



LAPORAN AKHIR

**PENYUSUNAN  
LAPORAN  
MONEV  
RENCANA AKSI  
PENGEMBANGAN  
EKONOMI KREATIF**

BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN,  
DAN PENGEMBANGAN DAERAH  
(BAPPEDA)  
KOTA SURAKARTA

**TAHUN 2018**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dokumen Penyusunan Laporan Monev Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2018 dapat diselesaikan dengan baik.

Kegiatan ini bertujuan (1) Mengidentifikasi dan menganalisis perkembangan implementasi RAD Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta; (2) Memonitor dan mengevaluasi keterpaduan antar Perangkat Daerah dalam implementasikan RAD pengembangan ekonomi kreatif; (3) Mengidentifikasi permasalahan dalam pelaksanaan RAD pengembangan ekonomi kreatif; (4) Menyusun perbaikan strategi pelaksanaan RAD pengembangan ekonomi kreatif.

Pengembangan ekonomi kreatif saat ini menjadi sorotan yang sangat penting. Mengacu pada Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Kota Surakarta dalam pengembangan ekonomi kreatif harus mengedepankan ekonomi kreatif yang dimiliki. Rencana aksi pengembangan ekonomi kreatif dalam pembangunan industri daerah cukup relevan untuk tujuan peningkatan daya saing daerah dan akhirnya juga peningkatan daya saing nasional. Pemerintah Kota Surakarta dalam mendorong daya saing daerah dengan mengeksplorasi sektor dan produk unggulan melalui pendataan hasil – hasil inovasi masyarakat ditingkat kecamatan. Sehingga pengembangan daya saing ekonomi kreatif dapat disesuaikan dengan potensi ekonomi kreatif setiap kecamatan.

Dengan menyadari bahwa kajian ini masih banyak kekurangannya, masukan dari semua pihak sangat kami harapkan. Kami sampaikan juga ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penyusunan ini.

Surakarta, 26 Juni 2018

## DAFTAR ISI

Cover.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Gambar .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Maksud Dan Tujuan .....	5
C. Manfaat .....	6
D. Sasaran .....	6
E. Ruang Lingkup Pekerjaan.....	7
F. Luaran .....	7
BAB II KAJIAN TEORI .....	8
A. Roadmap Industri Kreatif Nasional 2025 .....	8
B. Sustainable Development Goal's (SGD's) .....	8
C. Rencana Aksi .....	10
D. Kota Kreatif.....	10
E. Monitoring Dan Evaluasi.....	12
F. Pondasi Dan Pilar Ekonomi Kreatif.....	14
BAB III METODE PENELITIAN .....	16
A. Desain Penelitian .....	16
B. Metode Pengumpulan Data .....	16
C. Alat Analisis.....	16
BAB IV GAMBARAN UMUM EKONOMI KREATIF .....	17
A. Kondisi Administrasi Wilayah .....	17
B. Kondisi Rencana Struktur Ruang .....	18

C. Kondisi Perekonomian Daerah .....	19
D. Perkembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta .....	25
BAB V PELAKSANAAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF	35
A. Implementasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif.....	35
1. Dinas Kebudayaan .....	35
2. Dinas Pariwisata .....	42
3. Dinas Koperasi dan UMKM.....	46
4. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian.....	51
B. Dukungan Pendanaan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta .....	59
C. Model Pengembangan Ekonomi Kreatif.....	60
1. Pondasi dan Pilar Pengembangan .....	60
2. Aktivitas Pengembangan.....	60
3. Stakeholder.....	60
4. Pemasaran .....	60
D. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta .....	64
E. Pengembangan Sektor Fesyen, Seni Budaya, dan Kerajinan .....	68
F. Pengembangan MICE Sebagai Pasar Ekonomi Kreatif .....	69
G. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Masing-Masing OPD .....	72
1. Dinas Kebudayaan .....	72
2. Dinas Pariwisata .....	73

3. Dinas Perdagangan .....	74
4. Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja .....	74
5. Diskominfo.....	75
6. Bappeda.....	75
7. Dinas koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah.....	76
BAB IV PENUTUP .....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Rekomendasi.....	78

## DAFTAR PUSTAKA

## **Daftar Gambar**

Gambar 4.1	Peta Kota Surakarta .....	17
Gambar 4.2.	Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta, Provinsi Jateng dan Nasional.....	20
Gambar 5.1	Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan .....	41
Gambar 5.2	Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata .....	45
Gambar 5.3	Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Koperasi dan UMKM.....	50
Gambar 5.4	Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian .....	54
Gambar 5.5	Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian .....	58

## Daftar Tabel

Tabel 4.1	Pembagian Wilayah Administrasi Kota Surakarta....	18
Tabel 4.2	Pembagian Sistem Pusat Pelayanan Kota Surakarta Tahun 2011-2031 .....	19
Tabel 4.3	PDRB Seri 2010 Atas Dasar Harga Konstan Menurut Kategori (Juta Rupiah) Kota Surakarta Tahun 2013-2016 .....	23
Tabel 4.4	Laju Pertumbuhan PDRB Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2012-2016	24
Tabel 5.1	Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Kebudayaan.....	35
Tabel 5.2	Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan.....	37
Tabel 5.3	Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Pariwisata.....	43
Tabel 5.4	Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata.....	44
Tabel 5.5	Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Koperasi dan UMKM .....	47
Tabel 5.6	Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Koperasi Dan UMKM.....	48
Tabel 5.7	Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian.	52
Tabel 5.8	Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian.....	53
Tabel 5.9	Implementasi Program Kegiatan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian.....	56
Tabel 5.10	Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian .....	57

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Implementasi Rencana Aksi pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta membutuhkan sinergi dan keterpaduan semua stakeholder dalam mendukung program tersebut. Untuk meningkatkan mutu implementasi Rencana Aksi pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta, memerlukan standart kualitas dan kuantitas mutu dalam implementasi penyelenggaraan pelaksanaan program dan pengembangan merupakan bagian dari akuntabilitas. Akuntabilitas memberikan batasan prinsip-prinsip standar pelaksanaan untuk mengurangi perubahan konsep dan implementasi perencanaan, baik perubahan terhadap program dan pelaksanaan maupun sasaran. Peningkatan kualitas implementasi rencana aksi pengembangan ekonomi kreatif melalui monitoring dan evaluasi merupakan salah satu cara untuk mengetahui kekurangan, kelemahan, dan kekuatan dalam segi perencanaan dan implementasi kegiatan / program. Oleh karena itu, pentingnya melakukan monitoring dan evaluasi perlu adanya satu pedoman yang menjadi panduan atau acuan bagi semua pihak untuk melaksanakan tugas dan fungsi dalam perencanaan, monitoring dan evaluasi program pengembangan ekonomi kreatif. Dengan adanya pedoman ini diharapkan tujuan dan hasil pelaksanaan kegiatan monitoring dan evaluasi dapat dicapai dengan baik.

Monitoring dan evaluasi merupakan bagian terpenting dalam suatu siklus pengelolaan program dimulai dari planning, actuating, dan organizing. Tujuan monitoring dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pencapaian dan kesesuaian antara rencana yang telah ditetapkan dalam perencanaan program dengan hasil yang dicapai melalui kegiatan dan/atau program secara berkala. Apabila dalam pelaksanaan monitoring dan evaluasi ditemukan masalah atau

penyimpangan, maka secara langsung dapat dilakukan bimbingan, saran-saran dan cara mengatasinya serta melaporkannya secara berkala kepada pemangku kepentingan (stakeholder). Menurut hasil temuan penelitian ini, model monitoring dan evaluasi kebijakan ekonomi kreatif lebih tepat berbentuk *Logical Framework* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam bertindak berdasarkan efektivitas dan efisiensi ketercapaian tujuan berdasarkan indikator pertanyaan penelitian yang bersifat evaluatif dan investigasi. Dalam melaksanakan monitoring dan evaluasi program perbandingan praktik terbaik (*Best practices*) atau *Chase study* dapat dilakukan sebagaimana penguat hasil monitoring dan evaluasi program pada umumnya.

Pemerintah mengeluarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif. Dalam Perpres perubahan ini ditegaskan, Badan Ekonomi Kreatif adalah lembaga pemerintah non kementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui menteri yang membidangi urusan pemerintahan di bidang pariwisata (sebelumnya tidak melalui Menteri Pariwisata). Dalam pasal 2 bahwa Badan Ekonomi Kreatif mempunyai tugas membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio.

Dalam perencanaan pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta, arah pengembangan ekonomi kreatif menuju pada pengembangan sebuah kota kreatif diberlakukan sebagai pusat budaya dan seni (Howkins, 2009). Kota kreatif didefinisikan sebagai kota yang berbasiskan kreativitas sebagai cara hidup dalam tiga

aspek utama: ekonomi (*creative economy*), sosial (*creative society*), dan pemerintahan (*creative policy*). Ekonomi kreatif mengacu pada potensi manusia, bakat dan kreativitas sebagai sumber yang paling penting dari pertumbuhan dan perkembangan perekonomian.

Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta perlu mendapatkan dukungan dari semua pihak baik dari pemerintah pusat maupun daerah, akademisi, pelaku bisnis dan stakeholder yang terkait dengan ekonomi kreatif dan sesuai dengan Visi dan Misi Kota Surakarta, yaitu:

Visi : *Terwujudnya Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif Berbasis Budaya dan Ekologi.*

Dalam mewujudkan visi ekonomi kreatif tersebut perlu dirumuskan misi 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 lokal;
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 2015-2021 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 sumber daya 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 dimata dunia internasional.

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

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

Kota Surakarta sebagai sentra ekonomi kreatif memiliki kekayaan budaya dan insan kreatif yang sangat besar. Hal ini dapat

dilihat dalam kajian Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, memaparkan bahwa setiap wilayah kecamatan memiliki sumberdaya kreatif dan produk kreatif yang sangat mungkin untuk dikembangkan. Kemudian dalam kajian tersebut menjelaskan bahwa pengembangan Ekonomi Kreatif merupakan hasil analisis komponen internal dan eksternal Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta. Komponen internal terdiri dari kekuatan dan kelemahan Kota Surakarta sedangkan komponen eksternal terdiri dari peluang dan ancaman. Dalam pengembangannya perlu dilakukan prioritas yang didasarkan pada (1) peningkatan sebagai sumber penghasilan masyarakat Kota Surakarta dan (2) ketersediaan potensi sumberdaya ekonomi kreatif dan pengembangannya.

Pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pembangunan ekonomi yang akan datang, diantaranya peningkatan pertumbuhan ekonomi, penurunan tingkat kemiskinan dan pengangguran dengan penciptaan lapangan kerja baru, dan meningkatkan daya saing industri. Untuk mewujudkan tumbuhnya ekonomi kreatif perlu adanya suatu pengukuran yang mampu menjelaskan sejauhmana pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta

## **B. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari kegiatan Monitoring Evaluasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021 adalah menelaah dan memperoleh informasi tentang pelaksanaan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta di masing – masing OPD.

Tujuan dari Penyusunan Monitoring dan Evaluasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021 adalah :

1. Mengidentifikasi dan menganalisis perkembangan implementasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

2. Memonitor dan mengevaluasi keterpaduan antar Perangkat Daerah dalam implementasikan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.
3. Mengidentifikasi permasalahan dalam pelaksanaan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta
4. Menyusun perbaikan strategi pelaksanaan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

### **C. Manfaat Kegiatan**

Adapun manfaat kegiatan Monitoring dan Evaluasi Rencana Tindak Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021 adalah :

1. Tersusunnya laporan monitoring dan evaluasi pelaksanaan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.
2. Teridentifikasinya permasalahan dan hambatan dalam pelaksanaan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta
3. Tersusunnya perbaikan strategi, program dan kegiatan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

### **D. Sasaran**

Sasaran dari kegiatan Monitoring dan Evaluasi Rencana Tindak Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021

1. Pengendalian terhadap pelaksanaan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta
2. Memberikan masukan, saran dan rekomendasi yang berkaitan dengan perbaikan perencanaan program/kegiatan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.

### **E. Ruang Lingkup Pekerjaan**

1. Hasil pelaksanaan program/kegiatan Rencana Aksi pengembangan Ekonomi kreatif Kota Surakarta yang telah dilaksanakan.
2. Monitoring dan Evaluasi pelaksanaan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.
3. Penyempurnaan pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta.

### **F. Luaran**

1. Masukan bagi penyempurnaan pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta
2. Dokumen Monitoring dan Evaluasi pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan Ekonomi kreatif Kota Surakarta.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Roadmap Industri Kreatif Nasional 2025**

Visi Ekonomi Kreatif Indonesia •

“Bangsa Indonesia yang berkualitas hidup dan bercitra kreatif di mata dunia”

Misi:

“Memberdayakan Sumber Daya Insani Indonesia Sebagai Modal Utama Pembangunan Nasional”

- 1) Peningkatan kontribusi industri kreatif terhadap pendapatan domestik bruto Indonesia,
- 2) Peningkatan ekspor nasional dari produk/jasa berbasis kreativitas anak bangsa yang mengusung muatan lokal dengan semangat kontemporer,
- 3) Peningkatan penyerapan tenaga kerja sebagai dampak terbukanya lapangan kerja baru di industri kreatif,
- 4) Peningkatan jumlah perusahaan berdaya saing tinggi yang bergerak di industri kreatif,
- 5) Pengutamaan pada pemanfaatan pada sumber daya yang berkelanjutan bagi bumi & generasi yang akan datang,
- 6) Penciptaan nilai ekonomis dari inovasi kreatif, termasuk yang berlandaskan kearifan dan warisan budaya nusantara,
- 7) Penumbuhkembangan kawasan-kawasan kreatif di wilayah Indonesia yang potensial,
- 8) Penguatan citra kreatif pada produk/jasa sebagai upaya pencitraan negara (national branding) Indonesia di mata dunia Internasional.

#### **B. Sustainable Development Goal's (SDG's)**

Konsep pembangunan berkelanjutan sebenarnya sejak sudah lama menjadi perhatian para ahli. Namun istilah

keberlanjutan (*sustainability*) sendiri baru muncul beberapa dekade yang lalu. Pada tahun 1972 *Meadow* dan kawan-kawan dalam publikasi menyimpulkan bahwa pertumbuhan ekonomi akan sangat dibatasi oleh ketersediaan sumber daya alam. Dengan ketersediaan sumber daya alam yang terbatas, arus barang dan jasa yang dihasilkan dari sumber daya alam tidak akan selalu bisa dilakukan secara terus menerus (*on sustainable basis*). Karena itu perhatian terhadap aspek keberlanjutan ini mencuat kembali ketika pada tahun 1987 World Commission on Environment and Development (WCED) atau dikenal sebagai *Brundland Commission* menerbitkan buku berjudul *Our Common Future*. Publikasi ini kemudian memicu lahirnya agenda baru mengenai konsep pembangunan ekonomi dan keterkaitannya dengan lingkungan dalam konteks pembangunan yang berkelanjutan. Agenda ini sekaligus menjadi tantangan konsep pembangunan ekonomi neo-klasikal yang merupakan konsep pembangunan konvensional yang selama ini dikenal, yang menyatakan bahwa *sustainable development is one that meets the needs of the present without compromising the ability of the future generations to meet their own need* atau pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan yang memenuhi kebutuhan masa kini tanpa mengorbankan hak pemenuhan kebutuhan-kebutuhan generasi yang akan datang.

Pembangunan berkelanjutan adalah sebagai upaya manusia untuk memperbaiki mutu kehidupan dengan tetap berusaha tidak melampaui ekosistem yang mendukung kehidupannya. Dewasa ini masalah pembangunan berkelanjutan telah dijadikan sebagai isu penting yang perlu terus di sosialisasikan ditengah masyarakat. Maksud SDGs adalah upaya untuk melanjutkan tindak lanjut secara luas dipublikasikannya Millenium Development Goals, atau MDGs,

yang telah dilaksanakan dari tahun 2000 sampai 2015. Laporan Sekjen PBB yang dipersiapkan oleh Panel Tingkat Tinggi tentang Keberlanjutan Global juga memberikan dukungan yang signifikan terhadap SDGs. Di dalam usulannya, kedua negara menyebutkan ada 7 tujuan pembangunan berkelanjutan, yaitu: 1) Combating Poverty, 2). Changing Consumption Patterns, 3) Promoting Sustainable Human Settlement Development, 4) Biodiversity and Forests, 5) Oceans, 6) Water Resources, 7) Advancing Food Security, 8) Energy, including from renewable sources.

