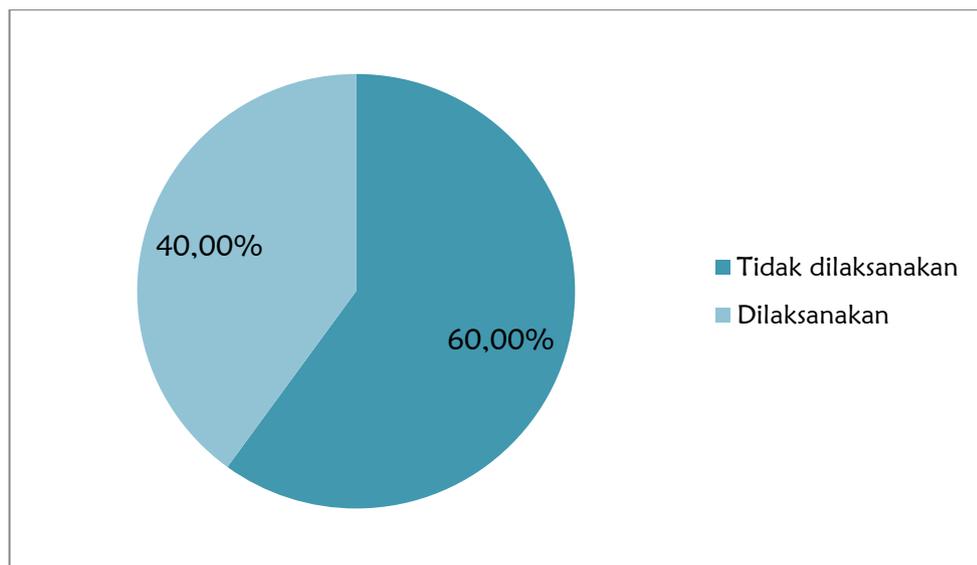
**Tabel 4.3.**  
**Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 3 Pada Masing-Masing Sasaran**

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
Peningkatan kontribusi ekonomi industri kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta	Meningkatnya kontribusi ekonomi industri kreatif PDRB Kota Surakarta	Inventarisasi Teknologi yang digunakan dalam industri kreatif kota Surakarta	■	x	x	x	x	x	x
		Koordinasi antar elemen pendukung ekonomi kreatif dan paket pengembangan ekonomi kreatif.	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Penciptaan teknologi untuk Pengembangan Industri Kreatif di Solo	■	x	x	x	x	x	x
		Meningkatkan fungsi inkubator bisnis sebagai sarana penciptaan usahawan kreati	●	x	x	x	x	√	Disnakerin
		Perbaiki infrastruktur telekomunikasi serta akses terhadap pengetahuan dan teknologi media	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Peningkatan konektifitas dan penciptaan bersama (co-creations)	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Penyusunan naskah akademik Pengembangan ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Penyusunan dan review Regulasi terkait ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Memberikan bantuan modal dan peralatan sebagai insentif bagi usaha pendukung ekonomi kreatif	●	√	√	√	√	√	Disnakerin Disbud

#### 4. Misi 4 : Mengembangkan Inovasi Yang Berlandaskan Kearifan Dan Warisan Budaya Lokal

Untuk mencapai misi 1, tujuan yang ditetapkan adalah Penciptaan inovasi di sektor ekonomi kreatif dengan sasaran yang akan dicapai yaitu meningkatnya kualitas penelitian dan kajian di sektor ekonomi kreatif. Indikator yang ingin dicapai dalam pencapaian misi 4 ini adalah meningkatnya konsumsi produk dan jasa kreatif lokal oleh masyarakat, dengan indikator peningkatan kontribusi karya ekonomi kreatif dalam konsumsi rumah tangga sebesar 18–20%.

Dalam rangka mendukung misi mengembangkan inovasi yang berlandaskan kearifan dan warisan budaya lokal, terdapat 5 program dengan sasaran meningkatnya kualitas penelitian dan kajian di sektor ekonomi kreatif. Hasil evaluasi menunjukkan selama periode 2015-2019 dari 5 program tersebut hanya 2 program yang dapat dilaksanakan, yaitu mengkampanyekan kesadaran akan HKI dan pemanfaatannya dan pengurusan HKI bagi produk inovatif yang dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata, Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dan Dinas Koperasi dan UKM. Jika dipersentasekan, selama tahun 2015-2019 program yang dilaksanakan adalah 40% yang dapat dilaksanakan seperti yang terlihat pada Grafik berikut.



Gambar 4.6 Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 4

Jmlah produk inovatif yang mendapatkan fasilitasi dalam pengurusannya mencapai 523 produk kreatif. Jumlah tersebut total dari kinerja yang dihasilkan tahun 2018 dan 2019, dengan rincian produk inovatif mendapatkan fasilitasi ditahun 2018 sebanyak 508 produk (Dinas Koperasi sebanyak 327 poduk, Dinas Koperasi dan UKM sebanyak 181 produk), sedangkan tahun 2019 sebanyak 15 produk inobatif (Dinas Pariwisata sebanyak 10 produk dan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian sebanyak 5 produk). Tingginya jumlah yang mendapatkan fasilitasi pada tahun 2018 dikarenakan ada kerjasama dengan pemerintah provinsi dan Bekraf Nasional.

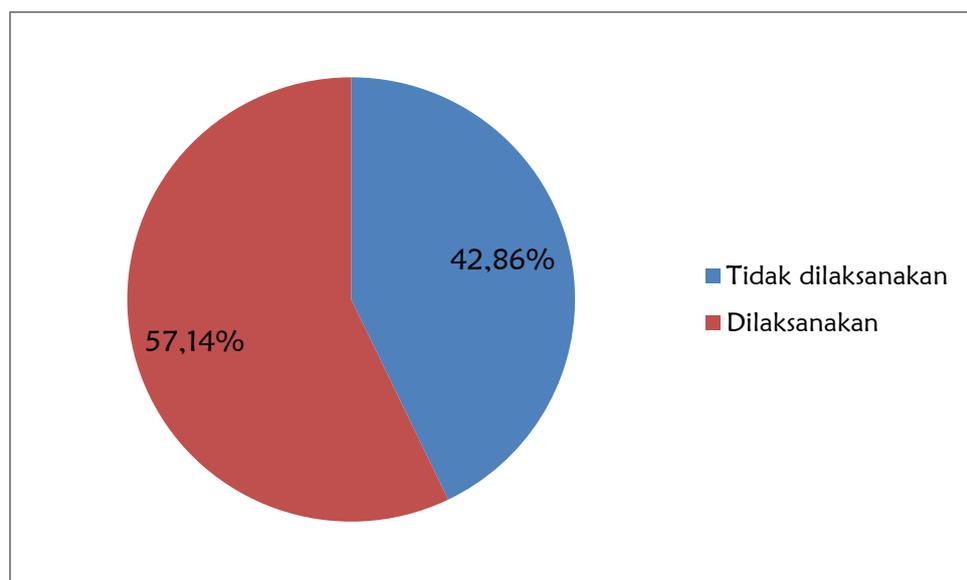
Selengkapnya hasil penilaian terhadap program yang dilaksanakan dalam mendukung pencapaian misi 4 berdasarkan sasarannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.4.**  
**Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 4 Pada Masing-Masing Sasaran**

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
Penciptaan inovasi di sektor ekonomi kreatif	Meningkatnya kualitas penelitian dan kajian di sektor ekonomi kreatif	Mengkampanyekan kesadaran akan HKI dan pemanfaatannya	●	x	x	x	√	√	Dispar Disnakerin Diskop UKM
		Standarisasi produk melalui hak patent	■	x	x	x	x	x	x
		Pengurusan HKI bagi produk inovatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin Diskop UKM
		Meningkatkan kesadaran penggunaan produk kreatif disemua lapisan masyarakat	■	x	x	x	x	x	x
		Pengembangan produk kreatif baru	■	x	x	x	x	x	x

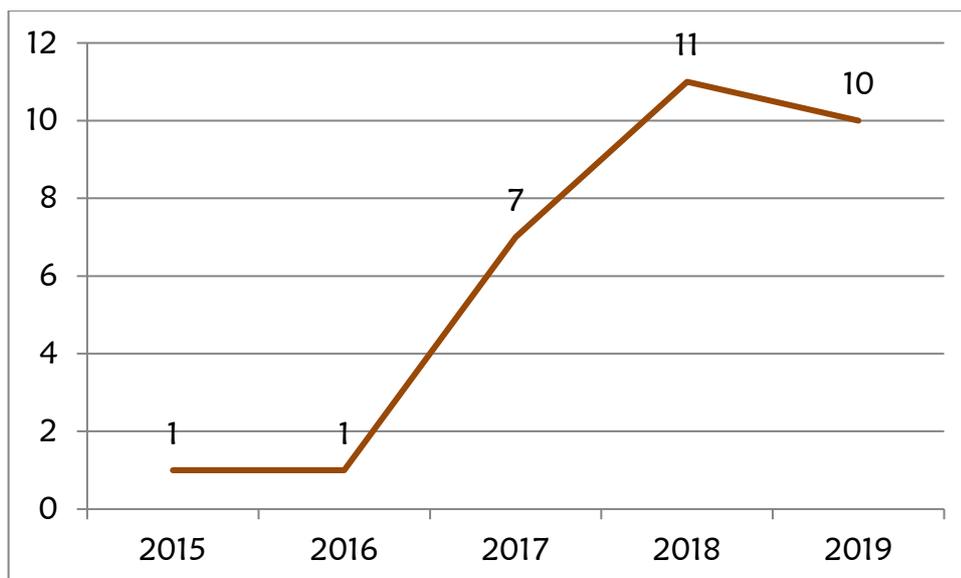
## 5. Misi 5 : Menumbuhkembangkan Kawasan Kreatif di Wilayah Kota Surakarta

Misi 5 memiliki tujuan Pengembangan zona-zona ekonomi kreatif Kota Surakarta, dengan sasaran berkembangnya zona-zona ekonomi kreatif Kota Surakarta. Kondisi saat ini wilayah yang menjadi zona ekonomi kreatif di Kota Surakarta 40% dalam kondisi baik. Untuk mendukung pencapaian misi ke 5 ini terdapat 21 program yang dicanangkan oleh pemerintah Kota Surakarta. Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan, dari 21 program yang dicanangkan, selama tahun 2015-2019 ada 12 program yang dilaksanakan, atau sebesar 57,14%, seperti yang digambarkan melalui grafik berikut.



**Gambar 4.7 Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 5**

Dari ke 12 program yang dilaksanakan tersebut, jumlah program setiap tahunnya yang dilaksanakan berbeda-beda. Pada tahun 2015 dan 2016, jumlah program yang dilaksanakan hanya 1 program, kemudian meningkat pada tahun 2017 menjadi 7 program. Jumlah program yang dilaksanakan paling banyak ditahun 2018 sebanyak 11 program dan tahun 2019 sebanyak 10 program, ada penurunan jumlah. Jika digambarkan dalam grafik dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 4.8** Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 5

Selengkapnya hasil penilaian terhadap program yang dilaksanakan dalam mendukung pencapaian misi 5 berdasarkan sasarannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

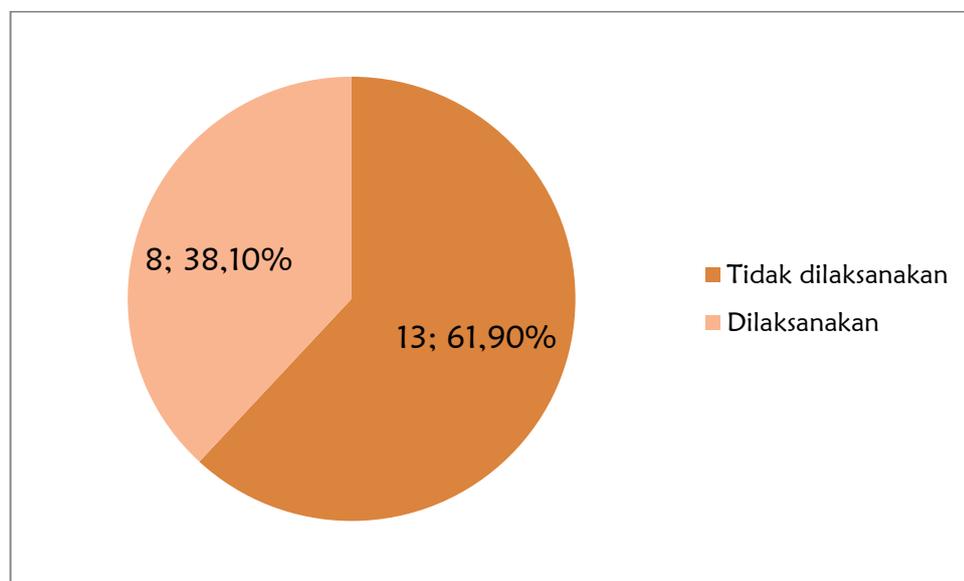
**Tabel 4.5.**  
**Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 5 Pada Masing-Masing Sasaran**

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
Pengembangan zona-zona ekonomi kreatif Kota Surakarta	Berkembangnya zona-zona ekonomi kreatif Kota Surakarta	Pembangunan zona kreatif di Kota Surakarta	●	x	x	x	√	√	Dispar
		Inventarisasi zona, produk dan insan kreatif di Kota Surakarta	●			√	√	√	Dispar
		Penciptaan spot – spot pengembangan kreatifitas	●	x	x	x	√	x	Dispar
		Pengembangan SDM secara rutin, berkala, dan berjenjang secara terprogram	■						
		Penyediaan tenaga kerja yang kompeten di bidang industri kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
		Pembuatan tempat yang representatif untuk display produk kreatif,	●	x	x	x	√	√	Dispar Disnakerin
		Workshop Pemasaran secara Online	●	x	x	x	√	√	Dispar Disnakerin
		Pelatihan Pembuatan Web bagi pelaku usaha kreatif	●	x	x	x	x	√	Disnakerin
		Mengembangkan pemasaran yang kreatif untuk produk kreatif	●	x	x	√	√	√	Dispar Diskop UKM
		Promosi produk-jasa dan paket ekonomi kreatif Kota Surakarta,	●	x	x	√	√	√	Dispar Diskop UKM
		Pengemasan paket wisata ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	√	√	√	Dispar

