

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Pertumbuhan Baru (*New Growth Theory*)

Teori pertumbuhan baru, yang pada dasarnya merupakan teori pertumbuhan endogen ini dipelopori oleh Paul M Romer pada tahun 1986 dan Robert Lucas tahun 1988 sebagai kritikan terhadap teori pertumbuhan neoklasik Solow yang tidak bisa menjelaskan dengan baik pertumbuhan ekonomi dalam jangka panjang.

Teori neoklasik dikembangkan dengan asumsi-asumsi pokok yaitu : Pertama, produksi yang menentukan pendapatan per kapita masyarakat suatu negara menggunakan dua faktor yaitu kapital dan tenaga kerja. Kedua, fungsi produksi bersifat *constant returns to scale* (CRS) artinya apabila semua faktor produksi dilipatkan secara proporsional, maka output akan meningkat dengan proporsi yang sama. Ketiga, peningkatan suatu faktor produksi mematuhi hukum *diminishing returns to scale*, ini berarti peningkatan output yang didapat karena tambahan 1 unit faktor produksi terakhir tidak sebesar peningkatan output dari tambahan 1 unit faktor sebelumnya. Keempat, pertumbuhan penduduk bersifat eksogen, konstan, dan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti komposisi faktor produksi dan pendapatan masyarakat. Kelima, tingkat tabungan merupakan bagian tetap dari pendapatan nasional (Priambodo, 1995 : 65).

Selanjutnya ada beberapa ciri penting mengenai cara pandang teori neoklasik terhadap teknologi. Pertama, teknologi bersifat eksogen yang datang demikian saja dalam proses produksi. Kedua, teknologi bersifat *pure public goods* yang mempunyai karakteristik sebagai *non-rival goods* artinya teknologi bisa didapatkan tanpa harus bersaing satu sama lain dan sekaligus *non-excludable goods* yaitu manfaat teknologi tidak dapat dikhususkan hanya untuk sekelompok pengguna saja, atau dalam skala yang lebih luas hanya untuk suatu negara saja. setiap negara mempunyai kesempatan yang sama untuk memanfaatkan teknologi dengan biaya rendah atau bahkan tanpa biaya sama sekali.

Berdasarkan hal tersebut kemudian teori pertumbuhan endogen menyatakan bahwa salah satu kegagalan model neo-klasik dalam menjelaskan pola pertumbuhan jangka panjang adalah karena spesifikasi modelnya yang keliru selama ini.

Selama ini yang disebut kapital adalah mesin-mesin produksi, tidak termasuk human capital. Kemudian kurang memperhatikan adanya aspek *learning-by-doing* yang terus meningkat sejalan dengan masuknya pengetahuan dan ide baru yang dibawa oleh masuknya produk baru, aliran modal, atau saluran transmisi lainnya ke dalam perekonomian. Dengan adanya sumbangan *learning-by-doing*, pertumbuhan suatu negara dimungkinkan tetap tinggi dan berkelanjutan. dengan memasukan semua unsur - unsur di atas, fungsi produksi secara keseluruhan dapat bersifat linear terhadap kapital dengan pengertian kapital yang mencakup *physical capital* dan *human capital* (King, 1990)

Maka fungsi produksi di dalam teori pertumbuhan endogen dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y = AK$$

Dimana :

A = faktor yang mempengaruhi teknologi

K = Modal fisik dan modal manusia

Dalam Pertumbuhan Endogen, tabungan dan investasi bisa mendorong pertumbuhan berkesinambungan, dengan K (modal) diasumsikan secara lebih luas termasuk di dalamnya adalah ilmu pengetahuan. Paul Romer menjelaskan tiga elemen dasar dalam pertumbuhan endogen yaitu perubahan teknologi yang bersifat endogen melalui sebuah proses akumulasi ilmu pengetahuan, ide-ide baru oleh perusahaan sebagai akibat dari limpahan pengetahuan (*knowledge spillover*), dan produksi barang-barang konsumsi yang dihasilkan oleh faktor produksi ilmu pengetahuan akan tumbuh tanpa batas (Arsyad, 2016).