### **C. Rencana Aksi**

Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi kreatif merupakan program pembangunan ekonomi bagian dari dokumen perencanaan pembangunan Kota Surakarta yang menjadi acuan bagi Organisasi Perangkat Daerah (OPD) di lingkungan pemerintah Kota Surakarta dalam menjalankan kegiatan yang telah dibebankan menjadi tugas untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif yang dituangkan dalam rencana aksi daerah. Rencana Aksi Daerah pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta tertuang dalam 10 prinsip kota kreatif yang digunakan sebagai acuan bagi stakeholder dalam upaya pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Peran pemerintah daerah, cendekiawan dan masyarakat tersebut saling melengkapi untuk mendorong tumbuhnya aspirasi dan kontribusi serta usaha-usaha masyarakat dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### **D. Kota Kreatif**

Konsep kota kreatif ini didasarkan pada keyakinan bahwa industri kreatif dan kreatifitas. Sebagai atribut generik kehidupan

sosial merupakan bagian integral dari ekonomi pasca industri sehingga memberikan kesempatan untuk menghasilkan bisnis dan pekerjaan dan untuk meningkatkan daya tarik masyarakat lokal. Sebagai bagian dari tren seni dan budaya ini telah menjadi topik penting dalam pengembangan industri (Zukin, 1995; Monclus dan Guardia, 2006; Freestone dan Gibson, 2006, 22; Verwijnen, 1999; Benneworth, 2004).

Sebagaimana yang tercantum dalam Tujuan dalam SDGs menjadikan kota sebagai tempat yang inklusif, aman, ramah dan berkelanjutan. Pertimbangannya karena kota merupakan tempat hidup bagi 60% penduduk dunia pada tahun 2030 sehingga kota harus terus menciptakan lapangan tenaga kerja, menciptakan rasa aman dan memberikan kenyamanan bagi penghuninya. Perlu adanya inovasi dalam menyelesaikan permasalahan perkotaan dengan mendekati pada konsep kota kreatif. Menurut PBB (2015), Kota merupakan penghubung ide-ide, perdagangan, budaya, ilmu pengetahuan, produktivitas, pembangunan sosial. Kota menjadi tempat terbaik yang memungkinkan orang untuk memajukan sosial dan ekonomi.

Titik tolak kota kreatif adalah pemanfaatan kesempatan seni dan senibudaya dalam ekonomi perkotaan dan dalam pengembangan masyarakat lokal, bidangkegiatan budaya dan industri kreatif. Budaya lokal dan Industri budaya membentuk lapisan dasar kota kreatif. Ini memiliki koneksi kesektor lain, karena perkembangan budaya dapat diasumsikan mempengaruhi semua sektor dengan cara yang sama seperti logika industri mempengaruhi seluruh alam masyarakat sejak awal industrialisasi. Salah satu elemen paling penting yang melatarbelakangi ide kota kreatif adalah pengembangan teknologi produksi dan pemanfaatan alat-alat produksi. Secara historis, kreativitas selalu menjadi sumber kehidupan kota.

Kota selalu membutuhkan kreativitas untuk bekerja sebagai pasar, pusat perdagangandan pusat produksi, dengan dukungan pengusaha, seniman, kaum intelektual, pelajar, dan pemerintah. Munculnya kelas kreatif sebagai kekuatan pendorong di kehidupan ekonomi, pertumbuhan diharapkan dari industri budaya, peran peningkatan inovasi dalam kehidupan ekonomi, dan masalah lingkungan mencerminkan logika yang muncul dari ekonomi kreatif (Florida, 2005; Atkinson dan Easthope, 2009; Scott 2006).

Dalam kompetisi antar kota, hal yang strategis adalah basis pengetahuan dari perusahaan dan institusi, seperti universitas, pusat penelitian atau industri budaya, dalam mendorong kreatifitas. Persaingan di masa depan antara negara-negara, kota dan perusahaan tampaknya akan berjalan tidak didasarkan pada sumber daya alam, lokasi atau reputasi masa lalu akan tetapi lebih pada kemampuan untuk mengembangkan visual dan simbol yang menarik sebagai media promosi bagi pembaharuan perkotaan perencanaan kota kontemporer. Seperti budaya menemukan motivasi dari sebuah pencarian baru bagi masyarakat pasca-industri dan masyarakat. Mereka harus mencari alternatif untuk menghasilkan inovasi penggunaan teknologi tinggi secara luas. Sektor jasa konvensional, yang memberikan keuntungan besar dari pengembalian investasi dalam pertarungan global yang semakin kompetitif dan cepat berubah.

#### **E. Monitoring dan evaluasi**

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 39 Tahun 2006 (dalam IPDN, 2011), disebutkan bahwa monitoring merupakan suatu kegiatan mengamati secara seksama suatu keadaan atau kondisi, termasuk juga perilaku atau kegiatan tertentu, dengan tujuan agar semua data masukan atau informasi yang diperoleh

dari hasil pengamatan tersebut dapat menjadi landasan dalam mengambil keputusan tindakan selanjutnya yang diperlukan.

Monitoring adalah proses kegiatan pengawasan terhadap implementasi kebijakan yang meliputi keterkaitan antara implementasi dan hasil-hasilnya (outcomes) (Hogwood and Gunn, 1989). William N. Dunn (1994), menjelaskan bahwa monitoring mempunyai beberapa tujuan, sebagai berikut.

1. *Compliance* (kesesuaian/kepatuhan) Menentukan apakah implementasi kebijakan tersebut sesuai dengan standard dan prosedur yang telah ditentukan.
2. *Auditing* (pemeriksaan) Menentukan apakah sumber-sumber/pelayanan kepada kelompok sasaran (target groups) memang benar-benar sampai kepada mereka.
3. *Accounting* (Akuntansi) Menentukan perubahan sosial dan ekonomi apa saja yang terjadi setelah implementasi sejumlah kebijakan publik dari waktu ke waktu.
4. *Explanation* (Penjelasan) Menjelaskan mengenai hasil-hasil kebijakan publik berbeda dengan tujuan kebijakan publik.

Pengertian evaluasi menurut Hornby dan Parnwell (dalam Mardikanto, 2009) adalah sebagai suatu tindakan pengambilan keputusan untuk menilai suatu objek, keadaan, peristiwa atau kegiatan tertentu yang sedang diamati. Pengertian tersebut juga dikemukakan oleh Soumelis (1983) yang mengartikan evaluasi sebagai proses pengambilan keputusan melalui kegiatan membanding-bandingkan hasil pengamatan terhadap suatu obyek. Dikembangkan oleh Sutjipta (2009), ada lima ciri dalam evaluasi meliputi (1) kualitas: apakah program baik atau tidak baik, kualitas isi program, kegiatan pendidik, media yang digunakan, penampilan pelaksana program, (2) kesesuaian (suitability): pemenuhan kebutuhan dan harapan masyarakat. Program tidak menyulitkan atau membebani masyarakat, sesuai dengan tingkat teknis, sosial dan ekonomis masyarakat, (3)

keefektifan: seberapa jauh tujuan tercapai, (4) efisiensi: penggunaan sumber daya dengan baik, dan (5) kegunaan (importance): kegunaan bagi masyarakat yang ikut terlibat dalam program.

## **F. Pondasi dan Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif**

Pengembangan Ekonomi kreatif Kota Surakarta disusun dengan model layaknya sebuah bangunan, yang terdiri dari elemen-elemen berupa pondasi (landasan), bangunan (pilar) dan atap (aktor utama).

### 1) Industri.

Industri merupakan bagian dari kegiatan masyarakat yang terkait dengan produksi, distribusi, pertukaran serta konsumsi produk atau jasa dari sebuah Negara atau area tertentu. Analisis dengan Porter diamond sebagai framework ini dilakukan untuk mengupayakan terbentuknya struktur pasar industri kreatif dengan persaingan sempurna yang mempermudah pelaku industri kreatif untuk melakukan bisnis dalam sektor tersebut.

### 2) Teknologi

Teknologi dapat didefinisikan sebagai suatu entitas baik material dan non material, yang merupakan aplikasi penciptaan dari proses mental atau fisik untuk mencapai nilai tertentu. Dengan kata lain, teknologi bukan hanya mesin ataupun alat bantu yang sifatnya berwujud, tetapi teknologi ini termasuk kumpulan teknik atau metode - metode, atau aktivitas yang membentuk dan mengubah budaya. Teknologi ini akan merupakan enabler untuk mewujudkan kreativitas individu dalam karya nyata.

### 3) Sumber daya

Sumber daya yang dimaksudkan disini adalah input yang dibutuhkan dalam proses penciptaan nilai tambah, selain

ide atau kreativitas yang dimiliki oleh sumber daya insani yang merupakan landasan dari industri kreatif ini. Sumber daya meliputi sumber daya alam maupun ketersediaan lahan yang menjadi input penunjang dalam industri kreatif. Sumber daya material yang khas Indonesia seperti misalnya rotan adalah salah satu keunikan dari bangsa Indonesia

4) Institusi

Institusi dalam pilar pengembangan industri kreatif dapat didefinisikan sebagai tatanan sosial dimana termasuk di dalamnya adalah kebiasaan, norma, adat, aturan, serta hukum yang berlaku. Tatanan sosial ini bisa yang bersifat informal seperti sistem nilai, adat istiadat, atau norma maupun formal dalam bentuk peraturan perundang - undangan.

5) Lembaga intermediasi keuangan:

Lembaga intermediasi keuangan adalah lembaga yang berperan menyalurkan pendanaan kepada pelaku industry yang membutuhkan, baik dalam bentuk modal/ekuitas maupun pinjaman/kredit. Lembaga intermediasi keuangan merupakan salah satu elemen penting untuk untuk menjembatani kebutuhan keuangan bagi pelaku dalam industri kreatif.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan target populasi adalah stakeholder Ekonomi Kreatif. Metode pengambilan data menggunakan wawancara mendalam dan *focus group discussion* (FGD) terhadap beberapa narasumber yang memahami Ekonomi Kreatif secara mendalam. Pada desain penelitian kualitatif jumlah narasumber yang diwawancarai dibatasi dengan informasi yang diperoleh dari narasumber bersangkutan. Wawancara mendalam untuk menambah kedalaman informasi.

#### **B. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam kajian ini adalah:

1. *Survei*, untuk memperoleh data primer dari responden kunci dalam pelaksanaan pengembangn ekonomi kreatif Kota Surakarta
2. *FGD / Indepth Interview*  
Proses *indepth interview* atau wawancara mendalam dipergunakan untuk menganalisis data yang bersifat naratif untuk mengkaji makna dari setiap informasi yang disampaikan narasumber.
3. Studi Dokumen. Memperkuat hasil temuan survei yang di komparasikan dengan data yang sudah ada.

#### **C. Alat Analisis**

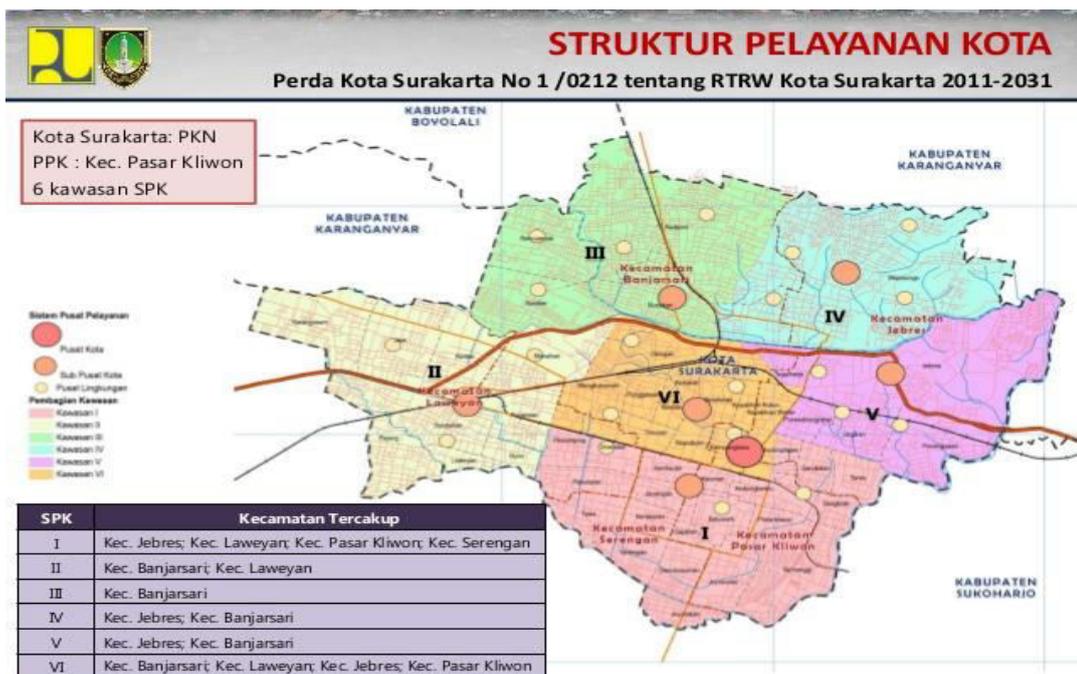
Alat analisis yang digunakan dalam kegiatan monitoring dan evaluasi implementasi RAD Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta menggunakan indikator capaian kinerja

## BAB IV GAMBARAN UMUM EKONOMI KREATIF

### A. Kondisi Administrasi Wilayah

Kota Surakarta merupakan kota madya yang mengalami perkembangan yang pesat menuju kota moderen. Dilihat dari letak geografis, Kota Surakarta memiliki wilayah dengan posisi strategis yang dilalui dua perlintasan jalur utama menghubungkan antara bagian barat dan timur Pulau Jawa di lintas selatan. Luas wilayah dengan besar 44,04 Km<sup>2</sup> (0,14 % dari luas Jawa Tengah). Terbagi menjadi 5 wilayah administrasi Kecamatan dengan 51 kelurahan.

Gambar 4.1 Peta Kota Surakarta



*Sumber : Bagian Pemerintah Umum Setda Kota Surakarta, 2016*

Perbatasan administrasi wilayah Kota Surakarta, menurut RTRW Kota Surakarta tahun 2011-2031 adalah sebagai berikut:

- Batas Utara : Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali

- Batas Selatan : Kabupaten Sukoharjo
- Batas Timur : Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar
- Batas Barat : Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar

Secara rinci pembagian wilayah administrasi di Kota Surakarta dapat dilihat dalam tabel 4.1. berikut ini.

Tabel 4.1 Pembagian Wilayah Administrasi Kota Surakarta

<b>Kecamatan</b>	<b>Kelurahan</b>	<b>Luas Wilayah (Km2)</b>	<b>RW</b>	<b>RT</b>
<b>Laweyan</b>	11	8,64	105	457
<b>Serengan</b>	7	3,19	72	312
<b>Pasar Kliwon</b>	10	4,82	100	423
<b>Jebres</b>	11	12,58	151	646
<b>Banjarsari</b>	15	15,81	176	877
<b>Kota Surakarta</b>	54	44,04	604	2.715

Sumber: BPS Kota Surakarta (2016)

Kota Surakarta terdiri dari 5 kecamatan, 54 kelurahan, 604 RW dengan jumlah RT sebanyak 2.715. Kecamatan Banjarsari memiliki wilayah yang paling luas, yaitu 15,81 km<sup>2</sup> dan Kecamatan Serengan memiliki wilayah paling kecil, yaitu 3,19 km<sup>2</sup>. Dengan kondisi ini, Kecamatan Banjarsari memiliki kelurahan terbanyak yaitu 15 kelurahan, dan paling sedikit di Kecamatan Serenan, yaitu sebanyak 7 kelurahan. Jumlah RW terbanyak terdapat di Kecamatan Banjarsari yaitu sebanyak 176 dan jumlah RT sebanyak 877. Jumlah RW dan RT yang paling kecil adalah Kecamatan Serengan yaitu sebanyak 72 RW dan 312 RT.