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
		Pengemasan paket kegiatan ekonomi kreatif Kota Surakarta,	■						
		Penyederhanaan perijinan untuk even maupun hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	x	Dispar
		Menyusun roadmap pengembangan ekonomi kreatif yang menjelaskan tahapan pengembangan ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Penyusunan program OVOP (one Village one Product )	■	x	x	x	x	x	x
		Penyusunan master plan kampung wisata	■	x	x	x	x	x	x
		Pembangunan kampung-kampung sentra industri kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Pembangunan infrastruktur di kawasan solo kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Penyusunan klaster ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	√	Diskop UKM
		Membangun pusat pusat kreatifitas disetiap wilayah	■	x	x	x	x	x	x
		Survei perkembangan kawasan industri kreatif	■	x	x	x	x	x	x

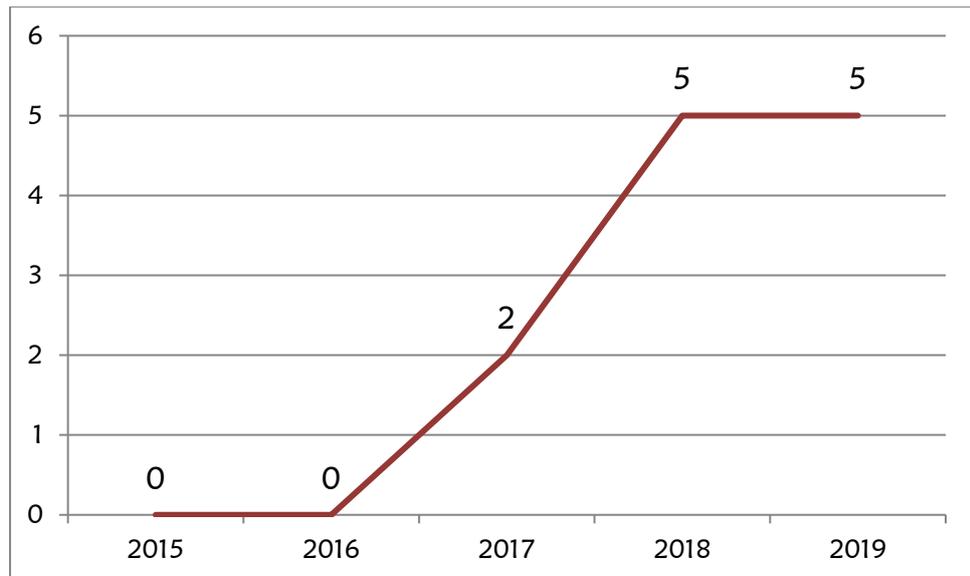
**6. Misi 6 : Memperkuat citra kreatif pada produk /jasa sebagai upaya pencitraan Kota Surakarta di mata dunia internasional**

Pada misi 6 ini memiliki tujuan Peningkatan citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta. Sasaran yang ingin dicapai atas tujuan tersebut yaitu meningkatnya citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta. Untuk mendukung pencapaian tujuan dan sasaran pada misi 6, terdapat 21 program yang dicanangkan. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pelaksanaan program selama tahun 2015-2019, jumlah program yang dapat dilaksanakan sebanyak 8 program, atau hanya sebesar 38,10% terlaksana, seperti yang tergambar dalam grafik berikut.



**Gambar 4.9 Jumlah Program yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019 dalam Mendukung Pencapaian Misi 6**

Jika dilihat berdasarkan jumlah program yang dilaksanakan setiap tahunnya, pada tahun 2015 dan 2016, tidak ada program yang dilaksanakan, kemudian pada tahun 2017 terdapat 2 program yang dilaksanakan. Jumlah program yang dilaksanakan paling banyak ditahun 2018 dan 2019 di mana pada tahun tersebut terdapat 5 program yang dilaksanakan. Jika digambarkan dalam grafik dapat dilihat di bawah ini.



**Gambar 4.10 Jumlah Program yang Dilaksanakan Setiap Tahun dalam Mendukung Pencapaian Misi 6**

Selengkapnya hasil penilaian terhadap program yang dilaksanakan dalam mendukung pencapaian misi 6 berdasarkan tujuan dan sarannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.6.**  
**Pelaksanaan Program yang Mendukung Misi 6 Pada Masing-Masing Sasaran**

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
Peningkatan citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta	Meningkatnya citra kreatif produk/jasa dari Kota Surakarta	Pengembangan kebijakan branding Surakarta sebagai Kota Kreatif	●	x	x	x	x	√	
		Pengembangan batik sebagai warisan budaya Kota Surakarta dan mengukuhkan Kota Surakarta sebagai Ibu Kota Batik yang peduli terhadap pelestarian lingkungan hidup	●	x	x	x	x	√	Disbud
		Memunculkan ide kreatif pada setiap event sehingga ada sesuatu yang baru yang bisa ditampilkan	●	x	x	√	√	√	Dispar Disbud
		Survei kepuasan Konsumen terhadap produk Kreatif Kota Surakarta	■	x	x	x	x	x	x
		Penyusunan Buku paket wisata terkait produk kreatif untuk promosi di tingkat lokal, nasional, dan internasional	●	x	x	x	√	x	Dispar
		Penganugerahan produk kreatif yang menjadi best brand kota solo (Solo Best Brand Creative Product)	■	x	x	x	x	x	x
		Survei Identifikasi produk Ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	x	√	x	x
		Pengembangan kreatifitas unggulan menjadi Icon Kota	■	x	x	x	x	x	x

Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
		Surakarta							
		Peningkatan Ketrampilan Forum Kawasan industri kreatif melalui peningkatan kualitas SDM	■	x	x	x	x	x	x
		Mempersiapkan berdirinya Pusat Desain Solo	■	x	x	x	x	x	x
		Mensinergikan lembaga terkait dan pelaku pariwisata dalam membuat kerjasama paket wisata	■	x	x	x	x	x	x
		Membentuk komunitas pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	x	√	x	
		Penataan publik space sebagai ruang kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan bagi usaha kecil Ekonomi kreatif Pendampingan manajemen bisnis Penjaminan untuk meningkatkan pengelolaan bisnis	●	x	x	x	x	●	Disdag
		Pelatihan Pembuatan Proposal usaha	■	x	x	x	x	x	x
		Pemberian skim Asuransi jaminan hari tua untuk pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	■	x	x	x	x	x	x
		Mendorong berdirinya lembaga keuangan mikro di sentra sentra ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Pendanaan alternative dalam penyediaan modal awal (start up)	■	x	x	x	x	x	x

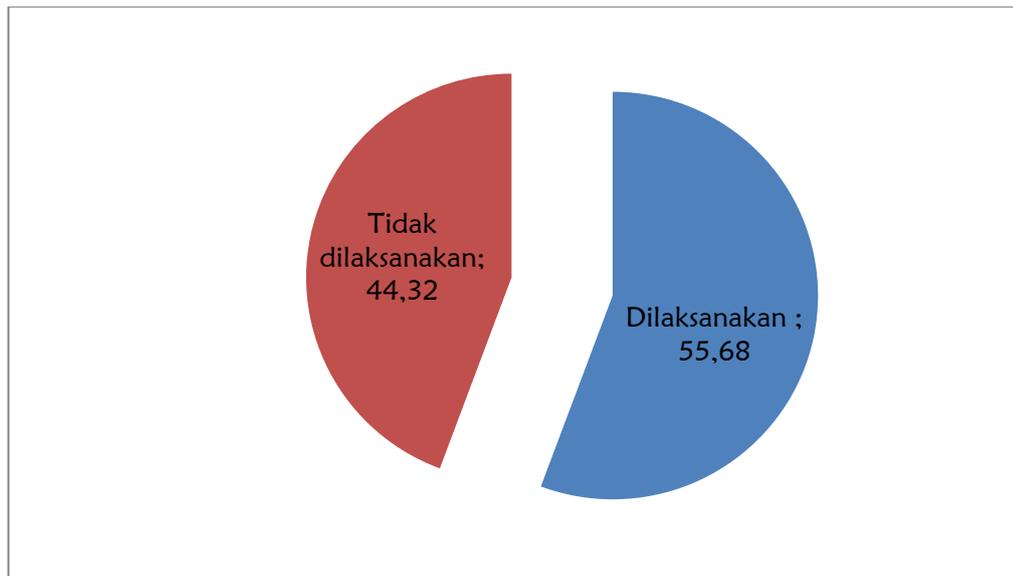
Tujuan	Sasaran	Program	Dilaksanakan / Tidak	Tahun Pelaksanaan					OPD
				2015	2016	2017	2018	2019	
		dan kredit mikro							
		Pemberian bantuan modal kerja bagi pelaku ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
		Workshop pengajuan kredit modal kerja bagi pelaku usaha dengan lembaga keuangan	■	x	x	x	x	x	x
		Sosialisasi dari lembaga keuangan terkait pembiayaan kegiatan ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	√	Diskop UKM

## B. Hasil Evaluasi Pencapaian Kinerja Roadmap Blueprint Ekonomi Kreatif

Roadmap pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta ditetapkan pencapaiannya untuk 10 tahun yang akan datang, yaitu dari tahun 2015-2025. Roadmap dibagi ke dalam 2 tahap pencapaian, yaitu Tahun 2015-2019 Sebagai Tahun Peletakan Pilar Pondasi Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Tahun 2020-2025 Sebagai Tahun pengembangan ekonomi kreatif dengan menekankan pencapaian daya saing. Kedua tahapan tersebut dikelompokkan ke dalam 7 pilar pondasi, yaitu :

1. Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif
2. Pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan
3. Teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat
4. Masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk kreatif lokal
5. Industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local
6. Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif
7. Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik.

Jumlah program/kegiatan roadma sebanyak 88 yang terbagi ke dalam 7 pilar, meliputi Pilar 1 sebanyak 31, Pilar 2 sebanyak 4, Pilar 3 sebanyak 9, Pilar 4 sebanyak 5, Pilar 5 sebanyak 18, Pilar 6 sebanyak 11, dan Pilar 7 sebanyak 10. Hasil rekap pelaksanaan program/kegiatan selama kurun waktu tahun 2015-2019 menunjukkan sebesar 55,68% atau 49 program/kegiatan yang dilaksanakan, sementara itu sisanya sebanyak 39 program/kegiatan atau 44,32% tidak dilaksanakan. Jika digambarkan dalam grafik seperti yang terlihat berikut.



Sumber data : hasil Survei 2020, diolah.

**Gambar 4.11 Persentase Pelaksanaan Program/Kegiatan Roadmap Selama Tahun 2015-2019**

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap pelaksanaan Roadmap Blueprint Ekonomi Kreatif Kota Surakarta selama tahun 2015-2019, menunjukkan jumlah program/kegiatan yang dilaksanakan persentasenya paling tinggi ada pada pilar 1 yaitu insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif dengan capaian sebesar 83,87%, dan 55,56% untuk pilar 5 yaitu industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local. Rekap jumlah program/kegiatan yang dilaksanakan selama lima tahun terakhir pada setiap pilar dapat dilihat pada tabel berikut.

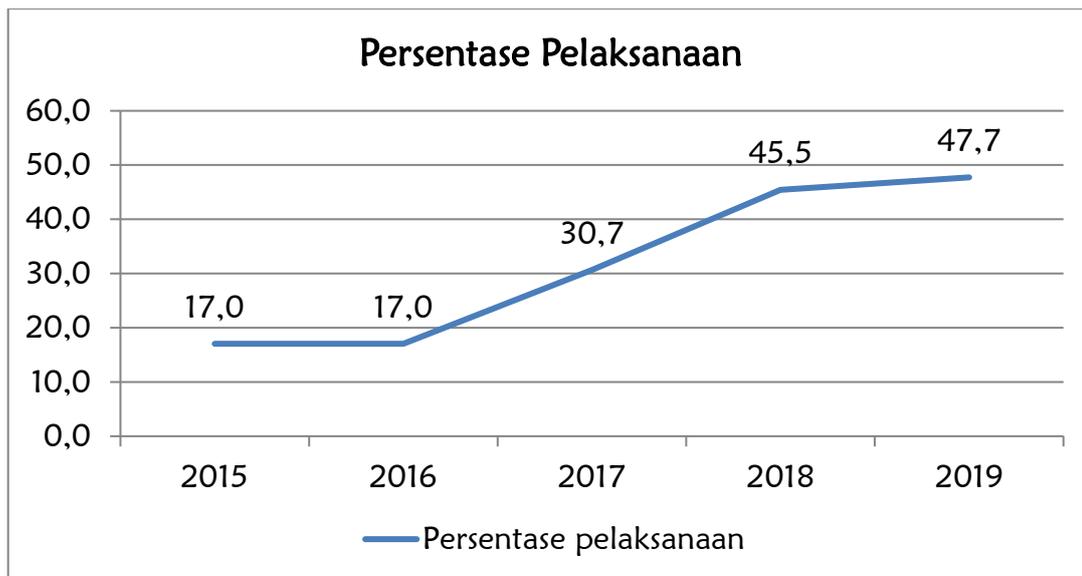
**Tabel 4.7.  
Rekap Program/Kegiatan Masing-Masing Pilar yang Dilaksanakan Selama Tahun 2015-2019**

No	7 Pilar Roadmap Ekonomi Kreatif	Jumlah Program/Kegiatan	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan	Persentase Pelaksanaan
1	Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif	31	26	5	83,87
2	Pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan	4	1	3	25,00

No	7 Pilar Roadmap Ekonomi Kreatif	Jumlah Program/ Kegiatan	Dilaksanakan	Tidak Dilaksanakan	Persentase Pelaksanaan
3	Teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat	9	4	5	44,44
4	Masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk kreatif lokal	5	2	3	40,00
5	Industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local	18	10	8	55,56
6	Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif	11	4	7	36,36
7	Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik	10	2	8	20,00
	<b>Jumlah</b>	<b>88</b>	<b>49</b>	<b>39</b>	<b>55,68</b>

Sumber data : hasil Survei 2020, diolah.