Teori pertumbuhan endogen berkembang dalam dua cabang pemikiran. Pertama, perilaku *learning-by-doing* dengan pengenalan hal - hal baru dalam perekonomian merupakan pendorong bagi peningkatan produktivitas perekonomian. Kedua, penemuan - penemuan baru adalah sumber utama bagi peningkatan produktivitas ekonomi. Kedua aliran ini sepakat bahwa sumber daya manusia merupakan kunci utama bagi peningkatan produktivitas ekonomi (Priambodo, 1995 : 68).

2.1.2 *Knowledge Economy*

Pondasi awal *Knowledge economy* diperkenalkan pada tahun 1966 dalam buku *the effective executive* oleh Peter Drucker. Dalam buku ini Drucker menggambarkan perbedaan antara pekerjaan manual dan pekerjaan dengan pengetahuan. Pekerja manual menurutnya bekerja dengan tangan mereka dalam menghasilkan barang dan jasa, sebaliknya pekerja pengetahuan bekerja dengan kepala mereka bukan dengan tangan dan menghasilkan ide, pengetahuan dan informasi.

Ekonomi pengetahuan adalah penggunaan pengetahuan untuk menghasilkan nilai-nilai berwujud dan tidak berwujud. Teknologi membantu memasukkan bagian dari pengetahuan manusia ke dalam mesin (Arthur, 1996). Menurut World Bank, *Knowledge Economy* mempunyai 4 pilar yaitu :

1. Tenaga kerja terdidik dan terampil

Penduduk yang berpendidikan sangat penting untuk penciptaan, penyebaran, dan pemanfaatan pengetahuan secara efisien, yang cenderung meningkatkan total faktor produksi dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Pendidikan dasar diperlukan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat untuk belajar dan menggunakan informasi sehingga nantinya orang tersebut dapat mempelajari teknologi asing untuk digunakan dalam proses produksi di dalam negeri. Begitu juga dengan pelatihan yang diperlukan untuk memantau perkembangan teknologi, menilai apa yang relevan bagi perusahaan atau ekonomi, dan mengasimilasi teknologi baru. Populasi yang lebih berpendidikan juga cenderung relatif lebih canggih secara teknologi. Hal tersebut menciptakan

permintaan untuk barang-barang lokal baru yang pada akhirnya cenderung merangsang perusahaan-perusahaan lokal untuk berinovasi dan merancang barang-barang berteknologi canggih.

2. Sistem inovasi yang efektif

Teori ekonomi menunjukkan bahwa kemajuan teknis adalah sumber utama pertumbuhan produktivitas dan sistem inovasi yang efektif adalah kunci untuk kemajuan teknis tersebut (Solow : 1957) dan (Romer : 1986, 1990). Sistem inovasi mengacu pada jaringan lembaga, aturan dan prosedur yang mempengaruhi cara negara memperoleh, menciptakan, menyebarluaskan dan menggunakan pengetahuan. Lembaga dalam sistem inovasi termasuk universitas, pusat penelitian publik dan swasta. Organisasi non-pemerintah dan pemerintah juga merupakan bagian dari sistem inovasi sejauh mereka juga menghasilkan pengetahuan baru. Sistem inovasi yang efektif adalah sistem lingkungan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan barang baru, proses baru, dan pengetahuan baru.

Sistem inovasi tersebut dapat diukur dengan indeks inovasi, Berdasarkan *Indiana Business Research Center*, indeks inovasi dapat diukur dari kategori sebagai berikut :

1. Sumber daya manusia

Variabel yang dimasukkan dalam komponen indeks inovasi salah satunya adalah sumber daya manusia yang menunjukkan sejauh mana populasi dan tenaga kerja suatu daerah dapat terlibat dalam kegiatan inovatif.

2. Dinamika ekonomi

Komponen dinamika ekonomi mengukur kondisi bisnis lokal dan sumber daya yang tersedia untuk pengusaha dan bisnis. Sumber daya yang ditargetkan seperti dana modal ventura adalah aliran input yang mendorong inovasi, atau jika tidak ada maka akan membatasi aktivitas inovatif.