## B. Kondisi Rencana Struktur Ruang

Berdasarkan RTRW Kota Surakarta tahun 2011-2031 dijelaskan bahwa Kota Surakarta memiliki satu Pusat Pelayanan Kota (PPK) yang membawahi 6 Sistem Pusat Pelayanan Kota.

Tabel 4.2. Pembagian Sistem Pusat Pelayanan Kota Surakarta Tahun 2011-2031

No	Sub Pusat Pelayanan Kota	Kecamatan Tercakup	Arah Fungsi Kawasan
1	I	Kec. Jebres, Laweyan, Pasar Kliwon, Serengan	Pariwisata Budaya, Perdagangan dan jasa, olahraga, Industri kreatif
2	II	Kec. Banjarsari, dan Laweyan	Pariwisata, olahraga, Industri kreatif
3	III	Kec. Banjarsari	Permukiman, perdagangan dan jasa
4	IV	Kec. Banjarsari dan Kec. Jebres	Permukiman, perdagangan dan jasa, Industri kecil dan industri ringan
5	V	Kec. Banjarsari dan Kec. Jebres	Pariwisata, Pendidikan Tinggi, Industri kreatif
6	VI	Kec. Banjarsari, Kec. Jebres, Kec. Laweyan	Pemerintahan, Pariwisata budaya, Perdagangan dan Jasa

Sumber: RTRW Kota Surakarta, 2011-2031

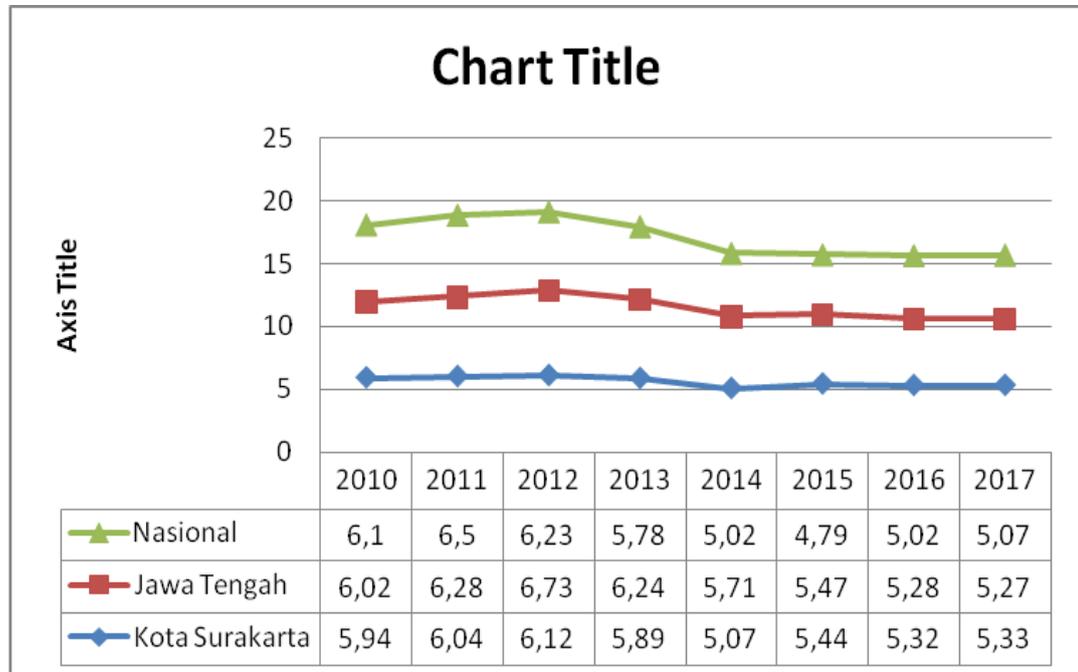
## C. Kondisi Perekonomian Daerah

Kondisi ekonomi daerah dan kinerja pembangunan ekonomi di suatu daerah dalam suatu periode tertentu dapat dilihat dari nilai dan sebaran PDRB, baik atas dasar harga berlaku maupun atas dasar harga konstan. PDRB pada dasarnya merupakan jumlah nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu

daerah tertentu, atau merupakan jumlah nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit ekonomi.

PDRB atas dasar harga berlaku menggambarkan nilai tambah barang dan jasa yang dihitung menggunakan harga pada tahun berjalan, sedang PDRB atas dasar harga konstan menunjukkan nilai tambah barang dan jasa tersebut yang dihitung menggunakan harga yang berlaku pada satu tahun tertentu sebagai tahun dasar, sebagai contoh perhitungan PDRB di Indonesia menggunakan tahun dasarnya yaitu tahun 2010.

PDRB atas dasar harga konstan digunakan untuk mengetahui pertumbuhan ekonomi secara riil dari tahun ke tahun atau pertumbuhan ekonomi yang tidak dipengaruhi oleh faktor harga. Pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta terlihat fluktuasi, meskipun nilainya lebih tinggi dibandingkan dengan pertumbuhan ekonomi Provinsi Jawa Tengah dan nasional sebagaimana terlihat dalam grafik di bawah ini.



Gambar 4.2.  
Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta, Provinsi Jateng dan Nasional

Sektor primer di Kota Surakarta terdiri dari sektor pertanian, pertambangan dan penggalian memberikan sumbangan total mencapai Rp. 131,981 milyar. Sektor sekunder dengan sektor industri pengolahan, listrik gas dan air bersih, bangunan memberikan kontribusi total sebesar Rp. 10,333 trilyun. Pada tahun 2012–2017 sektor tersier memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan PDRB Kota Surakarta sangat fluktuatif.

PDRB sektor tersier merupakan sektor ekonomi yang berkaitan dengan nilai tambah yang diperoleh dari proses pengolahan informasi, daya cipta, organisasi dan koordinasi antar manusia sehingga tidak memproduksi dalam bentuk fisik melainkan dalam bentuk jasa. Sektor ini meliputi lapangan usaha perdagangan, restoran, hotel, angkutan, keuangan, komunikasi, dan jasa-jasa

Sedangkan sektor tersier mendominasi struktur ekonomi terhadap PDRB Kota Surakarta pada tahun 2012 – 2017. Sektor perdagangan, hotel dan restoran, pengangkutan dan komunikasi, keuangan dan jasa perusahaan dan jasa-jasa memberikan sumbangan terhadap PDRB Kota Surakarta secara keseluruhan mencapai Rp. 19,501 trilyun.

Apabila PDRB dihitung atas dasar harga konstan Tahun 2010, kinerja sektor tersier terus mengalami penurunan dari 9,26 persen menjadi 9,18 persen. Kondisi ini dipengaruhi oleh penurunan dari lapangan usaha sektor perdagangan, hotel dan restoran. Terbakarnya Pasar Klewer turut memberikan kontribusi pada penurunan PDRB terutama perdagangan.

Nilai PDRB Kota Surakarta berdasarkan harga konstan 2010 (ADHK 2010) menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. PDRB ADHK pada tahun 2016 tercatat sebesar Rp. 29,97 triliun, meningkat dari tahun sebelumnya sebesar Rp. 28,45 triliun. Secara kumulatif peningkatan PDRB ADHK 2010 dari tahun 2012 ke tahun 2016 mencapai Rp 5,843 triliun. Angka PDRB dari tahun ke tahun mengalami kenaikan dengan berbagai variasi. Hal ini dapat

dimaklumi karena kebijakan-kebijakan yang berpengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap kondisi perekonomian Kota Surakarta. Laju pertumbuhan ekonomi dua tahun terakhir mulai membaik. Rata-rata pertumbuhan ekonomi selama 5 tahun terakhir adalah 5,65%

Dari 17 sektor-sektor penyusun PDRB tahun 2016 dapat dilihat bahwa pertumbuhan yang cukup tinggi pada kategori/sektor Jasa keuangan dan asuransi dan jasa Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib sebesar 8,34%, disusul Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial sebesar 7,02% serta sektor konstruksi sebesar 6,43%. Untuk sektor primer, pertumbuhan rata-ratanya di bawah 2%. Hal ini berkaitan dengan sumber daya alam yang ada di Kota Surakarta.

Tabel 4.3 PDRB Seri 2010 Atas Dasar Harga Konstan Menurut Kategori  
(Juta Rupiah) Kota Surakarta Tahun 2013-2016

Kategori	Uraian	2013	2014	2015	2016
1	2	3	4	5	6
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	125,292.13	127,634.25	129.926,80	131.448,34
B	Pertambangan dan Penggalian	562.50	549.59	535,17	532,82
C	Industri Pengolahan	2,044,003.66	2,184,105.67	2.263.993,97	2.347.880,69
D	Pengadaan Listrik dan Gas	61,821.35	63,499.68	65.092,81	69.156,76
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	47,384.05	48,594.69	49.454,24	50.640,12
F	Konstruksi	6,767,584.32	7,014,333.33	7.390.395,31	7.865.547,96
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	6,193,415.14	6,461,014.08	6.723.422,13	7.029.200,29
H	Transportasi dan Pergudangan	695,071.27	750,350.60	816.507,78	859.855,02
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	1,288,357.53	1,377,875.81	1.463.048,48	1.537.527,02
J	Informasi dan Komunikasi	3,204,036.98	3,490,330.91	3.723.082,11	3.949.332,65
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	872,109.50	907,659.83	965.841,37	1.046.410,12
L	Real Estate	1,094,700.86	1,164,923.59	1.249.065,08	1.328.972,87
M,N	Jasa Perusahaan	177,726.37	189,915.26	207.530,85	224.829,61
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	1,506,447.18	1,524,921.96	1.623.466,15	1.661.471,93
P	Jasa Pendidikan	1,060,271.81	1,144,903.75	1.223.370,41	1.269.374,34
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	238,715.15	268,758.62	285.590,16	305.638,62
R,S,T,U	Jasa lainnya	254,181.54	264,987.02	273,171.04	273.171,04
<b>Produk Domestik Bruto</b>		<b>5,631,681.32</b>	<b>6,984,358.61</b>	<b>28.453.493,829.966.373,07</b>	<b>1</b>

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2017

Tabel 4.4 Laju Pertumbuhan PDRB Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2012-2016

<b>Kategori</b>	<b>Uraian</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>
<b>A</b>	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	1.87	1.80	1,17
<b>B</b>	Pertambangan dan Penggalian	-2.29	-2.62	-0,44
<b>C</b>	Industri Pengolahan	6.85	3.66	3,71
<b>D</b>	Pengadaan Listrik dan Gas	2.71	-3.79	6,24
<b>E</b>	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	2.55	1.77	2,4
<b>F</b>	Konstruksi	3.65	5.36	6,43
<b>G</b>	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	4.32	4.17	4,55
<b>H</b>	Transportasi dan Pergudangan	7.95	8.08	5,31
<b>I</b>	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	6.95	6.18	5,09
<b>J</b>	Informasi dan Komunikasi	8.94	6.67	6,08
<b>K</b>	Jasa Keuangan dan Asuransi	4.08	6.69	8,34
<b>L</b>	Real Estate	6.41	7.22	6,4
<b>M,N</b>	Jasa Perusahaan	6.86	9.28	8,34
<b>O</b>	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	1.23	6.46	2,34
<b>P</b>	Jasa Pendidikan	7.98	6.85	3,76
<b>Q</b>	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	12.59	6.26	7,02
<b>R,S,T,U</b>	Jasa lainnya	4.25	3.09	5,63
	<b>PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO</b>	<b>5.28</b>	<b>5.44</b>	<b>5.32</b>

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2017

#### **D. Perkembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta**

Perkembangan ekonomi kreatif saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyebarkan hasil-hasil kreatifitas dan inovasi yang berlandaskan budaya setempat. Semakin kreatif suatu negara dalam mengembangkan potensi kearifan lokal dan aktivitas budayanya, maka negara tersebut akan semakin kuat identitas dan citranya dalam mendorong pertumbuhan ekonomi negara. Salah satu faktor kunci untuk mengembangkan ekonomi kreatif adalah bagaimana sebuah kota diberlakukan sebagai pusat budaya dan seni (Howkins, 2009). Kota kreatif didefinisikan sebagai kota yang berbasiskan kreativitas sebagai cara hidup dalam tiga aspek utama: ekonomi (*creative economy*), sosial (*creative society*), dan pemerintahan (*creative policy*). Ekonomi kreatif mengacu pada potensi manusia, bakat dan kreativitas sebagai sumber yang paling penting dari pertumbuhan dan perkembangan perekonomian.

Ekonomi kreatif dapat dilihat sebagai cara pembangunan berkelanjutan karena tidak adanya keterbatasan kreativitas manusia (Borsekova' et al. 2011). Ekonomi kreatif didasarkan pada modal ide daripada modal fisik, Modal ide dikembangkan atas dasar teknologi informasi dan komunikasi. Konten informasi dan digital teknologi yang baru membuka ruang baru dan fleksibilitas dalam menurunkan biaya. Salah satu kualitas yang paling penting dari ekonomi kreatif adalah menggunakan informasi sekaligus menciptakan isinya. Strazdas et al. (2006: 89) menekankan bahwa periode saat ini adalah periode dari perubahan besar yang terjadi di seluruh dunia. Menurut Karnitis (2006: 96), ekonomi saat ini menjadikan inovasi dan kreativitas sebagai basis dalam pekerjaan, tenaga kerja baru, metode dan jejaring. Pengembangan masyarakat menjadi bergantung kepada pengetahuan, (Melnikas 2010: 524). Masyarakat pengetahuan merupakan masyarakat yang ditandai dengan nilai-nilai didominasi kreativitas dan aktivitas kreatif, dan kunci dari penyelesaian masalah membutuhkan

keputusan strategis harus dianggap sebagai masalah penciptaan ekonomi berbasis pengetahuan (Melnikas 2005: 87). Seperti yang dinyatakan oleh Ginevičius dan Čirba (2009: 191), cara terbaik untuk keberhasilan adalah beradaptasi dengan kondisi pasar yang terus berubah sebagai masa depan pengembangan ekonomi yang terikat dengan kemajuan teknologi, serta tingginya tingkat ketidakpastian masa depan, (Ginevičius, Krivka 2009: 192).

Berdasarkan peraturan Presiden No. 72 Tahun 2015 tentang perubahan atas Peraturan Presiden No. 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf). Di Kota Surakarta terdapat 16 bidang ekonomi kreatif yang dikembangkan meliputi sebagai berikut :

1) Subsektor Aplikasi dan Pengembangan Permainan

Subsektor ini merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha produksi aplikasi dan *game*, *merchandise*, *publisher* aplikasi dan *game*, dan *content* mencakup hiburan, edukasi, teknologi, ekonomi dan bisnis dan lain sebagainya. Pengembang aplikasi dan permainan bisa memasukkan unsur-unsur aplikasi dan permainan ke dalam dunia pendidikan, dunia usaha, dan lain sebagainya.

2) Subsektor Arsitektur

Arsitek merupakan salah satu pekerjaan yang membutuhkan kreativitas yang tinggi. Untuk itu arsitektur juga menjadi salah satu subsektor dalam industri kreatif. Subsektor Arsitektur adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lanskap) hingga level mikro (desain bangunan/konstruksi). Peran arsitektur di Indonesia sangatlah penting. Dalam hal budaya, keanekaragaman arsitektur lokal dan daerah menunjukkan karakter Bangsa Indonesia yang mempunyai beraneka ragam budaya. Sedangkan dalam hal pembangunan, arsitektur juga berperan dalam merancang dasar pembangunan sebuah kota/daerah.

### 3) Subsektor Desain Interior

Desain interior masih terkait dengan arsitektur, desain interior juga masih punya peluang yang besar untuk dikembangkan. Desain interior merupakan sebuah profesi di bidang kreatif dengan solusi solusi teknis yang diterapkan kedalam struktur ruang atau bangunan yang dibangun, untuk mencapai lingkungan interior yang lebih nyaman, sehat dan estetis. Pada saat ini pengguna jasa desainer interior lebih banyak menggunakan para desainer untuk merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran.