Jika dilihat Namun dilihat dari perkembangannya, tren pelaksanaan program/kegiatan yang ada dalam roadmap dilihat berdasarkan persentasenya mengalami peningkatan. Tahun 2015, jumlah program/kegiatan yang dilaksanakan sebesar 17,00%, meningkat menjadi 47,70% ditahun 2019. Hampir setiap tahun jumlah program/kegiatan yang dilaksanakan mengalami peningkatan.



Sumber data : hasil Survei 2020, diolah.

Rincian jumlah pelaksanaan program/kegiatan pada masing-masing pilar setiap tahunnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

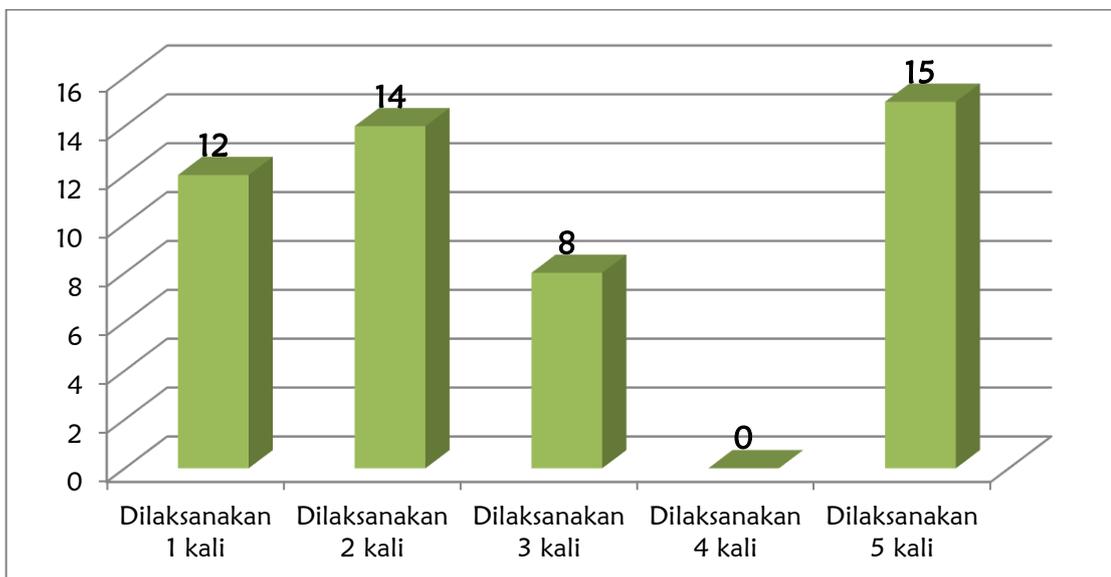
**Tabel 4.8.**  
**Jumlah Pelaksanaan Program/Kegiatan Masing-Masing Pilar Setiap Tahunnya**

No	7 Pilar Roadmap Ekonomi Kreatif	Jumlah Program/ Kegiatan	Jumlah Program/ Kegiatan yang Dilaksanakan				
			Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018	Tahun 2019
1	Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif	31	12	12	17	22	22
2	Pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan	4	1	1	1	1	1
3	Teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat	9	1	1	1	3	4
4	Masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk kreatif lokal	5	1	1	1	2	2
5	Industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local	18	0	0	5	8	9
6	Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif	11	0	0	1	3	2
7	Tercapainya tingkat	10	0	0	1	1	2

No	7 Pilar Roadmap Ekonomi Kreatif	Jumlah Program/ Kegiatan	Jumlah Program/ Kegiatan yang Dilaksanakan				
			Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017	Tahun 2018	Tahun 2019
	kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik						
	<b>Jumlah</b>	<b>88</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>27</b>	<b>40</b>	<b>42</b>

Sumber data : hasil Survei 2020, diolah.

Dari 46 program/kegiatan yang sudah dilaksanakan selama tahun 2015 s/d 2019, tidak semua program/kegiatan dilaksanakan setiap tahunnya. Berdasarkan hasil evaluasi, program/kegiatan yang setiap tahun secara berturut-turut dijalankan dari tahun 2015-2019 sebanyak 15 program/kegiatan. Jumlah program/kegiatan yang dijalankan hanya 1 kali selama lima tahun sebanyak 12 program/kegiatan dan yang 2 kali sebanyak 14 kegiatan. Tidak ada program/kegiatan yang dijalankan selama 4 kali berturut-turut.



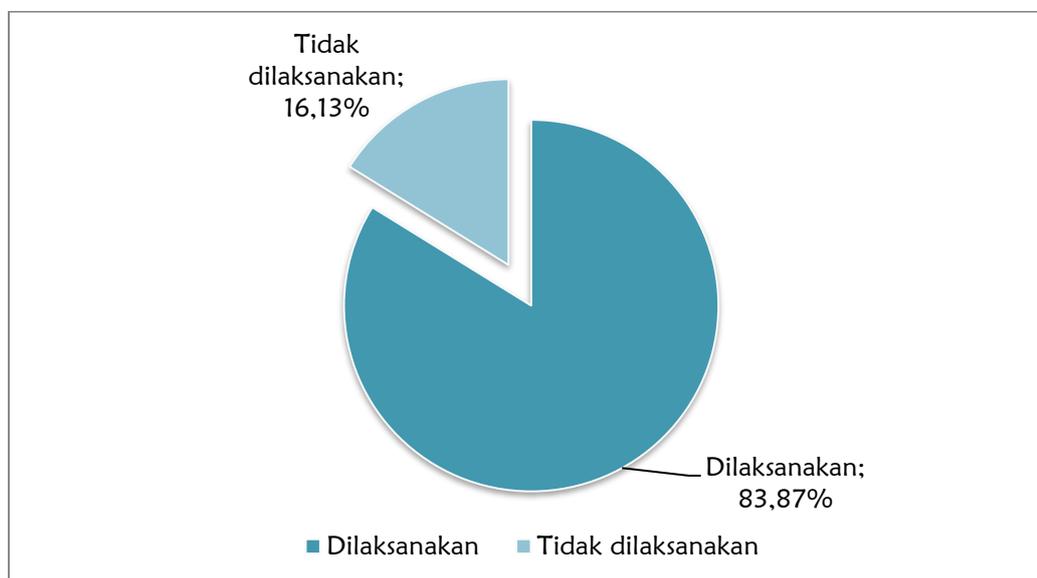
Sumber data : hasil Survei 2020, diolah.

**Gambar 4.12 Rutinitas Program/Kegiatan yang Dilaksanakan Setiap Tahunnya Selama Tahun 2015-2019**

Sementara itu, evaluasi capaian kinerja pelaksanaan program/kegiatan Roadmap Blueprint Ekonomi Kreatif disampaikan melalui uraian berikut :

## 1. Pilar 1 : Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif

Untuk mencapai insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif, dalam roadmap telah ditetapkan target 31 target program/kegiatan. Dari ke 31 program dan kegiatan tersebut, terdapat 26 (83,87%) program/kegiatan yang ada dalam roadmap yang dilaksanakan oleh perangkat daerah terkait di Kota Surakarta, dan 5 (16,13%) program/kegiatan yang tidak dilaksanakan. Perangkat daerah yang melaksanakan kegiatan roadmap, yaitu Dinas Perdagangan, Dinas Koperasi dan UKM, Dinas Pariwisata, Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian, dan Dinas Kebudayaan. Jika digambarkan dalam grafik dapat dilihat berikut ini.



Sumber data : hasil Survei 2020, diolah.

**Gambar 4.13 Pelaksanaan Program dan Kegiatan Roadmap Ekonomi Kreatif Mendukung Insan Kreatif Dengan Pola Pikir dan Moodset Kreatif Tahun 2015-2019**

Secara rinci, uraian program/kegiatan yang mendukung Insan Kreatif Dengan Pola Pikir dan Moodset Kreatif yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- 1) Pelatihan terkait menumbuhkembangkan kreatifitas dan penciptaan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif

Pelatihan terkait menumbuhkembangkan kreatifitas dan penciptaan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif dilaksanakan pada tahun 2017 dan tahun 2018 melalui Dinas Pariwisata Kota

Suakarta. Pelaksanaan kegiatan bekerjasama dengan ISI Kota Surakarta yang diharapkan semakin banyak potensi-potensi kreatif yang tumbuh di Kota Surakarta. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini salah satunya adalah berbagai pelaksanaan kegiatan yang berkaitan dengan ekonomi kreatif belum terkoordinasi, terutama pada kelompok-kelompok yang potensial kreatif untuk mendapatkan fasilitasi dan pengembangan dari pemerintah Kota.

2) Pengenalan product knowledge kreatifitas

Pengenalan product knowledge kreatifitas dilaksanakan pada tahun 2018 dan 2019 oleh Dinas Pariwisata melalui kegiatan aplikasi marketplace dan aplikasi ruang kreatif. Kegiatan ini untuk menciptakan ruang penumbuhan ide-ide kreatif yang akan mendukung pada pengembangan marketplace produk. Hambatan yang masih dihadapi dalam pelaksanaan pengenalan product knowledge kreatifitas yaitu proses sosialisasi masih relatif belum optimal baik dari sisi kualitas maupun kuantitas sasaran.

3) Menumbuhkembangkan kesadaran jiwa kewirausahaan masyarakat untuk mendukung ekonomi kreatif

Upaya menumbuhkembangkan kesadaran jiwa kewirausahaan masyarakat untuk mendukung ekonomi kreatif selama ini dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata dan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian Kota Surakarta. Kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata adalah Bincang-bincang kreatif yang terakhir kali dilaksanakan pada tahun 2018. Untuk kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian adalah pelatihan dasar bagi wirausaha baru (kraf, boga, jahit). Kegiatan pelatihan ini oleh Disnakerin dilaksanakan rutin setiap tahun melalui pendanaan dalam mendukung pengembangan kewirausahaan kreatif. Kegiatan juga dilakukan oleh Dinas Koperasi dan UKM melalui Fasilitasi pengembangan UMKM. Kegiatan ini dalam rangka meningkatkan perkembangan UMKM yang ada di Kota Surakarta.

4) Penguatan Sekolah Vokasi/ Keahlian

Pendidikan vokasi adalah pendidikan yang menunjang pada penguasaan keahlian terapan tertentu. Untuk kesempatan ini, Dinas Pariwisata memperkenalkan pendidikan seni dan pemutaran film. Kegiatan vokasi tersebut diperkenalkan pada tahun 2018 dengan melibatkan seniman dan pemutaran film untuk meningkatkan minat anak didik terhadap kegiatan seni kreatif dibidang perfilman.

5) Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi terkait Ekonomi Kreatif

Untuk mendukung pemanfaatan teknologi informasi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif, upaya yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata adalah dengan pelatihan sub sektor film animasi dan video dengan sasaran pada siswa/siswi SMK. Dalam lima tahun terakhir, kegiatan yang dilaksanakan oleh Dispar baru satu kali yaitu pada tahun 2017. Kendala yang dihadapi untuk pengembangan penguasaan teknologi dalam ekonomi kreatif kelompok muda adalah masih belum terbentuk dalam satu wadah komunitas yang memudahkan untuk koordinasi dan pengembangan.

Selain itu pelatihan pemanfaatan teknologi informasi juga dilaksanakan oleh Disnakerin, yang mana setiap tahun dilaksanakan. Bentuk pelatihan yang diselenggarakan oleh Disnakerin adalah pelatihan E - Comm dan Booth Camp, peserta IKM Kretif konvensional dan IKM Kreatif Digital. Untuk mendukung kegiatan ini rata-rata anggaran setiap tahunnya adalah sebesar 90 juta untuk sasaran sebanyak 40 orang. Kendala yang masih dihadapi sampai saat ini adalah pelaksanaan kegiatan belum memperhatikan kebutuhan hulu dan hilir, tumpang tindihnya kewenangan antara perangkat daerah dalam pelaksanaan, dan data peserta yang belum tervalidasi dengan dinas lain.

6) Workshop Penyusunan Modul terkait pendidikan Ekonomi Kreatif

Kegiatan workshop penyusunan modul terkait pendidikan ekonomi kreatif masih sebatas pada penyusunan modul untuk materi penyuluhan ekonomi kreatif ke SMK dan untuk kegiatan PBJ (Penyuluhan Bimbingan Jabatan). Modul materi didalamnya lebih

cenderung pada materi pengembangan kewirausahaan yang mendorong pada pengembangan inovasi maupun kreativitas. Kegiatan ini dilaksanakan oleh Disnakerin dan secara rutin dilaksanakan.

7) Penyusunan Program Pendampingan terhadap lembaga pendidikan yang dilakukan oleh Akademisi perguruan Tinggi

8) Inventarisasi zona, produk dan insan kreatif di Kota Surakarta

Pelaksanaan inventarisasi zona, produk dan insan kreatif di Kota Surakarta dilakukan oleh Dinas Pariwisata, Dinas Koperasi, UNS, Bekraft dan Disporapar Provinsi sesuai tugas dan kewenangannya masing-masing. Kegiatan ini dalam rangka identifikasi wilayah kegiatan ekonomi kreatif, pelaku ekonomi kreatif dan jenis produk ekonomi kreatif yang akan dijadikan sebagai database profil pelaku dan produk ekonomi kreatif. Permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan tersebut adalah banyaknya pelaku ekonomi kreatif yang tidak aktif untuk menjadi kelompok ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

9) Penciptaan spot – spot pengembangan kreatifitas

Kegiatan ini dalam rangka membuka ruang-ruang kreatif yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Lokasi-lokasi strategis atau potensial menjadi bahan kajian bagi Dinas Pariwisata untuk dapat dijadikan alternatif ruang kreatif, atau dapat diinformasikan ke pelaku ekonomi kreatif. Sampai saat ini, kendala yang dihadapi adalah masih banyak ruang kreatif yang tersedia dan belum dimanfaatkan. Kegiatan penciptaan spot – spot pengembangan kreatifitas secara teknis belum dikembangkan baru dilakukan kajian saja pada tahun 2018.

