



**PEMERINTAH
KOTA SURAKARTA**

LAPORAN AKHIR

**MONITORING DAN EVALUASI (MONEV)
RENCANA AKSI PENGEMBANGAN
EKONOMI KREATIF**

**BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN, DAN PENGEMBANGAN DAERAH
(BAPPPEDA)
KOTA SURAKARTA**

TAHUN 2020

LAPORAN AKHIR

**MONITORING DAN EVALUASI (MONEV) RENCANA AKSI
PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF KOTA SURAKARTA**



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

TAHUN 2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dokumen Penyusunan Laporan Monitoring dan Evaluasi (Monev) Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2020 dapat diselesaikan dengan baik.

Kegiatan ini bertujuan (1) Memonitor dan mengevaluasi implementasi pengembangan ekonomi kreatif di masing – masing OPD sesuai dengan pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai *leading sector*.; (2) Mengetahui pelaksanaan indikator kinerja utama dari masing – masing OPD yang terkait ; (3) Mengetahui pemanfaatan anggaran bagi pelaksanaan Ekonomi Kreatif di setiap OPD ; (4) Melihat dampak dari pemanfaatan anggaran pengembangan Ekonomi kreatif dalam peningkatan PAD Kota Surakarta ; (5) Mengidentifikasi perkembangan ekonomi kreatif di setiap kecamatan di Kota Surakarta : (6) Menyusun perbaikan strategi pelaksanaan pengembangan ekonomi kreatif.

Pengembangan ekonomi kreatif saat ini menjadi sorotan yang sangat penting. Mengacu pada Undang-undang Nomor 24 tahun 2019 tentang 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, 28 Juli 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Maksud dan Tujuan	5
C. Manfaat Kegiatan	6
D. Sasaran	6
E. Ruang Lingkup Kegiatan	7
F. Luaran	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Roadmap Industri Kreatif Nasional 2025	8
B. Visi dan Misi Kota Surakarta	9
C. Penilaian Kinerja Organisasi.....	10
D. Indikator Kinerja Utama	11
E. Monitoring dan Evaluasi	12
F. Pengukuran Capaian Kinerja Utama	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Desain Penelitian	15
B. Desain Pengambilan Sampel	15
C. Metode Pengumpulan Data.....	16
D. Alat Analisis	16
BAB IV GAMBARAN UMUM KOTA SURAKARTA	17
A. Kondisi Administrasi Wilayah.....	17
B. Kondisi Geografis	19
C. Kondisi Rencana Struktur Ruang.....	20
D. Kondisi Perekonomian Daerah	20
E. Kependudukan	29

BAB V RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF	32
A. Program dan Kegiatan Dinas Terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif 2019	33
B. Dampak Covid 19 Terhadap 5 Subsektor Prioritas Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.....	64
BAB VI STRATEGI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF 2021	75
A. Ekosistem Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta	75
B. Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Surakarta	78
C. Program Kegiatan OPD dalam Alur Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2021	87
D. Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Ekonomi Kreatif	108
E. Keberlanjutan Usaha Ekonomi Kreatif	110
F. Penanganan Dampak Pandemi Covid 19	113
BAB VI PENUTUP	115
A. Kesimpulan	115
B. Rekomendasi	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Peta Kota Surakarta	17
Gambar 4.2	Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta, Provinsi Jateng dan Nasional Tahun 2013 Sampai dengan 2019	21
Gambar 5.1	Mekanisme Pengelolaan Keuangan dan Kinerja ..	32
Gambar 6.1	Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Surakarta	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Pertumbuhan Kontribusi Ekraf terhadap PDB Indonesia	2
Tabel 1.2	Tren Pertumbuhan Tenaga Kerja Ekraf Indonesia..	2
Tabel 4.1	Pembagian Wilayah Administrasi Kota Surakarta .	18
Tabel 4.2	Kondisi Topografi Kota Surakarta	19
Tabel 4.3	Pembagian Sistem Pusat Pelayanan Kota Surakarta Tahun 2011-2031	20
Tabel 4.4	PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha di Kota Surakarta Tahun 2015-2019 (miliar rupiah)	24
Tabel 4.5	PDRB Seri 2010 Atas Dasar Harga Konstan Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2015-2019 (miliar rupiah)	26
Tabel 4.6	Distribusi Persentase PDRB Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2015-2019	27
Tabel 4.7	Laju Pertumbuhan PDRB ADHK Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2015-2019	28
Tabel 4.8	Jumlah penduduk Kota Surakarta Tahun 2015-2019	29
Tabel 4.9	Distribusi danKepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta 2019	31
Tabel 4.10	Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta 2010-2019	31
Tabel 5.1	Kegiatan Bappeda Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	34

Tabel 5.2	Kegiatan Dinas Kebudayaan Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	36
Tabel 5.3	Kegiatan Dinas Pariwisata Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	40
Tabel 5.4	Kegiatan Dinas Koperasi dan UMKM Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	45
Tabel 5.5	Kegiatan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian	49
Tabel 5.6	Kegiatan Dinas Tenaga kerja dan Perindustrian ...	51
Tabel 5.7	Kegiatan Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	56
Tabel 5.8	Kegiatan Dinas Perdagangan Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	59
Tabel 5.9	Kegiatan dinas Pendidikan Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan ekonomi kreatif menjadi harapan Indonesia di tengah gejolak perekonomian global saat ini. Ekonomi kreatif dapat menjadi tulang punggung perekonomian nasional, mengingat Indonesia memiliki sumber daya yang melimpah baik sumber daya alam dan sumber daya manusia. Potensi sumber daya manusia kreatif belum sepenuhnya dimaksimalkan, sehingga diperlukan adanya upaya dalam meningkatkan peran dan pertumbuhan kewirausahaan kreatif. Ekonomi kreatif sudah menjadi salah satu dari sepuluh sektor ekonomi utama di Indonesia menjadi salah satu dari 10 sektor utama di Indonesia.

Mengacu pada data OPUS Creative Economy Outlook 2019, ekraf di Indonesia memiliki potensi yang cukup menjanjikan dalam memberi kontribusi terhadap perekonomian nasional sebesar 7,44%. Dari sumbangan Produk Domestik Bruto ekraf diproyeksikan melampaui 1.000 triliun pada tahun 2017 dan meningkat hingga mendekati 1.102 triliun pada tahun 2018. Peningkatan PDB dari sektor ekraf juga berdampak pada penyerapan tenaga kerja dengan pencapaian pada tahun 2016 terdapat 16,91 juta orang atau meningkat 5,95% dibandingkan dengan jumlah tenaga kerja pada tahun 2015. Laju peningkatan kontribusi pada PDB dan penyerapan tenaga kerja dari sektor ekraf seperti dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Pertumbuhan Kontribusi Ekraf terhadap PDB Indonesia

Tahun	Kontribusi terhadap PDB	Pertumbuhan (%)
2019	Rp 1.211 triliun (proyeksi PDB Ekraf 2018)	8,75%
2018	Rp 1.105 triliun	8,69%
2017	Rp 1.009 triliun	8,56%
2016	Rp 922,59 triliun	7,65%

Sumber: OPUS *Creative Economy Outlook* 2019

Tabel 1.2 Tren Pertumbuhan Tenaga Kerja Ekraf Indonesia

Tahun	Jumlah (dalam juta orang)	Pertumbuhan (%)
2018	18,10	3,70%
2017	17,43	4,13%
2016	16,91	5,95%
2015	16,06	5,22%
2014	15,46	2,94%

Sumber: OPUS *Creative Economy Outlook* 2019

Jumlah unit usaha ekraf berdasarkan hasil Sensus Ekonomi 2018 untuk Kualifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) ekraf sebanyak 8.203.826 usaha. Pertumbuhan tersebut tentunya dibarengi dengan berbagai tantangan yang sangat dinamis dalam ekosistem entrepreneur di Indonesia. Beberapa tantangan tersebut di antaranya sulitnya mengakses permodalan, rendahnya kepercayaan investor, keterbatasan manajemen yang berkualitas, minimnya role model serta kurangnya akses terhadap network (Bekraf,2017)

Kota Surakarta memiliki jumlah unit usaha yang didominasi oleh subsektor uliner, subsector fashion dan subsector kriya yang merupakan 5 subsektor prioritas kreatif kreatif di Kota Surakarta. Dari masing – masing subsector tersebut masih bisa dioptimalisasi dengan

mensinergikan subsektor unggulan kuliner, fashion, dan kriya dengan subsektor aplikasi dan pengembangan permainan, arsitektur, desain produk, desain interior, desain komunikasi visual, seni pertunjukan, film, animasi dan video, fotografi, musik, penerbitan, periklanan, seni rupa, televisi dan radio (Bekraf, Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional, 2008).

Potensi ekonomi kreatif Kota Surakarta perlu dikembangkan sesuai dengan arah kebijakan yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, bahwa (1) seluruh aspek Ekonomi Kreatif perlu didorong sesuai dengan perkembangan kebudayaan, teknologi, kreativitas, inovasi masyarakat Kota Surakarta, dan perubahan lingkungan perekonomian global. (2) Ekonomi kreatif di Kota Surakarta harus mampu menyejahterakan rakyat Kota Surakarta dan meningkatkan pendapatan daerah. (3) Ekosistem ekonomi kreatif di Kota Surakarta perlu ditingkatkan hingga mampu bersaing secara global. (4) Melalui ekonomi kreatif, dapat tercipta lapangan kerja baru yang berpihak kepada nilai seni budaya khas Kota Surakarta serta sumber daya ekonomi lokal. (5) Mengoptimalkan potensi pelaku ekonomi kreatif di Kota Surakarta. (6) Melindungi hasil kreativitas pelaku ekonomi kreatif di Kota Surakarta. (7) Mengarusutamakan ekonomi kreatif dalam Rencana Pembangunan Daerah.

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 studi* dapat dilakukan sebagaimana penguat hasil monitoring dan evaluasi program pada umumnya.

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 Kota Kreatif merupakan salah satu strategi untuk menjadikan ekonomi kreatif sebagai tulang punggung perekonomian nasional maupun daerah. Kota Kreatif berperan untuk mendukung ekosistem kondusif dalam pengembangan ekonomi kreatif. Untuk itu, pengembangan Kota Kreatif haruslah dilakukan secara bersama-sama dan sinergi oleh lintas pemangku kepentingan yang melibatkan Pemerintah baik pusat maupun daerah, komunitas kreatif sebagai representasi masyarakat, akademisi dan para pelaku usaha. Kota Kreatif yang berbasis pada potensi lokal sebagai keunggulan dan identitas daerah perlu didorong untuk meningkatkan nilai tambah dan daya saing, serta mampu menjadi pusat pertumbuhan bagi daerah (*hinterland*) sekitarnya. Selain itu, sebuah Kota Kreatif juga harus dapat membangun ekosistem yang kondusif bagi pengembangan inovasi di daerah. Berdasarkan Perpres No. 2 tahun 2015 tentang RPJMN 2015-2019 yang memuat kebijakan umum dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif, diharapkan dapat

meningkatkan pemerataan pembangunan daerah dan mendorong percepatan pembangunan pusat pertumbuhan ekonomi dengan menggali potensi daerah.

Dalam ikhtisar BEKRAF, terdaftar sebanyak 34.697 unit usaha kreatif di Kota Surakarta, dengan kuliner sebagai subsektor yang paling dominan dalam segi jumlah yaitu sebanyak 22.060 unit usaha. Pelaku usaha kreatif Kota Surakarta telah memulai peningkatan kreativitas, salah satunya dalam penguasaan teknologi yang mendukung kegiatan pemasaran dengan berkolaborasi bersama pengusaha di subsektor aplikasi dan pengembang web (Fatonah dan Sari, 2018). Dengan perkembangan, pelaku bisnis terutama pelaku bisnis baru (startup) di Kota Surakarta dapat membuat iklan untuk produk mereka dan memengaruhi orang-orang yang melihatnya untuk membeli produk (Drahosova dan Balco, 2017).

B. Maksud dan Tujuan

Maksud dari Penyusunan Monitoring dan Evaluasi adalah untuk meningkatkan standar mutu pelaksanaan pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Adapun Tujuan dari monitoring dan evaluasi pelaksanaan pengembangan ekonomi kreatif adalah:

1. Memonitor dan mengevaluasi implementasikan pengembangan ekonomi kreatif di masing – masing OPD sesuai dengan pilar Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai *leading sector*;
2. Mengetahui pelaksanaan indicator kinerja utama dari masing – masing OPD yang terkait;
3. Mengetahui pemanfaatan anggaran bagi pelaksanaan Ekonomi Kreatif di setiap OPD;
4. Melihat dampak dari pemanfaatan anggaran pengembangan Ekonomi kreatif dalam peningkatan PAD Kota Surakarta;

5. Mengidentifikasi perkembangan ekonomi kreatif di setiap kecamatan di Kota Surakarta; dan
6. Menyusun perbaikan strategi pelaksanaan pengembangan ekonomi kreatif.

C. Manfaat Kegiatan

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

1. Tersusunnya laporan monitoring dan evaluasi pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta;
2. Tersusunnya capain indicator kinerja utama masing – masing dinas;
3. Mengetahui pemanfaatan anggaran dan implementasi pengembangan Ekonomi Kreatif berdampak pada peningkatan PAD;
4. Mengetahui potensi pengembangan ekonomi kreatif di setiap kecamatan di Kota Surakarta; dan
5. Tersusunnya perbaikan strategi, program dan kegiatan pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

D. Sasaran

Sasaran dari kegiatan Monitoring dan Evaluasi Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2020 adalah:

1. Evaluasi 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;
3. Penajaman pada implementasi Rencana Aksi pengembangan ekonomi kreatif di masing – masing OPD.

E. Ruang Lingkup Pekerjaan

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

F. Luaran

1. Dokumen Monitoring dan Evaluasi pelaksanaan pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.
2. Masukan bagi penajaman 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; dan
8. Penguatan citra kreatif pada produk/jasa sebagai upaya pencitraan negara (national branding) Indonesia di mata dunia Internasional.

B. Visi dan Misi Kota Surakarta

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 di mata 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%.

C. Penilaian Kinerja Organisasi

Keberhasilan ataupun kegagalan kinerja suatu organisasi, dapat di ukur dengan dilakukannya suatu pengukuran dan suatu pelaporan hasilhasil kerja dari para aparatur, yang dilakukan secara formal, menurut Veithzal Rivai dalam bukunya *Performance Appraisal* menyatakan laporan hasil pengukuran kinerja mempunyai dua fungsi:

- a. Sebagai pertanggungjawaban atas hasil yang dicapai, proses yang dilakukan, dan sumber daya yang telah dipercaya untuk dikelola.
- b. Sebagai umpan balik dalam rangka meningkatkan kinerja di masa yang akan datang (Rivai 2011:29).

Laporan hasil kinerja aparatur sangat bermanfaat untuk aparatur itu sendiri maupun lembaga atau instansi dalam meningkatkan kinerja organisasi yang lebih baik dimasa yang akan datang. Kinerja dalam suatu organisasi merupakan suatu cerminan berhasil atau tidaknya tujuan organisasi yang telah ditetapkan. Adanya pembagian porsi-porsi kerja kepada aparatur yang bertujuan untuk keefektifan dalam melakukan tugas-tugasnya, sesuai dengan kewajiban dan tanggung jawab yang di embannya,

Di dalam mengukur kinerja organisasi publik menurut Moehariono mengemukakan beberapa aspek yang dapat digunakan dalam menilai kinerja organisasi publik, yaitu:

- a. Responsivitas yaitu kemampuan organisasi publik untuk menjalankan misinya yang mana adalah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.
- b. Responsibilitas yaitu pelaksanaan kegiatan organisasi publik dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip administrasi yang benar atau sesuai dengan kebijakan secara implisit maupun eksplisit.

D. Indikator Kinerja Utama (IKU)

Indikator Kinerja Utama (IKU) merupakan suatu konsep pengukuran kinerja untuk mengetahui sejauh mana suatu tanggung jawab telah dicapai oleh OPD yang bertanggungjawab melaksanakannya. Pengelolaan kinerja (performance management) diawali dengan perencanaan kinerja (performance planning), dimana OPD tertentu menetapkan bersama sasaran kerja dan target kerja yang disepakati bersama untuk kurun waktu tertentu yang biasanya direncanakan dalam satu tahun periode kerja. IKU adalah ukuran atau

indikator kinerja suatu instansi, utamanya dalam mencapai tujuan dan sasaran tertentu. Setiap lembaga atau instansi pemerintah wajib merumuskan indikator kinerja utama, dan menjadikan hal itu sebagai prioritas utama.

Dengan merumuskan indikator kinerja utama, instansi pemerintah bisa mengetahui kinerja selama ini. Selain itu, indikator kinerja utama juga dapat meningkatkan kinerja untuk masa yang akan datang. Sehingga organisasi mampu meraih tujuan, sasaran, dan rencana yang telah direncanakan

Dalam penyusunan IKU harus memenuhi sejumlah kriteria, utamanya kriteria dari OPD. Kriteria-kriteria tersebut adalah:

1. **Spesifik:** indikator kinerja utama harus dibuat dengan spesifikasi tertentu dan juga mengacu pada apa saja yang akan diukur oleh indikator tersebut
2. **Measurable:** IKU harus dapat diukur secara objektif, baik dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif.
3. **Achievable:** data yang digunakan dalam IKU dapat dikumpulkan oleh pihak instansi terkait.
4. **Relevant:** IKU yang dibuat harus bisa menggambarkan kinerja sebuah instansi secara akurat dan relevan dengan kondisi riil instansi tersebut.
5. **Timelines:** IKU yang telah disusun harus bisa menggambarkan data berupa perkembangan kinerja suatu instansi dalam kurun waktu tertentu.

E. Monitoring dan Evaluasi

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.

- a. *Compliance* (kesesuaian/kepatuhan) Menentukan apakah implementasi kebijakan tersebut sesuai dengan standard dan prosedur yang telah ditentukan.
- b. *Auditing* (pemeriksaan) Menentukan apakah sumber-sumber/pelayanan kepada kelompok sasaran (target groups) memang benar-benar sampai kepada mereka.
- c. *Accounting* (Akuntansi) Menentukan perubahan sosial dan ekonomi apa saja yang terjadi setelah implementasi sejumlah kebijakan publik dari waktu ke waktu.
- d. *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 membandingkan 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. Pengukuran Capaian Kinerja Utama

Pengukuran kinerja dimaksudkan untuk menilai keberhasilan atau kegagalan pelaksanaan kegiatan yang telah ditetapkan dalam Rencana Strategis dan Rencana Kinerja Tahunan. Pengukuran kinerja mencakup penilaian indikator kinerja sasaran yang tertuang dalam formulir Pengukuran Kinerja (Form. PK) Pengukuran Kinerja didasarkan pada target dan realisasi dengan satuan pengukuran dalam bentuk prosentase, indek, rata-rata, angka dan jumlah. Prosentase pencapaian rencana tingkat capaian, dihitung dengan rumus bahwa semakin tinggi realisasi menggambarkan pencapaian rencana tingkat capaian yang semakin baik. Penghitungan prosentase pencapaian rencana tingkat capaian (Formulir Pengukuran Kinerja), perlu memperhatikan karakteristik komponen realisasi, dalam kondisi:

- 1) Semakin tinggi realisasi menunjukkan pencapaian kinerja yang semakin baik, maka digunakan rumus:

$$\text{Rencana Tingkat Capaian} = \frac{\text{Persentase Pencapaian}}{\text{Rencana}} \times 100\%$$

- 2) Semakin tinggi realisasi menunjukkan semakin rendah pencapaian kinerja, maka digunakan rumus:

$$\% \text{Pencapaian Kinerja} = \frac{\text{Rencana} - (\text{Realisasi} - \text{Rencana})}{\text{Rencana}} \times 100\%$$

Memperhatikan program kegiatan dan presentase capaian kinerja, maka dalam menghitung pengukuran kinerja rumus yang digunakan adalah rumus 1 seperti tersebut diatas. Selanjutnya atas hasil pengukuran kinerja, dilakukan evaluasi dan analisis kinerja untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan dan pencapaian sasaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan target populasi adalah stakeholder Ekonomi Kreatif. Metode penelitian kualitatif sebagaimana yang diungkapkan Bogdan dan Taylor (L.J. Maleong, 2011:4) sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Selain itu, metode penelitian kualitatif menurut Syaodih Nana, (2007:60) adalah cara untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

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. Desain Pengambilan Sampel

1. Populasi

Menurut Warsito (1992: 49), populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dari kajian ini adalah Organisasi Perangkat Daerah dan pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Arikunto (2006: 131) sampel adalah

sebagian atau wakil populasi yang diteliti atau sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam kajian ini adalah Organisasi perangkat daerah yang leading sektornya berhubungan dengan pengembangan ekonomi Kota Surakarta dan pelaku usaha 5 subsektor ekonomi kreatif prioritas dalam Blue Print Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.