3. Produktivitas dan pekerjaan

Produktivitas dan ketenagakerjaan menggambarkan pertumbuhan ekonomi, keinginan daerah dalam mencapai tujuan tertentu, atau hasil langsung dari kegiatan inovatif. Variabel dalam indeks ini menunjukkan sejauh mana peran daerah bergerak naik dalam rantai nilai dan menarik pekerja yang sedang mencari pekerjaan tertentu. dengan adanya pekerja yang mempunyai skill tinggi maka akan meningkatkan produktivitas suatu perusahaan.

4. Kesejahteraan ekonomi

Ekonomi inovatif dapat dicirikan oleh kesejahteraan ekonomi yaitu dapat terlihat dari penduduknya memiliki penghasilan tinggi dan memiliki standar hidup yang lebih tinggi. Penurunan tingkat kemiskinan, peningkatan lapangan kerja, dan adanya migrasi penduduk baru.

Berikut ini terdapat kerangka Indeks inovasi global dipublikasikan oleh *Cornell University*, *Institut Européen d'Administration des Affaires (INSEAD)*, dan *the World Intellectual Property Organization (WIPO)*.



Gambar 2.1 *Global Innovation Index Framework*

Sumber : globalinnovationindex.org

Berdasarkan gambar tersebut GII membagi 2 sub indeks yaitu sub indeks input inovasi yang terdiri dari lima input yaitu 1. Lembaga, 2. Sumber daya manusia dan penelitian, 3. Infrastruktur, 4. Kecanggihan pasar, dan 5. Kecanggihan bisnis, dan sub indeks output inovasi yaitu: 1. Output pengetahuan dan teknologi dan 2. Output kreatif. Rasio efisiensi inovasi adalah rasio antara sub indeks output dengan sub indeks input, maka hasil dari kedua rasio tersebut dijadikan sebagai *global innovation index*.

Global Innovation Index (GII) bertujuan untuk menangkap aspek inovasi multi-dimensi dan menyediakan alat yang dapat membantu dalam menyesuaikan kebijakan pertumbuhan output jangka panjang, peningkatan produktivitas, dan pertumbuhan pekerjaan. GII membantu menciptakan faktor-faktor inovasi yang terus dievaluasi, Memahami secara lebih rinci aspek manusia di balik inovasi sangat penting untuk membuat kebijakan yang membantu meningkatkan pembangunan ekonomi dan menyadari peran kunci inovasi sebagai pendorong pertumbuhan dan kemakmuran ekonomi.

3. Infrastruktur informasi yang memadai

Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam perekonomian mengacu pada aksesibilitas, keandalan dan efisiensi komputer, telepon, televisi dan set radio, dan berbagai jaringan lainnya. Kelompok *World Bank* mendefinisikan TIK terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, jaringan, dan media untuk pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan transmisi, dan penyajian informasi dalam bentuk suara, data, teks, dan gambar. Mulai dari telepon, radio, dan televisi hingga internet (World Bank, 2003).

TIK adalah faktor yang mendasari ekonomi pengetahuan dan dalam beberapa tahun terakhir telah diakui sebagai alat yang efektif untuk mempromosikan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan berkelanjutan. Dengan biaya penggunaan yang relatif rendah dan kemampuan untuk mengatasi jarak, TIK telah merevolusi transfer informasi dan pengetahuan di seluruh dunia. Pilat (2001), Jorgenson (2000), Oliner (2000), Whelan (2000), and Schreyer (2000)

telah menyimpulkan bahwa produksi TIK dan penggunaan TIK telah berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi.

Sektor penghasil TIK telah mengalami kemajuan teknologi besar, yang muncul sebagai keuntungan besar dalam total faktor produktivitas di tingkat ekonomi. investasi pada sektor TIK menghasilkan peningkatan modal, sehingga meningkatkan produktivitas tenaga kerja. Lebih penting lagi, berbagai penelitian seperti Whelan (2000), Oliner (2000), dan Jorgenson (2000) telah menghasilkan bukti empiris yang menunjukkan bahwa adanya keuntungan produktivitas dari penggunaan TIK.