### 4) Subsektor Desain Komunikasi dan Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) punya peran penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemegang merek di Indonesia. Desain Komunikasi Visual pada dasarnya bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Pada perkembangannya desain komunikasi visual berkaitan dengan agen periklanan dan tidak hanya mencakup periklanan, tetapi juga desain majalah dan surat kabar yang menampilkan iklan tersebut. Desain komunikasi visual telah menjadi bagian dari kelompok dalam industri komunikasi – dunia periklanan, penerbitan majalah dan surat kabar, pemasaran dan hubungan masyarakat (*public relations*).

### 5) Subsektor Desain Produk

Desain produk merupakan proses kreasi sebuah produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat. Lingkup desain produk dapat dikatakan hamper tidak terbatas, melingkupi semua aspek yang memungkinkan untuk dipecahkan oleh profesi / kompetensi. Para desainer produk mampu menggali dan mengangkat kearifan

lokal, kekayaan budaya Indonesia yang beraneka ragam, dalam setiap karya-karyanya.

#### 6) Subsektor Fashion

Subsektor Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Tren fashion senantiasa berubah dengan cepat. Dalam hitungan bulan, selalu muncul mode fashion baru. Ini tidak lepas dari produktivitas para desainer fashion lokal yang inovatif merancang baju-baju model baru, dan munculnya generasi muda kreatif yang antusias dengan industri fashion ini.

#### 7) Subsektor Film, Animasi, dan Video

Perfilman Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang positif. Para rumah produksi mulai berlomba-lomba menggenjot produktivitasnya menggarap film yang berkualitas dari segi cerita sekaligus menguntungkan secara komersial. Subsektor ini adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha reproduksi media rekaman; studio produksi dan pasca produksi film, video dan program televisi; usaha distribusi film, video dan program televisi; jasa pemutaran film; usaha merchandise.

#### 8) Subsektor Fotografi

Subsektor Fotografi merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media penyimpan berkas, serta media yang menampilkan informasi. Sebagai sebuah industri yang mengandalkan kreativitas dalam menghasilkan produk/jasa, fotografi saat ini menjadi semakin beragam dan dapat dilakukan oleh semua orang. Saat ini di Indonesia banyak bermunculan para “pengusaha kreatif” dalam bidang fotografi. Mulai dari para fotografer yang melakukannya sebagai sebuah kegiatan

sampingan, maupun yang benar-benar serius menekuni fotografi sebagai profesi. Tidak sedikit pula yang beralih dari profesi lain lantas kemudian menjadi seorang fotografer profesional.

#### 9) Subsektor Kriya

Subsektor Kriya merupakan salah satu usaha kerajinan berbasis tekstil, kulit, kayu, anyaman, kertas, kaca, logam; usaha furnitur/mebel, perhiasan dan barang berharga. Seni kriya merupakan salah satu sub sektor yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia dan sangat dekat dengan industri pariwisata. Dilihat dari materialnya, kriya meliputi segala kerajinan yang berbahan kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Ketersediaan bahan baku material yang berlimpah dan kreativitas para pelaku industri menjadi faktor utama majunya subsektor ini.

#### 10) Subsektor Kuliner

Kegiatan kreatif ini masuk dalam sektor industri kreatif dengan melakukan pemetaan produk makanan olahan khas Indonesia yang dapat ditingkatkan daya saingnya di pasar ritel dan pasar internasional. Subsektor kuliner memberikan kontribusi yang cukup besar dari pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif, kegiatan ini dilatarbelakangi bahwa Indonesia memiliki warisan budaya produk makanan khas, yang pada dasarnya merupakan sumber keunggulan komparatif bagi Indonesia.

#### 11) Subsektor Musik

Subsektor musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pembuatan alat musik, jasa pendidikan musik, pertunjukan musik, kreasi/komposisi musik, studio rekaman musik, penerbitan musik. Meskipun sub sektor musik punya potensi yang sangat besar, beberapa pelaku melihat permasalahan yang harus segera diselesaikan. Salah satu tantangan terbesar pembajakan yang masih marak sehingga menyebabkan perkembangan industri musik di Indonesia terhambat. Pembajakan tentunya menyebabkan turunnya kualitas dan kuantitas produksi, menurunnya apresiasi

masyarakat terhadap musik, dan turunnya minat investasi di bidang ini.

#### 12) Subsektor Penerbitan

Pasar industri penerbitan memang tidak sebesar sub sektor yang lain, namun industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramaikan industri ini. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang memungkinkan buku diterbitkan dalam bentuk digital.

#### 13) Subsektor Periklanan

Periklanan adalah sub sektor ekonomi kreatif yang karyanya memiliki daya sebar paling tinggi. Hal ini tak lepas dari peran sinergi para pemilik modal yang ingin memasarkan produk dan jasa mereka dengan media yang dimanfaatkan. Sampai saat ini, iklan masih menjadi medium paling efisien untuk memuplikasikan produk dan jasa. Kegiatan ini berkaitan dengan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), yang meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan, misalnya: riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan *delivery advertising materials* atau samples, serta penyewaan kolom untuk iklan.

#### 14) Subsektor Seni Pertunjukan

Indonesia mempunyai kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan, seperti wayang, teater, tari, dan lain sebagainya. Seni pertunjukan dari masing-masing daerah sudah tersebar secara sporadis ke seluruh wilayah di Indonesia. Banyaknya jumlah seni pertunjukan baik tradisi maupun kontemporer yang selama ini dikreasikan, dikembangkan, dan dipromosikan, telah mendapatkan apresiasi dunia internasional. Subsektor Seni Pertunjukan merupakan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

#### 15) Subsektor Seni Rupa

Subsektor ini merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pembuatan/produksi barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi yang kemudian diperdagangkan melalui lelang, galeri, dan internet, misalnya: seni rupa dan lukisan, patung bahkan fotografi atau kerajinan lainnya. Berbagai festival seni rupa diadakan secara rutin.

#### 16) Subsektor Televisi dan Radio

Saat ini masyarakat lebih cenderung memanfaatkan *smartphone* atau *gadget* untuk mendapatkan informasi, namun televisi dan radio juga masih mempunyai peran yang sangat besar dalam penyebaran informasi. Subsektor ini merupakan industri kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Pertumbuhan jumlah stasiun televisi dan stasiun radio pun masih terus bertambah, namun pertumbuhan dan potensi tersebut belum disertai dengan tayangan

televisi yang berkualitas. Mayoritas program televisi, karena mengejar rating tinggi, tak lagi memperhatikan kualitas program yang ditayangkan. Industri ini kekurangan rumah produksi dan SDM yang bisa merancang program-program berkualitas.

Kemudian dari 16 bidang ekonomi kreatif tersebut terdapat 52 sub sektor ekonomi kreatif yang dikembangkan di Kota Surakarta dengan rincian seperti pada tabel dibawah ini.

No	Bidang Ekonomi Kreatif	Jenis Usaha Ekonoomi Kreatif
1.	Aplikasi dan Game Developer	1. Ketangkasan dan edukasi 2. Pembuatan website 3. Pembuatan jaringan
2.	Arsitektur	4. Perencanaan biaya kontruksi 5. Konsultasi kegiatan teknik dan rekayasa 6. Desain kontruksi 7. Pengawasan kontruksi 8. Arsitektur
3.	Desain Interior	9. Desain Interior
4.	Desain Komunikasi Visual	10. Desain Komunikasi Visual
5.	Desain Produk	11. Desain Produk
6.	Fashion	12. Kreasi desain pakaian 13. Produksi pakaian mode dan aksesoris 14. Desain fashion 15. Desain alsa kaki
7.	Film, Animasi & Video	16. Script film 17. Pembuatan animasi 18. Film animasi dokumenter 19. Pembuatan cerita pendek

8.	Fotografi	20. Foto Grafi 21. Edit Video
9.	Kriya (kerajinan)	22. Kerajinan kain 23. Kerajinan kayu 24. Kerajinan kulit 25. Kerajinan tas 26. Kerajinan bambu,rotan, gitar, perhiasan, batu berharga, dan kaca
10.	Kuliner	27. Minuman tradisional 28. Srobi 29. Tengkleng 30. Selat Solo 31. Timlo
11.	Musik	32. Keroncong 33. Karawitan/campursari 34. Penyewaan, studio rekaman
12.	Penerbit	35. Penerbitan Majalah 36. Penerbitan Buku 37. Penerbitan Koran 38. Penerbitan Foto 39. Percetakan Lukisan
13.	Periklanan	40. Promosi 41. Produksi material iklan 42. Iklan luar ruangan 43. Periklanan Televisi & Radio layanan komputer
14.	Seni Pertunjukan	44. Tari Tradisional 45. Wayang kulit 46. Wayang Orang 47. Desain dan pembuatan busana

		<p>pertunjukan</p> <p>48. Produksi pertunjukan</p> <p>49. Tari modern</p>
15.	Seni Rupa	50. Pasar seni dan barang antik
16.	Televisi dan Radio	<p>51. Penyiaran Televisi</p> <p>52. Penyiaran Radio</p>

Sumber : *Blue Print* Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2014

## BAB V

### PELAKSANAAN RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

#### A. Implementasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif

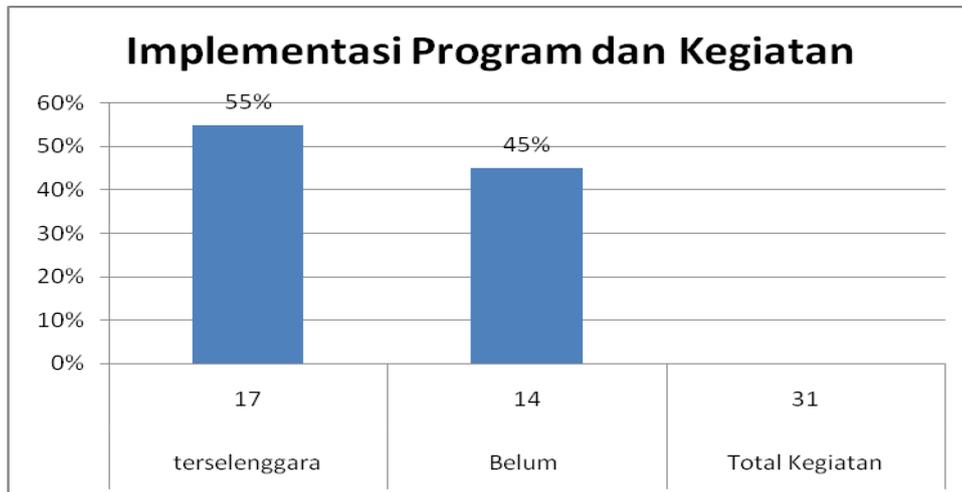
Rencana program dan kegiatan masing – masing OPD dalam mendukung implmentasi dari Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta yang disajikan dalam metrik dibawah ini

##### 1. Dinas Kebudayaan

###### a) Implementasi Program Dan Kegiatan

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Kebudayaan telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsi untuk melestarikan serta mempromosikan budaya Kota Surakarta kepada masyarakat luas. Implementasi dari kegiatan yang telah disusun selama tahun 2017 sampai dengan tahun 2018 sebanyak 31 kegiatan. Adapun kegiatan yang telah terselenggara adalah sebanyak 17 kegiatan (55%) dan yang belum terselenggara 14 kegiatan (45%)

Tabel 5.1 Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Kebudayaan



Sumber : Dinas Kebudayaan 2018

Dari 31 program dan kegiatan dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudaayaan Kota Surakarta dijelaskan secara terperinci pada tabel 5.2

**Tabel 5.2 Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan**

<b>RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DINAS KEBUDAYAAN</b>							
<b>Program</b>	<b>Sasaran</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Indikator Capaian</b>	<b>Pelaksanaan</b>		<b>Waktu</b>	<b>Pilar</b>
				<b>Suda h</b>	<b>Belu m</b>		
Pengembangan Nilai Budaya	Pelestarian dan aktualisasi adat budaya daerah	Haul Habib Ali Al Habsy	Aktualisasi budaya dan memoriam tokoh daerah	V		TW I 2018	4
		Maulid Nabi	Pelestarian budaya daerah		v	TW IV 2018	4
		Festival Hadrah	Pelestarian budaya hadrah	V		TW II 2018	4
		Kampung Ramadhan	Pelestarian budaya daerah	V		TW I 2018	4
	Pemberian dukungan, penghargaan dan kerjasama di bidang budaya	Pembelian Gamelan	Distribusi gamelan ke sanggar seni pertunjukan yang membutuhkan gamelan	V		TW II 2018	3
Pengelolaan Kekayaan Budaya	Fasilitasi partisipasi masyarakat dalam pengelolaan kekayaan budaya	Srawung Seni Sakral			v	TW III 2018	1
		Suro Bulan Kebudayaan			v	TW III 2018	1
		Festival Semarak Singo Barong			v	TW III 2018	1
		Festival Dolanan Bocah			v	TW III 2018	1

	Kegiatan Suran			v	TW III 2018	1
Pelestarian fisik dan kandungan bahan pustaka termasuk naskah kuno	Cetak buku naskah kuno	Naskah buku kuno	V		TW II 2018	2
Sosialisasi pengelolaan kekayaan budaya lokal daerah	Festival seni dalang cilik	Pertunjukan seni pedalangan	V		TW II 2018	2
Pengelolaan dan Pengembangan pelestarian peninggalan sejarah purbakala, museum dan peninggalan bawah air	Kajian inventarisasi kesejarahan dan museum	Inventori benda peninggalan sejarah dan museum	V		TW II 2018	2
Pengembangan Kebudayaan dan Kesenian	Kemah budaya dan jelajah budaya	Pelaksanaan kegiatan	V		TW II 2018	4
Perumusan Kebijakan sejarah dan purbakala	Inventarisasi cagar budaya	Inventori daftar cagar budaya	V		TW II 2018	2
Pendukungn pengelolaan museum dan taman budaya di daerah	Pembinaan monitoring museum	Kegiatan peningkatan museum	V		TW II 2018	4
Pengelolaan karya cetak dan karya rekam	Pengelolaan karya cetak dan karya rekam	Inventori karya cetak dan karya rekam	V		TW II 2018	2
Pengembangan database sistem informasi sejarah purbakala	Pengembangan database sistem informasi sejarah purbakala	Aplikasi dan database		v	TW TW III 2018	2

Pengelolaan Keragaman Budaya		Belanja Pengadaan Kostum Wayang Orang	Distribusi kostum pertunjukan seni pertunjukan wayang orang	V		TW II 2018	3	
	Penyelenggaraan dialog kebudayaan	Dialog Kebudayaan Wayang Kulit	Penyelenggaraan dialog kebudayaan	V		TW II, III, IV 2018	4	
	Fasilitasi perkembangan keragaman budaya daerah	Festival Wayang Bocah	Penyelenggaraan Wayang Bocah	V		TW II 2018	1	
	Fasilitasi penyelenggaraan festival budaya daerah	Lomba Seni			V		TW IV 2018	1
		Kirab Budaya			V		TW I 2018	1
		Solo Menari			V		TW II 2018	1
		Festival Ketoprak				V	TW II 2018	1
		Festival Keroncong				V	TW II 2018	1
		Solo International Gamelan Festival				V	TW III 2018	1
		Mangkunegaran Performing Arts			V		TW I 2018	1
Mapping Potensi Seni 51 Kelurahan					v		2	

Program Pengembangan Kerjasama Pengelolaan Kekayaan Budaya	Membangun kemitraan pengelolaan kebudayaan antar daerah	Pengiriman Duta Seni	kemitraan pengelolaan budaya antar daerah		v		4
	Monitoring, evaluasi dan pelaporan	Monitoring pembinaan sanggar seni	laporan dan evaluasi kegiatan pembinaan		v	TW IV	2

Sumber : Dinas Kebudayaan 2018

## b) Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif di Dinas Kebudayaan mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

### 1. Industri

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

### 2. Teknologi

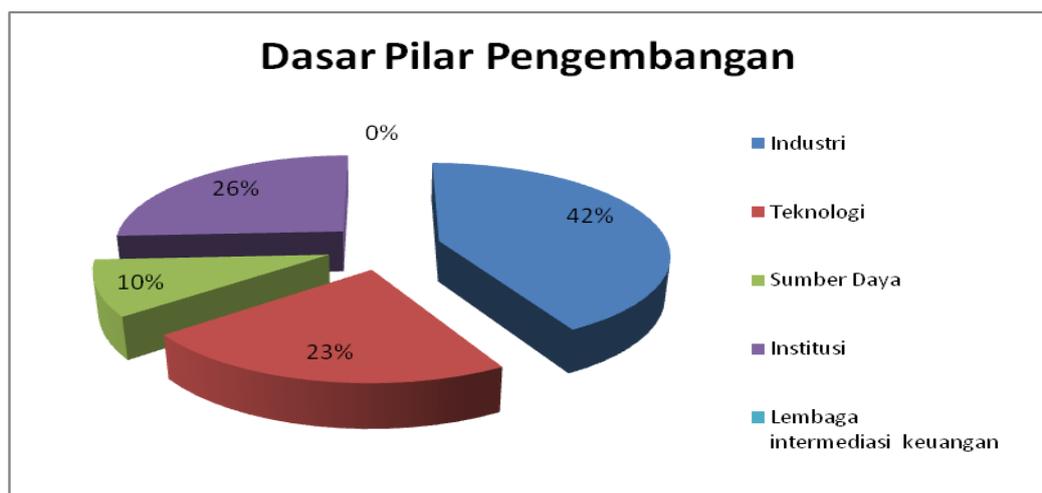
Program dan kegiatan pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Kebudayaan berupaya untuk menjaga kelestarian seni dan budaya melalui inventarisasi dan dokumentasi dalam data base.