C. 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.

D. Alat Analisis

Alat analisis yang digunakan dalam kegiatan monitoring dan evaluasi implementasi RAD Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta menggunakan Penilaian Capaian *Indikator Kinerja Utama*.

BAB IV

GAMBARAN UMUM KOTA SURAKARTA

A. Kondisi Administrasi Wilayah

Kota Surakarta merupakan kota madya yang mengalami perkembangan yang pesat menuju kota modern. 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 Km² (0,14 % dari luas Jawa Tengah).

Gambar 4.1 Peta Kota Surakarta



Sumber : Bagian Pemerintah Umum Setda Kota Surakarta, 2020

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

Kecamatan	Kelurahan	Luas Wilayah (Km²)	RW	RT	KK
Laweyan	11	8,64	105	458	32.777
Serengan	7	3,19	72	312	18.007
Pasar Kliwon	10	4,82	101	437	27.695
Jebres	11	12,58	153	649	47.302
Banjarsari	15	15,81	195	930	57.763
Jumlah	54	44,04	626	2.786	183.544

Sumber: BPS Kota Surakarta (2020)

Kota Surakarta terdiri dari 5 kecamatan, 54 kelurahan, 626 RW dengan jumlah RT sebanyak 2.786. Kecamatan Banjarsari memiliki wilayah yang paling luas, yaitu 15,81 km² dan Kecamatan Serengan memiliki wilayah paling kecil, yaitu 3,19 km². Dengan kondisi ini, Kecamatan Banjarsari memiliki kelurahan terbanyak yaitu 13 kelurahan, dan paling sedikit di Kecamatan Serengan, yaitu sebanyak 7 kelurahan. Jumlah RW terbanyak terdapat di Kecamatan Banjarsari yaitu sebanyak 195 dengan jumlah RT sebanyak 930. Jumlah RW dan RT yang paling kecil adalah Kec, Serengan yaitu sebanyak 72 RW dan 312 RT.

B. Kondisi Geografis

Kota Surakarta secara geografis berada antara 110°45'15"-110°45'35" Bujur Timur dan 7°36'00"- 7°56'00" Lintang Selatan. Kota Surakarta merupakan salah satu kota besar di Jawa Tengah dan DI Yogyakarta yang menunjang kota-kota lainya seperti Semarang maupun Yogyakarta. Kota Surakarta atau lebih dikenal dengan "Kota Solo" termasuk daerah dataran rendah yang memiliki ketinggian antara ±92 meter diatas permukaan laut dan kemiringan lahan antara 0% hingga 15%. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kondisi topografi Kota Surakarta ditinjau dari ketinggian dan kemiringan lahan tiap kecamatan.

Tabel 4.2. Kondisi Topografi Kota Surakarta

Kecamatan	Ketinggian Tempat (m dpl)	Kemiringan Tanah
Kec. Laweyan	90 – 100	0 – 2 %
Kec. Serengan	80 – 100	0 – 2 %
Kec. Pasar Kliwon	80 – 95	0 – 2 %
Kec. Jebres	90 – 120	2 – 15%
Kec. Banjarsari	85 – 100	0 – 2 %
Kota Surakarta	80 - 120	0 – 15%

Sumber: BPS Kota Surakarta (2020)

Kota Surakarta tergolong dalam iklim tropis, yaitumemiliki bulan kering mencapai 5 bulan (Mei-September) dan bulan basah sebanyak 7 bulan (Oktober-April)dengan dengan suhu rata-rata 24,8°C sampai 18,1°C. Tingkat Kelembaban tergolong sedang yaitu berkisar antara 66-84%. Sedangkanpenyinaran matahari di Kota Surakarta tertinggi terjadi pada bulan Agustus atau September dengan radiasi matahari antara 80–84%, sementara penyinaran terendah terjadi pada bulan

Desember atau Januari dengan radiasi matahari sekitar 48 – 50%. Tekanan udara antara 1.007-1011 atmosfer, rata-rata sebesar 1.010 atmosfer. Kondisi Curah hujan pada tahun 2011 sebesar 2.548,50 mm/th, lebih rendah dibandingkan tahun 2010 sebesar 3.408 mm/thn dan tahun 2009 sebesar 2.332,5 mm/th.

C. Kondisi Rencana Struktur Ruang

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

Tabel 4.3. 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

D. 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 Tahun 2013 Sampai dengan 2019

Pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta dalam rentang waktu tahun 2013 sampai dengan 2019 menunjukkan fluktuatif. Penurunan pertumbuhan ekonomi setelah tahun 2012 terendah pada tahun 2014 sebesar 5,28. Pada tahun 2017 dan 2018 mengalami tren kenaikan yaitu sebesar 0,5%. Nilai tahun 2018 mengalami kenaikan kembali sebesar 0,3%. Jika dibandingkan dengan pertumbuhan ekonomi Jawa Tengah, pada periode tahun 2012 sampai dengan 2015 pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta masih dibawah Jawa Tengah, sedangkan setelah tahun 2016 sampai dengan 2018 masih lebih tinggi. Jika dibandingkan dengan Nasional pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta masih lebih tinggi.

Pada tahun 2019 sektor primer di Kota Surakarta terdiri dari sektor pertanian, pertambangan dan penggalian memberikan sumbangan total mencapai Rp. 233,44 milyar. Sektor sekunder dengan sektor industri pengolahan, listrik gas dan air bersih, konstruksi memberikan kontribusi total sebesar Rp. 17.234,76 miliar. Pada tahun 2015–2019 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 2015–2019. 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. 24.303,91 miliar.

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 2019 tercatat sebesar Rp. 35.738,19 miliar, meningkat dari tahun sebelumnya sebesar Rp. 33.506,23 miliar. Secara kumulatif peningkatan PDRB ADHK 2010 dari tahun 2015 ke tahun 2019 mencapai Rp 13.032,70 miliar. 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 5,504%.

**Tabel 4.4. PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha di Kota Surakarta Tahun 2015-2019
(miliar rupiah)**

Kategori	Uraian	2015	2016	2017	2018*	2019**
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	182,75	195,99	204,86	219,28	233,44
B	Pertambangan dan Penggalian	0,77	0,78	0,80	0,80	0,80
C	Industri Pengolahan	3.002,99	3.254,99	3.494,99	3.755,20	4.060,31
D	Pengadaan Listrik dan Gas	64,96	74,05	82,62	89,45	94,47
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	55,29	57,52	61,51	64,54	68,56
F	Konstruksi	9.410,74	10.191,82	10.991,14	12.059,89	13.011,42
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	7.889,99	8.491,04	9.172,70	9.840,82	10.635,52
H	Transportasi dan Pergudangan	936,40	991,64	1.063,36	1.133,74	1.241,38
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	2.015,81	2.203,00	2.322,96	2.438,52	2.596,80
J	Informasi dan Komunikasi	3.715,66	3.495,72	4.623,42	5.182,97	5.764,43
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	1.310,07	1.456,90	1.592,35	1.704,37	1.805,30
L	Real Estate	1.436,44	1.555,46	1.673,99	1.760,87	1.846,24
M,N	Jasa Perusahaan	272,95	307,94	332,37	372,42	414,24
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	2.086,16	2.250,74	2.351,65	2.459,81	2.594,39
P	Jasa Pendidikan	1.877,50	2.017,34	2.228,48	2.425,95	2.643,71
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	385,68	416,39	453,53	499,08	535,37
R,S,T,U	Jasa lainnya	326,20	360,30	391,61	422,26	456,68
	PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO	34.970,36	37.321,62	41.042,34	44.429,97	48.003,06

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2020

Kinerja perekonomian saat ini dapat dilihat pada tabel 3.3 yaitu PDRB atas dasar harga berlaku (ADHB) dari tahun 2015-2019. Nilai PDRB Kota Surakarta berdasarkan harga berlaku mengalami peningkatan pada setiap tahun. PDRB ADHB pada tahun 2015 tercatat 34.970,36 miliar rupiah kemudian meningkat pada tahun 2016 menjadi sebesar 37.321,62 miliar rupiah. Pada tahun 2018 PDRB ADHB Kota Surakarta mencapai 37.321,62 miliar rupiah, meningkat dari tahun 2017 yang tercatat sebesar 41.042,34 miliar rupiah. Peningkatan terus berlanjut hingga pada tahun 2019, PDRB ADHB Kota Surakarta mencapai 48.003,06 miliar rupiah.

Kinerja perekonomian Kota Surakarta selama lima tahun terakhir dapat dilihat dari PDRB atas dasar harga konstan. Nilai PDRB Kota Surakarta berdasarkan harga konstan 2010 (ADHK 2010) menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. PDRB ADHK pada tahun 2019 tercatat sebesar 35.738,19 miliar rupiah, meningkat dari tahun sebelumnya sebesar 33.506,23 miliar rupiah. Angka PDRB dari tahun ke tahun mengalami kenaikan dengan berbagai variasi. Hal ini dapat dimaklumi karena ada 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 5,78%.

Berdasarkan distribusi persentase PDRB menurut lapangan usaha Kota Surakarta tahun 2015-2019, dari 17 sektor-sektor penyusun PDRB tersebut kontribusi per sektoral didominasi oleh sektor konstruksi, sektor perdagangan besar dan eceran, dan sektor komunikasi dan informasi. Pada tahun 2019, kontribusi sektor konstruksi menyumbang 27,11%, sektor perdagangan besar dan eceran sebesar 22,16%, dan sektor komunikasi dan informasi sebesar 12,01%.

Tabel 4.5. PDRB Seri 2010 Atas Dasar Harga Konstan Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2015-2019 (miliar rupiah)

Kategori	Uraian	2015	2016	2017	2018*	2019**
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	129,93	131,45	136,49	141,98	146,20
B	Pertambangan dan Penggalian	0,54	0,53	0,53	0,52	0,51
C	Industri Pengolahan	2.263,99	2.348,38	2.450,41	2.556,98	2.707,25
D	Pengadaan Listrik dan Gas	65,09	69,16	72,11	75,71	79,65
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	49,45	50,64	53,82	56,32	58,99
F	Konstruksi	7.390,40	7.865,55	8.273,64	8.688,09	9.090,51
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	6.723,42	7.033,10	7.432,99	7.800,99	8.205,09
H	Transportasi dan Pergudangan	816,51	859,86	908,89	960,62	1.030,90
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	1.463,05	1.538,03	1.605,81	1.672,61	1.759,78
J	Informasi dan Komunikasi	3.723,08	3.951,53	4.368,73	4.897,77	5.393,51
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	965,84	1.042,31	1.094,71	1.131,38	1.476,58
L	Real Estate	1.249,07	1.329,67	1.398,27	1.433,84	1.476,56
M,N	Jasa Perusahaan	207,53	224,93	234,95	256,24	280,67
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	1.623,47	1.661,47	1.682,11	1.732,86	1.800,42
P	Jasa Pendidikan	1.223,37	1.273,57	1.333,73	1.411,14	1.495,59
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	285,59	305,89	328,18	357,00	379,10
R,S,T,U	Jasa lainnya	273,17	289,80	310,10	332,18	356,88
	PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO	28.453,50	29.975,87	31.685,47	33.506,23	35.738,19

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2020

Tabel 4.6. Distribusi Persentase PDRB Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2015-2019

Kategori	Lapangan Usaha /Industry	2015	2016	2017	2018	2019
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	0,52	0,52	0,5	0,49	0,49
B	Pertambangan dan Penggalian	0	0	0	0	0
C	Industri Pengolahan	8,58	8,62	8,52	8,45	8,46
D	Pengadaan Listrik dan Gas	0,19	0,20	0,2	0,2	0,2
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	0,16	0,15	0,15	0,15	0,14
F	Konstruksi	26,91	26,98	26,78	27,14	27,11
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	22,56	22,48	22,35	22,15	22,16
H	Transportasi dan Pergudangan	2,68	2,63	2,59	2,55	2,59
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	5,76	5,83	5,66	5,49	5,41
J	Informasi dan Komunikasi	10,63	10,45	11,27	11,67	12,01
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	3,75	3,86	3,88	3,84	3,76
L	Real Estate	4,11	4,12	4,08	3,96	3,85
M,N	Jasa Perusahaan	0,78	0,82	0,81	0,84	0,86
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	5,97	5,96	5,73	5,54	5,4
P	Jasa Pendidikan	5,37	5,33	5,43	5,46	5,51
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	1,10	1,1	1,11	1,12	1,12
R,S,T,U	Jasa lainnya	0,93	0,95	0,95	0,95	0,95
	PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO	100	100	100	100	100

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2020

Distribusi presentase PDRB menurut lapangan usaha dari tahun 2015-2019 banyak didominasi oleh sektor konstruksi, perdagangan besar dan eceran, reparasi mobil dan sepeda motor dengan nilai lebih dari 20 % pada tahun 2019. Diatas angka 10 yaitu 12,01 bersumber dari sektor informasi dan komunikasi. Laju pertumbuhan PDRB ADHK menurut lapangan usaha dengan angka tertinggi pada sektor informasi dan komunikasi yaitu 10,12%, jasa perusahaan 9,53% dan transportasi pergudangan sebesar 7,32%.

Tabel 4.7. Laju Pertumbuhan PDRB ADHK Seri 2010 Menurut Lapangan Usaha Kota Surakarta Tahun 2015-2019

Kategori	Lapangan Usaha /Industry	2015	2016	2017	2018	2019
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	1,80	1,17	3,84	4,02	2,97
B	Pertambangan dan Penggalian	-2,62	-0,44	-0,39	-1,58	-2,22
C	Industri Pengolahan	3,66	3,73	4,34	4,35	5,58
D	Pengadaan Listrik dan Gas	2,51	6,24	4,27	4,99	5,21
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	1,77	2,40	6,28	4,64	4,74
F	Konstruksi	5,36	6,43	5,19	5,01	4,63
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	4,11	4,61	5,69	4,95	5,18
H	Transportasi dan Pergudangan	8,38	5,31	5,70	5,69	7,32
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	6,18	5,12	4,41	4,16	5,21
J	Informasi dan Komunikasi	6,67	6,14	10,56	12,11	10,12
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	6,41	7,92	5,03	3,35	4,44
L	Real Estate	7,22	6,45	5,16	2,54	2,98
M,N	Jasa Perusahaan	9,28	8,38	4,46	9,06	9,53
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	6,46	2,34	1,24	3,02	3,90
P	Jasa Pendidikan	6,85	4,10	4,72	5,80	5,98
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	6,26	7,11	7,29	8,78	6,19
R,S,T,U	Jasa lainnya	3,09	6,09	7,01	7,12	7,44
	PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO	5,44	5,35	5,70	5,75	5,78

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2020

E. Kependudukan

Jumlah penduduk Kota Surakarta mengalami pertumbuhan dengan sebaran dan pertumbuhan di setiap kecamatan seperti terlihat dalam table dibawah ini.

Tabel 4.8 Jumlah penduduk Kota Surakarta Tahun 2015-2019

Kecamatan	Penduduk (ribu)					Laju Pertumbuhan Penduduk Tahun 2018-2019
	2015	2016	2017	2018	2019	
Laweyan	88.278	88.614	88.947	100.664	102.524	0,64
Serengan	44.781	44.950	451.19	53.643	54.671	0,64
Pasar Kliwon	76.184	76.474	76.760	86.144	86.890	0,63
Jebres	141.614	142.152	142.686	144.551	147.694	1,12
Banjarsari	161.369	161.981	162.590	178.812	183.451	1,29
Kota Surakarta	512.226	514.171	516.102	563.814	575.230	0,97

Sumber: Surakarta dalam angka, 2020

Laju pertumbuhan penduduk pada tahun 2018-2019 mencapai 0,97 persen. Kepadatan penduduk Kota Surakarta sebesar pada tahun 2019 sebesar 13.061,53 per km². Pencari kerja terdaftar perempuan sebanyak 970 jiwa dan laki-laki berjumlah 1.462 jiwa. Jumlah pencari kerja tidak sebanding dengan lowongan kerja terdaftar yang hanya berjumlah 1171. Hal ini yang membutuhkan perhatian semua pihak, dimana jumlah kualitas SDM yang dibutuhkan oleh perusahaan perlu ditingkatkan dan jumlah lowongan pekerjaan dapat didorong melalui program kewirausahaan yang inovatif.

Jumlah penduduk Kota Surakarta pada tahun 2019 berjumlah 575.230 jiwa. Setiap tahun jumlah penduduk Kota Surakarta selalu mengalami kenaikan. Jumlah penduduk tahun 2018 yaitu 563.814 jiwa lebih tinggi dibandingkan tahun 2017 sebanyak 516.102 jiwa. Diantara 5 kecamatan di Kota Surakarta yang memiliki penduduk paling banyak adalah Kecamatan Banjarsari berjumlah 183.451 jiwa, sedangkan

kecamatan dengan jumlah penduduk paling sedikit yaitu Kecamatan Serengan (54.671 jiwa).

Kota Surakarta dengan aktivitas bisnis dan sebagai pusat pertumbuhan wilayah sekitarnya, menjadi daya tarik bagi penduduk wilayah lain yang berdekatan untuk datang. Kota Surakarta dengan kemajuannya memiliki kelengkapan fasilitas sehingga mampu menyediakan lapangan pekerjaan, fasilitas pendidikan dan tempat aktivitas bisnis terutama sektor perdagangan. Pergerakan penduduk sekitar yang datang ke Kota Surakarta turut menyumbang kepadatan pada pagi sampai dengan sore hari. Jumlah penduduk Kota Surakarta pada siang hari mencapai 2,5 juta orang karena adanya pergerakan masyarakat di sekitar Kota Surakarta yang melakukan aktivitas sebagai pekerja dan pegawai 47%, sebagaimana melakukan aktivitas pendidikan sebanyak 27% dan yang melakukan aktivitas belanja sebanyak 26%. Daerah di sekitar Kota Surakarta yang menjadi penyumbang pergerakan manusia dan pintu masuk antara lain kecamatan Kartasura, Kecamatan Bekonang, Kecamatan Grogol (Kab. Sukoharjo), Kecamatan Colomadu dan Palur (Kab. Karanganyar), serta beberapa wilayah di Kabupaten Boyolali.

Penduduk yang melakukan perjalanan ke Kota Surakarta merupakan penduduk dengan usia produktif dengan tujuan untuk mendapatkan penghasilan yang lebih tinggi dengan bekerja di Kota terdekat. Mereka memilih Kota Surakarta sebagai kota terdekat dan mudah diakses dengan transportasi pribadi. Adapun tujuan wilayah bekerja para penduduk pinggiran adalah wilayah Kota Surakarta bagian selatan dan tengah. Selain itu wilayah selatan dan tengah merupakan pusat perdagangan dan jasa sehingga banyak aktivitas bisnis dan perdagangan. Sedangkan wilayah timur merupakan tujuan mendapatkan fasilitas pendidikan seperti universitas dan sekolah tinggi.

Tabel 4.9. Distribusi dan Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta Tahun 2019

No	Kecamatan	Persentase Penduduk	Kepadatan Penduduk
1	Laweyan	17,23	10.364,24
2	Serengan	8,74	14.239,50
3	Pasar Kliwon	14,87	16.033,20
4	Jebres	27,65	11.418,92
5	Banjarsari	31,50	11.052,40
Jumlah		100	11.798,07

Sumber: Kota Surakarta Dalam Angka Tahun 2020

Kecamatan Pasar Kliwon memiliki wilayah 4,82 Km² dihuni sebanyak 27.695 Kepala Keluarga (14,87%) dengan kepadatan penduduk pada tahun 2019 mencapai 16.033,20 merupakan wilayah terpadat di Kota Surakarta. Kecamatan Serengan menjadi wilayah terpadat kedua dengan luas wilayah 3,19 Km² dihuni Kepala Keluarga (8,74%) dan kepadatan penduduk mencapai 14.239,50. Kecamatan Laweyan merupakan wilayah dengan kepadatan penduduk terendah dengan luas wilayah 8,64 Km² jumlah Kepala keluarga yang tinggal sebanyak 32.777 (17,23%) dan tingkat kepadatan mencapai 10.364,24.