10) Penyusunan Agenda Rutin Pelatihan SDM Kreatif

Agenda rutin pelatihan SDM Kreatif disusun pada tahun 2017 dan 2018 oleh Dinas Pariwisata, sedangkan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian kegiatan tersebut dilakukan setiap tahun sejak tahun 2015. Agenda ini disusun untuk menentukan jenis-jenis kegiatan peningkatan SDM kreatif pada tahun berikutnya. Adanya penyusunan agenda rutin pelatihan SDM kreatif ini diharapkan pelatihan SDM sesuai dengan kebutuhan dari pelaku ekonomi kreatif dan dapat dihasilkan kebutuhan sasaran

lebih tepat. Agenda rutin pelatihan SDM yang disusun Disnakerin meliputi

- Pelatihan kewirausahaan dasar, Pelatihan kewirausahaan lanjutan, pelatihan IKM Kreatif lanjutan, pelatihan kerja dan pelatihan IKM Kreatif Digital.
- Pelatihan Perhotelan, Pelatihan Otomasi, Pelatihan rajut, pelatihan perca, pelatihan packing, pelatihan labeling, pelatihan lukis botol dll.

11) Penyiapan tenaga kerja yang kompeten di bidang industri kreatif

Tenaga kerja yang kompeten menjadi syarat utama dalam mendukung industri kreatif. Pengembangan industri kreatif dengan didukung tenaga yang kompeten akan mampu menghasilkan produk yang inovatif. Produk inovatif akan mampu bersaing dengan produk lain dengan jenis yang sama. Kegiatan penyiapan tenaga kerja yang kompeten di bidang industri kreatif dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata baru satu kali pada tahun 2018, sedangkan oleh Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dilaksanakan setiap tahun sejak tahun 2015 sampai tahun 2019. Kendala yang dihadapi dalam kegiatan ini pertama kepesertaan yang harus KTP Surakarta, padahal banyak pelaku industri kreatif yang melaksanakan kegiatan industrinya di Surakarta, kedua data belum tervalidasi antar dinas dan belum ada kejelasan kewenangan tentang pelatihan, target, sasaran yang dibebankan pada setiap dinas.

12) Pendampingan terhadap Penyediaan SDM Kreatif oleh Pemerintah Daerah Bekerjasama dengan Perguruan tinggi

Dalam mendukung penyediaan SDM kreatif, pemerintah daerah melakukan kerjasama dengan perguruan tinggi untuk memberikan pendampingan terhadap pelaku ekonomi kreatif maupun pada yang potensial menjadi pelaku ekonomi kreatif. Kegiatan ini dilakukan oleh Dinas Pariwisata pada tahun 2017 dan 2018. Diharapkan melalui kerjasama ini terdapat sinergi antara pemerintah daerah dengan Perguruan Tinggi dalam mendukung pengembangan ekonomi Kreatif di Kota Surakarta.

- 13) Pengiriman delegasi insan kreatif berbakat acara tingkat nasional dan internasional

Untuk mendongkrak promosi produk kreatif Kota Surakarta, pada tahun 2018 dan 2019, pemerintah Kota Surakarta melalui Dinas Pariwisata melakukan pengiriman delegasi insan kreatif berbakat acara tingkat nasional dan internasional. Melalui pengiriman ini diharapkan menjadi pengalaman bagi pelaku ekonomi kreatif untuk terus mengembangkan produknya dan mampu bersaing dengan produk lainnya. Selain itu, melalui pengiriman ini juga dapat memberikan inspirasi untuk terus melakukan inovasi produk.

- 14) Festival budaya solo dengan mengundang tamu kehormatan dari luar
- Beberapa kegiatan festival budaya solo dengan mengundang tamu kehormatan dari luar yang sudah dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan pada tahun 2018 dan 2019 adalah :

- International Gamelan Festival
- Kirab 1001 keris (diikuti dari Solo Raya)

Sementara itu, kegiatan festival budaya solo dengan mengundang tamu kehormatan dari luar yang rutin dilaksanakan setiap tahun meliputi :

- Kegiatan Srawung Seni Sakral (menampilkan kesenian yang bernuansa sakral/doa-doa dari Kota Solo , dari beberapa daerah di luar Kota Solo dan kesenian dari Luar Negeri
- Kegiatan Sura Bulan Kebudayaan (menampilkan kesenian dari Kota Solo dan dari beberapa daerah di luar Kota Solo dan kesenian dari Luar Negeri
- Kegiatan Festival Singo Barong (menampilkan kesenian Reog Singo barong dari Solo Raya, Ponorogo, Jakarta, Semarang
- Kegiatan Solo Keroncong Festival (yang diikuti dari Solo Raya, Semarang, Bandung, Lampung, Jakarta)
- Festival Hadrah (diikuti dari Solo Raya, perwakilan dari kecamatan se kota Surakarta dan Forum Hadrah)
- Festival Dalang Cilik Tingkat Nasional

- HUT Wayang Orang Sriwedari (mengundang bintang tamu pemain wayang orang dari Jakarta, Semarang, Surabaya, Yogyakarta)
- Haul Habib Ali Bin Muhammad Al-Habsyi

15) Penyelenggaraan Lomba desain kreatif

Dalam rangka menunjang kegiatan kreatif di Kota Surakarta, pada tahun 2019 dilaksanakan kegiatan lomba desain kreatif oleh Dinas Pariwisata dan Disnakerin. Penyelenggaraan kegiatan untuk memunculkan potensi-potensi kreatif pada sektor desain, sehingga inovasi-inovasi yang ada pada pelaku ekonomi kreatif dapat dipromosikan. Pada tahun 2019, kegiatan lomba desain kreatif dilaksanakan pada desain souvenir/oleh-oleh khas solo dan desain batik.

16) Penyusunan Agenda Program Creative Entrepreneurship

Agenda Program Creative Entrepreneurship di Kota Surakarta telah disusun oleh Dinas Pariwisata pada tahun 2018. Agenda ini menggambarkan Program Creative Entrepreneurship yang akan dilaksanakan di Kota Surakarta, baik yang dilaksanakan oleh internal maupun yang dilaksanakan melalui kerjasama dengan pihak lain.

17) Menyusun standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta

Penyusunan standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta sebagai dasar dalam melakukan identifikasi dan pendataan terhadap pelaku ekonomi kreatif. Standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif disusun pada tahun 2018 dan 2019 oleh Dinas Pariwisata. Standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif ini salah satunya mengacu pada pengembangan inovasi, penggunaan teknologi dan pematenan hak intelektual/ produk. Kegiatan ini bekerjasama dengan Bekraft, UNS, dan Dispora.

18) Pemberian penghargaan terhadap pelaku industri kecil kreatif

Upaya memberikan motivasi terhadap perkembangan pelaku ekonomi kreatif salah satunya pemberian penghargaan terhadap pelaku industri kecil kreatif. Penghargaan ini secara rutin diberikan oleh Disnakerin dari

tahun 2015-2019. Dalam pemberian penghargaan ini, kendala yang dihadapi adalah untuk menghasilkan peserta yang sesuai kriteria, waktu yang dibutuhkan cukup panjang, yaitu mulai dari seleksi administrasi, penjurian dan final anggaran. Kemudian hal yang masih belum optimal yaitu dalam dalam penyelenggaraan acara.

19) Program pelatihan terpadu kolaborasi wirausaha kreatif dengan Lembaga Pelatihan dan Pendidikan yang ada di Surakarta

Program pelatihan terpadu kolaborasi wirausaha kreatif dengan Lembaga Pelatihan dan Pendidikan yang ada di Surakarta dilaksanakan pada tahun 2017 dan tahun 2019, dengan kegiatan sebagai berikut :

- Pelatihan memasak, higienitas dalam memasak, teknik penyajian yang menarik. Peserta pelatihan adalah pedagang kuliner di shelter se Kota Surakarta. Outputnya adalah pedagang mendapatkan pengetahuan tentang penyajian makanan yang menarik dan pentingnya higienitas. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tahun 2017.
- Pelatihan Prosedur Ekspor bekerjasama dengan Balai Besar Pendidikan dan Pelatihan Ekspor Indonesia. Dengan peserta yang terlibat pelaku usaha potensial ekspor sejumlah 30 orang. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tahun 2019.
- Pelatihan Bisnis Online Ekspor bekerjasama dengan Balai Besar Pendidikan dan Pelatihan Ekspor Indonesia. Peserta yang terlibat pelaku usaha potensial ekspor sebanyak 30 orang. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tahun 2019.

20) Transfer pengetahuan dan pengalaman sukses melalui proses pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan transfer pengetahuan dan pengalaman sukses melalui proses pembelajaran dilakukan oleh Dinas Pariwisata melalui kegiatan bincang-bincang kreatif. Kegiatan ini dengan tema saling berbagi antar pelaku ekonomi kreatif mengenai berbagai pengalaman dalam pengembangan kegiatan usaha kreatif. Kegiatan tersebut sudah

berjalan dari tahun 2017-2019, yang diharapkan akan terus berjalan agar transfer pengetahuan dan pengalaman sukses antar pelaku ekonomi kreatif dapat terdokumentasikan.

21) Harmonisasi dan sinergitas antar pelaku ekonomi kreatif

Pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta masih terkendala oleh koordinasi dan sinergitas antar pelaku. Untuk meminimalisir permasalahan tersebut, Dinas Pariwisata mencoba memfasilitasi dengan forum diskusi ekraft, kolaborasi kreatif, jambore kreatif. Kegiatan forum ini telah berjalan dari tahun 2017-2019, dan diupayakan akan terus dilakukan agar sinergi antar pelaku semakin membaik.

22) Penyusunan Dokumentasi profil industri kreatif surakarta

Dokumentasi profil industri kreatif Kota Surakarta sudah mulai disusun pada tahun 2017. Pendokumentasian industri kreatif ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi oleh Dinas Pariwisata. Namun saat ini masih terkendala karena aplikasi masih dalam proses pembaharuan. Sementara itu, Disnakerin juga mulai melakukan pendokumentasian data industri kreatif pada tahun 2019, dan sampai tahun 2020 ini prosesnya masih berjalan.

23) Inventarisasi event budaya terkait pemasaran produk kreatif ke tingkat nasional maupun internasional melalui internet

Untuk mendorong promosi produk kreatif pada even budaya di Kota Surakarta, Dinas Kebudayaan sejak tahun 2015 melakukan Inventarisasi event budaya terkait pemasaran produk kreatif ke tingkat nasional maupun internasional melalui internet. Kegiatan ini diharapkan berbagai even budaya yang ada dan dimiliki oleh Kota Surakarta semakin dikenal dan menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung dan menikmati berbagai even budaya yang diselenggarakan setiap tahun. Even-even budaya yang dipasarkan meliputi Festival Dalang Cilik, Festival Wayang Bocah, Pentas Wayang Kulit , Festival Hadrah, Festival Dolanan Bocah, Festival Singo Barong, Solo Keroncong Festival, Solo Menari, Solo Gamelan Festival, Mapak Suro, Srawung

Seni Sakral, Suro Bulan Kebudayaan (Nutup Suro), Festival Kethoprak, Kirab 1001 Keris, Jamasan Pusaka,

24) Meningkatkan jejaring dan kerjasama antar insan kreatif

Dalam rangka memperluas jaringan dan kerjasama antar insan kreatif, Dinas Pariwisata melaksanakan kegiatan Jambore Ekraft Auto Camp yang dilaksanakan pada tahun 2018 dan 2019. Dinas Perdagangan pada tahun 2019 dalam bentuk sosialisasi peluang pasar perdagangan luar negeri bekerjasama dengan Kementrian Perdagangan. Peserta adalah Asosiasi pelaku usaha, alumni pelatihan dan perusahaan/pelaku ekspor dengan. Sementara itu Disnakerin dalam bentuk Temu Bisnis, TECHNOLINK dan pelatihan lanjutan yang diselenggarakan setiap tahun.

25) Kolaborasi event-event yang ada dikemas dalam satu event besar yang memberikan multiplier effect yang besar bagi seluruh pelaku ekonomi kreatif.

Untuk mendorong promosi menggunakan event yang ada di Kota Surakarta, dilaksanakan kegiatan Kolaborasi event-event yang ada dikemas dalam satu event besar. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan dampak yang luas dalam menghidupkan kegiatan ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Even ini dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata pada tahun 2018 dan 2019 melalui kegiatan Jambore Ekraft Bekraft Festival. Kegiatan ini menghadirkan seluruh pelaku ekonomi kreatif beserta dengan produknya dalam rangkaian jambore. Sementara itu, yang diselenggarakan Dinas Kebudayaan dalam dua tahun terakhir ini meliputi du even besar, yaitu :

- Tahun 2018, Kegiatan Solo Menari 5000 penari Gambyong (kegiatan ini memberikan multiplier effect yang besar bagi pengrajin/home industri batik, pengrajin pembuat sampur, pengrajin pembuat kain kemben jumputan, pengrajin perhiasan, salon-salon dan perias, pengrajin pembuat sanggul, karena 5000 penari Gambyong diharuskan untuk memakai pakaian tari

Gambyong, rias, memakai sanggul, berkain batik, kemben jumputan dan memakai sampur)

- Tahun 2019, Kegiatan Solo Menari 5000 penari Jaranan (kegiatan ini memberikan multiplier effect yang besar bagi pengrajin/home industri batik, penjahit, pengrajin kuda kepang, perias, pedagang kecil, parkir,

#### 26) Membangun kemitraan pelaku usaha kreatif

Upaya membangun kemitraan pelaku usaha kreatif yang sudah dilaksanakan sampai tahun 2019 oleh Disnakerin dan Disperindag. Kegiatan yang dilaksanakan oleh Disnakerin rutin setiap tahun, yang meliputi kegiatan Temu Bisnis, TECHNOLINK dan pelatihan lanjutan, dan Industry Innovation Award, sedangkan Disperindag menyelenggarakan pengembangan Kelembagaan Kerjasama Kemitraan.