### 3. Sumber daya

Upaya yang dilakukan untuk mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif melalui pengembangan sumber daya yaitu dengan bantuan penyediaan peralatan dan kostum pementasan seni budaya

### 4. Institusi

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



Gambar 5.1 Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Kebudayaan

Dari gambar 5.1 diatas menunjukkan dasar pilar pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Kebudayaan lebih fokus pada pilar industri sebesar 42%, kemudian pilar institusi sebesar 26% dan teknologi 23%.

**c) Permasalahan**

Implementasi dari pengembangan Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta masih menemui beberapa kendala dalam pelaksanaannya sebagai berikut.

<b>Permasalahan</b>
Lokasi kegiatan dan jumlah partisipan kurang seimbang
Komunitas penyelenggara kegiatan kreatif seni pertunjukan belum memiliki fasilitas gamelan
Belum dilakukan inventarisasi pelaku kegiatan secara menyeluruh
Target jumlah penggiat belum terpenuhi
Pengumpulan data dan proses pencetakan
Jumlah peserta kegiatan yang ditargetkan belum sinkron dengan kegiatan berlangsung
Data belum terinventarisasi dengan rinci
Database belum tersusun dalam sistem informasi yang didukung oleh kemajuan teknologi
Pelaku kegiatan seni di setiap kelurahan belum terinventarisasi dengan rinci
Belum memiliki banyak kemitraan yang terjalin dengan pengelola kebudayaan dengan daerah lain

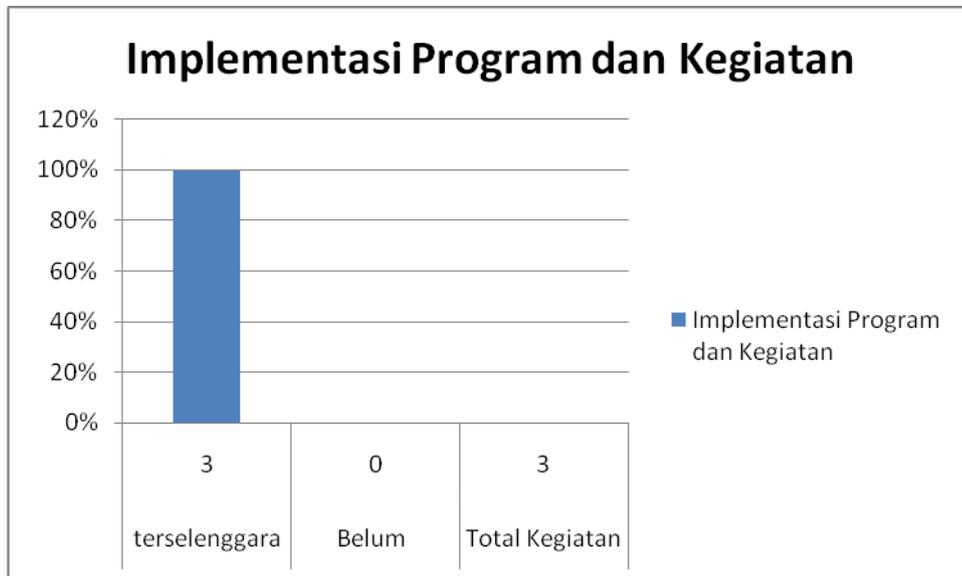
**2. Dinas Pariwisata**

**d) Implementasi Program Kegiatan**

Dinas Pariwisata telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsi mempromosikan destinasi dan even wisata Kota Surakarta. Implementasi dari kegiatan yang telah disusun selama tahun 2017 sampai dengan tahun 2018 sebanyak 3 kegiatan.

Program dan kegiatan di Dinas pariwisata telah terselenggara pada tahun 2018.

Tabel 5.3 Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Pariwisata



Sumber : Dinas Pariwisata 2018

Dinas Pariwisata dalam mendukung Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta telah merencanakan 3 program dan kegiatan. Adapun program dan kegiatan telah terlaksana pada periode Triwulan 1 tahun 2018. Program dan kegiatan tersebut secara terperinci terlihat pada tabel 5.3.

Tabel 5.4. RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DINAS PARIWISATA

<b>RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DINAS PARIWISATA</b>							
<b>Program</b>	<b>Sasaran</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Indikator Capaian</b>	<b>Pelaksanaan</b>		<b>Waktu</b>	<b>Pilar</b>
				<b>Sudah</b>	<b>Belum</b>		
Mewujudkan perekonomian kota yang maju, mandiri, dan sejahtera melalui ekonomi kreatif dan kota tujuan wisata seni dan budaya	Meningkatnya destinasi wisata dengan kondisi baik	Peningkatan destinasi wisata dengan kondisi yang baik	Jumlah kunjungan wisatawan	V		TW I-IV 2018	1
			Jumlah objek wisata unggulan				
			Prosentase obyek wisata yang dipromosikan				
			Kontribusi sektor pariwisata terhadap PDRB				
Jaringan Pemasaran Pariwisata	Meningkatnya kualitas jaringan pemasaran pariwisata	Peningkatan kualitas jaringan pemasaran pariwisata	Jumlah kemitraan dengan lembaga pariwisata nasional dan internasional	V		TW I-IV 2018	1
Pengembangan Ekonomi Kreatif	Berkembangnya ekonomi kreatif dan kota tujuan wisata seni dan budaya	Pengembangan ekonomi kreatif dan kota tujuan wisata seni dan budaya	Prosentase pelaku pariwisata dan ekraf yang bersertifikat	v		TW II 2018	3
			Prosentase SDM pelaku usaha pariwisata yang bersertifikat				

Sumber : Dinas Pariwisata 2018

### e) Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

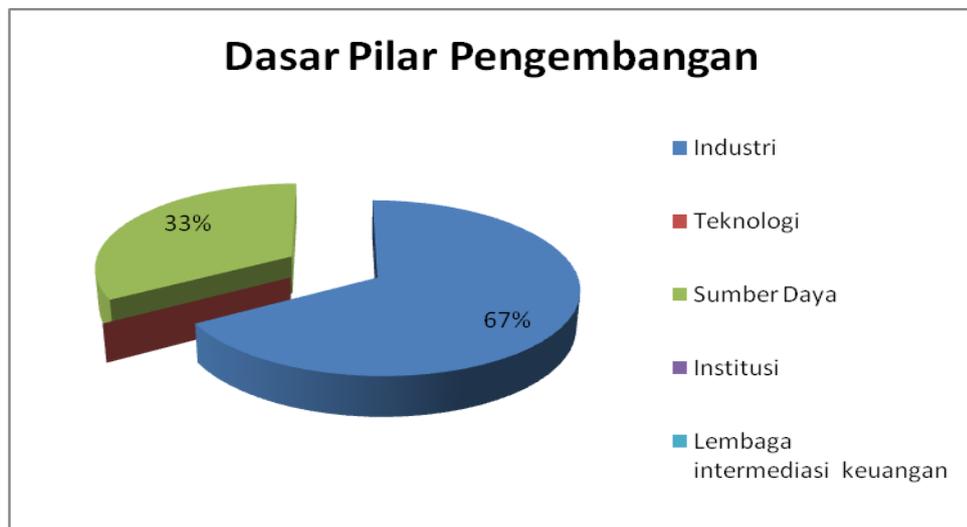
Implementasi program dan kegiatan pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

#### 1. Industri

Dinas kebudayaan berperan dalam pemasaran produk kreatif melalui sektor pariwisata dengan pengembangan destinasi dan even wisata serta kerjasama dengan wilayah lain melalui paket wisata dalam mendatangkan wisatawan baik dari dalam dan luar negeri

#### 2. Sumber Daya

Peran Dinas Pariwisata dalam meningkatkan profesionalitas dalam pengelolaan sektor pariwisata dengan peningkatan kualitas destinasi, sarana dan prasarana penunjang serta SDM kepariwisataan melalui sertifikasi.



Gambar 5.2 Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata

Dari gambar 5.2 diatas menunjukkan, pilar pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Pariwisata lebih memfokuskan pada pilar industri sebesar 67%, kemudian pilar sumber daya sebesar 33%. Dinas Pariwisata mengedepankan pada pemasaran produk

industri kreatif dan pengembangan sumber daya khususnya insan kreatif bidang kepariwisataan

**f) Permasalahan**

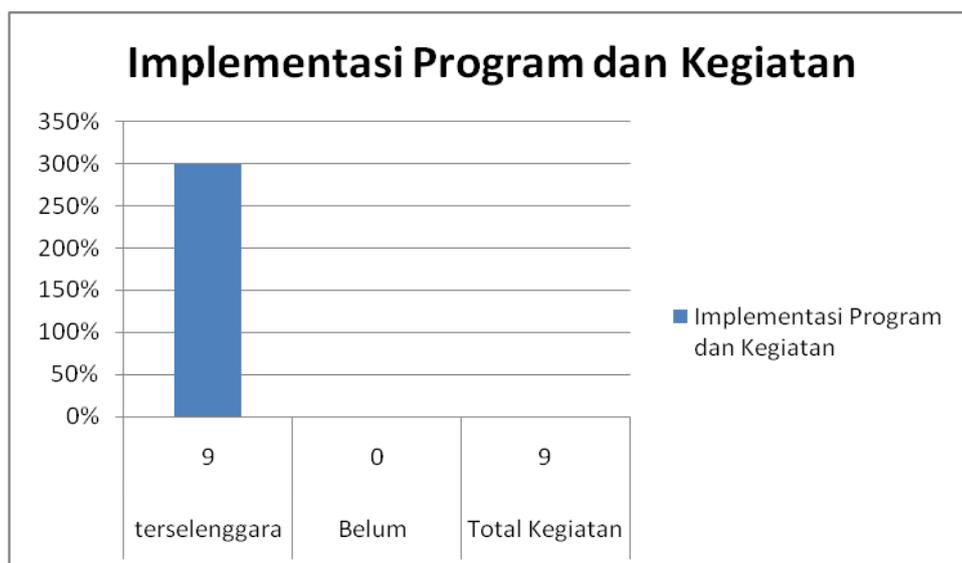
<b>Permasalahan</b>
Belum ada database tentang destinasi yang digunakan sebagai ruang kreatif kota
Program belum terintegrasi dengan kegiatan OPD lain
Pelaku kegiatan seni di setiap kelurahan belum terinventarisasi dengan rinci
Belum memiliki kemitraan yang terjalin pengelola kebudayaan dengan daerah lain

**3. Dinas Koperasi dan UMKM**

**a) Implementasi Program Kegiatan**

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Koperasi dan UMKM telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsi untuk mengembangkan Koperasi dan UMKM lebih berdaya saing. Implementasi dari kegiatan yang telah disusun selama tahun 2017 sampai dengan 2018 sebanyak 9 kegiatan. Adapun kegiatan yang yang diprogramkan pada tahun 2017 telah terselenggara sebanyak 9 kegiatan (100%).

Tabel 5.5 Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Koperasi dan UMKM



Sumber : Dinas Koperasi dan UMKM 2018

Adapun program dan kegiatan telah terlaksana pada periode Triwulan I tahun 2018. Program dan kegiatan tersebut secara terperinci terlihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Koperasi Dan UMKM

<b>RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DINAS KOPERASI DAN UMKM</b>						
<b>Program</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Indikator Capaian</b>	<b>Pelaksanaan</b>		<b>Waktu</b>	<b>Pilar</b>
			<b>Sudah</b>	<b>Belum</b>		
Pengembangan Akses UMKM	Diklat PIRT	Presentasi UMKM yang telah mengikuti pameran dan promosi produk	V		TW I-IV 2017	3
	Pelatihan Hulu Hilir Sentra Apem Sewu	Penyedia dukungan Informasi dan Permodalan untuk UKM Kota Surakarta yang membutuhkan akses pembiayaan.	V		TW I-IV 2017	3
Akses Permodalan UMKM	Diklat Manajemen Keuangan	Prosentase pemahaman pelaku usaha terhadap produk jasa keamanan dari lembaga pembiayaan	V		TW I-IV 2017	3
	Sosialisasi Dukungan Informasi Penyediaan Permodalan	Penyedia dukungan informasi permodalan untuk UMKM Kota Surakarta	V		TW I-IV 2017	5
Pengembangan UMKM dan Koperasi	Diklat AMT	UMKM dan prosentase wirausaha baru	V		TW I-IV 2017	3
	Diklat Menjahit dan Membuat Pola	Mewujudkan wirausaha baru dan meningkatkan kualitas UKM	V		TW I-IV 2017	3
	Diklat membuat tas		V		TW I-IV 2017	3

	Diklat Handicraft kerajinan Perca		V		TW I-IV 2017	3
	Diklat Sulam Benang		V		TW I-IV 2017	3

Sumber : Dinas Koperasi dan UMKM 2018

## b) Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif Dinas Koperasi dan UMKM berdasarkan pada pilar sebagai berikut.

### 1. Industri

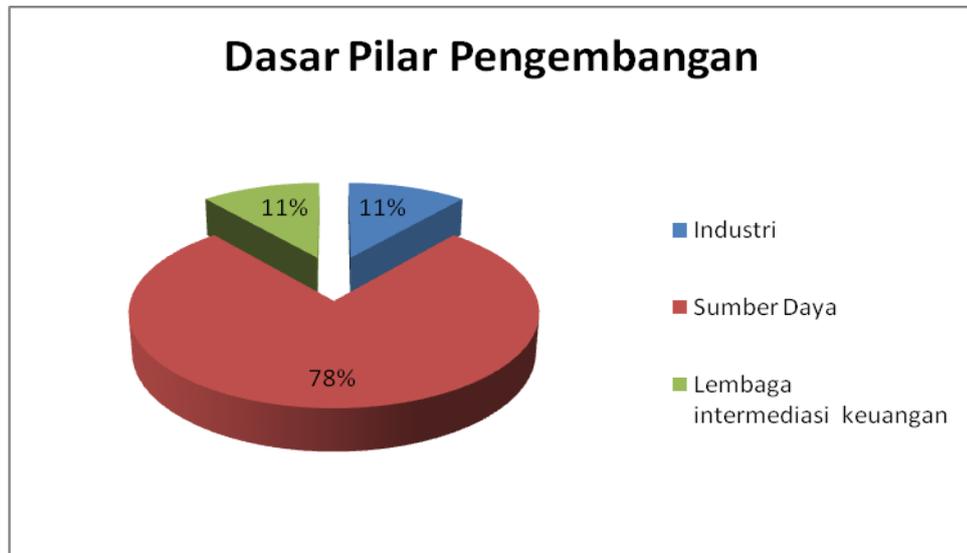
Dinas Koperasi dan UMKM mendorong UMKM memiliki standardisasi produk yang dihasilkan UMKM binaan melalui pelatihan standarisasi produk dan pengurusan perijinan.