Tabel 4.10. Jumlah Penduduk dan Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Surakarta 2010 – 2019

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk (ribu)				Laju Pertumbuhan Penduduk Per Tahun	
		2010	2017	2018	2019	2010- 2019	2018-2019
1	Laweyan	86.208	88.947	100.664	102.524	0,435	0,328
2	Serengan	43.731	451.19	53.643	54.671	0,435	0,329
3	Pasar Kliwon	74.396	76.760	86.144	86.890	0,435	0,328
4	Jebres	138.292	142.686	144.551	147.694	0,435	0,328
5	Banjarsari	157.584	162.590	178.812	183.451	0,435	0,328
	Surakarta	500.211	516.102	563.814	575.230	0,435	0,328

Sumber: Kota Surakarta Dalam Angka Tahun 2020

Laju pertumbuhan penduduk di Kota Surakarta pada tahun 2017–2019 di masing–masing kecamatan tidak jauh berbeda sehingga jumlah pertumbuhan penduduk relative sama. Terlihat dari tabel diatas laju pertumbuhan dimasing masing kecamatan sekitar antara 0,328.

BAB V

RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF 2019

Kegiatan dalam mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta dari masing – masing perangkat daerah yang telah dilakukan diharapkan memberikan dampak pada pendapatan daerah. Kegiatan yang dilakukan oleh masing – masing perangkat daerah diinformasikan kepada publik tentang capaian dari kegiatan tersebut. Perangkat daerah dalam mengelola anggaran yang digunakan untuk mendukung kegiatan pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta telah memberikan output ataupun outcome terlihat dari capaian kegiatan.



Gambar 5.1 Mekanisme Pengelolaan Keuangan dan Kinerja

Setiap kegiatan yang dialokasikan untuk mendukung kegiatan harus terukur baik kinerja yang dilihat dari capaian kegiatan maupun pengalokasian pendanaan untuk mendukung kegiatan pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta. Setiap Dinas yang berhubungan dengan pengembangan Ekonomi kreatif memiliki program dan kegiatan.

A. Program dan Kegiatan Dinas Terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif 2019.

Pengukuran Kinerja didasarkan pada target dan realisasi dengan satuan pengukuran dalam bentuk prosentase, indeks, rata-rata, angka dan jumlah. Prosentase pencapaian rencana tingkat capaian, dihitung dengan rumus bahwa semakin tinggi realisasi menggambarkan pencapaian rencana tingkat capaian yang semakin baik. Penghitungan prosentase pencapaian rencana tingkat capaian (Formulir Pengukuran Kinerja), perlu memperhatikan karakteristik komponen realisasi. Memperhatikan tupoksi, maka dalam menghitung pengukuran kinerja rumus yang digunakan adalah rumus pertama seperti terlihat dibawah ini.

$$\text{Rencana Tingkat Capaian} = \frac{\text{Persentase Pencapaian}}{\text{Rencana}} \times 100\%$$

1. Bappeda

Bappeda selama tahun 2019 telah merencanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 3 program 7 kegiatan yang telah terlaksana sebanyak 7 kegiatan. Dari pelaksanaan 7 kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp 1.350.000.000.

Dalam mendukung reencana aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta pada tahun 2019 kegiatan yang dilakukan adalah:

Tabel 5.1
Kegiatan Bappeda Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif

No.	Program	Kegiatan	Anggaran	Target	Capaian	Skor
1	Penyusunan kebijakan Pengelolaan kekayaan Budaya Lokal Daerah	Penyusunan Kajian Budaya Tak Benda (<i>Oral Traditions, performing arts, knowledge practice, dan traditional craftsmanship</i>)	320.000.000	4 Kegiatan	4 Kegiatan	100
2	Fasilitasi Kerjasama dengan Dunia Usaha/ Lembaga	Penyusunan Rekomendase FEDEP;	250.000.000	3 Dokumen	3 Dokumen	100
		Kajian Rencana Aksi Tahunan dan Monev Pengembangan Ekonomi Kreatif				
3	Program Pengembangan IPTEK dan Inovasi Daerah	Peningkatan Kapasitas Kelembagaan Sistem Inovasi Daerah (SIDa)	50.000.000	1 Kegiatan	1 kegiatan	100
		Fasilitasi Pengembangan dan penerapan Hasil Penelitian	700.000.000	750 Dokumen	750 Dokumen	100
		Pengembangan Sistem Inovasi Daerah (SIDa)	250.000.000	1 Dokumen	1 dokumen	100
		Pengembangan Smart City	350.000.000	1 Dokumen	1 Dokumen	100

2. Dinas Kebudayaan

Pada tahun 2019 Dinas budaya tetap melakukan pembinaan terhadap pelaku kegiatan terutama di subsektor seni pertunjukan, seni rupa, seni media dan musik melalui fasilitasi serta mendorong pelaku kegiatan untuk dapat terlibat dengan kalender event wisata Kota Surakarta. Secara spesifik tugas dan wewenang tersebut dikelola oleh Seksi Diplomasi Budaya dalam Bidang Kesenian, Sejarah, dan Sastra. Terdapat juga Bidang Pelestarian Budaya. Komitmen Dinas Kebudayaan dalam mendukung Blueprint Pengembangan Ekonomi Kreatif yang memprioritaskan Seni Pertunjukan sebagai prioritas Kota Surakarta pada tahun 2019 adalah melalui promosi Wayang Orang Sriwedari di Pentas Seni Budaya Asosiasi Pemerintah Kota Seluruh Indonesia (APEKSI). Beberapa kegiatan perlombaan di bidang sastra juga diselenggarakan pada tahun 2019.

Beberapa kegiatan rutin diselenggarakan dengan berkoordinasi dengan Dinas yang lain seperti Dinas Pariwisata. Agenda rutin yang mengangkat budaya diselenggarakan pada tahun 2019 meliputi Pertunjukan Wayang Orang Sriwedari, Kethoprak Balekambang, *International Mask Festival*, Festival Dalang Cilik, Sambung Rasa Lokananta, dan acara-acara Kirab Budaya yang diselenggarakan di Kecamatan-kecamatan yang tersebar di Surakarta.

Dinas Kebudayaan selama tahun 2019 telah merencanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 7 program dengan 16 kegiatan yang telah terlaksana sebanyak 16 kegiatan. Dari pelaksanaan 16 kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp 4.142.822.380. Kegiatan yang dilakukan dalam mendukung Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019.

Tabel 5.2**Kegiatan Dinas Kebudayaan Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif**

No.	Program	Kegiatan	Anggaran (Realisasi)	Target	Capaian	Skor
1	Fasilitasi Partisipasi Masyarakat dalam Pengelolaan Kekayaan Budaya	Festival Seni Budaya dan Pembinaan Sanggar Seni	563.201.100	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Festival Dolanan Bocah		1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Srawun Seni Sakral		1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Semarak Singo Barong		1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Suro Bulan Kebudayaan		1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Pembinaan sanggar		1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		2		Pelestarian Fisik dan Kandungan bahan Pustaka dan	Jumlah Naskah Kuno dan sumber pustaka yang dialih Bahasa, cetak, dan digitalisasi	0

	Naskah Kuno					
3	Pendukung Pengelolaan Museum dan Taman Budaya di Daerah	Pembinaan dan monitoring museum	28.293.550	12 bulan	12 bulan	100
4	Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata	Kemah Budaya Jelajah Budaya	64.457.480	2 Kegiatan	2 Kegiatan	100
5	Pendukung Pengelolaan Museum dan Taman Budaya di Daerah	TKPK, Seminar, Saresehan, Video Profil, Studi Banding, Pentas Seni Budaa Bulan Suro, Perawatan Benda Koleksi Museum	621.498.450	12 Bulan	12 Bulan	100
6	Program Pengembangan Kerjasama Pengelolaan Kekayaan Budaya	Pengiriman Duta Seni Ke Luar Daerah Penyelenggaraan Konferensi Kota Heritage Dokumen Monitoring Hasil Pembinaan, Tinjauan, Verivikasi	556.488.200 289.661.420 47.296.200	1 Kegiatan 2 Kegiatan 1 Kegiatan	1 Kegiatan 2 Kegiatan 1 Kegiatan	100 100 100

		Sanggar, Komunitas Seni, dan Budaya				
7	Program Pengembangan Nilai Budaya	Kegiatan Budaya Religi (Haul Habib Ali Bin Muhammad Al Habsy, Maulid Rabu Bersama Ahbabul Mustofa, Festival Hadrah, Penghayat Kepercayaan)	709.268.460	4 kegiatan	4 Kegiatan	100
		Pengadaan Sarana Budaya dan Pemberian Penghargaan Tokoh Budaya, Pengadaan Alat Gamelan	1.816.914.650	10 Set	5 Set	50
		Pentas Seni Budaya	101.695.000	1 Paket Kegiatan	1 Paket Kegiatan	50

3. Dinas Pariwisata

Dinas Pariwisata selama tahun 2019 telah merencanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 5 program dengan 17 kegiatan pendukung yang telah terlaksana sebanyak 17 kegiatan. Dari pelaksanaan 17 kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp 3.687.167.500.

Secara umum rincian kegiatan terkait pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan pada tahun 2019 disesuaikan dengan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (RIPPARDA) Tahun 2016-2026. Misi RIPPARDA Tahun 2016-2026 termasuk mengembangkan destinasi pariwisata daerah yang mengusung keunikan local, kesejahteraan, nilai budaya, serta menjadi pusat pertumbuhan ekonomi dan social budaya. Selain itu terdapat juga misi untuk mengembangkan industry pariwisata yang sinergis dan berdaya dengan menggerakkan kemitraan usaha termasuk UMKM.

Kegiatan-kegiatan terkait ekonomi kreatif yang disesuaikan dengan Rencana Induk tersebut diantaranya adalah melakukan pelatihan kepada pemandu wisata dan pelaku ekonomi kreatif, serta penyuluhan sadar wisata kepada masyarakat dan penyedia produk dan jasa kreatif sesuai dengan porsi pengembangan yang ditetapkan berdasarkan prioritas pengembangan pada Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.

Tabel 5.3**Kegiatan Dinas Pariwisata Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif**

No.	Kegiatan	Indikator Kinerja	Anggaran	Target	Capaian	Skor
1	Pengembangan SDM di Bidang Kebudayaan dan Pariwisata	Pelatihan Pelaku Ekonomi Kreatif subsector Fashion	627.170.000	2 Kegiatan	2 Kegiatan	100
		Pelatihan Ekonomi Kreatif Subsektor Kriya				
2	Pelaksanaan Koordinasi Pembangunan Kemitraan Pariwisata	Solo Travel Market	214.330.000	2 kegiatan	2 Kegiatan	100
		Pengiriman Pelaku Ekonomi Kreatif sebagai Duta dalam Event Nasional dan Internasional				
3	Pengembangan Sumber Daya Manusia dan profesionalisme Bidang Pariwisata	Sosialisasi Tata Kelola Destinasi Pariwisata	913.038.000	6 Kegiatan	6 Kegiatan	100
		Pengembangan Hospitality SDM Daya Tarik Wisata				
		Pengembangan Kualitas Pemandu Wisata				
		Engembangan engetahuan				

		Manajemen Usaha Pariwisata Kreatif				
		Peningkatan Kunjungan Pariwisata				
		Pelatihan bagi Pelaku Kreatif				
4	Peningkatan Peran Serta Masyarakat dalam Pengembangan kemitraan Pariwisata	Penyelenggaraan Event-event Nasional dan Internasional	1.760.054.500	12 Bulan	12 Bulan	100
5	Database Ekonomi Kreatif	Aplikasi	172.575.000	6 Dokumen	6 Dokumen	100
		Solo Culinary Destination				
		Paket Wisata Solo				
		Solo City Map				
		Profil Pariwisata Kota Surakarta				
		Pemetaan Ruang Kreatif dan Pelaku Ekonomi Kreatif				

Pelatihan dan penyuluhan tersebut antara lain diberikan dalam bentuk fasilitasi diskusi bertajuk “Bincang-bincang Ekonomi Kreatif. Kegiatan tersebut dilakukan secara rutin, dengan mengelompokkan peserta berdasarkan sub-sektor terutama yang menjadi Prioritas I Kota Surakarta yaitu: Seni Pertunjukan, Kuliner, Kriya, Desain Produk, Kuliner, dan Fashion. Meski begitu tidak ditutup pula kegiatan ini untuk para pelaku pada sub-sektor Prioritas II dan III.

Selain pelatihan dan penyuluhan kepada pelaku ekonomi kreatif dan masyarakat sadar wisata, sepanjang 2019 Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta memberikan insentif kepada pelaku ekonomi kreatif, yaitu *co-branding* bersama dengan SOLO The Spirit of Java dalam situs jejaring online maupun aplikasi destinasi wisata Kota Surakarta yang didukung oleh Dinas Kominfo Kota Surakarta.

Kegiatan fasilitasi berupa riset, edukasi dan pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta yang pernah dilakukan pada tahun 2019 adalah Identifikasi dan Pemetaan Ruang Kreatif Kota Surakarta yang menghasilkan basis data berupa ruang-ruang kreatif dengan klasifikasi ruang kreatif unggulan, potensial, dan yang masih perlu dikembangkan. Melalui riset tersebut Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif dapat memetakan keberadaan ruang kreatif, pelaku-pelaku ekonomi kreatif dari 16 subsektor walaupun belum seluruhnya tersensus, serta produk atau jasa yang mereka hasilkan. Melalui identifikasi ini, Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Surakarta menginisiasi urgensi penyusunan riset atau Naskah Akademik Rancangan Peraturan Daerah tentang Ekonomi Kreatif Kota Surakarta pada tahun 2020. Melalui identifikasi dan pemetaan ruang dan pelaku ekonomi kreatif, serta Rancangan Peraturan Daerah tentang Ekonomi Kkreatif, Dinas Pariwisata memproyeksikan urgensi untuk dilakukan penelitian lanjutan untuk mematangkan kedalaman karakteristik Ekonomi Kreatif Kota Surakarta melalui Penyusunan Indikator Ekonomi Kreatif berbasis Budaya Kota Surakarta pada tahun 2021.

Kegiatan-kegiatan 2019 oleh Dinas Pariwisata Kota Surakarta Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif merupakan tindak lanjut dari Monitoring dan Evaluasi Ekonomi Kreatif yang dilakukan secara anual oleh Bappeda Kota Surakarta, serta sebagai tindak lanjut atas tugas dan wewenang yang telah dikaji dalam Naskah Akademik Rancangan Peraturan Daerah tentang Ekonomi Kreatif. Melalui kegiatan yang simultan ini Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Surakarta dapat melaksanakan tupoksi yaitu melakukan penyusunan dan pengukuran indikator Ekonomi Kreatif. Dengan demikian, dapat diendapkan bagaimana karakteristik kegiatan atau pelaku yang layak untuk disebut sebagai “Ekonomi Kreatif Surakarta”.

Prioritas kegiatan Dinas Pariwisata Kota Surakarta Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019 disesuaikan dengan Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif 2019 yaitu Prioritas I, terutama pada subsector Fashion dan Kriya karena memiliki nilai jual ekonomi yang baik. Subsektor lain dalam Prioritas I yaitu Seni Pertunjukan dan Kuliner juga didampingi dan dievaluasi melalui kegiatan rutin Bincang-bincang Kreatif yang diselenggarakan oleh Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif.

Penguatan basis data menjadi catatan prioritas pada tahun 2019, karena pada tahun ini Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif terus memperkuat identifikasi baik terhadap ruang kreatif, pelaku ekonomi kreatif, maupun produk-produk kreatif. Update kalender event wisata, Paket Wisata Solo, peta dan destinasi pariwisata juga diperbarui bekerjasama dengan dinas lain misalnya Dinas Kominfo dan Dinas Kebudayaan Kota Surakarta.

4. Dinas Koperasi dan UMKM

Secara umum program dan kegiatan terkait ekonomi kreatif yang telah dilaksanakan oleh Dinas Koperasi dan UMKM pada tahun 2019 telah diarahkan sesuai dengan Rencana Strategis. Rencana tersebut menyasar pada peningkatan kualitas dan daya saing UMKM, serta

peningkatan pertumbuhan wirausaha dan *startup* bisnis baru yang berdaya saing. Program-program kegiatan yang dilakukan diantaranya adalah peningkatan pasar produk dengan melakukan perluasan promosi produk UMKM, pengembangan kemitraan dengan lembaga pembiayaan, pengembangan sarana pemasaran UMKM. Sementara itu untuk kegiatan yang terkait dengan peningkatan kapasitas keterampilan dan inovasi, telah dilakukan pengembangan keterampilan SDM melalui pelatihan, serta pengembangan UMKM Kreatif berbasis klaster. Secara spesifik, pada tahun 2019 peserta pelatihan untuk peningkatan SDM maupun penjangkaran wirausaha kreatif baru dilakukan terhadap pelaku ekonomi kreatif subsektor animasi, desain komunikasi visual, kriya, desain produk, fashion, dan kuliner.

Dinas Koperasi dan UMKM selama tahun 2019 telah merencanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 6 program dengan 20 kegiatan pendukung yang telah terlaksana sebanyak 20 kegiatan. Dari pelaksanaan 20 kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp 3.420.371.000.

Tabel 5.4
Kegiatan Dinas Koperasi dan UMKM Dalam Mendukung
Pengembangan Ekonomi Kreatif

No.	Program	Kegiatan	Anggaran	Target	Capaian	Skor
1	Monitoring, Evaluasi dan Pelaporan UMKM	Monitoring terhadap Pelaku UMKM Kreatif yang menjadi peserta pelatihan	72.950.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
2	Penyelenggaraan Pelatihan Kewirausahaan	Diklat Subsektor Animasi	1.111.910.000	25 peserta	25 peserta	100
		Diklat AMT		50 peserta	45 peserta	90
		Diklat Subsektor Desain Komunikasi Visual		25 peserta	25 peserta	100
		Diklat Subsektor Kriya		75 peserta	75 peserta	100
		Diklat Boga (Subsektor Kuliner)		20 peserta	20 peserta	100
		Diklat Menjahit (Subsektor Fashion)		20 peserta	20 peserta	100

		Diklat Rajut (Subsektor Kriya, Desain Produk & Fashion)		40 peserta	38 peserta	95
3	Pengembangan Klaster Bisnis	Diklat Klaster Lukis Kain (Subsektor kriya, desain produk, fashion)	338.724.000	25 peserta	25 peserta	100
		Diklat Klaster Konveksi (Subsektor fashion)		25 peserta	25 peserta	100
		Diklat Klaster Batik (Subsektor fashion, desain produk)		25 peserta	25 peserta	100
4	Fasilitasi Pengembangan UKM, Pengembangan Sarana Pemasaran Produk UMKM	Sosialisasi terhadap UKM Kreatif	286.787.000	200 pelaku	200 pelaku	100
		Kontak Dagang		50 pelaku	50 pelaku	100
5	Fasilitasi	Temu Bisnis UMKM	100.000.000	100	100	100

	Pengembangan UMKM	Kreatif		peserta		
		Sosialisasi dan Pembinaan Pengembangan Usaha UMKM Kreatif		200 peserta	198	99
6	Penyelenggaraan Promosi Produk Usaha UMKM	Pameran INACRAFT	1.510.000.000	13 UMKM	13 UMKM	100
		Pameran Indonesia City Expo		1 UMKM	1 UMKM	100
		Pameran INDOCRAFT		3 UMKM	3 UMKM	100
		Pameran UMKM Kreatif yang mengikuti produk unggulan kelurahan		55 UMKM	51 UMKM	93
		Penyelenggaraan Pameran Jaringan Kota Pusaka Indonesia (JKPI)		1 kegiatan	1 kegiatan	100

5. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian

Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif, Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian selama tahun 2019 telah merencanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 2 kegiatan yang telah terlaksana sebanyak 2 kegiatan. Dari pelaksanaan 2 kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp 11.762.400.175.

Kegiatan yang dilakukan dalam mendukung Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019 disesuaikan dengan Rencana Strategis Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Kota Surakarta Tahun 2016-2016. Program dan kegiatan melalui pembaruan publikasi informasi kegiatan ekonomi kreatif melalui website pemerintah, publikasi melalui surat kabar atau media lokal, dan publikasi informasi melalui media cetak pemerintah "Solo Berseri" yang memotret kegiatan ekonomi kreatif.

Tabel 5.5
Kegiatan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian

No.	Program	Kegiatan	Anggaran	Target	Capaian	Skor
1	Integrasi Aplikasi E-governance	Program Pengembangan Komunikasi, Informasi dan Media Massa	10.351.928.400	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Program Kerjasama Informasi Dengan Mass Medi	1.410.471.775	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100

6. Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian

Tahun 2019 Seksi Industri Kreatif memetakan sentra-sentra industri kreatif yang potensial untuk dikembangkan menjadi sentra unggulan. Mengacu pada prioritas pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta, industri potensial yang dapat dijadikan unggulan Kota Surakarta diantaranya adalah agro/ kuliner minuman tradisional atau herbal, selain jajanan pasar. Disnakerperin memberikan fasilitasi penerbitan Merek Dagang dan memudahkan akses pelaku industri dalam mendapatkan sertifikasi Halal, BPOM, dan Sertifikat Industri lain yang mendukung legalitas pelaku usaha, terutama bagi industri mikro, kecil dan menengah.

Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Koperasi dan UMKM selama tahun 2019 telah melakukan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 10 program dengan 16 kegiatan yang. Dari pelaksanaan 16 kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp 3.774.032.066.

Tabel 5.6 Kegiatan Dinas Tenaga kerja dan Perindustrian

No.	Program Kerja	Output	Bentuk Kegiatan	Realisasi	Rencana	Realisasi	Capaian
Program Peningkatan Kualitas dan Produktivitas Tenaga Kerja							
1	Pendidikan dan Pelatihan Keterampilan bagi Pencari Kerja	Pelaku usaha kreatif baru	1. Bimbingan teknis 2. Pelatihan Kerja 3. Pelatihan Produksi dan Inovasi Produksi	84.199.000,00	90	90	100%
Program Peningkatan Kesempatan Kerja							
2	Pengembangan Kelembagaan Produktivitas dan Pelatihan Kewirausahaan	Pelaku usaha kreatif baru dengan kemampuan manajerial	1. Pelatihan Kewirausahaan 2. Pelatihan manajemen dan kelembagaan bagi wirausahawan	24.038.200,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%
Program Peningkatan Kapasitas Iptek Sistem Produksi							
3	Penguatan Kemampuan industri	Inovasi sdm, proses dan	1. Pelatihan pemanfaatan	67.580.000,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%

	Berbasis Teknologi	pemasaran industri	teknologi pendukung produksi 2. Fasilitasi teknologi/ alat industri				
Program Pengembangan Industri Kecil dan Menengah							
4	Fasilitasi bagi industri kecil dan menengah terhadap pemanfaatan sumber daya (DBH + CHT)	Pengetahuan dan aplikasi dana bagi hasil dan cukai hasil tembakau	1. Sosialisasi dan fasilitasi pendampingan	90.732.800,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%
5	Fasilitasi bagi Industri Kecil dan Menengah terhadap Pemanfaatan Sumber Daya	Pengetahuan dan pengaplikasian pemanfaatan Sumber Daya	1. Fasilitasi pendampingan sosialisasi	62.499.380,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%
6	Pembinaan Industri Kecil dan Menengah	Penguatan Klaster dan	1. Sosialisasi dan Pembinaan	104.827.052,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%

	dalam Memperkuat Jaringan Klaster Industri	Jaringan Pemasok dan Pasar					
7	Pemberian Fasilitas Kemudahan dan Akses Perbankan bagi Industri Kecil dan Menengah	Akses permodalan dan pembiayaan	1. Regulasi 2. Sosialisasi dan Pelatihan pelaporan Usaha	409.996.910,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%
8	Fasilitasi kerjasama Kemitraan Industri Mikro Kecil dan Menengah	Kerjasama dan Kemitraan antar pengusaha, pengusaha dengan lembaga keuangan, dan pengusaha dengan institusi lain		56.640.115,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%
9	Program Peningkatan Kemampuan	Pemahaman dan	1. Pelatihan 2. Pendampingan	257.117.434,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%

	Teknologi Industri	pengaplikasian teknologi baru dalam industri					
10	Program Pengembangan Sentra-Sentra Industri Potensial	Sentra Industri Potensial dan Unggulan	1. Pemetaan dan Pelengkapan Basis Data 2. Pembinaan dan Pelatihan	2.616.401.175,00	1 kegiatan	1 kegiatan	100%

7. Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang

Program Kegiatan Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (DPUPR) Kota Surakarta terkait Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif dilaksanakan mengacu pada Rencana Strategis DPUPR Kota Surakarta Tahun 2016-2021. Program dan kegiatan yang menyoar pengembangan ekonomi kreatif tersebut diantaranya adalah peningkatan kualitas infrastruktur penunjang kegiatan usaha kreatif, dan penyediaan ruang kreatif di 5 (lima) kecamatan.

Dinas PUPR selama tahun 2019 telah merencanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak 1 program dengan 6 kegiatan yang telah terlaksana sebanyak 6 kegiatan. Dari pelaksanaan kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp. 14.338.203.000. Kegiatan yang dilakukan dalam mendukung Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019.

Tabel 5.7
Kegiatan Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang
Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif

No.	Program	Kegiatan	Anggaran	Target	Capaian	Skor
1	Kualitas Infrastruktur Kota Dalam Kondisi Baik meningkatnya Jumlah Kluster Ekonomi Kreatif Dengan Prasarana Umum Kondisi Baik	kluster ekonomi kreatif dengan prasarana umum kondisi baik (pembangunan kampung permata)	1.300.0000.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		RTR kawasan strategi Jurug	344.872.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		RTR kawasan strategi Purwosari	348.612.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		RTBL kawasan Manahan	326.084.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100

		Review jalan kecamatan Banjarsari	244.000.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Review masterplan reklame	74.635.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100

8. Dinas Perdagangan

Program kegiatan Dinas Perdagangan Kota Surakarta terkait dengan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019 dilaksanakan mengacu pada Rencana Strategis Dinas Perdagangan Kota Surakarta Tahun 2016-2021. Rencana Strategis ini diarahkan agar dapat mewujudkan program penguatan pasar terutama di bidang industri kecil dan menengah. Pelaku industri kecil dan menengah tersebut memiliki potensi besar dimasuki oleh pelaku ekonomi kreatif dari 16 subsektor dengan jumlah unit usaha terbanyak adalah di subsektor kuliner dan fashion.

Dinas Perdagangan selama tahun 2019 telah melaksanakan kegiatan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif sebanyak sebanyak 4 program dengan 7 kegiatan. Dari pelaksanaan kegiatan tersebut menggunakan anggaran sebesar Rp. 2.598.844.000. Kegiatan yang dilakukan dalam mendukung Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2019.

Tabel 5.8
Kegiatan Dinas Perdagangan
Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif

No.	Program	Kegiatan	Anggaran (Realisasi)	Target	Capaian	Skor
1	Program Peningkatan dan Pengembangan Ekspor	Pameran/ Promosi Produk Ekspor yang diikuti UMK Kreatif	30.050.000	59 Peserta	59 Peserta	100
		Sosialisasi Informasi Peluang Pasar Perdagangan Luar Negeri				
2	Program Peningkatan Efisiensi Perdagangan Dalam Negeri	Pameran/ Promosi Produk di Dalam Negeri Jumlah diikuti UMK Kreatif	1.543.042.000	53 peserta	53 peserta	100
3	Program Pengembangan Pasar & Distribusi Barang/ Produk	Solo Great Sale dan Pameran Lainnya	436.643.000	2 Kegiatan	2 Kegiatan	100
		Pelaksanaan Kegiatan Festival Ragam Pasar Tradisional				

4	Pembangunan Promosi Perdagangan dalam Negeri	Promosi/ Pameran Lokal	589.109.000	10 kali	10 kali	100
		Pameran Trade Expo Indonesia (TEI)		2 Kegiatan	2 Kegiatan	100

9. Dinas Pendidikan

Sejalan dengan Rencana Strategis Dinas Pendidikan Kota Surakarta Tahun 2016-2021, program dan kegiatan Dinas Pendidikan terkait dengan Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif diarahkan pada pembinaan dan pembibitan terhadap masyarakat level pelajar melalui program kreativitas, serta terhadap masyarakat melalui pendidikan keterampilan nonformal pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Pendidikan Masyarakat (Dikmas), maupun LKP. Meskipun pembinaan ini tidak menargetkan pelaku ekonomi kreatif yang sudah siap untuk dikomersialisasikan produknya, namun diharap melalui kegiatan ini Dinas Pendidikan mampu menjaring embrio-embrio usaha kreatif yang menekankan pada kebudayaan lokal.

Dinas Pendidikan selama tahun 2019 telah melaksanakan kegiatan yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif terutama dalam hal pembibitan melalui LKP, PKBM dan pengembangan kreativitas siswa. Terdapat tiga program utama yang menyentuh bidang kreativitas, LKP, PKBM dan pendidikan masyarakat, menggunakan anggaran Rp 691.634.000.

Tabel 5.9
Kegiatan Dinas Pendidikan
Dalam Mendukung Pengembangan Ekonomi Kreatif

No.	Program	Kegiatan	Anggaran (Realisasi)	Target	Capaian	Skor
1	Pembinaan minat, bakat dan kreativitas siswa	Pelaksanaan Kreatif Anak Sekolah Solo (KREASSO)	270.000.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
2	Pembinaan Pendidikan Kursus dan Kelembagaan	Sosialisasi pendampingan akreditasi LKP dan PKBM	20.000.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
3	Peningkatan perluasan akses dan kualitas pendidikan masyarakat	Pendataan lembaga Dikmas	41.039.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
		Pendampingan dan Pengiriman Dokumen Akreditasi Dikmas	250.000.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100

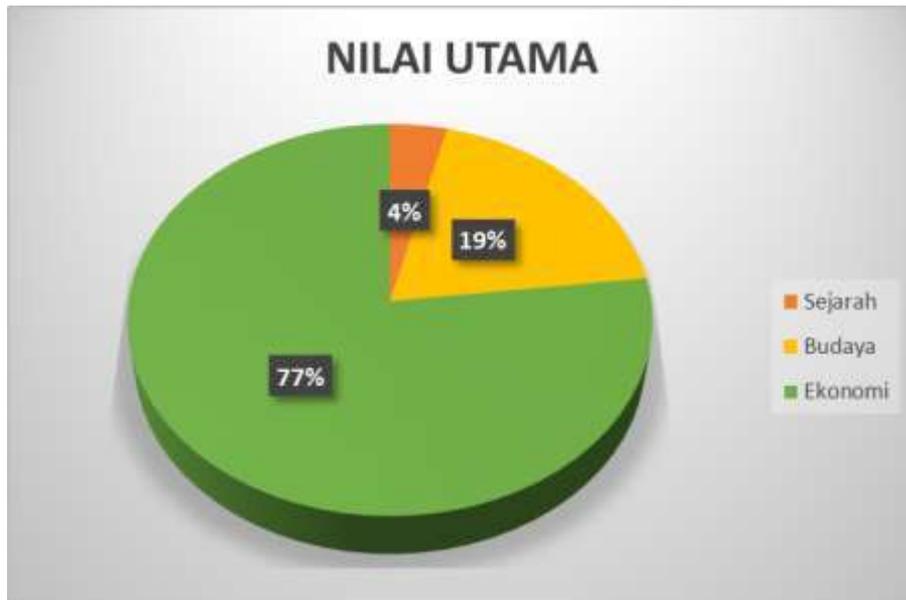
		Penyelenggaraan Expo Dikmas	110.595.000	1 Kegiatan	1 Kegiatan	100
--	--	-----------------------------	-------------	---------------	---------------	-----

Setelah melakukan monitoring dan evaluasi terhadap realisasi anggaran dan ketercapaian program dan kegiatan tahun 2019 pada Dinas-dinas yang memangku kepentingan terhadap Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif, muncul pula proyeksi kegiatan ekonomi kreatif pada tahun 2020. Proyeksi ini terkait erat dengan kejadian luar biasa berskala global, yaitu persebaran pandemi *Covid-19*, yang secara langsung memberikan dampak pada kegiatan sosial dan ekonomi termasuk para pelaku ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

Kota Surakarta berdasarkan Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif telah menetapkan 5 subsektor yang masuk ke dalam prioritas I. Dengan melakukan evaluasi terhadap pelaku kegiatan ekonomi kreatif di 5 subsektor Prioritas I tersebut diperoleh gambaran usaha kreatif selama terjadi persebaran pandemi *Covid-19* yang terjadi sejak akhir triwulan I 2020.

B. Dampak Covid 19 Terhadap 5 Subsektor Prioritas Ekonomi Kreatif Kota Surakarta.

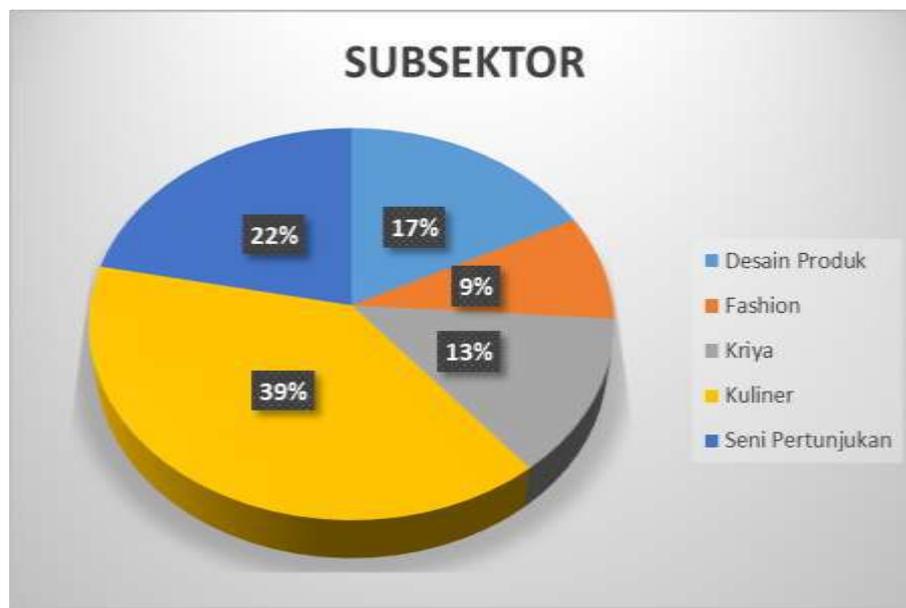
Survei dilakukan dengan mengambil responden pelaku usaha ekonomi kreatif dari 5 subsektor prioritas berdasarkan *blueprint* ekonomi kreatif Kota Surakarta yaitu subsektor Seni Pertunjukkan, Kuliner, Fasyen, Desain Produk dan Kriya. Adapun informasi tersaji dari hasil survei adalah menunjukkan kondisi saat ini berhubungan dengan dampak yang ditimbulkan oleh pandemic Covid 19 terhadap pelaku usaha 5 sektor prioritas Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta.



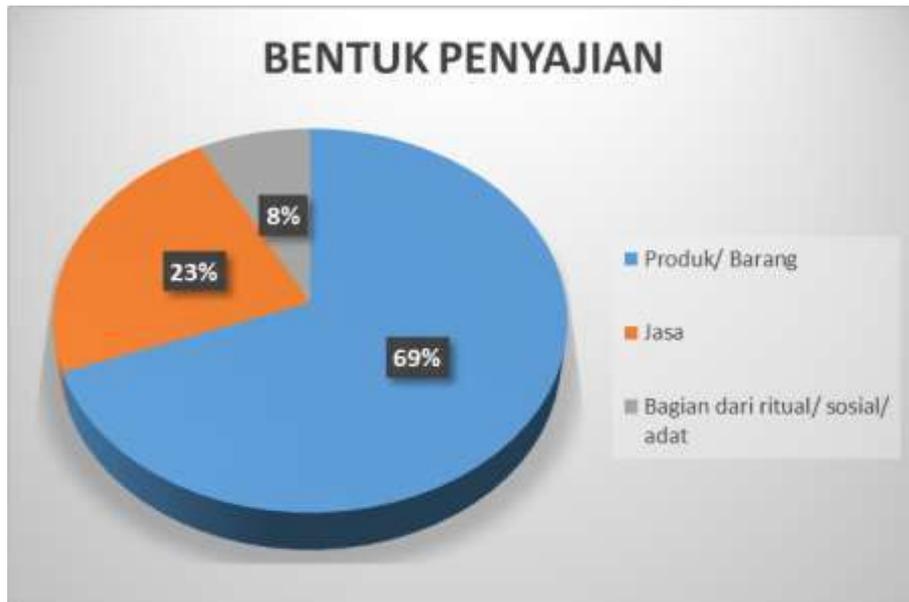
. Sebanyak 77% pelaku ekonomi kreatif menghasilkan ekonomi sebagai nilai utama yang dihasilkan dari kegiatan. Sementara itu, 19% pelaku ekonomi kreatif menyatakan bahwa kegiatannya menghasilkan nilai utama budaya, dan 4% lainnya menghasilkan nilai utama berupa sejarah. Dalam diagram memperlihatkan bahwa pelaku usaha ekonomi kreatif berdasarkan nilai utama menunjukkan adanya irisan antara nilai yang mendasari yaitu nilai budaya dan nilai ekonomi, maupun sejarah dengan ekonomi bahkan nilai ekonomi saja



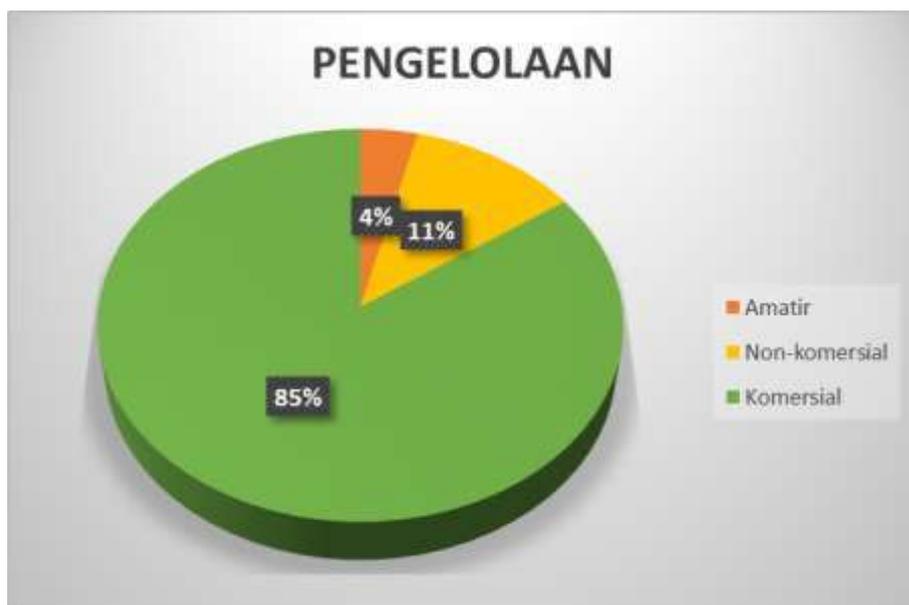
Berdasarkan jabatan dalam usaha atau kegiatan ekonomi kreatif yang dijalani, sebanyak 54% responden menjabat sebagai pemilik usaha, dan masing-masing sebanyak 23% menjabat sebagai manajer/ pengelola dan staff/ karyawan.



Dari 16 subsektor ekonomi kreatif yang ada, pelaku ekonomi kreatif yang memberikan respon terdiri dari 5 subsektor yang dikembangkan dalam Prioritas Imudian Kota Surakarta meliputi Desain Produk, Fashion, Kriya, Kuliner, dan Seni Pertunjukan. Paling banyak adalah dari subsektor kuliner yaitu 39% responden. Terdapat 22% responden bergerak di subsektor seni pertunjukan, sebanyak 17% responden dari desakon produk, 13% responden dari subsektor kriya, dan 9% responden dari subsektor fashion. Jumlah responden yang diwawancarai tidak mencerminkan peringkat jumlah unit usaha, pendapatan, maupun acuan lainnya.



Mengacu pada Sensus Ekonomi Kreatif oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), terdapat 3 bentuk penyajian yaitu produk/ barang, jasa, dan bagian dari ritual/ sosial/ adat. Berdasarkan bentuk penyajian, terdapat 69% ekonomi kreatif menghasilkan produk/ barang. Sebanyak 23% usaha menyajikan jasa, dan 8% lainnya menyajikan kreasi yang merupakan bagian dari ritual/ sosial/ adat.



BPS-Bekraf mengklasifikasikan usaha kreatif berdasarkan pengelolaan ke dalam kategori amatir, non-komersial, dan komersial. Sebanyak 85% responden mengelola usahanya secara komersial, atau dilakukan secara profesional untuk mencari penghasilan. Sebanyak 12% responden mengelola kegiatan non-komersial, atau dikelola secara rapih namun tujuan utamanya bukan untuk memperoleh penghasilan, dan 4% responden merupakan pelaku usaha kreatif amatir atau menjalankan kegiatan sebagai sampingan dan untuk mengisi waktu minor saja.



Di Kota Surakarta terdapat jejaring komunitas pelaku usaha kreatif baik yang dibentuk melalui dorongan Pemerintah Daerah maupun dibentuk sendiri berdasarkan swadaya masyarakat. Sebanyak 65% responden tergabung atau ikut di dalam jejaring komunitas, sedangkan 35% responden tidak ikut tergabung ke dalam jejaring komunitas.



Mayoritas responden, yaitu sebesar 62% belum pernah memperoleh hak eksklusif atas produk kreatif yang mereka geluti. Sementara itu 19% responden pernah mendapatkan sertifikat HKI atas produk kreatif mereka, 15% responden memperoleh merek dagang, dan hanya 4% yang pernah memperoleh paten.