Selengkapnya pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif dalam mendukung Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif selama tahun 2015-2019 dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.9.**  
**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Perwujudan Insan kreatif Dengan Pola Pikir dan Moodset Kreatif Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>Pilar 1 : Insan kreatif dengan pola pikir dan moodset kreatif</b>							
1	Pelatihan terkait menumbuhkembangkan kreatifitas dan penciptaan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	x	Dispar
2	Penguatan Kurikulum Kewirausahaan sebagai dasar kreatifitas	■	x	x	x	x	x	x
3	Pengenalan product knowladge kreatifitas	●	x	x	x	√	√	Dispar
4	Menumbuhkembangkan kesadaran jiwa kewirausahaan masyarakat untuk mendukung ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	√	Dispar Disnakerin Diskop UKM
5	Penguatan Sekolah Vokasi/ Keahlian	●	x	x	x	x	√	Dispar

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
6	Pelatihan pemanfaatan Teknologi Informasi terkait ekonomi kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
7	Pelatihan tenaga pendidik terkait program pengenalan Ekonomi Kreatif di sekolah-sekolah	■	x	x	x	x	x	x
8	Memfasilitasi peningkatan Pendirian sekolah berkeahlian khusus	■	x	x	x	x	x	x
9	Workshop Penyusunan Modul terkait pendidikan Ekonomi Kreatif	●	√	√	√	√	√	Disnakerp erin
10	Penyusunan Program Pendampingan terhadap lembaga pendidikan yang dilakukan oleh Akademisi perguruan Tinggi	●	x	x	x	x	√	Dispar
11	Workshop teknik membuat batik dan Proses Produksi Batik oleh lembaga pendidikan formal	■	x	x	x	x	x	x
12	Inventarisasi zona, produk dan insan kreatif di Kota Surakarta	●			√	√	√	Dispar
13	Penciptaan spot – spot pengembangan kreatifitas	●	x	x	x	√	x	Dispar
14	Penyusunan Agenda Rutin Pelatihan SDM kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
15	Penyiapan tenaga kerja yang kompeten di bidang industri kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
16	Pendampingan terhadap Penyediaan SDM kreatif oleh Pemerintah daerah bekerjasama dengan Perguruan tinggi	●	x	x	√	√	x	Dispar
17	Pengiriman delegasi insan kreatif berbakat acara tingkat nasional dan internasional	●	x	x	x	√	√	Dispar
18	Festival budaya solo dengan mengundang tamu kehormatan dari luar	●	√	√	√	√	√	Dispar Disbud
19	Penyelenggaraan Lomba desain kreatif.	●	x	x	x	x	√	Dispar
20	Penyusunan Agenda Program Creative Entrepreneurship	●	x	x	x	√	x	Dispar
21	Festival Batik Kreasi tingkat internasional	■	x	x	x	x	x	x

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
22	Menyusun standar kompetensi pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	x	√	√	Dispar
23	Pemberian penghargaan terhadap pelaku industri kecil kreatif	●	√	√	√	√	√	Disnakerin
24	Program pelatihan terpadu kolaborasi wirausaha kreatif dengan Lembaga Pelatihan dan Pendidikan yang ada di Surakarta	●	x	x	√	x	√	Disdag
25	Transfer pengetahuan dan pengalaman sukses melalui proses pembelajaran	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
26	Harmonisasi dan sinergitas antar pelaku ekonomi kreatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
27	Penyusunan Dokumentasi profil industri kreatif surakarta	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin
28	Inventarisasi event budaya terkait pemasaran produk kreatif ke tingkat nasional maupun internasional melalui internet	●	x	x	√	√	√	Disbud Dispar
29	Meningkatkan jejaring dan kerjasama antar insan kreatif	●	x	x	x	√	√	Dispar Disdag
30	Kolaborasi event-event yang ada dikemas dalam satu event besar yang memberikan multiplier effect yang besar bagi seluruh pelaku ekonomi kreatif.	●	x	x	x	√	√	Dispar Disbud
31	Membangun kemitraan pelaku usaha kreatif	●	√	√	√	√	√	Disnakerin Disdag

## 2. Pilar 2 : Pemanfaatan Bahan Baku Lokal Secara Efektif Bagi Industri Di Bidang Ekonomi Kreatif Dan Ramah Lingkungan

Dalam rangka mendukung pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan, dalam roadmap telah ditetapkan target 4 target pogram/kegiatan. Dari ke 4 program/kegiatan tersebut, hanya 1 program/kegiatan yang ada dalam

roadmap yang dilaksanakan oleh perangkat daerah terkait di Kota Surakarta selama tahun 2015-2019, adapun sisanya 4 program/kegiatan yang tidak dilaksanakan. Program/kegiatan tersebut yaitu antisipasi dampak ekonomi kreatif terhadap lingkungan hidup (sampah, kebisingan, kemacetan). Program/kegiatan dilaksanakan oleh Disnakerin setiap tahun selama tahun 2015-2019.

**Tabel 4.10.**  
**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Pilar Pemanfaatan Bahan Baku Lokal Secara Efektif Bagi Industri Di Bidang Ekonomi Kreatif Dan Ramah Lingkungan Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>Pilar 2 : Pemanfaatan bahan baku lokal secara efektif bagi industri di bidang ekonomi kreatif dan ramah lingkungan</b>							
1	Antisipasi dampak ekonomi kreatif terhadap lingkungan hidup (sampah, kebisingan, kemacetan)	●	√	√	√	√	√	Disnakerin
2	Mengembangkan penelitian pengolahan bahan alami	■	x	x	x	x	x	x
3	Meningkatkan kesadaran penggunaan sumberdaya terbarukan dan penggunaan energi terbarukan	■	x	x	x	x	x	x
4	Pelatihan pemanfaat teknologi terbarukan bagi pelaku usaha kreatif	■	x	x	x	x	x	x

### 3. Pilar 3 : Teknologi Yang Mendukung Penciptaan Kreasi Dan Terjangkau Oleh Masyarakat

Untuk mendukung pilar ke 3 yaitu teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat, dalam Roadmap ditetapkan target sebanyak 9 program/kegiatan. Dari 9 program/kegiatan tersebut, yang dilaksanakan selama rentang lima tahun tersebut sebanyak 4 program/kegiatan, yang meliputi :

- 1) Koordinasi antar elemen pendukung ekonomi kreatif dan paket pengembangan ekonomi kreatif.

Program/kegiatan ini dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata pada tahun 2018 dan 2019 melalui co-branding, merupakan salah satu bentuk strategi pemasaran yang bisa mendiferensiasikan (*differentiation*) dan memberikan keunggulan bersaing (*competitive advantages*) suatu produk dan mampu merebut hati konsumen. Penerapan co-branding diharapkan mampu meningkatkan *brand equity* nya, di mana merek-merek produk yang berkolaborasi tentu telah memiliki ekuitas merek yang cukup tinggi.

- 2) Meningkatkan fungsi inkubator bisnis sebagai sarana penciptaan usahawan kreatif

Program/kegiatan ini dilaksanakan dengan kegiatan pelatihan bootcamp pada tahun 2019. Bootcamp merupakan latihan hard skill yang materinya berkaitan dengan industri di bidang keahlian masing-masing peserta. Dengan pelatihan ini, tentu bisa meningkatkan peluang untuk mengembangkan karier. Metode ini dalam rangka meningkatkan daya saing, semangat berkompetisi, keunikan, *passion* serta energi dalam mencapai tujuan usaha yang ditekuni oleh peserta.

- 3) Peningkatan konektifitas dan penciptaan bersama (co-creations)

Program/kegiatan ini dilaksanakan oleh Dina Pariwisata melalui kegiatan Kolaborasi Kreatif pada tahun 2018 dan 2019. Kegiatan ini dengan melibatkan berbagai pelaku ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Kegiatan ini dalam rangka upaya sinergi antar pelaku ekonomi kreatif yang memiliki fokus bisnis berbeda untuk dapat saling membantu dalam pengembangan bisnis masing-masing. Namun sampai saat ini kendala yang dihadapi adalah belum optimalnya kolaborasi antar sektor yang seharusnya saling mendukung dalam perluasan cakupan bisnis maupun memperbesar skala bisnis pelaku ekonomi kreatif.

- 4) Memberikan bantuan modal dan peralatan sebagai insentif bagi usaha pendukung ekonomi kreatif

Pemberian bantuan permodalan dan peralatan bagi pelaku usaha dalam rang mendukung ekonomi kreatif tercatat setiap tahun diberikan oleh Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian (Disnakerin) dan Dinas

Kebudayaan. Disnakerin memberikan bantuan kepada peserta yang mengikuti pelatihan untuk meningkatkan motivasi dalam pengembangan usahanya. Sementara itu, Dinas Kebudayaan secara rutin memberikan bantuan kepada kelompok-kelompok seni seperti sanggar seni, paguyuban seni dan grup seni yang ada di Kota Surakarta.

**Tabel 4.11.**  
**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Teknologi Yang Mendukung Penciptaan Kreasi Dan Terjangkau Oleh Masyarakat Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>Pilar 3 : Teknologi yang mendukung penciptaan kreasi dan terjangkau oleh masyarakat</b>							
1	Inventarisasi Teknologi yang digunakan dalam industri kreatif kota Surakarta	■	x	x	x	x	x	x
2	Koordinasi antar elemen pendukung ekonomi kreatif dan paket pengembangan ekonomi kreatif.	●	x	x	x	√	√	Dispar
3	Penciptaan teknologi untuk Pengembangan Industri Kreatif	■	x	x	x	x	x	x
4	Meningkatkan fungsi inkubator bisnis sebagai sarana penciptaan usahawan kreatif	●	x	x	x	x	√	Disnakerin
5	Perbaikan infrastruktur telekomunikasi serta akses terhadap pengetahuan dan teknologi media	■	x	x	x	√	√	Dispar
6	Peningkatan konektifitas dan penciptaan bersama (co-creations)	●	x	x	x	√	√	Dispar
7	Penyusunan naskah akademik Pengembangan ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
8	Penyusunan dan review Regulasi terkait ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
9	Memberikan bantuan modal dan peralatan sebagai insentif bagi usaha pendukung ekonomi kreatif	●	√	√	√	√	√	Disnakerin Disbud

#### 4. Pilar 4 : Masyarakat Yang Menghargai HKI dan Mengkonsumsi Produk Kreatif Lokal

Dalam rangka mendukung pilar masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk kreatif lokal, terdapat 5 program/kegiatan yang ditargetkan dapat dilaksanakan selama periode 2015-2019. Dari kelima program/kegiatan tersebut, selama lima tahun terakhir yang sudah dilaksanakan sebanyak 2 program/kegiatan yang meliputi :

1) Mengkampanyekan kesadaran akan HKI dan pemanfaatannya

Untuk mendorong kesadaran masyarakat sebagai pelaku ekonomi kreatif, pemerintah Kota Surakarta telah melaksanakan kegiatan sosialisasi setiap tahunnya. Pelaksanaan sosialisasi diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata sejak tahun 2018 dan 2019, sedangkan yang dilakukan oleh Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian baru dilaksanakan pada tahun 2019. Selain sosialisasi, juga menerima konsultasi berkaitan dengan informasi HKI yang dilaksanakan di kantor.

2) Pengurusan HKI bagi produk inovatif

Pengurusan HKI untuk produk inovatif yang sudah berjalan saat ini difasilitasi oleh tiga perangkat daerah, yaitu Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian, Dinas Pariwisata dan Dinas Koperasi UKM. Fasilitas HKI yang diselenggarakan oleh Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dilaksanakan setiap tahun dan saat ini baru 5 yang terfasilitasi. Fasilitas oleh Dinas Koperasi UKM dilaksanakan pada tahun 2018 dan tercatat yang mendapatkan fasilitas sebanyak 181 UKM. Sementara itu, fasilitas yang dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata pada dua tahun terakhir, yaitu tahun 2018 dengan jumlah yang difasilitasi sebanyak 327 dan tahun 2019 sebanyak 10 pendaftar.

Tabel 4.12.

**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Masyarakat Yang Menghargai HKI dan Mengkonsumsi Produk Kreatif Lokal Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	Pilar 4 : Masyarakat yang menghargai HKI dan mengkonsumsi produk							

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>kreatif lokal</b>							
1	Mengkampanyekan kesadaran akan HKI dan pemanfaatannya	●	x	x	x	√	√	Dispar Disnakerin Diskop UKM
2	Standarisasi produk melalui hak patent	x	x	x	x	x	x	x
3	Pengurusan HKI bagi produk inovatif	●	√	√	√	√	√	Dispar Disnakerin Diskop UKM
4	Meningkatkan kesadaran penggunaan produk kreatif disemua lapisan masyarakat	■	x	x	x	x	x	x
5	Inovasi produk, diferensiasi produk dan modifikasi produk industri kreatif	■	x	x	x	x	x	x

## 5. Pilar 5 : Industri yang Unggul di Pasar, Dengan Peran Dominan Wirausahawan Lokal

Untuk mendukung pilr 5 dalam rangka pencapaian Industri yang Unggul di Pasar, Dengan Peran Dominan Wirausahawan Lokal, program/kegiatan yang ditargetkan dalam Roadmap Ekonomi sebanyak 18 program/kegiatan, dan yang dapat terlaksana sampai dengan tahun 2019 sebanyak 9 program/kegiatan yang

### 1) Pembangunan zona kreatif di Kota Surakarta

Pembangunan zona kreatif di Kota Surakarta pada tahun 2018 sudah dimulai dengan melakukan pemetaan oleh Dinas Pariwisata. Hasil pemetaan tersebut antara lain pada tahun 2019 yang ditetapkan sebagai zona ekonomi kreatif adalah Pembayun ndalem Joyokerto. Dari sisi sarana prasarana masih perlu banyak pembenahan karena sampai saat ini tercatat baru 40% zona ekonomi kreatif dalam kondisi baik.