### 2. Sumber daya

Dinas Koperasi dan UMKM berperan dalam menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan UMKM dalam peningkatan ketrampilan maupun pengelolaan usaha

### 3. Lembaga intermediasi

Peran 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



Gambar 5.3 Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Koperasi dan UMKM

Dari gambar 5.3 diatas menunjukkan, pilar pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Koperasi dan UMKM lebih memfokuskan pada pilar sumber daya sebesar 78%, kemudian pilar industri dan lembaga intermediasi masing - masing sebesar 11%. Dinas Koperasi dan UMKM mengambil peran dalam mendorong UMKM yang memiliki legalitas dan standarisasi sehingga mampu bersaing dengan UMKM dari luar negeri.

**c) Permasalahan**

Implementasi dari pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta masih menemui kendala dalam pelaksanaannya.

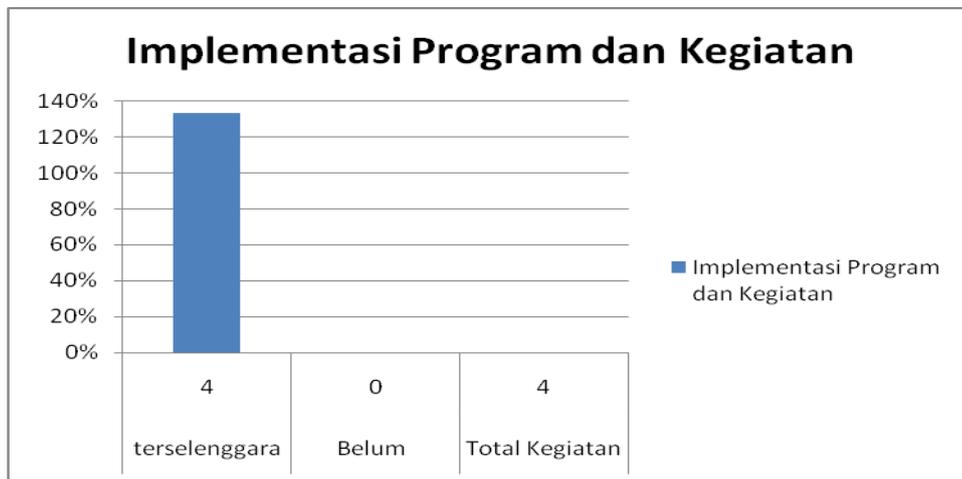
<b>Permasalahan</b>
Pendanaan untuk stimulus UMKM baru
Monitoring dan evaluasi terhadap binaan serta pendampingan untuk membuat PIRT
Pengadaan diklat dan pelatihan lanjutan

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

**d) Implementasi Program Kegiatan**

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsi untuk menyebarluaskan informasi kepada masyarakat luas. Implementasi dari kegiatan yang telah disusun selama tahun 2017 sampai dengan triwulan 2018 sebanyak 4 kegiatan. Adapun kegiatan yang yang diprogramkan pada tahun 2017 telah terselenggara sebanyak 4 kegiatan (100%)

Tabel 5.7. Implementasi Program dan Kegiatan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian



Sumber : Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian 2018

Dari 4 program kegiatan dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Kota Surakarta Terinci dalam tabel 5.8 berikut ini

**Tabel 5.8. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik Dan Persandian**

Program	Sasaran	Kegiatan	Indikator Capaian	Pelaksanaan		Waktu	Pilar
				Sudah	Belum		
Website Kelurahan	Supporting Sistem untuk Potensi per Kelurahan	Menyajikan profil dan potensi kelurahan bekerja sama dengan fondasi ekonomi kreatif *)	Website profil kelurahan	V		TW I-IV 2018	2
Profil UKM di Kota Surakarta	Katalog UKM untuk dimuat di aplikasi Solo Destination	Pengintegrasian database UMKM bekerjasama dengan Dinas Koperasi dan UMKM dalam aplikasi Solo Destination	Situs Jaringan berisi Katalog dan profil UKM	V		TW II 2018	2
Maintenance dan Pengembangan	Monitoring dan peningkatan kualitas aplikasi dan situs halaman	Memperkaya data base, merawat, dan mengupgrade aplikasi dan situs halaman yang sudah ada, bila memungkinkan membuat yang baru	Penyempurnaan aplikasi dan situs jaringan yang memuat kegiatan ekonomi kreatif	V		TW I-IV 2018	2
Sosialisasi, Manajemen, dan Pengelolaan	Pelatihan dan Sosialisasi penggunaan aplikasi	Pelatihan kepada UMKM dan pelaku ekonomi kreatif di setiap kelurahan untuk menggunakan aplikasi dalam jaringan ( <i>online</i> ) sebagai alat promosi dan pemasaran	Pelaku ekonomi kreatif yang mampu menggunakan aplikasi berbasis dalam jaringan	V		TW I-IV 2018	3

### e) Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

#### 1. Teknologi

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian mengembangkan supporting system yaitu aplikasi berbasis internet dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif.

#### 2. Sumber daya

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian turut berperan meningkatkan ketrampilan UMKM melalui pelatihan pembuatan katalog online dan website untuk memperluas jaringan informasi dan pemasaran.



Gambar 5.4 Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif  
Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian

Dari gambar 5.4 diatas menunjukkan, pilar pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian memfokuskan pada pilar teknologi sebesar 75%, dan pilar sumberdaya sebesar 11%. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik

dan Persandian mengembangkan aplikasi berbasis internet untuk menyebarkan informasi tentang Kota Surakarta dan pengembangan Ekonomi Kreatif.

**f) Permasalahan**

Implementasi dari pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta masih menemui kendala dalam pelaksanaannya.

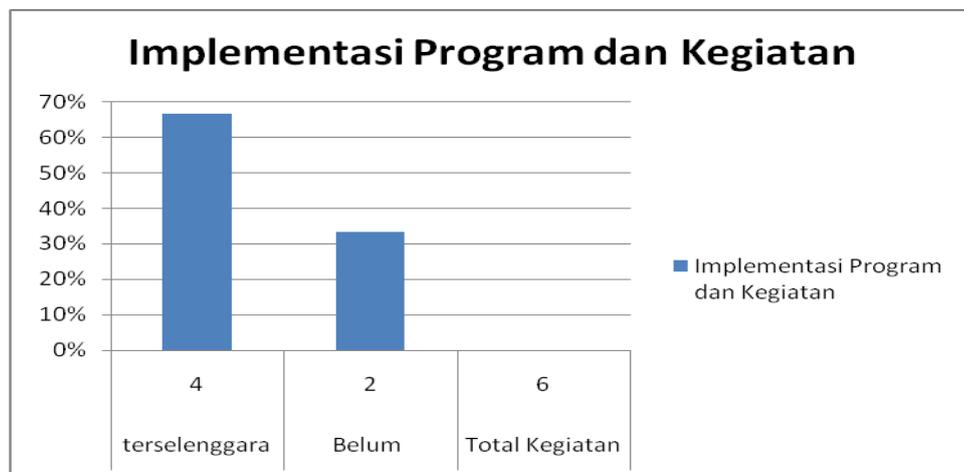
<b>Permasalahan</b>
Masih ada beberapa OPD yang sudah memiliki basis data namun belum berintegrasi dengan Dinas Komunikasi dan Informatika terkait penyediaan situs jaringan dan aplikasi
Beberapa kegiatan yang menyangkut maintenance dan pengembangan aplikasi/ situs halaman merupakan kegiatan non-budgeting
Sudah berjalan di sekitar 50% pelaku usaha di setiap kelurahan
Pengelolaan dari OPD terkait yang masih terkesan parsial
Result yang kurang optimal dari pelaku usaha
Masih ada beberapa OPD yang sudah memiliki basis data namun belum berintegrasi dengan Dinas Komunikasi dan Informatika terkait penyediaan situs jaringan dan aplikasi

**5. Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian**

**a) Implementasi Program Kegiatan**

Dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian telah menyusun program dan kegiatan sesuai dengan tugas dan fungsinya untuk meningkatkan peran industri lebih berdaya saing. Adapun kegiatan yang diprogramkan pada tahun 2017 telah terselenggara sebanyak 4 program dan kegiatan (67%) dan yang belum teralisasi sebanyak 2 program kegiatan (33%).

Tabel 5.9. Implementasi Program Kegiatan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian



Sumber : Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian 2018

Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian Kota Surakarta telah melaksanakan program kegiatan dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif seperti pada tabel 5.10 secara terperinci sebagai berikut.

**Tabel 5.10. RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DINAS TENAGA KERJA DAN PERINDUSTRIAN**

Program	Sasaran	Kegiatan	Indikator Capaian	Pelaksanaan		Waktu	Pilar
				Sudah	Belum		
Digitalisasi	Pengintegrasian pelaku industri dengan E-Kelurahan	Pelatihan aplikasi	Pelaku industri yang terdata di E-Kelurahan	v		TW I-IV 2017	3
					v	TW I-IV 2018	3
	Industri Promotion Center	Workshop, seminar dan sosialisasi IPC	Tersosialisasinya Industri Promotion Center kepada para pelaku industri	v		TW I-IV 2017	1
					v	TW I-IV 2018	2
Direktori IKM	Penyusunan profil IKM per kelurahan		v	TW I-IV 2018	2		
Standarisasi	Bimtek	Pendampingan pembuatan sertifikasi produk halal untuk industri agribisnis pengolahan makanan	Sertifikat halal kepada 300 unit industri binaan	v		TW I-IV 2017	4
Merk Dagang	Bimtek dan Pendampingan	Penerbitan merek dagang kepada pelaku industri	Merek dagang	v		TW II 2017	4

## b) Dasar Pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif

Implementasi program dan kegiatan pengembangan ekonomi Kreatif Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian mendasarkan pada pilar sebagai berikut.

### 1. Industri

Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian menrencanakan pembangunan sentra IKM UMKM memiliki gedung sebagai ruang promosi dan juga digunakan sebagai inkubator bisnis untuk meningkatkan performa dari IKM

### 2. Teknologi

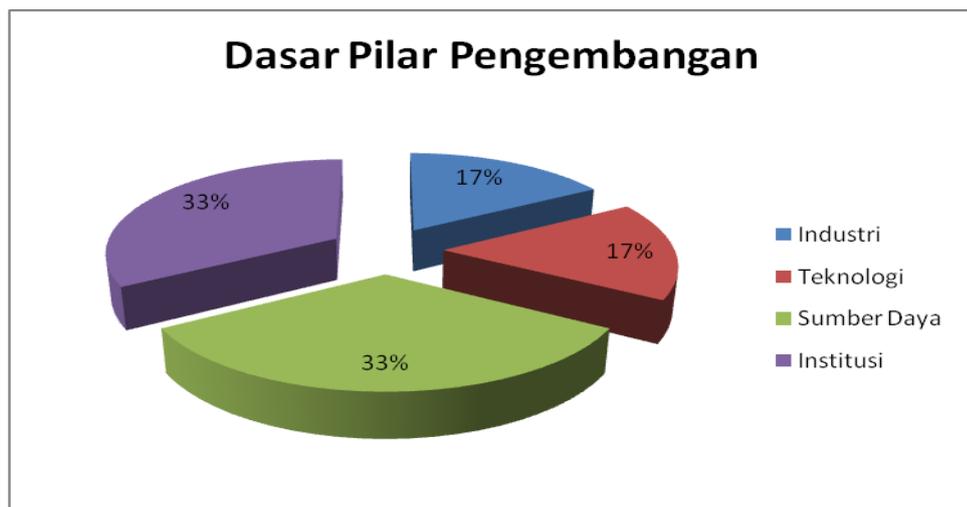
Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian mengembangkan data base IKM seluruh kelurahan. Sehingga potensi dan profil IKM setiap kelurahan terdata dengan terperinci.

### 3. Sumber daya

Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian berperan dalam menyelenggarakan pelatihan dan pengembangan IKM agar memiliki perijinan dan legalitas usaha.

### 4. Institusi

Peran Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian dalam membina dan mendorong penciptaan IKM inovatif dengan melakukan bimbingan teknis serta pendampingan



Gambar 5.5 Dasar Pilar Pengembangan Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian

Dari Gambar 5.5. diatas menunjukkan, pilar pengembangan ekonomi kreatif dari Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian lebih memfokuskan pada pilar sumber daya sebesar 78%, kemudian pilar industri dan lembaga intermediasi masing - masing sebesar 11%. Dinas Koperasi dan UMKM mengambil peran dalam mendorong UMKM yang memiliki legalitas dan standardisasi sehingga mampu bersaing dengan UMKM dari luar negeri.

**c) Permasalahan**

Implementasi dari pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta masih menemui kendala dalam pelaksanaannya.

<b>Permasalahan</b>
Validitas data, beberapa pelaku industri masih terlalu sensitif dengan data omset dan pendapatan
Belum seluruh pelaku industri yang terdata dalam katalog
Antusiasme pelaku industri, dan persepsi proses sertifikasi dari pelaku industri
Proses Perijinan dan HKI Dari Kementrian membutuhkan proses hingga lebih dari satu tahun

**B. Dukungan Pendanaan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota**

**Surakarta**

Pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta merupakan kegiatan prioritas dan mendapatkan dukungan dari pemerintah Kota Surakarta yang di koordinasi oleh Bappeda dalam pelaksanaannya. Melalui OPD terkait OPD terkait meliputi Dinas Pariwisata, Dinas Kebudayaan, Dinas Koperasi dan Usaha Kecil Menengah, Dinas Perindustrian dan Ketenaga kerjaan, Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian serta Dinas Pendidikan merencanakan dan mengimplementasikan program dan kegiatan dalam mendukung pengembangan Ekonomi kreatif. Pengembangan ekonomi kreatif mendapat dukungan pendanaan dari Pemerintah Kota Surakarta pada tahun 2018 mencapai Rp. 34.550.946.000 dan meningkat dari tahun ke tahun.

### **C. Model Pengembangan Ekonomi Kreatif**

Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta memiliki keterkaitan antara pondasi dan pilar pengembangan, dengan aktivitas perencanaan serta didukung oleh stakeholder (Akademisi, Bisnis, Pemerintah dan Komunitas) serta market atau pasar bagi hasil – hasil produk kreatif.

#### **1. Pondasi dan Pilar Pengembangan**

Merupakan acuan bagi pengembangan ekonomi kreatif yang didukung oleh data dan pemetaan potensi dalam menyusun perencanaan.

#### **2. Aktivitas Pengembangan**

Merupakan implementasi pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan terperinci dalam rencana tahunan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi Ekonomi kreatif Kota Surakarta. Aktivitas pengembangan meliputi pengembangan *supporting system* berupa pengembangan data base, pemetaan dan dokumentasi. Aktivitas pengembangan ekonomi kreatif juga didukung dengan adanya kebijakan dan insentif oleh pemerintah daerah Kota Surakarta. Sedangkan peningkatan kemampuan dan kreatifitas Insan kreatif melalui pelatihan teknis dan pemagangan.