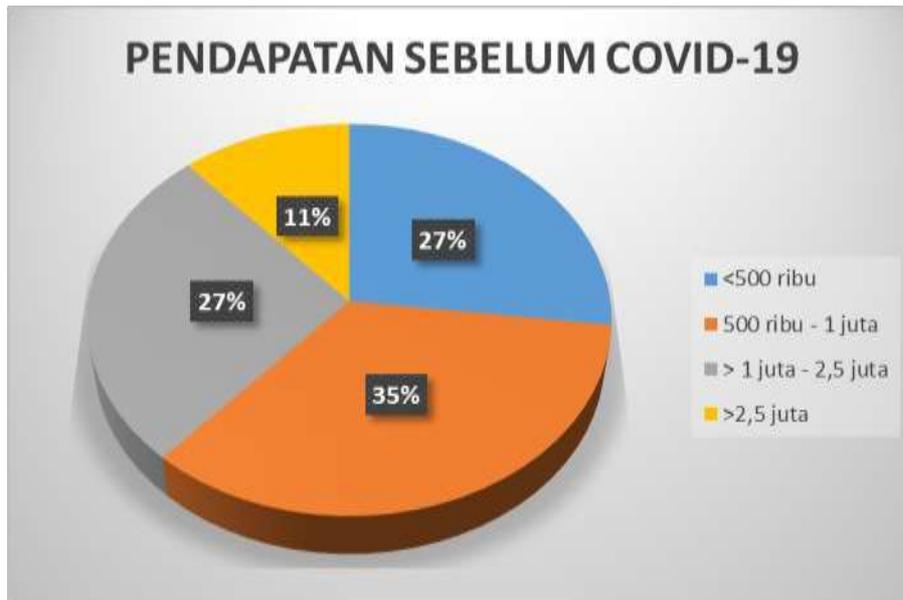


Dalam hal orisinalitas produk, mayoritas atau tercatat sebanyak 65% pelaku ekonomi kreatif menyajikan produk atau kreasi dari produk

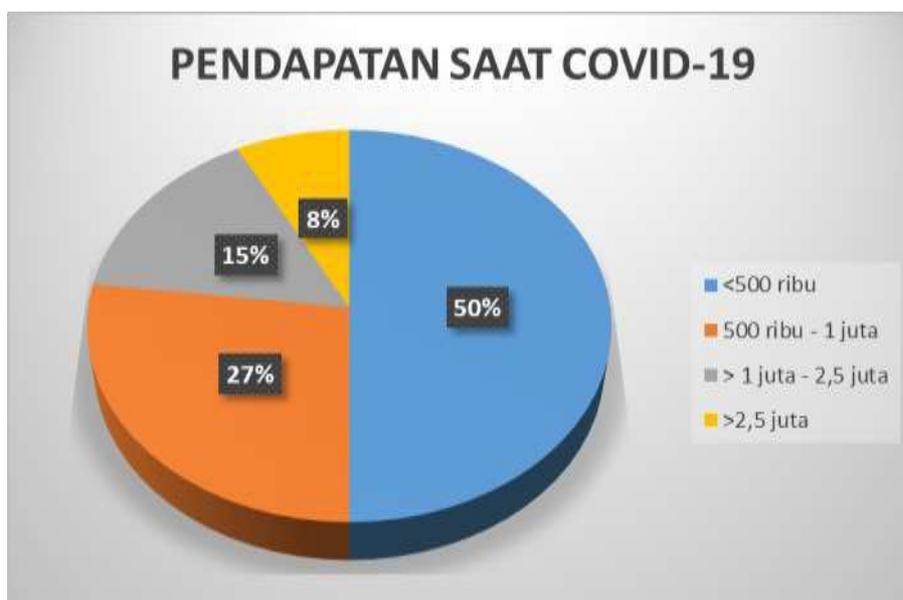
yang sudah pernah ada dengan melakukan modifikasi. Sementara itu 27% pelaku menyajikan produk baru atau orisinal yang sudah ditiru oleh pelaku usaha lainnya. Sebanyak 7% pelaku usaha kreatif menyajikan produk orisinal/ baru yang belum pernah ditiru pelaku usaha lain. Sisanya, 7% pelaku usaha kreatif menyajikan produk atau kreasi yang meniru produk lain tanpa dimodifikasi sama sekali.



Keberlangsungan ekosistem ekonomi kreatif di Kota Surakarta tidak lepas dari dukungan oleh Pemerintah Daerah melalui program fasilitasi. Meski begitu, masih terdapat 35% pelaku kreatif yang merespon belum pernah memperoleh fasilitasi. Sebanyak 19% pelaku difasilitasi dalam hal pengembangan sistem pemasaran, seperti promosi pariwisata, jejaring bersama (co-branding), penyelenggaraan travel mart, pengembangan aplikasi lapak daring, dan upaya peningkatan pemasaran lainnya. Secara identik, yaitu masing-masing 15% pelaku kreatif memberikan respon bahwa mereka pernah difasilitasi dalam hal pendanaan & pembiayaan, dukungan untuk memperoleh hak eksklusif & perlindungan hasil kreatifitas lainnya, serta dukungan terhadap akses perbankan maupun akses pembiayaan terhadap lembaga nonperbankan.



Tercatat, sebelum ada pandemi Covid-19 sebanyak 35% pelaku usaha kreatif mampu memperoleh rerata pendapatan antara 500 ribu hingga maksimal 1 juta rupiah per hari. 27% pelaku usaha memperoleh rerata pendapatan harian kurang dari 500 ribu, identik dengan pelaku usaha kreatif yang memperoleh pendapatan antara lebih dari 1 juta hingga maksimal 2,5 juta per hari. Sementara itu, terdapat 12% pelaku usaha memperoleh pendapatan lebih dari 2,5 juta per hari.



Saat berlangsungnya persebaran pandemi Covid-19 yang menyebabkan pemberlakuan beberapa aturan penanganan, tercatat sebanyak 50% responden rerata pendapatan hariannya kurang dari 500 ribu. Sebanyak 27% pelaku usaha memperoleh rerata pendapatan harian antara 500 ribu hingga maksimal 1 juta. Sementara itu sebanyak 15% pelaku usaha berpendapatan harian antara lebih dari 1 juta hingga maksimal 2,5 juta. Sedangkan pelaku usaha kreatif yang berpenghasilan lebih dari 2,5 juta per hari hanya terdapat 8%.



Selama berlangsungnya perubahan kegiatan ekonomi saat pandemi Covid-19, tercatat 35% pelaku usaha mengalami penurunan pendapatan senilai lebih dari 50 persen. Selain itu, 23% responden mengalami penurunan pendapatan antara 25-50 persen, dan 8% responden mengalami penurunan pendapatan antara 1-24 persen. Sebanyak 15% responden mampu bertahan atau pendapatannya tidak terpengaruh oleh pandemi Covid-19. Terdapat 12% responden yang malah mengalami kenaikan pendapatan antara 25-50 persen selama pandemi Covid-19. Bahkan terdapat 4% responden pelaku usaha kreatif yang mencatatkan peningkatan pendapatan lebih dari 50%.



Tren Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) selama berlangsungnya pandemi Covid-19 tidak populer di kalangan usaha kreatif Kota Surakarta. Tercatat hanya 4% pelaku usaha yang mem-PHK pekerjanya, sedangkan 96% pelaku usaha tidak melakukan PHK. Jumlah pekerja yang tidak banyak dan tidak adanya kontrak profesional di antara pemilik/ ketua usaha kreatif dengan pekerja menjadi alasan lain yang menjadi pertimbangan.



Tidak adanya kontrak profesional antara pemilik usaha kreatif dengan karyawan pada sebagian besar usaha kreatif menjadikan tren merumahkan karyawan selama pandemi Covid-19 lebih populer. Tercatat terdapat 15% usaha kreatif merumahkan pekerjanya selama pandemi Covid-19. Sedangkan 85% lainnya tidak merumahkan pekerja atau karyawannya selama pandemi berlangsung. Pemberlakuan sistem shift atau bekerja secara bergiliran samasekali tidak diterapkan pada usaha kreatif, karena sebagian besar usaha kreatif tidak mempekerjakan karyawan dalam jumlah yang besar.

BAB VI

STRATEGI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF 2021

A. Ekosistem Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Ekosistem menurut BEKRAF adalah sebuah proses mulai dari kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, kemudian di tahap terakhir bagaimana kita menyimpan semua karya di tahap konservasi. Sebagai Contoh, kegiatan yang berlangsung pada subsektor musik. Musik dalam ekosistem ekonomi kreatif tidak hanya terbatas berbicara tentang artis atau pertunjukan musik itu sendiri, namun semua sektor pendukungnya, mulai dari siapa manajernya, apakah ada yang mempromosikan mereka, tata panggungnya seperti apa, bagaimana fotografer memotret artis dan sebagainya.

Kemudian dalam alur ekosistem yang dimulai dari proses kreasi, atau penciptaan ide dan nilai kreatif baru, kemudian pada proses produksi atau implementasi produk, hingga ke proses pendistribusian dari kreator maupun produsen kepada masyarakat untuk dapat dikonsumsi sebagai produk bernilai ekonomi, dan pada akhirnya termasuk ke dalam proses konservasi atau perlindungan entah itu perlindungan atas hak cipta eksklusif maupun perlindungan dari kepunahan, terdapat aktor-aktor yang terlibat di dalam ekosistem tersebut.

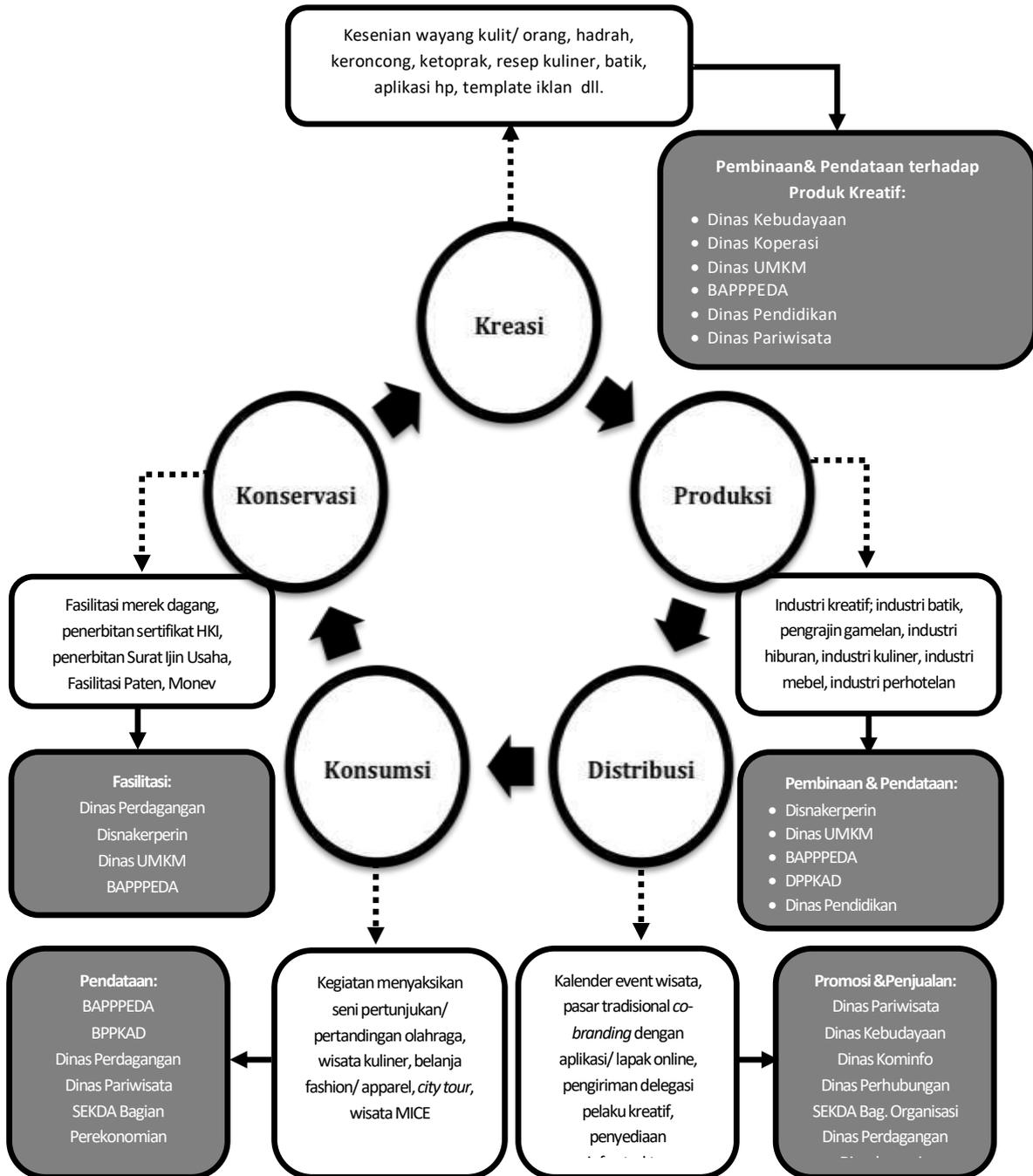
Aktor-aktor yang terlibat di dalam suatu ekosistem ekonomi kreatif membentuk pola kerjasama yang disebut sebagai kolaborasi *penta-helix* (pentaheliks). Kolaborasi pentaheliks ini memasukkan peran lima unsur pemangku kepentingan termasuk *business* (pengusaha dan lembaga permodalan), *public authority* (otoritas publik/ pemerintah, *civil society* (kelompok masyarakat), *knowledge sector* (akademisi), dan media.

Model ini menangani sampel pemangku kepentingan, dan mengeksplorasi jenis pemangku kepentingan yang relevan. Setiap jenis pemangku kepentingan dapat diwakili pada tingkat yang berbeda: tingkat

lokal (atau mikro), regional (atau meso) dan nasional / internasional (atau makro).

Ekosistem Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

kreasi → produksi → distribusi → konsumsi → konservasi → kreasi



Gambar 6.1 Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Pengembangan ekonomi Kreatif Kota Surakarta kedepan akan mendasarkan pada ekosistem ekonomi kreatif dengan alur mulai dari kreasi yang berhubungan dengan proses perenicianan aktivitas bisnis, pembinaan dan identifikasi produk ekonomi kreatif. Alur produksi merupakan aktivitas manufaktur dengan menciptakan nilai tambah sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. Aktivitas konsumsi adalah menyajikan produk ekoni kreatif pada konsumen dengan berbagai macam kegiatan baik pertunjukkan, expo, pameran dan even seni budaya. Untuk menjaga keberlanjutan ekonomi kreatif adalah dengan adanya aktivitas.

B. Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Dalam kaitan dengan pembibitan lahan subur ekonomi kreatif, ekosistem ekonomi kreatif harus diarahkan agar dapat membesarkan peluang kreator-kreator kreativitas. Pertama, ekosistem ekonomi kreatif harus sebisa mungkin mempermudah kolaborasi yang terjadi antar pelaku ekonomi kreatif, dari hulu hingga hilir, misalnya antara para perajin murni yang karyanya begitu khas dengan desainer yang sudah terkenal dan mampu merambah pasar luas. Kedua, ekosistem ekonomi kreatif harus dapat membantu pelaku ekonomi kreatif sesegera mungkin menemukan asosiasi yang dapat menunjang kompetensi dan meningkatkan kesempatan berkompetisi secara global. Ketiga, ekosistem ekonomi kreatif harus bergerak menjadi pemersatu dan pengumpul para perajin dan pelaku ekonomi usaha kecil yang masih merangkak dan nilai ekonominya masih kecil. Keempat, ekosistem ini nanti kemudian bersiklus dalam arah menyokong penuh enam belas sub-sektor kreatif agar tidak terjadi ketimpangan dengan industri sub-sektor kreatif yang sudah mapan.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 24 tahun 2019, Ekosistem Ekonomi Kreatif dibangun diantaranya melalui; pengembangan riset, pendidikan, fasilitasi pendanaan dan pembiayaan, penyediaan infrastruktur, pengembangan sistem pemasaran, pemberian insentif, fasilitasi kekayaan intelektual, dan perlindungan hasil kreativitas. Dalam skema kolaborasi penta-heliks, ekosistem ini perlu melibatkan pelaku kreatif, dunia usaha, pemerintah, akademisi, dan media mulai dari hulu hingga hilir dalam rantai pasok produk kreatif. Setiap pemangku kepentingan dalam heliks tersebut menjalankan masing-masing peran dan fungsi mereka dalam ekosistem yaitu; kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi. Ada kemungkinan satu pemangku kepentingan menjalankan kelima fungsi dalam ekosistem ekonomi kreatif, ada pula yang memerankan fungsi itu secara parsial. Meski begitu dalam ekosistem ini, peran dan fungsi tersebut harus disinergikan, dan Pemerintah Daerah Kota Surakarta perlu mengatur ini dalam arah yang

jelas, berangkat dari tupoksi mereka masing-masing dalam ekonomi kreatif itu sendiri.

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian	OPD Pelaksana
Kreasi	Pelestarian nilai seni dan budaya	Pendataan dan pelestarian seni dan budaya	Updating data pelaku, kelompok dan komunitas seni dan budaya	Pendataan secara berkala	Dinas Kebudayaan
			Kalender even pementasan dan pertunjukkan seni dan budaya	Kalender even yang terpublikasi setiap awal tahun	
			Pagelaran Seni Budaya Kesenian bertaraf internasional	Terselenggara pameran seni dan budaya setiap tahun sekali	
			Pameran dan Festival Seni Budaya	Terselenggara festival seni dan budaya	
	Pengembangan ekonomi kreatif	Pengembangan subsector industry kreatif prioritas	Pendataan pelaku pariwisata dan MICE	Peningkatan kualitas layanan pariwisata	Dinas Pariwisata
			Peningkatan kreatifitas dan Inovasi produk	Jumlah atraksi, even wisata dan destinasi baru	
			Meningkatkan kompetensi pelaku usaha	Sertifikasi pelaku usaha pariwisata	

	Penyediaan dan Peningkatan SDM kreatif	Peningkatan kompetensi SDM kreatif	pariwisata	Peningkatan ketrampilan dan kreatifitas lulusan	Dinas Pendidikan
			Pelatihan dan ketrampilan siswa kejuruan bidang ekonomi kreatif		
	Peningkatan ketrampilan kewirausahaan kreatif	Peningkatan wirausahawan kreatif	Peningkatan kompetensi	Sertifikasifikasi SDM kreatif	Dinas Perindustrian dan Tenaga kerja
			Pelatihan dan pembinaan start up bisnis dan pengembangan bisnis	Jumlah IKM yang mengikuti program IKM senter	
	Dukungan dalam peningkatan daya saing IKM	Peningkatan kualitas dan pengembangan produk IKM	Pelatihan dan pendampingan dalam proses Inkubator bisnis	Jumlah IKM yang mengikuti layanan Inkubator bisnis	Bappppeda
Peningkatan wawasan kewirausahaan kreatif	Kemampuan dalam mengelola Usaha	Pelatihan dan pendampingan kewirausahaan	Jumlah wirausahawan baru	Dinas UMKM dan Koperasi	
Produksi	Peningkatan daya saing industri kreatif	Memfasilitasi subsector industri kreatif dalam meningkatkan kualitas melalui inovasi	Pendataan IKM inovatif	Profil IKM inovatif	Dinas Perindustrian dan Tenaga kerja
			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 subsector industry kreatif	Peningkatan kualitas dan kuantitas produk	
			Peningkatan standardisasi produk kreatif dan inovatif	Produk IKM yang telah memiliki HKI	
	Peningkatan kualitas bidang pariwisata	Peningkatan Kualitas Sarana dan Prasarana Kepariwisata	Meningkatkan Sarana dan Prasarana pendukung kegiatan MICE	Penyelenggaraan MICE	Dinas Pariwisata
			Meningkatkan Sarana dan Prasarana pendukung even dan destinasi wisata	Kepuasan wisatawan dalam berkunjung	
	Pengembangan teknologi informasi dalam mendukung pengembangan	Peningkatan media promosi	Penyeberluasan informasi produk industry kreatif melalui <i>on line</i>	Website bagi produk industry kreatif	Diskominfo

	ekonomi kreatif	Peningkatan sarana dan parasarana telekomunikasi	Penigkatan kapasitas internet dikawasan wisata dan ruang publik	Jumlah Hot Spot Internet di tempat tempat strategis	
	Peningkatan kualitas saranPenyelenggara raan even dan prasarana pendukung	Peningkatan kualitas penyelenggaraan even dan destinasi wisata	Peningkatan kelengkapan sarana dan prasarana venue even dan destinasi wisata	Jumlah penambahan dan perawatan fasilitas pendukung even	Dinas PUPR
			Pemeliharaan Sarana dan Prasarana yang berkualitas	Fasilitas terawat dengan sangat baik	
	Peningkatan jejaring bisnis UMKM dan Koperasi	Fasilitasi Pengembangan UMKM dan Koperasi	Temu dagang dan Temu bisnis UMKM Kreatif	Kerjasama dan jejaring bisnis	Dinas UMKM dan Koperasi
Distribusi	Peningkatan distribusi produk ekonomi kreatif	Co Branding	Peningkatan kerjasama Co Branding	Realisasi MoU Co Branding	Dinas Perindustrian
		City Branding	Penguatan branding Kota Surakarta melalui media	Jumlah kegiatan promosi	Dinas Kominfo
		Peningkatan Sarana dan	Penataan ruang pasar tradisional	Persentase Pasar tradisional yang	Dinas Perdagangan