### 2) Survei Identifikasi produk Ekonomi kreatif Kota Surakarta

### 3) Pembuatan tempat yang representatif untuk display produk kreatif

Upaya melakukan promosi produk ekonomi kreatif adalah dengan menyediakan tempat untuk mendisplay berbagai produk ekonomi

kreatif. Pada tahun 2019, Dinas Pariwisata dan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian merintis lokasi sebagai display produk yaitu di Kecamatan Semanggi yaitu Sentra Ikm Kreatif Semanggi Harmoni. Karena lokasi ini baru masih perlu banyak peningkatan fasilitas terutama dalam menghadirkan daya tarik bagi yang datang ke lokasi tersebut.

4) Workshop Pemasaran secara Online

Untuk menunjang pengembangan pelaku ekonomi kreatif dalam meningkatkan pasar produknya, salah satu yang dilakukan adalah dengan peningkatan pengetahuan melalui workshop pemasaran online. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian selama tahun 2018 dan 2019 dengan nama kegiatan workshop ecomerce bagi pelaku ekraft, pelatihan markatplace dan pelatihan e commerce.

5) Pelatihan Pembuatan Web bagi pelaku usaha kreatif

Dalam rangka mendukung penggunaan teknologi dan informasi dalam marketing produk, dilaksanakan pelatihan pembuatan Web bagi pelaku usaha kreatif melalui kegiatan pelatihan e commerce. Kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian selama tahun 2018 dan 2019 diharapkan pelaku ekonomi kreatif dapat secara mandiri membangun aplikasi berbasis web dalam memperkenalkan atau mempromosikan produknya kepada pasar.

6) Mengembangkan pemasaran yang kreatif untuk produk kreatif

Upaya pengembangan pasar produk kreatif dilakukan oleh Dinas pariwisata dengan menyediakan e katalog dan aplikasi marketplace. Fasilitasi ini diharapkan produk ekonomi kreatif mendapatkan fasiitas marketing secara luas. Namun yang masih menjadi kendala saat ini adalah masih sedikitnya produk yang masuk dalam e katalog maupun aplikasi marketplace. Selain itu, Dinas Koperasi dan UKM juga melakukannya melalui kegiatan Penyelenggaraan promosi produk UKM, tercatat setiap tahunnya mencapai 20 UMKM yang mengikuti.

7) Promosi produk-jasa dan paket ekonomi kreatif Kota Surakarta

Untuk mendukung promosi produk-jasa dan paket ekonomi kreatif, Dinas Pariwisata dan Dinas Kominfo melaksanakan kegiatan pembuatan calender event Solo. Tercatat setiap tahunnya memproduksi 5000 eksemplar yang teristribus. Selain itu, promosi produk dalam bentuk kegiatan promosi ekonomi kreatif juga telah terlaksana sebanyak 14 kegiatan sampai dengan tahun 2019

8) Pengemasan paket wisata ekonomi kreatif Kota Surakarta

Pengembangan paket wisata ekonomi kreatif Kota Surakarta yang dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata antara lain dengan kegiatan Inisiasi dan pelatihan pembuatan paket Wisata kampung Kota dari tahun 2017 s/d 2019. Terdapat 16 obyek wisata unggulan termasuk pada kategori zona bagi pelaku ekonomi kreatif.

9) Penyederhanaan perijinan untuk even maupun hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif

Penyederhanaan perijinan even yang sudah dilaksanakan oleh Dinas Pariwisata adalah dengan Penyusunan SOP penyelenggaraan Event dari tahun 2017 s/d 2018. SOP ini diharapkan dapat mempermudah pelayanan perijinan bagi pelaku ekonomi kreatif yang akan menyelenggarakan even.

10) Penyusunan klaster ekonomi kreatif

Klaster ekonomi kreatif salah satunya yang dikembangkan melalui kegiatan pengembangan klaster bisnis oleh Dinas Koperasi dan UKM. Setiap tahun terdapat 2 kelompok bisnis yang dikembangkan oleh Dinas Koperasi dan UKM, yang dihadapkan UKM yang masuk dalam klaster bisnis ini lebih memiliki daya saing.

**Tabel 4.13.**  
**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Industri yang Unggul di Pasar, Dengan Peran Dominan Wirausahawan Lokal Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>Pilar 5 : Industri yg unggul di pasar, dengan peran dominan wirausahawan local</b>							
1	Pembangunan zona		x	x	x	√	√	Dispar

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	kreatif di Kota Surakarta							
2	Survei Identifikasi produk Ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	x	√	x	Dispar
3	Pembuatan tempat yang representatif untuk display produk kreatif,	●	x	x	x	√	√	Dispar Disnakerin
4	Survei kepuasan Konsumen terhadap produk Kreatif Kota Surakarta	■	x	x	x	x	x	x
5	Workshop Pemasaran secara Online	●	x	x	x	√	√	Dispar Disnakerin
6	Pelatihan Pembuatan Web bagi pelaku usaha kreatif	●	x	x	x	x	√	Disnakerin
7	Mengembangkan pemasaran yang kreatif untuk produk kreatif	●	x	x	√	√	√	Dispar Diskop UKM
8	Promosi produk-jasa dan paket ekonomi kreatif Kota Surakarta,	●	x	x	√	√	√	Dispar Diskop UKM
9	Pengemasan paket wisata ekonomi kreatif Kota Surakarta,	●	x	x	√	√	√	Dispar
10	Penyederhanaan perijinan untuk even maupun hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	x	Dispar
11	Menyusun roadmap pengembangan ekonomi kreatif yang menjelaskan tahapan pengembangan ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
12	Penyusunan program OVOP ( <i>one Village one Product</i> )	■	x	x	x	x	x	x
13	Penyusunan masterplan kampung wisata	■	x	x	x	x	x	x
14	Program Pemberdayaan kampung-kampung sentra industri kreatif	■	x	x	x	x	x	x
15	Pembangunan infrastruktur di kawasan solo kreatif	■	x	x	x	x	x	x
16	Penyusunan klaster ekonomi kreatif	●	x	x	√	√	√	Diskop UKM
17	Membangun pusat kreatifitas di setiap wilayah	■	x	x	x	x	x	x
18	Survei perkembangan kawasan industri kreatif	■	x	x	x	x	x	x

## 6. Pilar 6 : Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif

Dukungan untuk menciptakan citra kota dan masyarakat yang kreatif dalam Roadmap Ekonomi Kreatif ditargetkan melalui 11 program/kegiatan. Dari ke 11 program/kegiatan tersebut, yang dapat terlaksana selama tahun 2015-2019 adalah sebanyak 4 program/kegiatan dengan uraian pelaksanaan sebagai berikut :

- 1) Pengembangan batik sebagai warisan budaya Kota Surakarta dan mengukuhkan Kota Surakarta sebagai Ibu Kota Batik yang peduli terhadap pelestarian lingkungan hidup

Pengembangan batik sebagai warisan budaya Kota Surakarta melalui Fasilitasi Dinas Kebudayaan pada tahun 2009 ditetapkannya Batik sebagai warisan leluhur oleh UNESCO. Penguatan Kota Surakarta sebagai kota batik dikembangkan dengan penggunaan batik terhadap ASN Pemerintah Kota Surakarta setiap hari Selasa, Rabu dan hari Kamis memakai kain batik berkebaya/berkap landung putih tulang dengan tujuan supaya industri batik di kota Surakarta tetap hidup dan pengrajin batik di Kota Surakarta tetap mempertahankan motif-motif batik khas Solo. Perkembangan selanjutnya juga dilakukan terhadap dunia pendidikan yaitu dengan penggunaan batik mulai dari Paud, TK, SD, SLTP, SLTA dalam 1 hari dalam 1, dengan tujuan anak didik generasi muda dikenalkan untuk senang dan bangga memakai batik. Batik juga diperkenalkan melalui faslitas umum antara lain lomba menghias gapuro dengan motif batik pada setiap kelurahan.

- 2) Memunculkan ide kreatif pada setiap event sehingga ada sesuatu yang baru yang bisa ditampilkan

Dinas Pariwisata untuk mendukung program/kegiatan ini melaksanakan kegiatan sharing event-event yang ada dikota Surakarta (SBC, SIPA, SICF, dll) sejak tahun 2017 s/d 2019. Sementara itu Dinas Kebudayaan setiap tahunnya menyelenggarakan Gelar Seni Budaya kearifan lokal yang ada di masing-masing kelurahan (Kirab Budaya, Pentas Kesenian, Pentas Wayang Kulit, Pentas Kethoprak).

- 3) Penyusunan Buku paket wisata terkait produk kreatif untuk promosi di tingkat lokal, nasional, dan internasional

Buku paket wisata terkait produk kreatif yang disusun saat ini baru satu, yaitu buku wisata kuliner Solo, yang disusun oleh Dinas Pariwisata pada tahun 2018.

- 4) Membentuk komunitas pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta

Komunitas pelaku ekonomi kreatif di Kota Surakarta telah dibentuk pada tahun 2018 dengan nama Komite Kota Kreatif Kota Surakarta melalui peraturan Walikota Surakarta Nomor 474.2.05/3.6 Tahun 2018. Komite ini berfungsi melakukan intermediasi dengan pemangku kebijakan dan pelaku ekonomi kreatif serta pemangku lainnya, penguatan jejaring dan koordinasi antar pelaku ekonomi kreatif, melaksanakan program strategis percepatan pengembangan ekonomi kreatif dan menyampaikan perkembangan ekonomi kreatif secara berkala.

**Tabel 4.14.**  
**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>Pilar 6 : Citra Kota dan Masyarakat Yang Kreatif</b>							
1	Pengembangan kebijakan branding Surakarta Kota Kreatif Desain	■	x	x	x	x	x	x
2	Pengembangan batik sebagai warisan budaya Kota Surakarta dan mengukuhkan Kota Surakarta sebagai Ibu Kota Batik yang peduli terhadap pelestarian lingkungan hidup	●	x	x	x	x	√	Disbud
3	Memunculkan ide kreatif pada setiap event sehingga ada sesuatu yang baru yang bisa ditampilkan	●	x	x	√	√	√	Dispar Disbud
4	Penyusunan Buku paket wisata terkait produk kreatif untuk promosi di tingkat lokal,nasional,dan internasional	●	x	x	x	√	x	Dispar
5	Penganugerahan produk	■	x	x	x	x	x	x

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	kreatif yang menjadi best brand kota solo ( <i>Solo Best Brand Creative Product</i> )							
6	Pengembangan kreatifitas unggulan menjadi Icon Kota Surakarta	■	x	x	x	x	x	x
7	Peningkatan Ketrampilan Forum Kawasan industri kreatif melalui peningkatan kualitas SDM	■	x	x	x	x	x	x
8	Mempersiapkan berdirinya Pusat Desain Solo	■	x	x	x	x	x	x
9	Mensinergikan lembaga terkait dan pelaku pariwisata dalam membuat kerjasama paket wisata	■	x	x	x	x	x	x
10	Membentuk komunitas pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta	●	x	x	x	√	x	
11	Penataan publik space sebagai ruang kreatif	■	x	x	x	x	x	x

**7. Pilar 7 : Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik.**

Untuk mendukung pencapaian pilar ke 7, program/kegiatan yang ditargetkan di dalam roadmap sebanyak 10 program/kegiatan, namun selama tahun 2015-2019 hanya terdapat 2 program/kegiatan yang dilaksanakan, yaitu :

1) Pelatihan penyusunan laporan keuangan bagi usaha kecil ekonomi kreatif

Upaya meningkatkan pengelolaan keuangan bagi pelaku usaha diselenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan laporan keuangan. Pelatihan ini diselenggarakan oleh Dinas Perdagangan pada tahun 2019 dengan sasaran yang terfasilitasi sebanyak 100 orang. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan tersebut adalah minat dari pelaku usaha itu sendiri terutama dengan usaha skala kecil masih rendah.

2) Sosialisasi dari lembaga keuangan terkait pembiayaan kegiatan ekonomi kreatif

Kegiatan sosialisasi hampir setiap tahun dilaksanakan oleh Dinas Koperasi dan UKM melalui kegiatan Sosialisasi dukungan informasi penyediaan permodalan, tercatat sudah 250 pelaku usaha yang mendapatkan kegiatan sosialisasi. Harapannya melalui kegiatan sosialisasi ini pelaku usaha (UMKM) mendapatkan informasi tentang pembiayaan dan mampu mengaksesnya guna meningkatkan kapasitas modal usahanya.

**Tabel 4.15.**  
**Pelaksanaan Roadmap Ekonomi Kreatif yang Mendukung Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik Tahun 2015-2019**

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
	<b>Pilar 7 : Tercapainya tingkat kepercayaan yang tinggi oleh lembaga pembiayaan terhadap industri ekonomi kreatif sebagai industri yang menarik</b>							
1	Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan bagi usaha kecil Eonomi kreatif	●	x	x	x	x	●	Disdag
2	Pendampingan manajemen bisnis	■	x	x	x	x	x	x
3	Penjaminan untuk meningkatkan pengelolaan bisnis	■	x	x	x	x	x	x
4	Pelatihan Pembuatan Proposal usaha	■	x	x	x	x	x	x
5	Pemberian skim Asuransi jaminan hari tua untuk pelaku ekonomi kreatif Kota Surakarta,	■	x	x	x	x	x	x
6	Mendorong berdirinya lembaga keuangan mikro di sentra sentra ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x
7	Pendanaan alternative dalam penyediaan modal awal (start up) dan kredit mikro	■	x	x	x	x	x	x
8	Pemberian bantuan modal kerja bagi pelaku ekonomi kreatif	■	x	x	x	x	x	x

No	Uraian	Dilaksanakan (√) / Tidak (x)	Tahun Pelaksanaan					OPD Pelaksana
			2015	2016	2017	2018	2019	
9	Workshop pengajuan kredit modal kerja bagi pelaku usaha dengan lembaga keuangan	■	x	x	x	x	x	x
10	Sosialisasi dari lembaga keuangan terkait pembiayaan kegiatan ekonomi kreatif	●	x	x	●	●	●	Dispar Diskop UKM

### C. Evaluasi Kelembagaan Pelaksanaan Blueprint Ekonomi Kreatif

#### 1. Analisis Kelembagaan Perangkat Daerah yang Memiliki Kewenangan Ekonomi Kreatif

##### a. Badan Perencanaan Pembangunan Penelitian dan Pengembangan Daerah (Bappeda)

Dalam pengembangan Ekonomi Kreatif maka peran Bappeda Kota Surakarta sebagai berikut.