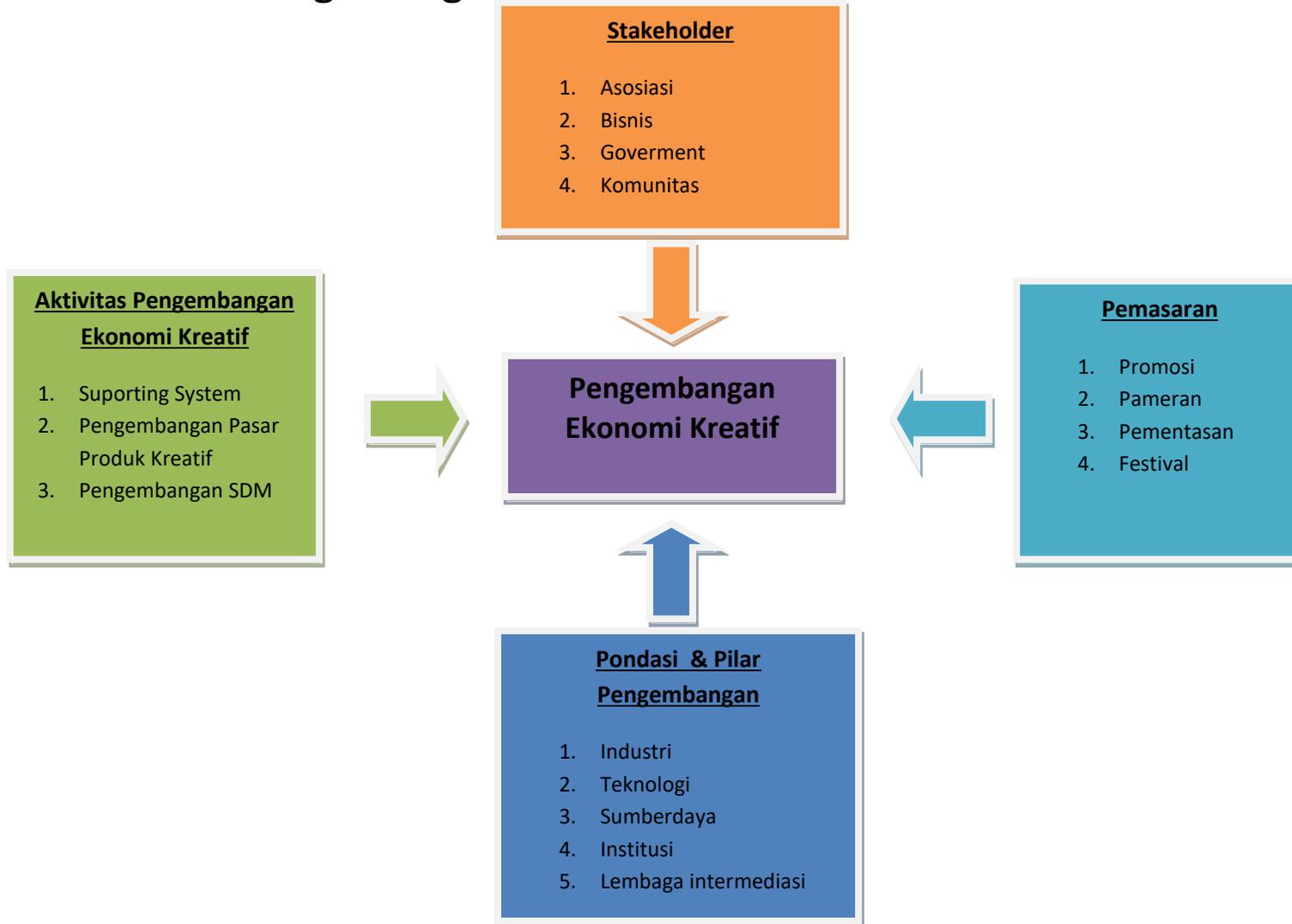
#### **3. Stakeholder**

Stakeholder adalah pihak –pihak yang berkepentingan dalam pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta. Stakeholder yang dimaksud adalah akademisi, Bisnis, Pemerintah dan Komunitas dalam pengembangan ekonomi kreatif diharapkan mampu menghimpun berbagai pemikiran dan terobosan baru dalam menyusun rencana strategis pengembangan ekonomi kreatif.

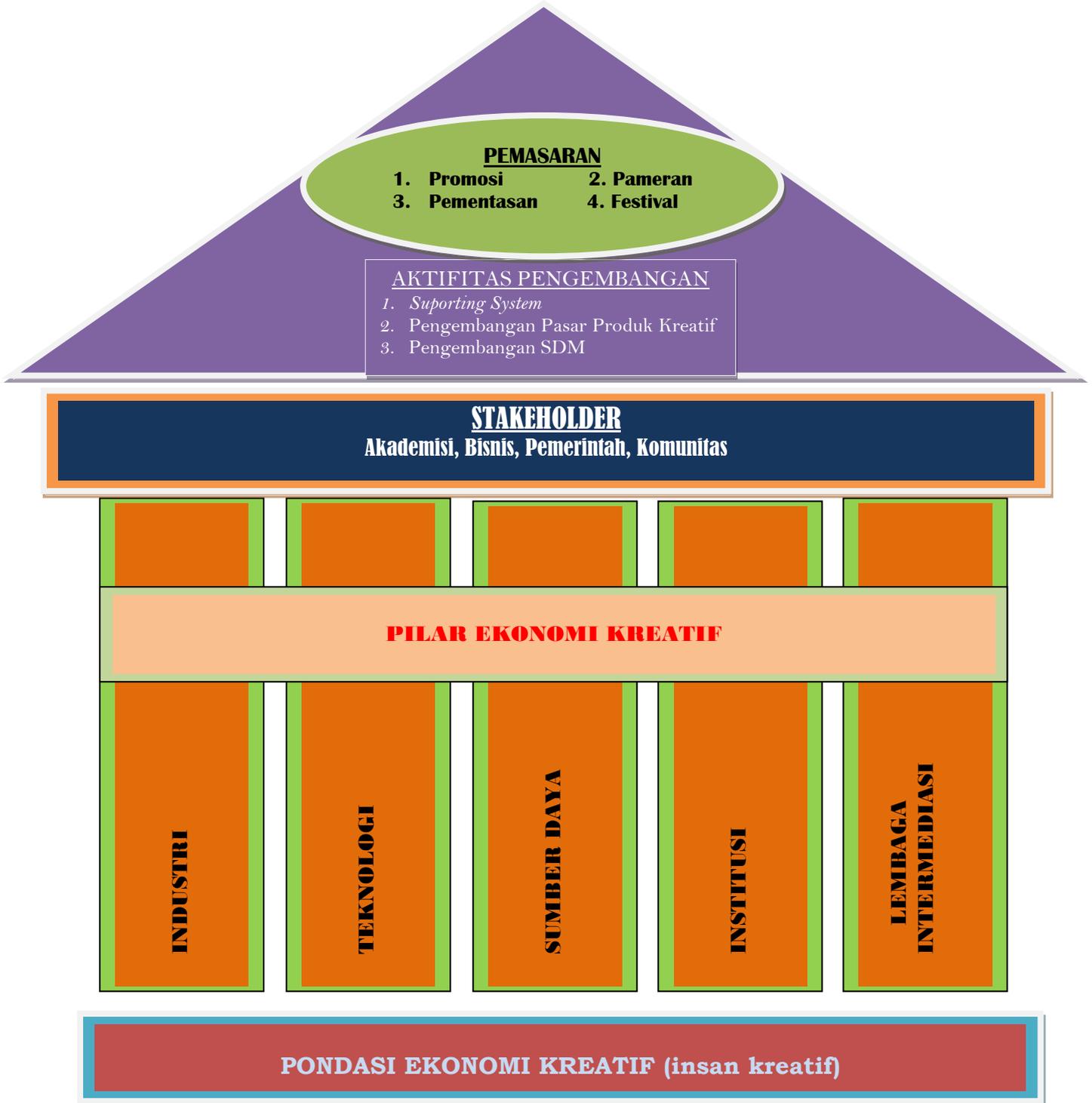
#### **4. Pemasaran**

Output dari pengembangan ekonomi kreatif mampu memberikan *multiplier effect* bagi perekonomian dan peningkatan kualitas hidup masyarakat melalui usaha – usaha pemasaran kreatif. Jaringan bisnis dibutuhkan sebagai sarana distribusi dan pasar bagi produk hasil pengembangan ekonomi kreatif.

## Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta



## Bangunan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta



#### D. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian	OPD Pelaksana
Industri	Peningkatan pelestarian seni dan budaya	Kalender even pementasan seni dan budaya bertaraf internasional	Pagelaran Seni Budaya Kesenian bertaraf internasional	Terselenggaranya Pagelaran Seni dan Budaya 2 tahun sekali	Dinas Kebudayaan
			Pemeran Seni Budaya	Terselenggara pameran seni dan budaya setiap tahun sekali	
			Festival Seni Budaya	Terselenggara festival seni dan budaya	
	Peningkatan daya panggil pariwisata	Peningkatan kunjungan wisatawan	Peningkatan kualitas dan kuantitas Destinasi Wisata	Peningkatan sarana prasarana bagi kenyamanan wisatawan	Dinas Pariwisata
			Inovasi destinasi dan even Wisata	Jumlah destinasi dan even wisata baru	
			Peningkatan Promosi Surakarta sebagai Kota MICE	Peningkatan Jumlah even dan peserta MICE	
			Jaringan Pariwisata	Kerjasama promosi paket wisata dengan daerah lain	
	Peningkatan jaringan pemasaran	Meningkatkan pemasaran produk kreatif	Pameran produk industri kreatif	Pengiriman peserta pameran ke even nasional dan internasional	Dinas Perdagangan
			Peningkatan jaringan pemasaran	MoU perdagangan dengan negara lain	
	Peningkatan Promosi Produk IKM	Pembangunan Sarana dan Prasarana IKM	Pembangunan gedung IKM senter	Jumlah IKM yang mengikuti program promosi dan pengembangan bisnis di	Dinas Perindustrian dan Tenaga kerja

				IKM senter	
Teknologi	Peningkatan daya saing industri kreatif	Mendorong industri dalam menciptakan inovasi produk	Market place untuk produk inovatif	Jumlah produk terupload di marketplace	Dinas Perindustrian dan Tenaga kerja
			Pengembangan klaster Industri	Terbentuknya klaster industri	
			Pengembangan IKM Inovatif	Pelatihan pengembangan produk IKM	
			Bantuan peralatan mendukung inovasi IKM	Jumlah alat bagi industri	
			Pendataan IKM inovatif	Profil IKM inovatif	
			Peningkatan standardisasi produk	Produk IKM yang telah memiliki HKI	
	Pengembangan teknologi informasi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif	Peningkatan media promosi	Penyeberluasan informasi produk kreatif melalui <i>on line</i>	Website bagi produk kreatif	Diskominfo
			Peningkatan sarana dan parasarana telekomunikasi	Pemasangan jaringan internet dikawasan wisata dan ruang publik	
Sumber Daya	Penumbuhkebangnan kemampuan bagi Insan Kreatif	Peningkatan ketrampilan	Pelatihan bagi pengembangan keahlian	Jumlah pelatihan	Dinas Perindustrian dan Tenaga kerja
			Penciptaan wirausahawan kreatif	Jumlah wirausahawan kreatif	Bappeda/STP
		Pengembangan metoda dalam mendorong inovasi	Penyempurnaan produk Inkubator bisnis	Jumlah prototipe produk inovatif	
		Peningkatan kreatifitas masyarakat	Penyelenggaraan even kreatifitas dan inovasi masyarakat	Jumlah produk inovatif masyarakat	
		Dukungan Kebijakan pengembangan	Payung hukum pengembangan ekonomi	Produk hukum dalam mendukung pengembangan	

		ekonomi kreatif	kreatif	Ekonomi kreatif	
	Pengembangan Kerjasama Pengelolaan Kekayaan Budaya	Fasilitasi penyelenggaraan festival budaya daerah	Mapping potensi seni dan budaya di 54 kelurahan	Jumlah potensi seni dan budaya	Dinas Kebudayaan
		Jaringan kerjasama budaya	Keikutsertaan sebagai anggota UNESCO	Pengiriman delegasi seni dan budaya pada even internasional	
	Pengembangan Ekonomi Kreatif	Pengembangan ekonomi kreatif dan kota tujuan wisata seni dan budaya	Peningkatan SDM Pariwisata yang memiliki standar internasional	Jumlah SDM pelaku usaha pariwisata yang bersertifikat	Dinas Pariwisata
			Peningkatan Kesadaran masyarakat dalam mendukung kepariwisataan	Jumlah kelompok kesenian di setiap kelurahan	
Institusi	Pelestarian kebudayaan	Penyelenggaraan sarasehan dan workshop seni dan budaya	Sarasehan dan festival seni dan Budaya	Jumlah evan dan pengujung penyelenggaraan seni dan budaya	Dinas Kebudayaan
			Inventarisasi pelaku kegiatan seni dan budaya	Jumlah pelaku kegiatan seni dan budaya	
	Peningkatan koordinasi antar OPD dan stakeholder dalam pengembangan ekonomi kreatif	Komunikasi yang intensif antar OPD dalam pengemabangan Ekonomi Kreatif	Koordinasi pelaksanaan program pengembangan ekonomi kreatif	Forum Pengembangan Ekoonomi kreatif	
	Pengembangan sistem informasi sejarah dan purbakala	Penyediaan Data base informasi sejarah dan purbakala	Pengembangan sistem informasi melalui database	Data base dan museum digital	

Lembaga intermediasi keuangan	Peningkatan kemampuan manajerial bagi pelaku usaha	Peningkatan pengelolaan penyelenggaraan even wisata	Pengelolaan even budaya agar bisa mendapat pendanaan dari perbankan	Pendanaan dari perbankan untuk penyelenggaraan even wisata	Dinas Koperasi dan usaha kecil dan menengah
		Peningkatan ketrampilan manajemen usaha	Pelatihan Manajemen keuangan	Jumlah UMKM yang bankable	
			Dukungan akses kepada permodalan bagi UMKM	Kerjasama pendanaan dengan lembaga keuangan dan BUMN	
Membangun Kemitraan strategis dengan Instansi lain	Kerjasama dalam penyelenggaraan even seni dan budaya	Dukungan permodalan bagi penyelenggaraan even seni dan budaya	Mou kemitraan penyelenggaraan even	Dinas Kebudayaan	

### E. Pengembangan Sektor Fesyen, Seni Budaya Dan Kerajinan

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian	OPD Pelaksana
Industri	Peningkatan pelestarian seni dan budaya	Kalender even pementasan seni dan budaya	Pagelaran Seni Budaya Kesenian bertaraf internasional	Terselenggaranya Pagelaran Seni dan Budaya 2 tahun sekali	Dinas Kebudayaan Dinas Kebudayaan
			Pameran Seni Budaya	Terselenggara pameran seni dan budaya setahun sekali	
			Festival Seni Budaya	Terselenggra festival seni dan budaya	
		Promosi produk kreatif dan produk unggulan	Pameran kerajinan produk seni dan budaya	Terselenggra pameran produk seni dan budaya	Dinas Pariwisata
			Pameran Produk kreatif	Terselenggara pameran produk kreatif	
			Pameran Produk unggulan	Terselenggra pameran produk unggulan	
Sumber Daya	Pengembangan Kerjasama Pengelolaan Kekayaan Budaya	Fasilitasi penyelenggaraan festival budaya daerah	Mapping potensi seni dan budaya di 54 kelurahan	Jumlah potensi seni dan budaya	Dinas Pariwisata
		Jaringan kerjasama budaya	Keikutsertaan sebagai anggota UNESCO	Pengiriman delegasi seni dan budaya pada even internasional	Dinas Kebudayaan
	Pengembangan SDM yang memiliki pemahaman Seni	Kurikulum bermuatan seni dan budaya	Kurikulum tentang seni pertunjukan	Jumlah lulusan siswa dengan penguasaan seni dan budaya	Dinas Pendidikan

	dan Budaya		Tugas akhir dalam mendukung pementasan seni budaya	Jumlah pementasan dalam tugas akhir	
Institusi	Pelestarian benda dan karya seni dan kebudayaan	Penyelenggaraan sarasehan dan workshop seni dan budaya	Sarasehan dan festival seni dan Budaya	Jumlah even dan pengujung penyelenggaraan seni dan budaya	Dinas Pariwisata
			Inventarisasi pelaku kegiatan seni dan budaya	Jumlah pelaku kegiatan seni dan budaya	
		Bulan Kunjungan ke museum	Peningkatan kualitas museum	Kualitas dan kuantitas benda benda cagar serta koleksi museum	
			Peningkatan koleksi meuseum	Jumlah Koleksi di museum	
Lembaga intermediasi keuangan	Membangun Kemitraan strategis dengan Instansi lain	Kerjasama dalam penyelenggaraan even seni budaya	Dukungan permodalan bagi penyelenggaraan even wisata	Mou kemitraan penyelenggaraan even	