		Prasarana Distribusi yang berdaya saing	yang representatif	representatif		
		Market place local produk kreatif	Promosi dan Penjualan melalui online		Dinas Tenaga kerja Perindustrian	
	Peningkatan sarana dan prasarana promosi UMKM dan Koperasi	Pengembangan UKM, Pengembangan Sarana Pemasaran Produk UMKM	Ruang pameran bagi produk UMKM	Tersedia ruang pameran bagi UMKM dan Koperasi	Dinas UMKM dan Koperasi	
			Pameran dagang produk Unggulan	Keikutsertaan dalam pameran		
Konsumsi	Penyelenggaraan even budaya berskala nasional dan internasional secara berkala	Pementasan seni dan budaya yang menghadirkan wisatawan nasional dan mancanegara	Pagelaran Even SIPA	Jumlah peserta dan wisatawan	Dinas kebudayaan	
			Promosi Seni dan Budaya	Pengiriman duta seni dan budaya		Peningkatan wisatawan
			Promosi Seni Budaya	Keikutsertaan pertunjukkan seni budaya nasional dan internasional;		Keikutsertaan dalam festival seni dan budaya
	Penyelenggaraan Even wisata secara berkala	Peningkatan penyelenggaraan Even Wisata Penyelenggaraan MICE	Keterpaduan penyelenggaraan even wisata	Penyelenggaraan even wisata	Dinas Pariwisata	
			Pameran dan promosi MICE	Penyelenggaraan MICE		

		Produk unggulan dan industry kreatif	Pameran produk unggulan dan industry kreatif Kota Surakarta	Terselenggara setahun sekali	Dinas perdagangan
		Promosi melalui website	Promosi menggunakan Solo Destinasi	Jumlah kegiatan promosi	Dinas Kominfo
	Promosi bagi produk Unggulan dan Kreatif	Fasilitasi Promosi dn expo produk unggulan UMKM dan Koperasi	Penyelenggaraan EXPO dan Pameran produk unggulan	Penyelenggaraan expo secara berkala	Dinas UMKM dan Koperasi
Konservasi	Pelestarian kebudayaan	Penyelenggaraan sarasehan dan workshop seni dan budaya	Talkshow dan seminar 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 sinergi dan koordinasi antar OPD dengan stakeholder dalam pengembangan ekonomi kreatif	Komunikasi yang intensif antar OPD dalam pengembangan 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	

	Peningkatan kemampuan manajerial bagi pelaku usaha	Peningkatan usaha UMKM dan Koperasi	Bantuan Pendanaan bergulir bagi wirausahawan kreatif	Pendanaan yang tersalurkan	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	
	Peningkatan standarisasi produk	Perijinan dan penguatan daya saing melalui hak paten dan HKI	Dukungan fasilitasi pengurusan perijinan dan hak paten	Badan standarisasi dan perijinan	Dinas Perindustrian dan ketenagakerjaan
	Dukungan Kebijakan pengembangan ekonomi kreatif	Payung hukum pengembangan ekonomi kreatif	Produk hukum dalam mendukung pengembangan Ekonomi kreatif	Dukungan Kebijakan pengembangan ekonomi kreatif	Bappeda
		Pelaksanaan Pengawasan Kontrol Pelaksanan Rencana Pengembangan EKonomi Kreatif	Monev pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif	Dokumen evaluasi dan rekomendasi perbaikan	Bappeda

C. Program Kegiatan OPD dalam Alur Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2021

a. Dinas Kebudayaan

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Kreasi	Pelestarian nilai seni dan budaya	Pendataan dan pelestarian seni dan budaya	Updating data pelaku, kelompok dan komunitas seni dan budaya	Pendataan secara berkala
			Kalender even pementasan dan pertunjukkan seni dan budaya	Kalender even yang terpublikasi setiap awal tahun
			Pagelaran Seni Budaya Kesenian bertaraf internasional	Terselenggara pameran seni dan budaya setiap tahun sekali
			Pameran dan Festival Seni Budaya	Terselenggara festival seni dan budaya
Konsumsi	Penyelenggaraan even budaya berskala nasional dan internasional secara berkala	Pementasan seni dan budaya yang menghadirkan wisatawan nasional dan mancanegara	Pagelaran Even SIPA dsb.	Jumlah peserta dan wisatawan
			Promosi Seni dan Budaya	Peningkatan wisatawan
			Promosi Seni	Jumlah even yg

		Budaya	pertunjukkan seni budaya nasional dan internasional;	diikuti
Konservasi	Pelestarian kesenian dan kebudayaan	Penyelenggaraan sarasehan dan workshop seni dan budaya	Talkshow dan seminar seni dan budaya	Jumlah evan dan pengujung penyelenggaraan seni dan budaya
			Inventarisasi pelaku kegiatan seni dan budaya	Jumlah pelaku kegiatan seni dan budaya
	Peningkatan sinergi dan koordinasi antar OPD dengan stakeholder dalam pengembangan ekonomi kreatif	Komunikasi yang intensif antar OPD dalam pengembangan 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

Dinas Kebudayaan merupakan perangkat yang paling berpotensi bersentuhan dengan kreasi. Kreasi dihasilkan oleh pelaku seni pertunjukan dan musik. Sesuai dengan program dan kegiatan yang tertuang dalam Rencana Strategis Dinas Kebudayaan Kota Surakarta Tahun 2016-2021, Dinas Kebudayaan mengarahkan kegiatan salah satunya untuk merumuskan kebijakan yang terkait dengan kreasi budaya. Dinas Kebudayaan juga berperan dalam melakukan konservasi, melalui kegiatan inventarisasi kekayaan budaya yang dimiliki oleh Kota Surakarta baik yang berupa kekayaan budaya fisik maupun nonfisik. Selain itu Dinas Kebudayaan menyelenggarakan dan mendorong berlangsungnya kegiatan-kegiatan kebudayaan, selain untuk menjalankan fungsi pelestarian, juga sekaligus menjalankan fungsi distribusi hasil kreasi sehingga dapat memiliki nilai jual dan layak untuk dikonsumsi.

Dari kegiatan-kegiatan Dinas Kebudayaan Kota Surakarta tersebut menimbulkan dampak meningkatnya pelestarian warisan karya budaya, adat istiadat guna memperkuat kecintaan dan kebanggaan terhadap budaya, dan nilai-nilai seni budaya, pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia dan kerjasama antar pelaku usaha jasa pariwisata, tersedianya sarana dan prasarana budaya yang berkualitas, meningkatnya pelestarian kawasan/bangunan cagar budaya di Kota Surakarta, serta meningkatkan kuantitas dan kualitas gelar seni budaya serta pengembangan.

No.	Dinas	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Dinas Kebudayaan	1. Pembinaan dan pelestarian seni pertunjukan, seni rupa, seni media, dan pelaku kesenian	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Penyusunan basis data sejarah dan nilai tradisi, bahasa dan sastra daerah	Data sejarah nilai tradisi, bahasa dan sastra daerah
		b. Pengiriman duta seni	Keikutsertaan dalam pagelaran kesenian
		c. Penyelenggaraan pagelaran seni, pameran, festival, dan lomba	Terselenggaranya even pagelaran seni, pameran, festival, dan lomba
		d. Koordinasi dan kerjasama serta pemberdayaan masyarakat bidang kesenian	Mou kerjasama pemberdayaan masyarakat bidang kesenian
		e. Kegiatan lomba seni dan budaya	Jumlah kegiatan perlombaan seni dan budaya
		f. Pelestarian bahasa sastra, sejarah dan lokal serta tradisi	Dokumen pelestarian
		g. Penyusunan bahan basis data kesenian, kelompok kesenian, dan pelaku kesenian	Dokumen basis data kesenian, kelompok kesenian, dan pelaku kesenian
		h. Pertukaran budaya antar daerah dan negara	Dokumen Kerjasama
		i. Penyelenggaraan sarasehan dan workshop seni dan budaya	Jumlah even yang terselenggara

b. Dinas Pariwisata

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Kreasi	Pengembangan ekonomi kreatif	Pengembangan subsector industry kreatif prioritas	Pendataan pelaku pariwisata dan MICE	Peningkatan kualitas layanan pariwisata
			Peningkatan kreatifitas dan Inovasi produk	Jumlah atraksi, even wisata dan destinasi baru
			Meningkatkan kompetensi pelaku usaha pariwisata	Sertifikasi pelaku usaha pariwisata
Produksi	Peningkatan kualitas bidang pariwisata	Peningkatan Kualitas Sarana dan Prasarana Kepariwisataaan	Meningkatkan Sarana dan Prasarana pendukung kegiatan MICE	Penyelenggaraan MICE
			Meningkatkan Sarana dan Prasarana pendukung even dan destinasi wisata	Kepuasan wisatawan dalam berkunjung
Konsumsi	Penyelenggaraan Even wisata secara berkala	Peningkatan penyelenggaraan Even Wisata	Keterpaduan penyelenggaraan even wisata	Penyelenggaraan even wisata
		Penyelenggaraan MICE	Pameran dan promosi MICE	Penyelenggaraan MICE

Target dari kegiatan Dinas Pariwisata Kota Surakarta agar diharapkan ada pengembangan kawasan destinasi pariwisata, peningkatan kualitas keunikan lokal menjadi daya tarik wisata berkembangannya industri pariwisata yang berbasis budaya dan berdaya saing, meningkatkan pembinaan dan pengembangan usaha jasa pariwisata, meningkatkan promosi dan pelayanan pariwisata. Dinas Pariwisata, secara tidak literal merupakan etalase dari setiap produk dan kreasi dari kegiatan masyarakat Surakarta. Tersedianya proses kreasi hingga munculnya produk dari 16 subsektor ditampilkan ke dalam etalase yang menjadi daya tarik atau paket wisata yang dapat dijual. Dalam hal ini, tupoksi Dinas Pariwisata dalam hal distribusi telah dijalankan sesuai tupoksi. Distribusi hasil kreasi yang sejauh ini telah dijalankan oleh Dinas Pariwisata adalah melalui promosi even wisata, pengiriman duta ke dalam kegiatan-kegiatan berskala regional, nasional, hingga ke tingkat internasional. Dinas Pariwisata berwenang untuk menjadi semacam agen dalam memperkenalkan pelaku maupun produk kreatif Kota Surakarta kepada dunia industri dan calon konsumen potensial, meskipun nantinya peran ini juga akan menjadi tanggung jawab dan wewenang dari Dinas Perdagangan Kota Surakarta, namun untuk beberapa produk spesifik yang memiliki nilai menonjol di bidang kepariwisataan, ini perlu adanya campur tangan dari Dinas Pariwisata Kota Surakarta.

No.	Seksi	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Seksi Pemanfaatan Ruang Kreatif	1. Melakukan pengelolaan ruang kreatif dan perlindungan hak kekayaan intelektual.	Terlaksana semua kegiatan
		a. Melakukan inventarisasi perlindungan hak kekayaan intelektual bidang pariwisata	Dokumen Data perlindungan hak kekayaan intelektual bidang pariwisata
		b. Melakukan fasilitasi pemanfaatan dan perlindungan hak kekayaan intelektual.	Jumlah HKI bidang Pariwisata
2	Seksi Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	2. Pembinaan dan pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	Jumlah Pelaku usaha pariwisata yang memiliki sertifikasi
		a. Perumusan kebijakan teknis di bidang Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	Dokumen kebijakan Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
		b. Penyuluhan sadar wisata bagi masyarakat	Tingkat kesadaran masyarakat dalam bidang kepariwisataan
		c. Pembinaan kewirausahaan masyarakat di sector usaha pariwisata	Jumlah wirausawan kreatif bidang pariwisata
		d. Fasilitasi riset, edukasi dan pengembangan ekonomi kreatif.	Jumlah riset dan edukasi pengembangan ekonomi kreatif
		e. Fasilitasi bagi pelaku usaha kreatif bidang pariwisata	Keikutsertaan

		dalam pameran produk kreatif
	f. Pemanfaatan, supervisi dan bimbingan teknis terhadap pelaku ekonomi kreatif bidang pariwisata	Pendampingan bagi mipelaku ekonkreatif bidang pariwisata
	g. Penyusunan database pelaku ekonomi kreatif bidang pariwisata.	Dokumen data base pelaku ekonomi kreatif bidang pariwisata

c. DINAS TENAGA KERJA DAN PERINDUSTRIAN

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Kreasi	Peningkatan ketrampilan kewirausahaan kreatif	Peningkatan wirausahawan kreatif	Pelatihan dan pembinaan start up bisnis dan pengembangan bisnis	Jumlah IKM yang mengikuti program IKM senter
	Peningkatan ketersediaan informasi pelaku IKM Kreatif	Pendataan pelaku usaha IKM kreatif	Identifikasi pelaku usaha IKM Kreatif	Jumlah IKM kreatif
Produksi	Peningkatan daya saing industri kreatif	Memfasilitasi subsector industri kreatif dalam meningkatkan kualitas melalui inovasi	Pendataan IKM inovatif	Profil IKM inovatif
			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 subsector industry kreatif	Peningkatan kualitas dan kuantitas produk
			Peningkatan standarisasi produk kreatif dan inovatif	Produk IKM yang telah memiliki HKI
Konsumsi	Peningkatan distribusi produk ekonomi kreatif	Co Branding	Peningkatan kerjasama Co Branding	Realisasi MoU Co Branding
Konservasi	Peningkatan standarisasi produk	Perijinan dan penguatan daya saing melalui hak paten dan HKI	Dukungan fasilitasi pengurusan perijinan dan hak paten	Badan standarisasi dan perijinan

Kegiatan-kegiatan Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian saat ini terdapat beberapa hasil capaian yang sudah terealisasi yaitu pertumbuhan klaster IKM di Kota Surakarta, meningkatnya daya saing IKM dengan memfasilitasi untuk mendapat sertifikat halal dan merk, pelatihan perdagangan (e-commerce bootcamp), adanya IPC (Industry Promotion Center) merupakan konten dalam situs Disnakerperind untuk membantu IKM dalam mempromosikan produknya, terbentuknya 16 Sentra IKM kreatif yang mengakomodasi kebutuhan pelaku industri kreatif, di adakan Industry Inovation Award (IIA) dan Solo Leading Industry Expo (SLIE), IKM memiliki akses dengan lembaga keuangan.

No.	Dinas	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
	Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian Kota Surakarta	1. Fasilitasi, pembinaan, pendataan, kemitraan dalam pengembangan ekonomi kreatif	Terlaksana Seluruh Kegiatan
		a. Melakukan pendataan pelaku usaha ekonomi kreatif.	Dokumen Pelaku Usaha Kreatif
		b. Melakukan fasilitasi kelembagaan bagi pelaku usaha ekonomi kreatif.	Jumlah Organisasi pelaku usaha Ekraf
		c. Melakukan pemetaan, analisa dan pengembangan aplikasi sistem informasi industri ekonomi kreatif.	Perangkat Sistem informasi Ekraf
		d. Melakukan pembinaan pelaku usaha ekonomi kreatif.	Jumlah kegiatan pembinaan dan pendampingan
		e. Melakukan fasilitasi Hak Kekayaan Intelektual Pelaku Ekonomi Kreatif.	Jumlah HKI
		f. Melakukan fasilitasi kemitraan pelaku industri kreatif dengan pelaku usaha lainnya.	Jumlah MoU

d. Dinas UMKM dan Koperasi

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian	
Kreasi	Peningkatan wawasan kewirausahaan kreatif	Kemampuan dalam mengelola Usaha	Pelatihan dan pendampingan kewirausahaan	Jumlah wirausahawan baru	
	Peningkatan ketersediaan informasi pelaku IKM Kreatif	Pendataan pelaku usaha IKM kreatif	Identifikasi pelaku usaha IKM Kreatif	Jumlah IKM kreatif	
Produksi	Peningkatan sarana dan prasarana promosi UMKM dan Koperasi	Pengembangan UKM, Pengembangan Sarana Pemasaran Produk UMKM	Ruang pameran bagi produk UMKM	Tersedia ruang pameran bagi UMKM dan Koperasi	
			Pameran dagang produk Unggulan	Keikutsertaan dalam pameran	
Konsumsi	Promosi bagi produk Unggulan dan Kreatif	Fasilitasi Promosi dan expo produk unggulan UMKM dan Koperasi	Penyelenggaraan EXPO dan Pameran produk unggulan	Penyelenggaraan expo secara berkala	
Konservasi	Peningkatan kemampuan manajerial bagi pelaku usaha	Peningkatan usaha UMKM dan Koperasi	Bantuan Pendanaan bergulir bagi wirausahawan kreatif	Pendanaan yang tersalurkan	
			Peningkatan ketrampilan manajemen usaha	Pelatihan Manajemen keuangan	Jumlah UMKM yang bankable
				Dukungan akses kepada permodalan bagi UMKM	Kerjasama pendanaan dengan lembaga keuangan dan BUMN
	Peningkatan kemampuan manajerial bagi pelaku usaha	Peningkatan usaha UMKM dan Koperasi	Bantuan Pendanaan bergulir bagi wirausahawan kreatif	Pendanaan yang tersalurkan	

Dinas Koperasi dan UMKM dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif Kota Surakarta berperan untuk menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan bagi pelaku kreatif dari 16 subsektor. Saat ini telah dilaksanakan pendidikan dan pelatihan untuk pelaku kreatif subsektor animasi, Desain Komunikasi Visual, Kriya, Fashion, Desain Produk, dan Kuliner. Dalam hal distribusi, Dinas UMKM juga telah memfasilitasi berupa temu bisnis UMKM, sosialisasi, serta kontak dagang yang dilaksanakan bersama Dinas Perdagangan Kota Surakarta

No.	Dinas	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Dinas Koperasi dan UMKM	1. Fasilitasi Pengembangan UMKM, Pengembangan Sarana Pemasaran Produk UMKM	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Melakukan pendataan dan update profil UMKM	Dokumen Data UMKM
		b. Penyelenggaraan peningkatan kapasitas Wirausahawan	Jumlah Pelatihandan Pendampingan kepada wirausahawan
		c. Kelembagaan dan pengembangan Bisnis Klaster	Jumlah kelompok Usaha Bersama
		d. Memfasilitasi jejaring Peningkatan Pengembangan Pemasaran Produk UMKM	Ruang Pamer dan promosi produk UMKM

e. Dinas Perdagangan

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Konsumsi	Penyelenggaraan Even pameran secara berkala	Produk unggulan dan industry kreatif	Pameran produk unggulan dan industry kreatif Kota Surakarta	Terselenggara setahun sekali
Distribusi	Peningkatan sarana distribusi	Peningkatan Sarana dan Prasarana Distribusi yang berdaya saing	Penataan ruang pasar tradisional yang representatif	Persentase Pasar tradisional yang representatif

Dari dinas Perdagangan kegiatannya berdampak terhadap adanya pembangunan dan rehabilitasi/pemeliharaan pasar, serta keikutsertaan UMKM dalam Trade Expo Indonesia.

No.	Dinas	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Dinas Perdagangan	1. Fasilitasi penyelenggaraan even pameran dan promosi	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Pameran produk unggulan dan industry kreatif	Penyelenggaraan pameran dan promosi
		b. Peningkatan Sarana dan Prasarana Distribusi yang berdaya saing	Persentase Pasar tradisional yang representatif

f. Dinas PUPR

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Produksi	Peningkatan kualitas sarana Penyelenggaraan even dan prasarana pendukung	Peningkatan kualitas penyelenggaraan even dan destinasi wisata	Peningkatan kelengkapan sarana dan prasarana venue even dan destinasi wisata	Jumlah penambahan dan perawatan fasilitas pendukung even
			Pemeliharaan Sarana dan Prasarana yang berkualitas	Fasilitas terawat dengan sangat baik

Salah satu contoh gerak Dinas PUPR adalah membuat ruang terbuka publik dan ruang kreatif di setiap 5 (lima) kecamatan untuk pengembangan ekonomi kreatif. PUPR berwenang dalam melaksanakan gagasan pembangunan perkotaan yang mengedepankan aspek keberlanjutan (*sustainable development*), yaitu pembangunan yang berorientasi pada keseimbangan aspek ekonomi, sosial dan lingkungan. Salah satu yang populer saat ini adalah konsep kota kreatif, yaitu gagasan pengembangan perkotaan berbasis kreativitas. Kota Surakarta dalam beberapa tahun terakhir telah mengupayakan diri untuk diakui sebagai Kota Kreatif bidang Seni Pertunjukan.