##### 1) Fungsi

Bappeda melakukan koordinasi pelaksanaan program dan kegiatan pengembangan ekonomi kreatif dari masing-masing Perangkat Daerah. Bappeda sebagai Sekretariat dari Komite Ekonomi Kreatif Kota Surakarta merencanakan, melakukan koordinasi dan melakukan pemantauan dan evaluasi program/kegiatan dalam rangka pelaksanaan program-program ekonomi kreatif yang dilaksanakan oleh masing-masing perangkat daerah

##### 2) Sumber daya, Penelitian dan Pengembangan (Litbang).

Bappeda memiliki peran dalam mendorong dan fasilitasi pengembangan ekonomi kreatif :

- a) melengkapi dan menerbitkan peraturan perundangan yang terkait dengan pelaksanaan rencana aksi pengembangan ekonomi kreatif.
- b) Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian ekonomi kreatif dan sistem inovasi daerah.
- c) Menyusun basis data dan potensi ekonomi kreatif di

Kota Surakarta dalam kaitannya dengan perencanaan pembangunan daerah.

- d) Pengembangan FEDEP sebagai wadah bagi peningkatan dan promosi UMKM di Kota Surakarta.

#### **b. Dinas Pariwisata**

Dalam rangka mengembangkan Ekonomi Kreatif maka Dinas Pariwisata sebagai berikut.

- 1) Fungsi

Dinas pariwisata berperan dalam mempromosikan pengembangan sub sektor ekonomi dan pendukung pengembangan kepariwisataan yang berbasis warisan budaya.

- 2) Pengembangan Sumber Daya dan Pelaku Usaha

Dinas Pariwisata dapat meningkatkan pengelolaan sektor pariwisata dengan peningkatan kualitas destinasi, pengembangan sarana dan prasarana serta peningkatan kemampuan sumberdaya pariwisata melalui pelatihan, sertifikasi dan pemberdayaan masyarakat disekitar destinasi wisata dan produk ikutannya.

#### **c. Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian**

Dalam upaya melaksanakan rencana aksi pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian, antara lain sebagai berikut :

- 1) Pengembangan Industri Kreatif

Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dapat berperan secara strategis bagi pengembangan industri kreatif di Kota Surakarta. Dinas dapat merencanakan pengembangan dari hulu sampai hilir. Pengembangan potensi dari 16 sub sektor maka 14 sub sektor merupakan bidang kewenangan dari Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian. Upaya

peningkatan keterampilan pelaku usaha, peningkatan peran BLK, mengembangkan manajemen usaha, pengembangan promosi produk unggulan dari industri kecil dan menengah (IKM) baik melalui even-even promosi, pameran dan

2) Teknologi

Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian mengembangkan data base IKM seluruh kelurahan. Sehingga potensi dan profil IKM di 54 kelurahan di 5 kecamatan dipetakan secara terperinci.

3) Peningkatan Keterampilan dan Pengembangan Pelaku Usaha

Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian berperan dalam menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan pelaku usaha IKM agar dapat memiliki kelengkapan perijinan usaha dan legalitas usaha (dengan bekerjasama dengan DPMPTSP).

4) Institusi

Peran Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dalam membina dan mengembangkan inovasi, kreativitas, pemanfaatan iptek dengan melakukan bimbingan teknis serta pendampingan

**d. Dinas Perdagangan**

Berdasarkan kewenangan Dinas Perdagangan bagi pelaksanaan pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai berikut.

1) Fungsi

Dinas Perdagangan berperan dalam mengembangkan pasar produk berbagai sub sektor ekonomi kreatif unggulan di Kota Surakarta, membangun jejering pasar tradisional dan pasar modern serta pemasaran secara daring serta perlindungan konsumen di Kota Surakarta.

2) Teknologi

Program dan kegiatan pengembangan ekonomi kreatif dapat mengembangkan upaya untuk menjamin mutu dan distribusi barang beredar melalui inventarisasi dan dokumentasi dalam *data base*.

3) Sumber daya

Upaya yang dilakukan dengan mendukung pengembangan sumber daya pelaku usaha perdagangan skala kecil dan menengah dengan ketersediaan sarana dan prasarana perekonomian, even pemasaran (Solo Great Sale, Diskon Aki Tahun dan Hari Raya)

4) Institusi

Peran Dinas Perdagangan memiliki program dan kegiatan dalam menjaga stabilitas harga dan peningkatan peran pelaku usaha dan partisipasi masyarakat dan pengembangan sentra-sentra perdagangan di Kota Surakarta.

**e. Dinas Kebudayaan**

Dasar kewenangan bagi pelaksanaan pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan sebagai berikut.

1) Fungsi

Dinas kebudayaan berperan dalam menyelenggarakan pelestarian Kebudayaan dan Aktualisasi seni budaya melalui pementasan dan festival seni budaya.

2) Teknologi

Program dan kegiatan pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Kebudayaan berupaya untuk menjaga kelestarian seni dan budaya melalui inventarisasi dan dokumentasi dalam *data base*.

3) Sumber daya

Upaya yang dilakukan untuk mendukung pengembangan

Ekonomi Kreatif melalui pengembangan sumber daya yaitu dengan bantuan penyediaan peralatan, prasarana pementasan dan kostum pementasan seni budaya

4) Institusi

Peran Dinas Kebudayaan memiliki program dan kegiatan dalam menjaga kelestarian serta peningkatan partisipasi masyarakat untuk lebih peduli dengan seni budaya melalui sarasehan, dialog dan workshop.

**f. Dinas Koperasi dan UMKM**

Dalam rangka pengembangan rencana aksi pengembangan Ekonomi Kreatif maka Dinas Koperasi dan UMKM dapat melaksanakan sebagai berikut.

1) Fungsi

Dinas Koperasi dan UMKM memfasilitasi pengembangan usaha mikro dan kecil agar melengkapi izin usaha, kelengkapan data usaha dan memiliki standarisasi produk yang dihasilkan terutama sub sektor usaha belum secara optimal dikembangkan dan fasilitasi usaha rintisan

2) Sumber daya

Dinas Koperasi dan UMKM berperan pengembangan sumberdaya dapat menyelenggarakan pelatihan, pengembangan dan pemberdayaan usaha mikro dan kecil dalam peningkatan ketrampilan, pengelolaan usaha dan promosi dan pengembangan pasar usaha.

3) Lembaga intermediasi

Dinas Koperasi dan UMKM dalam membina dan mendorong penciptaan UMKM baru melalui bantuan pendanaan secara bergulir. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan stimulus bagi usaha mikro dan kecil dapat menciptakan usaha serta bantuan akses kepada permodalan.

**g. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian**

Pelaksanaan rencana aksi pengembangan Ekonomi Kreatif sesuai dengan kewenangan dapat melaksanakan :

1) Fungsi

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian mengembangkan *supporting system* yaitu aplikasi berbasis internet dalam melakukan promosi dan fasilitasi bagi penyediaan media pengembangan Ekonomi Kreatif.

2) Sumber daya

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian turut berperan meningkatkan kapasitas dan ketrampilan pelaku usaha UMKM melalui pelatihan pembuatan katalog *online* dan *website* untuk memperluas jaringan informasi dan pemasaran produk unggulan di Kota Surakarta.

**h. Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Perizinan Terpadu (DPMPTSP)**

Pelaksanaan rencana aksi pengembangan Ekonomi Kreatif sesuai dengan kewenangan dapat menyelenggarakan :

1) Fungsi

DPMPTSP mengembangkan *supporting system* yaitu promosi penanaman modal, mengembangkan iklim usaha yang kondusif. Dinas melakukan promosi dan fasilitasi dalam rangka peningkatan penanaman modal dan fasilitasi perizinan usaha dan legalitas usaha terutama bagi usaha mikro dan kecil serta penyelenggaraan promosi penanaman modal.

2) Sumber daya

DPMPTSP berperan meningkatkan agar pada pelaku usaha mikro dan kecil melengkapi perizinan usaha penyediaan katalog *online* dan *website* untuk memperluas jaringan informasi peluang penanaman modal produk

ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

## 2. Forum Kelembagaan Ekonomi Kreatif

Dalam rangka mengembangkan potensi ekonomi kreatif Kota Surakarta maka perlu dukungan kelembagaan yang beranggotakan perwakilan dari berbagai pihak pengembangan ekonomi kreatif yang menjadi wadah fasilitas bagi pemangku kepentingan ekonomi kreatif Kota Surakarta.

Pemerintah Kota Surakarta pada tahun 2018 membentuk wadah kelembagaan dalam pengembangan ekonomi kreatif yang dinamakan Komite Kota Kreatif Kota Surakarta Tahun 2018 – 2021 berdasarkan Surat Keputusan Walikota Nomor 474.2.05/3.6 Tahun 2018 Tanggal 16 Januari 2018. Komite Kota Kreatif Kota Surakarta secara kelembagaan terdiri dari : Komite Kota Kreatif dan Pelaksana Komite Kreatif yang menyelenggarakan

Komite Kota Kreatif Kota Surakarta, mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a. Melakukan intermediasi dengan pemangku kebijakan dan pelaku ekonomi kreatif serta para pihak yang berkepentingan untuk mengembangkan kota kreatif Kota Surakarta.
- b. Penguatan jaringan kerja dan koordinasi antar komunitas kreatif nasional dan internasional.
- c. Melaksanakan program-program strategis dan percepatan pengembangan kota kreatif Kota Surakarta.
- d. Menyampaikan laporan pelaksanaan laporan pelaksanaan kegiatan secara berkala dan sewaktu-waktu apabila diminta kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah.

Sedangkan Pelaksana Komite Kreatif Kota Surakarta menjalankan peran sebagai wadah para pelaku usaha kreatif dan berperan sebagai mitra bagi perangkat daerah Kota Surakarta dalam mengembangkan ekonomi kreatif sesuai dengan prioritas yang telah direncanakan yaitu :

- a. Prioritas utama adalah pengembangan sub sektor : (1) seni pertunjukkan, (2) desain, (3) kerajinan, (4) kuliner/masakan dan (5) fashion.
- b. Prioritas kedua adalah pengembangan sub sektor : (1) pasar seni dan barang antik, (2) riset dan pengembangan, (3) video, (4) film dan fotografi, (5) periklanan serta (6) musik;
- c. Prioritas ketiga adalah pengembangan sub sektor : (1) televisi dan radio, (2) layanan computer dan piranti lunak, (3) arsitektur, (4) permainan interaktif, (5) penerbitan dan percetakan.

Capaian pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta berdasarkan penilain Badan Ekonomi Kreatif telah melalui Program **Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia (PMK3I)** yang dilaksanakan setiap tahun sejak tahun 2016. Program PMK3I tersebut bertujuan melakukan pemetaan ekosistem, potensi, *best practice*, dan permasalahan pengembangan sistem ekonomi kreatif di kabupaten/kota.

Berdasarkan penilaian PMK3I Kota Surakarta tahun 2019 masuk ke dalam 10 kabupaten/kota kreatif di Indonesia ditetapkan Badan Ekonomi Kreatif (Benkraf) terutama pusat pengembangan sub sektor seni pertunjukkan dengan prioritas pengembangan pada pengembangan eko system (*ecosystem development*) seni pertunjukan yang berbasis warian budaya masyarakat Kota Surakarta.

# BAB V

## REKOMENDASI

### A. Permasalahan

Berdasarkan hasil evaluasi sebagaimana telah dikemukakan di bab terdahulu, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif adalah sebagai berikut :

#### 1. Permasalahan Berkaitan dengan Pelaksanaan Blueprint

- a. Blueprint ekonomi kreatif Kota Surakarta belum diacu dan menjadi pedoman penyusunan program dan kegiatan OPD yang mendukung ekonomi kreatif di Kota Surakarta.
- b. Visi dan misi dalam blueprint ekonomi kreatif belum dapat diterjemahkan secara optimal dalam Rencana Aksi Daerah (RAD) Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta.
- c. Pengukuran terhadap indikator makro yang ada dalam Blueprint ekonomi kreatif tidak memiliki penjelasan bagaimana masing-masing OPD melaksanakan penghitungan capaian kinerjanya sampai akhir perencanaan.
- d. Blueprint Ekonomi Kreatif merupakan dokumen perencanaan jangka panjang yang seharusnya lingkupnya lebih bersifat makro, namun yang ada saat ini lingkupnya terlalu sempit sehingga OPD kesulitan dalam menjabarkan untuk menyusun rencana lima tahunan (Renstra OPD) dan rencana tahunan (Renja OPD).
- e. Program-program pengembangan ekonomi kreatif dalam Blueprint belum diacu dalam rencana lima tahunan yaitu Renstra Perangkat Daerah periode tahun 2015 – 2019.