## F. Pengembangan MICE Sebagai Pasar Ekonomi Kreatif

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian	
Industri	Peningkatan pelestarian seni dan budaya	Kalender even pementasan seni dan budaya bertaraf internasional	Pagelaran Seni Budaya Kesenian bertaraf internasional	Terselenggaranya Pagelaran Seni dan Budaya 1 tahun sekali	Dinas Kebudayaan
			Pemeran Seni Budaya	Terselenggara pameran seni dan budaya setiap bulan	
			Festival Seni Budaya	Terselenggara festival seni dan budaya	
	Peningkatan daya panggil pariwisata	Peningkatan kunjungan wisatawan	Peningkatan kualitas dan kuantitas Destinasi Wisata	Peningkatan sarana prasarana bagi kenyamanan wisatawan	Dinas Pariwisata
			Inovasi destinasi dan even Wisata	Jumlah destinasi dan even wisata baru	
			Peningkatan Promosi Surakarta sebagai Kota MICE	Peningkatan Jumlah even dan peserta MICE	
			Jaringan Pariwisata	Kerjasama promosi paket wisata dengan daerah lain	
	Sumber Daya	Pendirian lembaga yang secara khusus mendukung pengembangan MICE	Pembentukan lembaga khusus yang menangani penyelenggaraan MICE	Pembentukan Indonesia Convention Association	Tersusunnya kepengurusan INCA
Sertifikasi pelaku usaha pendukung MICE		Peningkatan kompetensi SDM bidang MICE	Workshop dan pelatihan kompetensi MICE	Jumlah SDM sudah tersertifikasi nasional dan internasional	Dinas Pariwisata

	Penyebarluasan informasi pariwisata melalui media online	Peningkatan penyebarluasan informasi melalui media digital melalui media online	Solo Destinasi sebagai panduan untuk menginformasikan tentang Kota Surakarta secara keseluruhan	Solo Destination yang mudah diakses dengan kontent yang lengkap	Diskominfo
Institusi	Kebijakan Pemerintah Kota Surakarta dalam meningkatkan destinasi MICE	Dukungan payung hukum dalam penyelenggaraan MICE	Peraturan daerah tentang pengembangan MICE	Diterbitkannya Perwali tentang pengembangan MICE	Bappeda
			Insentif bagi pengelola dan pendukung destinasi MICE	Besaran Insentif Pajak dan penyederhanaan perijinan untuk pengelola Lokal	Bappeda dan Bagian Hukum
	Penguatan karakter Solo Sebagai Kota Budaya Jawa	Peningkatan promosi dalam mendukung Sebagai Kota MICE	Workshop dan Seminar tentang seni dan budaya Kota Surakarta	Penyelenggaraan event tahunan Solo Travel Mart	Dinas Pariwisata
	Destinasi maupun even unggulan untuk mendukung pelestarian nilai-nilai budaya melalui pengembangan paket wisata.	Pembuatan paket wisata untuk mengenalkan destinasi maupun even unggulan	Pembuatan paket paket wisata dengan tujuan destinasi unggulan	Tersusun paket Wisata yang terintegrasi dengan destinasi unggulan	Dinas Pariwisata

## G. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Masing – Masing OPD

### 1. Dinas Kebudayaan

<b>Pilar</b>	<b>Strategi</b>	<b>Program</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Indikator Capaian</b>
Industri	Peningkatan pelestarian seni dan budaya	Kalender even pementasan seni dan budaya	Pagelaran Seni Budaya Kesenian bertaraf internasional	Terselenggaranya Pagelaran Seni dan Budaya 2 tahun sekali
			Pemeran Seni Budaya	Terselenggara pameran seni dan budaya setahun sekali
			Festival Seni Budaya	Terselenggara festival seni dan budaya
Sumber Daya	Pengembangan Kerjasama Pengelolaan Kekayaan Budaya	Fasilitasi penyelenggaraan festival budaya daerah	Mapping potensi seni dan budaya di 54 kelurahan	Jumlah potensi seni dan budaya
		Jaringan kerjasama budaya	Keikutsertaan sebagai anggota UNESCO	Pengiriman delegasi seni dan budaya pada even internasional
Institusi	Pelestarian kebudayaan	Penyelenggaraan sarasehan dan workshop seni dan budaya	Sarasehan dan festival seni dan Budaya	Jumlah even dan pengujung penyelenggaraan seni dan budaya
			Inventarisasi pelaku kegiatan seni dan budaya	Jumlah pelaku kegiatan seni dan budaya
Lembaga intermediasi keuangan	Membangun Kemitraan strategis dengan Instansi lain	Kerjasama dalam penyelenggaraan even seni budaya	Dukungan permodalan bagi penyelenggaraan even wisata	Mou kemitraan penyelenggaraan even

## 2. Dinas Pariwisata

<b>Pilar</b>	<b>Strategi</b>	<b>Program</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Indikator Capaian</b>
Industri	Peningkatan daya panggil wisatawan	Peningkatan kunjungan wisatawan baik lokal, nasional dan internasional	Peningkatan kualitas dan kuantitas Destinasi Wisata	Peningkatan sarana prasarana bagi kenyamanan wisatawan
			Inovasi destinasi dan even Wisata	Jumlah destinasi dan even wisata baru
			Peningkatan Promosi Surakarta sebagai Kota MICE	Peningkatan Jumlah even dan peserta MICE
			Jaringan Pariwisata	Kerjasama promosi paket wisata dengan daerah lain
Sumber Daya	Pengembangan Ekonomi Kreatif	Pengembangan ekonomi kreatif dan kota tujuan wisata seni dan budaya	Peningkatan SDM Pariwisata yang memiliki standar internasional	Jumlah SDM pelaku usaha pariwisata yang bersertifikat
			Peningkatan Kesadaran masyarakat dalam mendukung kepariwisataan	Jumlah Kelompok kesenian di setiap kelurahan

### 3. Dinas Perdagangan

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Industri	Peningkatan jaringan pemasaran	Meningkatkan pemasaran produk kreatif	Pameran produk industri kreatif	Jumlah pengiriman peserta pameran
			Peningkatan jaringan pemasaran	MoU perdagangan dengan negara lain
Sumber Daya	Peningkatan Sertifikasi Produk	Meningkatkan standarisasi produk	Pendaftaran merek dagang	Jumlah UMKM memiliki merek dagang

### 4. Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Industri	Peningkatan Promosi Produk IKM	Pembangunan Sarana dan Prasarana IKM	Pembangunan gedung IKM senter	Jumlah IKM yang mengikuti program promosi dan pengembangan bisnis di IKM senter
Teknologi	Peningkatan daya saing industri	Mendorong industri dalam menciptakan inovasi produk	Market place untuk produk inovatif	Jumlah produk terupload di marketplace
			Pengembangan klaster Industri	Terbentuknya klaster industri
			Pengembangan IKM Inovatif	Pelatihan pengembangan produk IKM
			Bantuan peralatan mendukung inovasi IKM	Jumlah bantuan alat bagi industri
			Pendataan IKM inovatif	Profil IKM inovatif

			Peningkatan standardisasi produk	Produk IKM yang telah memiliki HKI
Sumber Daya	Penumbuhkebangnan kemampuan bagi SDM dan Insan kreatif	Peningkatan Keterampilan	Pelatihan bagi pengembangan keahlian	Jumlah pelatihan
			Penciptaan wirausahawan kreatif	Jumlah wirausahawan kreatif

### 5. Dinas komunikasi Informasi Statistik dan Persandian

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Teknologi	Pengembangan teknologi informasi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif	Peningkatan media promosi	Penyeberluasan informasi produk kreatif melalui online	Website bagi produk kreatif
		Peningkatan sarana dan parasarana telekomunikasi	Pemasangan jaringan internet dikawasan wisata dan ruang publik	Jumlah Hot Spot Internet di tempat tempat strategis Peningkatan bandwidth
Sumber Daya	Peningkatan aplikasi teknologi bagi IKM/UMKM	Peningkatan kemampuan penguasaan teknologi bagi IKM/UMKM	Pelatihan Pemasaran melalui <i>Online</i>	Jumlah IKM/UMKM memiliki katalog online

### 6. Bappeda

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Institusi	Dukungan Kebijakan pengembangan ekonomi kreatif	Payung hukum pengembangan ekonomi kreatif	Produk hukum dalam mendukung pengembangan Ekonomi kreatif	Produk hukum dan insentif bagi pengembangan ekonomi kreatif

Sumber Daya	Penumbuhkebangnan kemampuan bagi SDM dan Insan kreatif	Pengembangan metoda dalam mendorong inovasi	Penyempurnaan produk Inkubator bisnis	Jumlah prototipe produk inovatif
		Peningkatan kreatifitas masyarakat	Penyelenggaraan even kreatifitas dan inovasi masyarakat	Jumlah produk inovatif masyarakat

### 7. Dinas Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah

Pilar	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Sumber Daya	Peningkatan daya saing UMKM melalui Kualitas produk	Pembinaan dan Peningkatan kualitas Produk UMKM	Pelatihan dan pendampingan pengurusan perijinan bagi UMKM	Jumlah UMKM dan Produk UMKM yang memiliki legalitas dan perijinan
Lembaga intermediasi keuangan	Peningkatan kemampuan manajerial bagi pelaku usaha	Peningkatan ketrampilan manajemen usaha	Pelatihan Manajemen keuangan	Jumlah UMKM yang mampu melakukan pembukuan dengan benar
			Dukungan akses kepada permodalan bagi UMKM	Kerjasama pendanaan dengan lembaga keuangan dan BUMN

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Masing – masing Organisasi Perangkat Daerah telah memiliki program dan kegiatan dalam rencana strategis pengembangan Ekonomi Kreatif
2. Dinas Kebudayaan memiliki 31 program dan kegiatan adapun kegiatan yang telah dilaksanakan 17 program dan kegiatan dan 14 yang belum dilaksanakan. Fokus pengembangan ekonomi kreatif mengacu pada pilar Industri, pilar Institusi dan Teknologi
3. Dinas Pariwisata memiliki 3 program dan kegiatan semua sudah dilaksanakan, sedangkan fokus pengembangan mengacu pada pilar Industri, dan Teknologi
4. Dinas Koperasi dan UMKM memiliki 9 program dan kegiatan seluruhnya sudah terlaksana. Fokus pengembangan mengacu pada pilar Industri, sumber daya dan Lembaga intermedia keuangan
5. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian memiliki 4 program dan kegiatan dengan fokus pengembangan mengacu pada pilar Teknologi, dan sumber daya
6. Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian memiliki 6 program dan kegiatan sedangkan 4 program dan kegiatan sudah terlaksana dan 2 program kegiatan belum terlaksana. Fokus pengembangan mengacu pada pilar Industri, Teknologi, sumber daya dan institusi
7. Pondasi dan Pilar Pengembangan merupakan acuan bagi pengembangan ekonomi kreatif yang didukung oleh data dan pemetaan potensi dalam menyusun perencanaan.
8. Aktivitas Pengembangan merupakan implementasi pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan terperinci dalam rencana tahunan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi Ekonomi kreatif Kota Surakarta. Aktivitas pengembangan meliputi pengembangan *supporting system* berupa pengembangan *data base*, pemetaan dan

dokumentasi. Aktivitas pengembangan ekonomi kreatif juga didukung dengan adanya kebijakan dan insentif oleh pemerintah daerah Kota Surakarta. Sedangkan peningkatan kemampuan dan kreatifitas Insan kreatif melalui pelatihan teknis dan pemagangan.

9. Stakeholder adalah pihak –pihak yang berkepentingn dalam pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta. Stakeholder yang dimaksud adalah akademisi, Bisnis, Pemerintah dan Komunitas dalam pengembangan ekonomi kreatif diharapkan mampu menghimpun berbagai pemikiran dan terobosan baru dalam menyusun rencana strategis pengembangan ekonomi kreatif.
10. Pemasaran, Output dari pengembangan ekonomi kreatif mampu memberikan *multiplier effect* bagi perekonomian dan peningkatan kualitas hidup masyarakat melalui usaha – usaha pemasaran kreatif. Jaringan bisnis dibutuhkan sebagai sarana distribusi dan pasar bagi produk hasil pengembangan ekonomi kreatif.

## **B. Rekomendasi**

1. Keterpaduan dan koordinasi antar Organisasi Perangkat Daerah perlu ditingkatkan sehingga terjadi sinkronisasi dan sinergi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif
2. Kebijakan dalam bentuk payung hukum dan insentif bagi pengembangan ekonomi kreatif perlu mendapat perhatian dan porsi yang lebih besar
3. Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta juga perlu didukung oleh sarana dan prasara yang mendorong pada penciptaan insan kreatif dan iklim kreatifitas.
4. Fokus pengembangan Ekonomi Kreatif pada pilar industri adalah Peningkatan pelestarian seni budaya, peningkatan daya panggil pariwisata Kota Surakarta dan peningkatan jaringan pemasaran
5. Fokus pengembangan Ekonomi Kreatif pada pilar teknologi adalah Peningkatan daya saing industri kreatif, Pengembangan teknologi informasi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif.

6. Fokus pengembangan Ekonomi Kreatif pada pilar sumber daya adalah Penumbuhkebangun kemampuan bagi Insan Kreatif, Pengembangan Kerjasama Pengelolaan Kekayaan Budaya
7. Fokus pengembangan Ekonomi Kreatif pada pilar institusi adalah Pelestarian kebudayaan, Peningkatan koordinasi antar OPD dan stakeholder dalam pengembangan ekonomi kreatif, Pengembangan sistem informasi sejarah dan purbakala
8. Fokus pengembangan Ekonomi Kreatif pada pilar lembaga intermediasi keuangan adalah peningkatan kemampuan manajerial bagi pelaku usaha dan kerjasama kemitraan strategis
9. Pengembangan Ekonomi Kreatif berbasis seni budaya Solo terutama subsektor: Desain, Fesyen (*fashion*), Kerajinan (*craft*), Seni Pertunjukan (*showbiz*), Barang Seni, dan Kuliner.
10. Masing – masing OPD memiliki inovasi program dan kegiatan yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson, R., & Easthope, H. (2009). The consequences of the creative class: The pursuit of creativity strategies in Australia's cities. *International Journal of Urban and Regional Research*, 33(1), 64-79.
- Benneworth, P. (2004). In what sense 'regional development?': Entrepreneurship, underdevelopment and strong tradition in the periphery. *Entrepreneurship & Regional Development*, 16(6), 439-458.
- Borseková, K., & Vaňová, A. (2011). Competitive Advantage of Slovak Republic. *International Journal of Multidisciplinary Thought*, 1(4), 237-257.
- Florida, R. (2005). *Cities and the creative class*. Routledge.
- Gibson, C. R., & Freestone, R. (2006). *The cultural dimension of urban planning strategies: an historical perspective*.
- Ginevičius, R., & Čirba, S. (2009). Additive measurement of market concentration. *Journal of Business Economics and Management*, 10(3), 191-198.
- Ginevičius, R., & Krivka, A. (2009). Multicriteria evaluation of the competitive environment in the oligopolic market. *Business: Theory and Practice*, 10, 247.
- Hornby, A. S., & Parnwell, E. C. (1969). *An English-reader's dictionary*. Oxford University Press.
- Howkins, J. (2009). *The creative ecology*. St. Lucia: UQP.
- Karnitis, E. (2006). A knowledge-based human-centred growth model for Latvia. *Journal of Business Economics and Management*, 7(3), 95-101.
- Mardikanto, T. (2009). *Sistem penyuluhan pertanian*. Diterbitkan atas Kerja sama Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), Universitas Sebelas Maret.

- Melnikas, B. (2010). Sustainable development and creation of the knowledge economy: the new theoretical approach. *Technological and Economic Development of Economy*, 16(3), 516-540.
- Monclús, F. J., & i Bassols, M. G. (Eds.). (2006). Culture, urbanism and planning. Ashgate Publishing, Ltd..
- Peraturan Pemerintah Nomor 39 Tahun 2006.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif.
- Scott, A. J. (2006). Creative cities: Conceptual issues and policy questions. *Journal of urban affairs*, 28(1), 1-17.
- Soumelis, C. (1983). Future educational policy preoccupations and the role of educational planning. *OECD Educational Planning: a reappraisal*.
- Strazdas, R. (2006). Methodical aspects of innovation costs calculation system. *Business: Theory and Practice*, 7, 89.
- Sutjipta, I. N. (2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Universitas Udayana.(Diktat).
- Verwijnen, J., & Lehtovuori, P. (Eds.). (1999). *Creative cities: cultural industries, urban development and the information society*. University of Art and Design Helsinki.