Konsep ini berkaitan dengan implementasi ekonomi kreatif sebagai upaya mengelola sumber daya perkotaan agar bernilai tambah (Landry, 2008). Dengan demikian, kota sebagai pusat segala aktivitas dituntut mampu mewujudkan lingkungan kreatif yang menumbuhkan dan mengakomodir kreativitas warga. Salah satu yang harus dilakukan untuk

mewujudkan lingkungan kreatif adalah menyediakan ruang kreatif publik sebagai wadah kreativitas warga kota. Inilah yang menjadi tantangan bagi Dinas PUPR Kota Surakarta dalam pengembangan perkotaan saat ini.

No.	Dinas	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Dinas PUPR	1. Dukungan peningkatan kualitas sarana Penyelenggaraan even dan prasarana pendukung	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Peningkatan kualitas sarana dan prasarana venue even dan destinasi wisata	Jumlah penambahan dan perawatan fasilitas pendukung even
		b. Pemeliharaan Sarana dan Prasarana yang berkualitas	Fasilitas terawat dengan sangat baik

g. Dinas Kominfo Statistik dan Persandian

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Produksi	Pengembangan teknologi informasi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif	Peningkatan media promosi	Penyeberluasan informasi produk industry kreatif melalui <i>online</i>	Website bagi produk industry kreatif
		Peningkatan sarana dan parasarana telekomunikasi	Penigkatan kapasitas internet dikawasan wisata dan ruang publik	Jumlah Hot Spot Internet di tempat tempat strategis
Distribusi	Peningkatan distribusi produk ekonomi kreatif	City Branding	Penguatan branding Kota Surakarta melalui media	Jumlah kegiatan promosi

		Promosi melalui website	Promosi menggunakan Solo Destinasi	Jumlah kegiatan promosi
--	--	-------------------------	------------------------------------	-------------------------

Program dan Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan peraturan Menteri Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) RI No. 08/PER/M.KOMINFO/6/2010, tentang pedoman pengembangan dan pemberdayaan lembaga komunikasi social dan Renstra Diskominfo Kota Surakarta Tahun 2016-2021. Dinas Kominfo Surakarta melaksanakan kegiatan-kegiatan informasi yang mempermudah pendistribusian hasil kreasi dan produk kreatif masyarakat Kota Surakarta. Selain itu Dinas Pariwisata Kota Surakarta telah melaksanakan fungsinya dalam menyediakan infrastruktur internet di kawasan ruang publik yang dapat menjembatani pelaku kreatif dengan dunia bisnis dalam cakupan yang seluas-luasnya. Dinas Kominfo Kota Surakarta juga melakukan penguatan branding melalui media seperti Solo Destination, Branding denan Bahenol, Foko Mitra Media Tradisional, sehingga mampu secara langsung meningkatkan kualitas kegiatan promosi terutama secara *daring* maupun *luring* melalui baliho dan media massa.

No.	Dinas	Tugas Pokok dan Fungsi	Indikator
1	Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian	1. Dukungan penyebaran informasi dan peningkatan sarana dan prasarana telekomunikasi	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Peningkatan sarana dan parasarana telekomunikasi	Jumlah Hot Spot Internet di tempat tempat strategis
		b. Penguatan branding Kota Surakarta melalui media	Jumlah kegiatan promosi

h. Dinas Pendidikan

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Kreasi	Penyediaan dan Peningkatan SDM kreatif	Peningkatan kompetensi SDM kreatif	Pelatihan dan ketrampilan siswa kejuruan bidang ekonomi kreatif	Penigkatan ketrampilan dan kreatifitas lulusan
			Peningkatan kompetensi	Sertifikasitifikasi SDM kreatif
		Pembinaan minat, bakat dan kreativitas level siswa	Pelaksanaan Kreatif Anak Sekolah Solo (KREASSO)	Pelaku dan produk kreatif yang siap dibina untuk dapat dikomersialisasikan
		Pembinaan Pendidikan Kursus dan Kelembagaan	Sosialisasi dan Pendampingan Akreditasi LKP, PKBM, Dikmas	Lembaga pelatihan LKP, PKBM, dan Dikmas terakreditasi yang menghasilkan produk kreatif
Distribusi	Promosi dan Pemasaran	Sosialisasi pendampingan LKP, PKBM, Dikmas	Pengiriman Peserta Diklat, LKP dan PKBM ke dalam kegiatan-kegiatan bertaraf nasional/ internasional	Peserta Diklat, LKP, dan PKBM yang kompeten; produk dan jasa kreatif yang memiliki pasar di level nasional dan internasional
		Peningkatan Perluasan Akses dan Kualitas Pendidikan Masyarakat	Pendataan Lembaga Dikmas Penyelenggaraan Expo Dikmas	Komersialisasi produk dan jasa kreatif dari peserta Dikmas

Mengacu pada bagan ekosistem ekonomi kreatif Kota Surakarta dan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (RIPPARDA) Tahun 2016-2026. Misi RIPPARDA Tahun 2016-2026, Dinas Pariwisata melaksanakan program dan kegiatan terkait ekonomi kreatif yang sangat kental dengan proses pembentukan kreasi. Tupoksi ini dijalankan melalui pembinaan dan sosialisasi yang dilakukan kepada para peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan serta Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. Beberapa kreasi maupun produk-produk yang dihasilkan dari kegiatan ini

berpotensi menjadi produk kreatif yang memiliki nilai tambah bagi pelakunya. Dari sini, Dinas Pendidikan Kota Surakarta melaksanakan tupoksinya dalam ekosistem sebagai stimulan untuk munculnya kreasi-kreasi dan produk-produk baru yang nantinya secara lebih lanjut, ketika sudah memiliki nilai jual dapat dirangkul oleh OPD terkait seperti Dinas Perindustrian, Dinas Perdagangan, maupun Dinas UMKM untuk dibina secara lebih lanjut sehingga dapat memberi nilai tambah. Dinas Pendidikan Kota Surakarta saat ini telah berhasil membina peserta LKP dan PKBM terutama yang bergerak di subsektor fashion, kriya, kuliner, dan desain produk

No.	Dinas	Program dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Dinas Pariwisata Kota Surakarta	1. Penyediaan dan peningkatan SDM kreatif	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Peningkatan kompetensi SDM kreatif	Jumlah Hot Spot Internet di tempat tempat strategis
		b. Sertifikasi bagi SDM kreatif	Sertifikasifikasi SDM kreatif

i. BAPPPEDA

Alur Ekosistem	Strategi	Program	Kegiatan	Indikator Capaian
Kreasi	Dukungan dalam peningkatan daya saing IKM	Peningkatan kualitas dan pengembangan produk IKM	Pelatihan dan pendampingan dalam proses Inkubator bisnis	Jumlah IKM yang mengikuti layanan Inkubator bisnis
Konservasi	Dukungan Kebijakan pengembangan ekonomi kreatif	Payung hukum pengembangan ekonomi kreatif	Produk hukum dalam mendukung pengembangan Ekonomi kreatif	Dukungan Kebijakan pengembangan ekonomi kreatif
		Pelaksanaan Pengawasan Kontrol Pelaksanan Rencana Pengembangan EKonomi Kreatif	Monev pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif	Dokumen evaluasi dan rekomendasi perbaikan

Bappeda Kota Surakarta melaksanakan perencanaan dengan memasukkan perencanaan terkait Ekonomi Kreatif melalui Bidang Pengembangan Ekonomi kreatif sebagai tempat memformulasi dan merencanakan pengembangan Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta serta menyusun kebijakan terkait dan mengawal rencana aksi pengembangannya. Sementara urusan teknis, rencana aksi pengembangan ekonomi kreatif yang telah disusun oleh Bappeda dilaksanakan oleh berbagai OPD seperti Disperindag, Dinas Pariwisata, Dinas Kebudayaan, Dinas Pendidikan, dan Dinas PUPR. Salah satu contoh gerak Dinas PUPR adalah membuat ruang terbuka publik dan ruang kreatif di setiap 5 (lima) kecamatan untuk pengembangan ekonomi kreatif.

Sangat menguntungkan bahwa urusan ekonomi kreatif didelegasikan juga kepada Bappeda karena terkait program perencanaan, penelitian, dan pengembangan ekonomi kreatif. Perlu adanya penajaman melalui penelitian dan perencanaan untuk mengkategorikan produk

kreatif agar dapat didelegasikan dan dikembangkan secara optimal melalui OPD lainnya. Sebagai contoh, perkembangan kerajinan kain lukis, atau batik saat ini berpotensi untuk termasuk ke dalam industri kreatif yang patut ditonjolkan nilai kreatifitasnya, tapi dihitung pada industri konveksi. Jadi harus sangat hati-hati dalam mendefinisikan dan memisahkan kegiatan ekonomi kreatif dan ini menjadi tantangan bagi kelitbangan Kota Surakarta yang dibawah oleh Bappeda

No.	Pelaksana	Progran dan Kegiatan terkait Pengembangan Ekonomi Kreatif	Indikator
1	Bappeda	1. Koordinasi dan fasilitasi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif	Terlaksana seluruh kegiatan
		a. Fasilitasi pengembangan bisnis dan inovasi	Jumlah IKM yang mengikuti layanan Inkubator bisnis
		b. Produk hukum dalam mendukung pengembangan Ekonomi kreatif	Dukungan Kebijakan pengembangan ekonomi kreatif
		c. Monev pelaksanaan Rencana Aksi pengembangan Ekonomi Kreatif	Dokumen evaluasi dan rekomendasi perbaikan

D. Dampak Pandemic Covid 19 Terhadap Perkembangan Ekonomi Kreatif

Pelaku usaha EKonomi Kreatif di Kota Surakarta yang menjadi responden dalam kajian ini merupakan subsektor prioritas ekonomi kreatif Kota Surakarta yaitu Subsektor Seni Pertunjukkan, Fasyen, Seni Kriya, Kuliner dan Desain Produk. Dari hasil survei menunjukkan nilai utama yang dikembangkan adalah nilai ekonomi (77%) kemudian nilai budaya (19%) dan sejarah (4%). Subsektor ekonomi kreatif terbanyak adalah kuliner, pelaku usaha merupakan penyedia makanan dan menghasilkan produk makanan khas Kota Surakarta. Kemudian seni pertunjukkan, pelaku usaha yang menjadi responden merupakan penyelenggara even dan pelaku yang tergabung dalam sanggar seni dan budaya. Subsektor desain produk yang menjadi responden adalah penghasil desain sablon desain printing kayu dan desain pola pada kain. Subsektor kriya yang menjadi responden adalah pelaku usaha kerajinan dari limbah atau sumpah dan kerajinan dari miniatur dari bambu, kerajinan perca kain. Subsektor Fesyen yang menjadi responden adalah pembuatan pakaian pengantin, perancang dan pembuatan kostum pertunjukkan.

Dari identifikasi tersebut perlu adanya strategi untuk meningkatkan pengembangan Ekonomi Kreatif melalui sinergi baik pemerintah dan pelaku usaha dan masyarakat. Pemerintah Kota Surakarta, Lembaga Pembiayaan, Akademisi dan Media perlu berkolaborasi melalui kebijakan, pemberian stimulus, dan pemasaran masif terhadap produk kreatif dalam sebuah ekosistem. Aktor-aktor yang terlibat di dalam suatu ekosistem ekonomi kreatif membentuk pola kerjasama yang disebut sebagai kolaborasi pentaheliks tersebut perlu menjaga iklim usaha yang berorientasi pada keberlanjutan atau *sustainability*.

Sinergi Pemerintah Daerah, Pelaku Usaha dan Masyarakat Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif

No	Nilai	Pemerintah Daerah	Pelaku Usaha	Masyarakat	Media	Akademisi
1	Ekonomi	Memberikan fasilitas pendampingan inovasi produk melalui kegiatan incubator bisnis dan konsultasi bisnis	Meningkatkan kualitas produk dan inovasi produk	Meningkatkan konsumsi produk lokal	Menginformasikan kepada Masyarakat luas tentang produk kreatif Kota Surakarta	Melakukan penelitian dan pendampingan bagi IKM
2	Budaya	Memfasilitasi promosi dan even seni dan budaya	Sertifikasi pelaku usaha ekonomi kreatif	Meningkatkan kesadaran dalam pelestarian, perlindungan pemanfaatan seni budaya	Menginformasikan kepada Masyarakat luas tentang produk seni dan budaya Kota Surakarta	Kajian tentang pemanfaatan nilai budaya
3	Sejarah	Dokumentasi nilai sejarah dan memberikan edukasi pemahaman sejarah ke ada masyarakat	Meningkatkan penyajian nilai sejarah yang dikemas dalam atraksi even maupun <i>story telling</i>	Meningkatkan kesadaran dalam pelestarian nilai nilai sejarah	Menginformasikan kepada Masyarakat luas tentang sejarah Kota Surakarta	Dukungan Konservasi, pemanfaatan, pengembangan nilai sejarah

E. Keberlanjutan Usaha Ekonomi Kreatif

Hasil survei menunjukkan proses manufaktur yang dihasilkan oleh pelaku usaha ekonomi kreatif adalah berupa produk (69%) kemudian jasa (23%) dan penyajian bentuk lain (8%). Dari hasil survei tersebut menjelaskan sebagai berikut.

1. Pengelolaan dari aktivitas bisnis pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Surakarta sudah dilakukan secara profesional dan aktifitas sudah bersifat komersil.
2. Pelaku usaha sebagian besar sudah tergabung dalam paguyuban maupun jejaring komunitas (65%)
3. Sebagian besar produk yang dihasilkan belum memiliki ijin produk (62%) dan yang sudah memiliki merek dagang, HKI dan paten sederhana sebanyak (38%)
4. Produk yang dihasilkan oleh pelaku usaha ekonomi kreatif masih pada level meniru produk yang sudah ada dan melakukan modifikasi
5. Peran pemerintah dalam pengembangan ekonomi kreatif yang telah diberikan kepada pelaku usaha adalah peningkatan pemasaran, Perlindungan terhadap kekayaan intelektual serta dukungan akses permodalan (perbankan)

No	Aspek	Pemerintah Daerah	Pelaku Usaha	Komunitas	Akademisi	Media
1	Produk yang dihasilkan	Memberikan fasilitas pengembangan produk dan diversifikasi produk	Mengadopsi hasil riset dan pengembangan bagi peningkatan kualitas produk yang dihasilkan	Mendorong pada peningkatan kualitas dan pengembangan produk	Membantu dalam pendampingan dan pelatihan serta riset dalam pengembangan produk IKM kreatif	Turut andil dalam menyebarkan produk kreatif Kota Surakarta
2	Pengelolaan Usaha	Memfasilitasi pelatihan dan pendampingan manajemen usaha dan penggunaan teknologi	Meningkatkan pengelolaan usaha yang professional	Memberikan pengarahan maupun dukungan dalam pengelolaan usaha yang profesional	Menjadi fasilitator dalam pendampingan pengelolaan usaha IKM	
3	Perijinan	Memfasilitasi dan memberikan kemudahan dalam	Meningkatkan kesadaran standarisasi kualitas produk	Mendorong pada anggota komunitas dalam	Pendampingan standarisasi dan perijinan	Mendukung Sosialisasi perijinan

		pengurusan perijinan, HKI dan paten sederhana	dan pentingnya perijinan bagi keberlanjutan usaha	standarisasi dan perijinan		
4	Fasilitas Pemerintah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memfasilitasi ruang pameran produk kreatif ▪ Jejaring bersama (Co Branding ▪ City Branding 	Memaksimalkan fasilitas pemerintah bagi peningkatan dan keberlangsungan usaha	Dukungan pemanfaatan Fasilitas dari pemerintah serta membangun kerjasama dan promosi	Memberikan pelatihan dan Pendampingan	Ikut mempromosikan produk kreatif

F. Penanganan Dampak Pandemic Covid 19

Dampak Covid 19 bagi terhadap Aktivitas Ekonomi Kreatif Kota Surakarta. Hasil Survey yang dilakukan untuk mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan oleh pandemic covid 19 dalam perkembangan Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta secara umum menunjukkan adanya permasalahan yang ditimbulkan dari pandemi tersebut:

1. Penurunan pendapatan pelaku usaha
2. Penurunan margin keuntungan
3. Terjadinya PHK dan perumahan terhadap karyawan
4. Kesulitan dalam memperoleh bahan baku
5. Penurunan penjualan

No	Aspek	Pemerintah Daerah	Pelaku Usaha	Komunitas	Akademisi
1	Aktivitas Bisnis	Memberikan fasilitas pengembangan produk dan diversifikasi produk	Meningkatkan riset dan pengembangan produk	Memfasilitasi anggota untuk mengikuti pelatihan inovasi dan pengembangan produk	Memberikan pelatihan bagi pelaku usaha
2	Pemasaran	Memfasilitasi pelatihan dan pendampingan marketing online dan Fintech	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan penguasaan digital marketing ▪ Melakukan penjualan melalui online 	Memfasilitasi anggota untuk mengikuti pelatihan	Sebagai pendamping dalam implementasi digital marketing
3	Peran Pemerintah	Memberikan insentif bagi pelaku usaha	Memaksimalkan fasilitas yang diberikan pemerintah bagi peningkatan dan keberlangsungan usaha	Memfasilitasi anggota untuk mengikuti pelatihan	Sebagai mitra pemerintah dalam mendukung kegiatan pengembangan ekonomi kreatif

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Masing – masing Perangkat Daerah telah memiliki program dan kegiatan serta indikator capaian dalam pengembangan Ekonomi Kreatif
2. Bappeda Kota Surakarta memiliki 3 program dan 7 kegiatan. dengan capaian rata – rata total 100% dan penggunaan dana sebesar Rp 1.350.000.000.
3. Dinas Kebudayaan memiliki 7 program dan 16 kegiatan dengan capaian rata – rata total 93,75% dan penggunaan dana sebesar Rp 4.142.822.380.
4. Dinas Pariwisata memiliki 5 program dan 17 kegiatan dengan capaian rata – rata total 100% dan penggunaan dana sebesar Rp 3.687.167.500
5. Dinas Koperasi dan UMKM memiliki 6 program dan 20 kegiatan seluruhnya sudah terlaksana. dengan capaian rata – rata total 98,85% dan penggunaan dana sebesar Rp 3.420.371.000
6. Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian memiliki 2 program dan 2 kegiatan seluruhnya sudah terlaksana dengan capaian rata – rata total 100% dan penggunaan dana sebesar Rp 11.762.400.175.
7. Dinas Tenaga Kerja dan Perindustrian memiliki 10 program dan 16 kegiatan sudah terlaksana. dengan capaian rata – rata total 100% dan penggunaan dana sebesar Rp 11.762.400.175.
8. Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang memiliki 1 program dan 6 kegiatan sudah terlaksana. dengan capaian rata – rata total 100% dan penggunaan dana sebesar Rp 14.338.203.000..

9. Dinas Perdagangan memiliki 4 program dengan 7 kegiatan dan sudah terlaksana dengan capaian rata – rata total 100% dan penggunaan dana sebesar Rp 14.338.203.000.2.598.844.000.
10. Aktivitas Pengembangan pada tahun 2021 merupakan implementasi pengembangan ekonomi kreatif dengan berpatokan pada Ekosistem Ekonomi kreatif Kota Surakarta. Aktivitas atau alur dalam Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah 1) Kreasi 2) Produksi 3) Distribusi 4) Konsumsi 5) Konservasi.
11. Masing – masing Organisasi Perangkat Daerah memiliki perencanaan kegiatan dan tanggung jawab terhadap pengembangan ekosistem ekonomi kreatif

B. Rekomendasi

1. Masing – masing perangkat daerah dalam menyusun program dan kegiatan untuk mendukung Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif mendasarkan Ekosistem EKonomi Kreatif agar lebih focus dalam mendorong pengembangan ekonomi kreatif
2. Koordinasi dan sinergi dalam perencanaan kegiatan menjadi hal sangat penting dalam implementasi Ekosistem ekonomi kreatif Kota Surakarta sehingga menciptakan keterpaduan dalam alur Ekosistem Ekonomi Kreatif
3. Pelaku Usaha Ekonomi Kreatif khususnya 5 subsektor ekonomi kreatif membutuhkan inovasi dan pengembangan produk yang sesuai dengan kondisi dan segmen yang dilayani. Peran Pemerintah Kota Suarakarta melalui Solo Techno Park menjadi lembaga yang memberikan pendampingan dalam incubator dan layanan konsultasi bisnis.
4. Perlu adanya identifikasi kebutuhan pelatihan bagi pengembangan produk ekonomi kreatif dan keberlanjutan pengemabnagn ekonomi kreatif Kota Surakarta untuk menjamin proses pelatihan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhanpelaku usaha.