#### 2. Permasalahan Berkaitan dengan Pelaksanaan Program pada Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif

Permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan program dalam Blueprint dan Roadmap Ekonomi Kreatif selama tahun 2015-2019

berdasarkan pengelompokan masing-masing pilar, adalah sebagai berikut :

- a. Belum optimalnya koordinasi antar perangkat daerah (OPD) dengan pemangku kepentingan lainnya dalam mengembangkan dan menciptakan ide kreatif bagi pelaku usaha ekonomi kreatif, terutama UMKM.
- b. Belum optimalnya sosialisasi dan penyebaran informasi pengenalan product knowledge kreativitas menggunakan aplikasi pelapak (marketplace) dan aplikasi ruang kreatif, sehingga minat dari pelaku UMKM masih kurang.
- c. Belum tersedianya komunitas kreatif pada Kelompok SMA/SMK dan dalam pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) bagi pengembangan usaha di sub-sektor ekonomi kreatif.
- d. Penentuan sasaran peningkatan kapasitas pelaku ekonomi kreatif melalui berbagai fasilitasi dan pelatihan masih terkendala ketersediaan data yang sudah tervalidasi antar perangkat daerah.
- e. Belum jelasnya pembagian kewenangan pengembangan ekonomi kreatif dalam menentukan sasaran output, outcomes dan dampak pengembangan sub sektor ekonomi kreatif selain Disnakerin dan Dinas Pariwisata.
- f. Kurangnya sinergitas antar OPD dalam mendukung pengembangan pendidikan vokasi dalam rangka pengembangan ekonomi kreatif, baik kurikulum, balai pelatihan dan modul pendukungnya.
- g. Masih banyak pelaku ekonomi kreatif yang tidak aktif dalam mendukung inventarisasi zona, produk dan insan kreatif di Kota Surakarta.
- h. Kurangnya dukungan sarana dan prasarana penunjang spot – spot pengembangan kreativitas sehingga penggunaan ruang-ruang kreatif di Kota Surakarta belum optimal.
- i. Banyaknya pengunjung, wisatawan nusantara berkunjung ke Kota Surakarta belum sesuai harapan. Pariwisata belum berdampak luas

- pada pengembangan pelatihan ekonomi kreatif, workshop dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.
- j. Terbatasnya kemampuan daerah dalam pengiriman delegasi insan kreatif dan berbakat untuk aktif dalam pertemuan nasional, regional dan forum internasional.
  - k. Penyusunan system aplikasi, penyusunan dokumentasi dan profil industri kreatif Kota Surakarta belum dapat optimal dimanfaatkan bagi pengembangan sub-sub sektor ekonomi kreatif.
  - l. Belum ada basis data dan identifikasi pelaku ekonomi kreatif yang menggunakan bahan baku lokal dan ramah lingkungan dalam usaha industri kreatif.
  - m. Belum ada pemberian penghargaan kepada pelaku industri kreatif yang menggunakan bahan baku lokal, ramah lingkungan dan energi terbarukan di Kota Surakarta.
  - n. Belum adanya kerjasama dan penciptaan bersama (co-creations) antar sub sektor ekonomi kreatif (16 sub sektor) mendukung pengembangan kapasitas bisnis kreatif di Kota Surakarta.
  - o. Belum lengkapnya basis data IKM kreatif di Kota Surakarta berdasarkan pengelompokan 16 sub sektor kreatif yang dapat mendukung perencanaan pengembangan ekonomi kreatif.
  - p. Data sub sektor ekonomi kreatif belum sinkron dengan single data kota, sehingga pelatihan dan fasilitasi yang dilakukan OPD tidak tepat sasaran.
  - q. Terbatasnya kemampuan dan kapasitas OPD dalam memfasilitasi pengurusan HKI bagi pelaku usaha kreatif di Kemenkumham RI.
  - r. Jangka waktu pengurusan HKI yang lama menjadi penyebab sulitnya monitoring terhadap produk-produk kreatif yang sudah memiliki HKI.
  - s. Masih kurangnya fasilitas sarana dan prasarana pendukung dalam rangka pengembangan zona-zona kreatif di Kota Surakarta.
  - t. Hadirnya Sentra IKM Kreatif Semanggi Harmoni namun fungsi dan penggunaan fasilitasnya belum maksimal.

- u. Masih sedikit pelaku ekonomi kreatif yang memanfaatkan *E-Catalog* dan Aplikasi Marketplace dalam pemasaran produknya.
- v. Belum optimalnya peran lembaga terkait dan pelaku pariwisata dalam membuat kerjasama paket wisata produk kreatif
- w. Pemahaman pelaku UMKM terhadap lembaga pembiayaan, kredit program belum dimanfaatkan secara optimal.

### **3. Permasalahan Berkaitan Dengan Lembaga Pelaksana Blueprint Ekonomi Kreatif**

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan berdasarkan analisis kelembagaan pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta, sebagai berikut :

- a. Belum tersedianya basis data dan pemutakhiran data berdasarkan sub sektor prioritas pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.
- b. Belum optimalnya koordinasi antar OPD dalam pengembangan ekonomi kreatif agar sesuai dengan prioritas pengembangan dalam Blue Print Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta.
- c. Dokumen perencanaan dan lembaga pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta, adalah sebagai berikut :
  - 1) Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2018 – 2025;
  - 2) Rencana Aksi Daerah (RAD) Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta;
  - 3) Pembentukan kelembagaan Kota Kreatif Kota Surakarta (sudah terbentuk pada tahun 2018).

Namun dalam pelaksanaan program/kegiatan belum optimal. Hal ini disebabkan belum jelasnya sub sektor ekonomi kreatif dengan fungsi OPD.

- d. Program promosi dan pameran penanaman modal belum banyak menysasar pengembangan sektor usaha industri kreatif di Kota Surakarta.

- e. Belum optimalnya peran media massa baik media konvensional dan media on line dalam promosi, publikasi potensi dan unggulan dan kisah sukses (lesson learn) pengembangan industri kreatif Kota Surakarta.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan uraian permasalahan tentang pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta, maka dapat dikemukakan rekomendasi, sebagai berikut :

1. Bappeda perlu menyelaraskan perencanaan pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta sesuai dengan kebijakan Pemerintah Pusat maka perlu disusun Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta sesuai dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif dan Perpres Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional. Secara ringkas dapat dikemukakan sebagai berikut :

No	Kondisi Kota Surakarta	Arahan Kebijakan Nasional
1	Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015 – 2025, menguraikan tentang : a. Visi dan Misi b. Tujuan dan Sasaran c. Strategi dan Arah Kebijakan d. Roadmap Pengembangan Ekonomi Kreatif, dan e. Program Pengembangan Ekonomi Kreatif	Perpres Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 – 2025, mengemukakan tentang: a. Visi dan misi; b. Tujuan dan Ruang Lingkup c. Arah kebijakan, sasaran, strategi dan pemangku kepentingan.
2	Perwal Nomor 15 Tahun 2017 tentang RAD Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021, mengemukakan tentang : a. Visi dan misi.	Perpres Nomor 6 Tahun 2015 sebagaimana telah diubah dengan Perpres Nomor 72 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif.

No	Kondisi Kota Surakarta	Arahan Kebijakan Nasional
	b. Tujuan dan Sasaran. c. Arah Kebijakan d. Prioritas pengembangan ekonomi kreatif.	
3	SK Walikota No. 474.2.05/3.6 Tahun 2018 tentang Komite Kota Kreatif Kota Surakarta.	UU Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. Menyatakan pentingnya mengembangkan ekonomi kreatif dengan menyusun Rencana Induk Ekonomi Kreatif dengan lama perencanaan 20 tahun. Dokumen tersebut sekurang-kurangnya mengemukakan tentang : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Visi dan misi.</li> <li>b. Tujuan dan Ruang Lingkup.</li> <li>c. Arah kebijakan, sasaran, strategi dan pemangku kepentingan</li> </ol>

Berdasarkan persandingan tersebut, maka dokumen Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2015 – 2025 dan RAD Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021, perlu diselaraskan dengan kebijakan pengembangan ekonomi kreatif nasional menurut UU Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

2. Dokumen Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015 – 2025 agar ditetapkan dengan Peraturan Walikota (Perwal) dan diintegrasikan dalam dokumen perencanaan regular yaitu Rencana Strategis Perangkat Daerah (Renstra PD), Rencana Kerja PD pengampu urusan. Dengan demikian dapat direncanakan penganggarannya tiap tahun dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD).
3. Dalam perencanaan dan penganggaran perlunya memastikan kewenangan PD sesuai dengan sub sektor ekonomi kreatif yang cocok dengan tugas dan fungsi OPD. Perlunya ditegaskan sub-sektor ekonomi kreatif dengan tugas dan fungsi OPD, antara lain dikemukakan :

No	Sub Sektor Ekraf	OPD Pengampu
1	Seni pertunjukkan	Dinas Kebudayaan
2	Disain	-
3	Kerajinan	Dinas Koperasi dan UMKM dan Disnakerin
4	Kuliner/Masakan	Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian dan Disnakerin
5	Fashion	Dinas Koperasi dan UMKM; Dinaskerin
6	Pasar seni dan barang antik	Dinas Perdagangan
7	Riset dan Pengembangan	Bappeda
8	Video	-
9	Film dan Fotografi	-
10	Periklanan	-
11	Musik	Dinas Kebudayaan
12	Televisi dan Radio	Diskominfo
13	Layanan Komputer dan piranti lunak	-
14	Arsitektur	-
15	Permainan interaktif	-
16	Penerbitan dan penerbitan	-

Berdasarkan pemetaan tersebut maka belum semua sub sektor ekonomi kreatif sesuai dengan tugas dan fungsi OPD. Dengan demikian maka masing-masing OPD dapat merencanakan dan menganggarkan melalui APBD.

4. Perlunya kerjasama antara Komite Kota Kreatif dengan Bappeda agar dapat disusun single data ekonomi kreatif sebagai dasar perencanaan dalam Renstra PD dan Renja PD di Kota Surakarta.
5. Perlunya kerjasama Komite Kota Kreatif, tokoh-tokoh kreatif dan OPD Kota Surakarta dalam rangka pemberdayaan dan pengembangan zona-zona kreatif di Kota Surakarta agar memberikan dampak positif (*multiplier effect*) pengembangan sub-sub sektor ekonomi kreatif.
6. Fasilitasi pemagangan “pelaku usaha IKM kelompok ekonomi kreatif yang termasuk kategori rintisan” untuk magang di pusat-pusat industri

ekonomi kreatif di Kota Surakarta atau kota lain sesuai dengan potensinya. Dengan demikian maka peningkatan dan pemberdayaan pelaku usaha baru/ rintisan dapat lebih cepat menyesuaikan perkembangan baru dalam pemanfaatan Iptek.

7. Perlunya pembentukan jaringan kerjasama OPD (pengampu urusan sub sektor ekonomi kreatif) dengan dengan lembaga penelitian (perguruan tinggi, lembaga pengembangan Iptek), lembaga pelayanan/ Klinik HaKI di perguruan tinggi dan media massa (baik radio, televisi dan media on line untuk promosi dan berita pengembangan (*lesson learn*)).

## BAB VI PENUTUP

Pemerintah Kota Surakarta telah berkomitmen dalam Rencana Pembangunan jangka Menengah Daerah (RPJMD) Tahun 2016 – 2021 untuk mendorong pengembangan sub-sub sektor ekonomi kreatif, terutama yang memiliki multiplier effect luas dan menjadi unggulan daerah. Pemerintah Kota Surakarta telah menetapkan dokumen perencanaan pengembangan ekonomi kreatif dan membentuk Komite Kota Kreatif yang melibatkan segenap pemangku kepentingan (stakeholders) ekonomi kreatif. Dokumen perencanaan dan lembaga pengembangan ekonomi kreatif adalah :

1. Blue Print Pengembangan Eonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015 – 2025 yang merupakan dokumen perencanaan jangka panjang dalam pengembangan ekonomi kreatif.
2. Peraturan Walikota Surakarta Nomor 15 Tahun 2017 tentang Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021, telah menetapkan prioritas pengembangan berdasarkan pengelompokkan sub sector utama dan sub sector pendukung lainnya dalam tahap pengembangan potensi ekonomi kreatif di Kota Surakarta.
3. Telah dibentuk Komite Kota Kreatif dengan Surat Keputusan Walikota Nomor 474.2.05/3.6 Tahun 2018 tentang Komite Kota Kreatif Kota Surakarta Tahun 2018 – 2021. Komite Kota Kreatif dilengkapi dengan divisi pengembangan yang melibatkan para pihak dari pelaku ekonomi kreatif, akademisi dan tokoh masyarakat serta penggerak komunitas pengembangan ekonomi kreatif.

Hal yang perlu mendapatkan perhatian bagi Bappeda Kota Surakarta selanjutnya agar kelengkapan dokumen perencanaan tersebut diselaraskan dengan arahan

kebijakan pengembangan ekonomi kreatif nasional, terutama arahan kebijakan baru :

1. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif;
2. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 – 2025, terutama pentingnya pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia dan pengembangan usaha ekonomi kreatif agar dapat bersaing di tingkat internasional.
3. Pentingnya memperhatikan arah kebijakan berdasarkan Perpres Nomor 7 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020 – 2024, terutama dalam pengembangan ekonomi kreatif nasional.
4. Pada tahun 2019 Kota Surakarta termasuk 10 kabupaten/kota kreatif di Indonesia, terutama pengembangan seni pertunjukkan (dan berbagai produk/jasa pendukungnya) dan dorongan bagi pengembangan potensi business development dari Badan Ekonomi Kreatif RI.

Arahan kebijakan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan unggulan ekonomi kreatif Kota Surakarta memerlukan pemberdayaan dan fasilitasi Komite Kota Kreatif. Promosi dan pemasaran hasil industri kreatif di Kota Surakarta bergandeng erat dengan pengembangan pariwisata budaya, wisata MICE (*meeting; intensive, conference dan exhibition*) dengan menggandeng peran dunia usaha dan perhotelan sesuai dengan Calender of Event Pariwisata dan Budaya Kota Surakarta.

Peran perangkat daerah dalam menumbuhkan ekosistem industri kreatif, pemberdayaan UMKM (termasuk kuliner, fashion dan seni pertunjukkan berbasis budaya), pengembangan pariwisata budaya dan kreatif tourism yang berbasis masyarakat dengan memperkuat pemberdayaan pengembangan kampung wisata tematik (kampung batik, kampung kuliner, kampung literasi

budaya, kampung blangkon dan seni budaya) yang telah ada dengan fasilitasi sarana dan prasarana transportasi (jalan toll, jaringan kereta api double track dan Bandara Adi Sumarmo), peningkatan pemanfaatan Iptek dan sarana prasarana teknologi informatika agar potensi ekonomi kreatif Kota Surakarta berbasis kebudayaan lebih dikenal secara internasional.