5. Peningkatan sarana dan prasarana pendukung baik kuantitas maupun kualitas menjadi kunci daya tarik pemasaran produk kreatif
6. Implikasi atau dampak setiap kegiatan perlu diidentifikasi sehingga tingkat ketercapaian juga bisa diukur dari dampak yang dimunculkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. (2008). *Pengukuran Kinerja dan Akuntabilitas Publik di Indonesia Studi Awal di Pemerintah Daerah*. *Jurnal Akuntansi & Akuntabilitas Publik*, 1(1), 1-16.
- Dunn William, 1994, “*Public Policy Analysis: An Introduction*”, Englewood Cliffs: Prentic-Hall
- Kimm, R. E. & Bosselmann, K. (2015) Operationalizing sustainable development: ecological integrity as a grundnorm of international law. *Review of European, Comparative & International Environmental Law*, 24(2), 194-208.
- Khaled, B. (2014). *Legislative Drafting Teori dan Teknik Penyusunan Peraturan Prundang-undangan*. Yogyakarta : Pustaka Yustisia.
- Lailam, T.(2017). *Teori dan Hukum Perundang-Undangan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Lacey, N. (2000). Philosophical foundations of the common law: Social not metaphysical. *Oxford Essays in Jurisprudence (OUP, 4th series)*.
- Lev-Aretz, Y. (2014). The Subtle Incentive Theory of Copyright Licensing. *Brook. L. Rev.*, 80, 1357.
- O'Connor, J. (2009). Creative industries: a new direction?. *International journal of cultural policy*, 15(4), 387-402.
- Octastefani, T., & Kusuma, B. M. A. (2015). Peran Pemerintah Kabupaten Malang dalam Meningkatkan Pembangunan Ekonomi Daerah Melalui Sektor Pariwisata. *JKMP Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik*, 3(1), 1-16.
- Pangestu, M. E. (2008). *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Departemen Perdagangan Republik Indonesia.
- Pigome, M. (2011). Politik Hukum Pertambangan Indonesia dan Pengaruhnya Pada Pengelolaan Lingkungan Hidup di Era Otonomi Daerah. *Masalah-Masalah Hukum*, 40(2), 213-319.
- Surakarta, B. P. S. (2017). *Kota Surakarta Dalam Angka 2017*.
- Surakarta, B. P. S. (2018). *Kota Surakarta Dalam Angka 2018*.
- Surakarta, B. P. S. (2019). *Kota Surakarta Dalam Angka 2019*.

- Surakarta, B. P. S. (2020). *Kota Surakarta Dalam Angka 2020, Penyediaan Data Untuk Perencanaan Pembangunan*.
- Thussu, D. K. (2006). Mapping global media flow and contra. *Media on the move*, 10.
- Tjandra, W. R., & Darsono, B. K. (2009) *Legislative Drafting Teori dan Teknik Pembuatan Peraturan Daerah*, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Veithzal Rivai, Ahmad Fawzi Mohd, 2008, “*Performance Appraisal: Sistem Yang Tepat Untuk Menilai Kinerja Karyawan Dan Meningkatkan Daya Saing Perusahaan*”, Raja Grafindo Persada
- Vogel, H. L. (2015). *Entertainment industry economics*. Cambridge Books.
- Waylen, K. A. e. a. (2019). *Policy-driven monitoring and evaluation: Does it support adaptive management of socio-ecological systems?* *Sci Total Environ*, 662, 373-384. doi:10.1016/j.scitotenv.2018.12.462

Lampiran

Subsektor Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
1	Aplikasi	1. Aplikasi hosting dan penyediaan layanan web aplikasi 2. Penyediaan sistem operasi, aplikasi bisnis, dan aplikasi lainnya 3. Penyediaan aplikasi telekomunikasi khusus seperti penelusuran jejak lewat satelit, telemetri komunikasi dan operasi stasiun radar 4. Penyediaan konten melalui jaringan bergerak seluler atau jaringan tetap lokal tanpa kabel dengan mobilitas terbatas 5. Pemrograman Komputer 6. Aplikasi perdagangan melalui internet (e-commerce)	Kategori J: Informasi dan Komunikasi Kategori P: Jasa Pendidikan Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi o Alpha Studio o Mei Priyatno Software Developer o Geek Garden Software house o Ozeva Software o Maxcream Corp o Rumah Akuntansi Widyadhana o Pijar Mulya Utama o Fingerpost Solo o Asiatictra Software Development o Sapta Indra Sarana Teknik o Indomaya Wira Sejahtera o Juwitadec o Data Sistem Solo
2	Arsitektur	1. Jasa arsitektur pertamanan, landscape, permesinan, dan jasa arsitektur lainnya 2. Kegiatan arsitek dan keinsinyuran termasuk inspeksi gedung dan bangunan 3. Analisis dan uji teknis kearsitekturan 4. Perancangan gedung, pemugaran dan drafting 5. Konsultasi arsitek dan teknik	Kategori F: Konstruksi Kategori M: Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Kategori S: Aktivitas Jasa Lainnya o CV Karya Mandiri Kontraktor o JWRA Studio o Tomato.con o Conarch Bangun Sejahtera o Warung Arsitek Solo o Arkana Arsitek o Tiga Garis Architects o Oentoe Arst Design o Wicaksana Jaya Abadi Solo o Studio Kraton o Bias Pelangi o OZ Arsitek o Andhika Solo Multikreasi o Visual Karya Utama o DMEI Architect

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
			<ul style="list-style-type: none"> o Jurusan Arsitektur Universitas Negeri Sebelas Maret
3	Desain Interior	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dekorasi interior 2. Perancangan khusus/ desain interior 3. Pemeliharaan interior umum/ khusus 4. Pendidikan desain interior 	<ul style="list-style-type: none"> o Conarch Bangun Sejahtera o Ricchi Associates o Puji Hastuti Desainer Interior o Neva Interior & Build o Griya Lukman Pro. o EFATA Interior o Dekoria Indah o Eswae Interior o Icon o Blessing Cake o Amandari Art & Design o Carolla Interior o Solo Dinamika Artindo o Modullo interior Concept o Aristika Interior o Obed Edom Interior o Davin Décor o
4	Desain Komunikasi Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain katalog periklanan, prospectus dan iklan cetak lainnya 2. Tipografi, ilustrasi, dan fotografi aplikatif untuk proses komunikasi 3. Desain komunikasi visual lainnya 4. Pendidikan Desain Komunikasi Visual 	<ul style="list-style-type: none"> o Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran o Kategori J: Informasi dan Komunikasi o Kategori P: Jasa Pendidikan o Kategori R: Kesenian, Hiburan dan Rekreasi <ul style="list-style-type: none"> o PIXIA Design Studio o Lembaga Studi Desain (Lestude) o Solo Design o Rosita Design Grafis o Gemilang Cipta Kreasi o Disidesain o Poksa Design o Graphic Design Widya Tama o Vai Art Design o MayOnes Fresh Idea o Garda Artha Media Komunikasi o Solo Design School

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
			<ul style="list-style-type: none"> ○ Virgo Graphic Design ○ Signomic Creative ○ Embe Adv
5	Desain Produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain produk yang menggabungkan unsur fungsi dan estetika termasuk desain barang cetakan (sketsa, layout, <i>prototype</i>/ barang contoh), desain industri, tata letak sirkuit terpadu 2. Pendidikan di bidang desain produk 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Institut Seni Indonesia Surakarta ○ Akademi Seni dan Desain Indonesia Surakarta ○ Ababil Prototype Mobil Listrik ○ Solo Technopark
6	Fashion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rancangan model pakaian dan aparel terbaru 2. <i>Fashion stylist</i>/ penentuan konsep berpakaian 3. Peragaan model busana dan aparel 4. Industri pembuatan barang jadi tekstil untuk semua jenis pakaian beserta perlengkapannya 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kategori C: Industri Pengolahan ○ Kategori F: Konstruksi ○ Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran ○ Kategori P: Jasa Pendidikan ○ Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi
			<ul style="list-style-type: none"> ○ Solo Bagio Fashion ○ Robby Dion Brides and Fashion Designer ○ Batik Gunawan Design ○ Rok Mekrok ○ Medicloth Solo ○ Butik Nisrina ○ Batik Bagoes Solo ○ Batik Gunawan Setiawan ○ Chili Kebaya ○ Hoofdawsm ○ Pamela Busana ○ Arcobaleno Kebaya Bridal

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)	
			<ul style="list-style-type: none"> ○ Rown Division ○ CSTR ○ Bloods ○ Sepatu Bakti Solo ○ Grace Sepatu ○ Latifa Jewelry Solo 	
7	Film, Animasi, dan Video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produksi, reproduksi/ penggandaan dan distribusi media rekaman yang berisi gambar bergerak atau film dan rekaman video lainnya 2. Aktivitas pasca produksi film, gambar bergerak, dan video termasuk editing, pemberian judul, teks, kredit, close captioning, pencantuman grafis komputer dan efek khusus, serta transfer ke dalam media film/ tape, cd, piringan hitam, hard-disk, data transfer, dsb. 3. Aktivitas pemutaran/ proyeksi film, animasi, dan video di tempat terbuka maupun tertutup, dan skrining oleh kelab film 	<p>Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran</p> <p>Kategori J: Informasi dan Komunikasi</p> <p>Kategori P: Jasa Pendidikan</p> <p>Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kine Klub FISIP UNS ○ GMC Animation ○ Maxinema Videoworks ○ Kelompok Peron Surakarta ○ Genesis Production
8	Fotografi Periklanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Industri peralatan fotografi dan instrumen optik termasuk kamera film, kamera digital, kamera langsung jadi, kamera untuk micro film, pengontrol cahaya, pengukur jarak, aparat cahaya kilat fotografi, frame kamera, tempat film, lensa kamera berbagai jenis, dan instrumen fotografi lainnya 2. Jasa reparasi, perawatan dan persewaan peralatan fotografi 3. Perdagangan besar/ kecil alat fotografi 4. Fotografi untuk keperluan komersil, periklanan, event, publikasi, mode, pariwisata, event, dokumentasi, survei dan pemetaan, pencitraan, rapat, dll. 	<p>Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran</p> <p>Kategori M: Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Royal Photography ○ Out Look Fotografi ○ Mammoth Photography ○ Digital Center Expert ○ Paris Foto Video ○ Target Photography ○ PlayOn Photoworks ○ Kembarmayang Solo ○ Rekam Indonesia Solo ○ Vista Digital ○ Solo Camera ○ FBD Camera Solo
9	Kriya	1. Pembuatan kerajinan tangan berbahan tumbuh-	Kategori C: Industri	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kriya Banjarsari

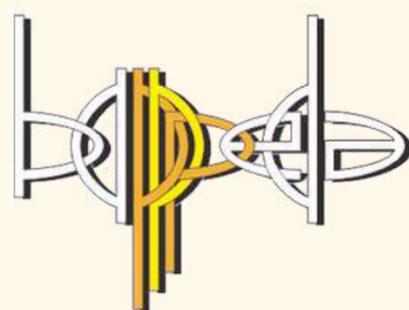
Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
		<p>tumbuhan, alam dan hewan seperti: kayu, rotan, bambu, pandan, mendong, serat, rumput logam, kulit, kaca, keramik, tekstil, dan bahan baku lainnya</p> <p>2. Perdagangan besar/ eceran dan distribusi barang kerajinan tangan</p> <p>3. Pendidikan atau kursus kerajinan tangan</p>	<p>Pengolahan</p> <p>Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran</p> <p>Kategori P: Jasa Pendidikan</p> <p>Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ LPR Kriya Mandiri ○ FSRD ISI Surakarta ○ Gropesh Soloraya ○ Kriya Perca Solo ○ Pusat Keris dan Cenderamata H. Tukiyo ○ Raden Rattan and Handycraft Center ○ Kerajinan Wayang Kulit S Kawi ○ Risang Aji ○ Cendono Putro ○ Ker. Bambu Songgobuwana Art Home
10	Kuliner	<p>1. Industri memproduksi, mengolah, dan mengawetkan berbagai macam produk makanan dan minuman</p> <p>2. Penyediaan berbagai produk makanan dan minuman untuk konsumsi segera</p> <p>3. Restoran dan penyediaan produk makanan dan minuman keliling</p> <p>4. Warung makan, kedai makanan dan minuman, penyediaan makanan dan minuman keliling/ tempat tidak tetap</p> <p>5. Jasa boga dan catering untuk event tertentu</p> <p>6. Bar, kelab malam, dan kafe</p> <p>7. Jasa pendidikan bidang kuliner/ tata boga</p>	<p>Kategori A: Pertanian, Kehutanan dan Perikanan</p> <p>Kategori C: Industri Pengolahan</p> <p>Kategori I: Penyedia Akomodasi dan Makan Minum</p> <p>Kategori P: Jasa Pendidikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gudeg Ceker Margoyudan ○ Warung Selat Mbak Lies ○ RM Timlo Solo ○ Galabo Kuliner Malam ○ Tiga Tjeret Café ○ Latansa Bakery and Catering ○ Dahar Eco ○ Roti Ganep Solo ○ Wedangan Nggone DW ○ Wedangan Ndalem Kraton ○ Cangkir Blirik ○ Tengkleng Mbak Diah ○ Sate Kambing Mbok Galak ○ Nasi Liwet Bu Sri ○ Jamu Tradisional Hastowo ○ Kopi Joko ○ Jajan Pasar Gulo Jowo ○ Serabi Notosuman ○ Tenongan Swan ○ Es Dawet Telasih Bu Dermi

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
11	Musik	<p>1. Produksi, reproduksi, dan distribusi produk dari pelat atau piringan gramofon, <i>compact disc</i> (CD), pita, data transfer, hard disk, dan media lainnya yang berisikan rekaman musik dari studio atau tempat lain</p> <p>2. Kegiatan perolehan dan pendaftaran hak cipta untuk musik baru atau gubahan musik</p> <p>3. Atraksi atau pertunjukan musik</p> <p>4. Pendidikan musik</p>	<p>Kategori P: Jasa Pendidikan</p> <p>Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi</p> <p>Kategori S: Ativitas Jasa Lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Wedang Uwuh Solo ○ Lokananta Records ○ Musik Kurnia ○ Marching Band Sebelas Maret ○ Sumber Mulya Musik Islami ○ Orkes Keroncong Suronalan ○ Santi Swara Laras Madya ○ Keroncong Taruna Irama ○ Campursari Java Swara ○ Orkes Keroncong Bahana Kencana ○ Musik Bambu Danukusuman ○ Campursari Putra Laras Mandiri
12	Penerbitan	<p>1. Penerbitan barang-barang hasil percetakan, rekaman suara, video tape dan disk</p> <p>2. Penerbitan dalam berbagai bentuk, seperti buku-buku, majalah, surat kabar dan lain-lain</p> <p>3. Perdagangan khusus hasil penerbitan</p> <p>4. Penerbitan dalam bentuk cetak, elektronik atau audio, produk multimedia, CD-ROM dari buku referensi dan lain-lain</p> <p>5. Penerbitan buku, brosur, leaflet, kamus, ensiklopedia, atlas, peta, dan grafik, surat kabar, jurnal, majalah, dan terbitan berkala lainnya; direktori dan mailing list dan penerbitan lainnya</p>	<p>Kategori C: Industri Pengolahan</p> <p>Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran</p> <p>Kategori J: Informasi dan Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PT Erlangga Solo ○ PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Surakarta ○ CV Pustaka Setia ○ Indiva Media Kreasi ○ Era Adicitra Intermedia ○ Pustaka Al Hanan ○ Mediatama ○ Ziyad Books ○ PT Teguh Karya ○ ITA Surakarta ○ Widya Duta Grafika
13	Pengembang Permainan	<p>1. Penyediaan sistem operasi, permainan interaktif, permainan online, dan aplikasi permainan lainnya</p> <p>2. Industri console video game</p>	<p>Kategori J: Informasi dan Komunikasi</p> <p>Kategori P: Jasa</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Level-up Surakarta ○ Delta Game ○ Enspire School of Digital Art

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
		Pendidikan Kategori R: Kesenian, Hiburan, Rekreasi	
14	Periklanan	3. Percetakan dan penerbitan material periklanan, prospectus dan iklan cetak lainnya 4. Aktivitas pembuatan dan penempatan iklan seperti iklan di majalah, surat kabar, radio dan televisi atau media lain serta perancangan struktur dan tempat pameran 5. Penyediaan berbagai jasa periklanan meliputi jasa bantuan penasihat, kreatif, produksi bahan periklanan, perencanaan dan pembelian media	Kategori C: Industri Pengolahan Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran Kategori J: Informasi dan Komunikasi Kategori S: Ativitas Jasa Lainnya <ul style="list-style-type: none"> ○ Warna Advertising ○ Nugroho Advertising ○ Oriki Advertising ○ Dufa Reklame ○ Rp. 7 Communications ○ SJS Gilingan ○ CV Kencana Digital Printing ○ Deras Adv ○ Megatrend Solo
15	Seni Pertunjukan	1. Aktivitas pertunjukan kesenian budaya atau pertunjukan lain secara langsung 2. Penjualan dan pemesanan tiket pertunjukan seperti seni budaya dan pertunjukan lainnya 3. Jasa pendidikan seni pertunjukan 4. Kegiatan pengoperasian fasilitas dan penyediaan jasa untuk memenuhi kebutuhan terhadap seni pertunjukan, mencakup pengoperasian fasilitas seni dan kegiatan keartisan, profesional, produser atau promotor, pertunjukan langsung seni, dengan atau tanpa fasilitas.	Kategori P: Jasa Pendidikan Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Wayang Orang Sriwedari ○ Rasamaya ○ Kethoprak Balekambang ○ Pamor (Pantomim Humor) ○ Langen Beksan Nemlikuran ○ Tari Mushika ○ Urban Step Dance Studio ○ Tari BL Laksita ○ Sarwi Retno Budaya ○ MAPS Dance School ○ Anglir Art & Dance ○ Seni Enggal Condong Turonggo Sakti

Subsektor	Core Activity (Aktifitas Inti)	KBLI yang Terkait	Sampel Pelaku Kegiatan di Kota Surakarta*)
16	Seni Rupa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perdagangan yang khusus menjual barang dari galeri seni rupa termasuk lukisan, patung, relief, seni grafis, topeng, kaligrafi, ukiran, mozaik, dan seni rupa lainnya baik dalam bentuk 2 atau 3 dimensi. 2. Produksi barang galeri seni rupa termasuk lukisan, patung, relief, seni grafis, topeng, kaligrafi, ukiran, mozaik, dan seni rupa lainnya baik dalam bentuk 2 atau 3 dimensi. 3. Penelitian dan pengembangan seni rupa 4. Pendidikan seni rupa 	Kategori C: Industri Pengolahan Kategori G: Perdagangan Besar dan Eceran Kategori P: Jasa Pendidikan Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Pelukis Herri Soedjarwanto ○ Solo Art ○ Dian Antik ○ Lukisan Kenzhie ○ Ari Sugiarto Art ○ Ohayo Drawing School Solo Panjaitan
17	Televisi dan Radio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan yang berkaitan dengan produksi dan distribusi pemrograman TV dan Radio yang mencerminkan berbagai tahap dan proses; komponen individu, film berseri di televisi dan program televisi dan radio lainnya 2. Aktivitas pascaproduksi program televisi dan radio seperti editing, pemberian judul, kredit, close captioning, efek khusus, dan kegiatan pasca produksi lainnya 3. Aktivitas penyiaran dan pemrograman televisi dan radio 4. Pendidikan broadcasting dan penyiaran radio 	Kategori J: Informasi dan Komunikasi Kategori P: Jasa Pendidikan Kategori R: Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi <ul style="list-style-type: none"> ○ Solo TV ○ TATV ○ Solo Radio ○ Radio JPI FM ○ PT Radio Rama Metta ○ RIA FM ○ Radio Konata

Sumber: Kompilasi (Lampiran Peraturan Kepala BPS No. 19 Tahun 2017 tentang Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia - Pemetaan Ruang Kreatif Dinas Pariwisata Kota Su



BAPPEDA KOTA SURAKARTA

**Jl. Jend. Sudirman No.2, Kp. Baru, Kec. Ps. Kliwon, Kota Surakarta
Jawa Tengah 57133
Telp. (0271) 655 277**