4. Ekonomi kondusif dan rezim konstitusional

Rezim ekonomi pada umumnya memiliki masalah distorsi ekonomi. Distorsi ekonomi atau ketidaksempurnaan pasar adalah hal yang membuat kondisi ekonomi tidak efisien sehingga mengganggu agen ekonomi dalam memaksimalkan kesejahteraan sosial (Deardorff, 2000), maka suatu negara harus terbuka untuk perdagangan internasional dan bebas dari berbagai kebijakan proteksi dalam rangka mendorong persaingan, yang pada akhirnya akan mendorong kewirausahaan (Sachs, 1995). menjaga stabilitas pasar modal karena pasar modal bertindak sebagai penghubung antara para investor dengan perusahaan ataupun institusi pemerintah melalui perdagangan instrumen jangka panjang seperti obligasi, saham, dan lainnya, kemudian nilai tukar harus stabil dan sistem keuangan yang mampu mengalokasikan sumber daya untuk peluang investasi yang baik dan merubah perusahaan yang gagal menjadi lebih produktif (Levine, 2000).

Ciri-ciri rezim institusional yang kondusif termasuk pemerintahan yang efektif, akuntabel, dan bebas korupsi serta sistem hukum yang mendukung dan menegakkan aturan-aturan dasar perdagangan dan melindungi hak-hak properti. Hak kekayaan intelektual harus dilindungi dan ditegakkan dengan kuat. Jika hak kekayaan intelektual tidak dilindungi dan ditegakkan secara memadai, maka peneliti akan memiliki lebih sedikit insentif untuk menciptakan pengetahuan teknologi baru dan bahkan jika pengetahuan itu dibuat, kurangnya perlindungan hak kekayaan intelektual akan sangat menghambat penyebaran pengetahuan baru tersebut (Knack, 1995) dan (Kaufmann, 2002, 2003).

2.1.3 Ekonomi Kreatif

Istilah “Ekonomi Kreatif” mulai dikenal secara global sejak munculnya buku *“The Creative Economy: How People Make Money from Ideas”* (2001) oleh John Howkins. Industri kreatif adalah industri yang mempunyai ciri-ciri keunggulan pada sisi kreatifitas dalam menghasilkan berbagai desain kreatif yang melekat pada produk barang atau jasa yang dihasilkan (Howkins, 2001).

Setiap negara mendefinisikan industri kreatif dengan sudut pandang yang berbeda begitupun dengan klasifikasinya, berikut definisi industri kreatif di berbagai negara dan klasifikasinya:

Tabel 2.1 Definisi Industri Kreatif Berbagai Negara

Negara	Definisi Industri Kreatif
United Kingdom	Industri kreatif berasal dari kreativitas, keterampilan dan bakat dari suatu individu yang secara potensial mampu untuk menciptakan kekayaan dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi serta pembangkitan daya cipta dan kekayaan intelektual individu.

Negara	Definisi Industri Kreatif
Indonesia	Ekonomi kreatif (ekraf) adalah kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, ketrampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.
Malaysia	Dalam perspektif Malaysia industri kreatif adalah proses produksi bakat dan kemampuan individu atau kelompok berdasarkan kreativitas, inovasi dan teknologi yang mengarah ke sumber kesuksesan ekonomi dan pendapatan tinggi ke negara itu dengan penekanan pada aspek kerja intelektual dan kekayaan intelektual sejalan dengan budaya dan nilai-nilai murni keanekaragaman ras di Malaysia.
Vietnam	Interaksi antara kreativitas manusia, ide – ide, dan kekayaan intelektual, pengetahuan dan teknologi. Pada dasarnya ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi berbasis pengetahuan.
Singapore, Thailand, Philippines	Industri kreatif berasal dari kreativitas, keterampilan dan bakat dari suatu individu yang secara potensial mampu untuk menciptakan kekayaan dan lapangan pekerjaan melalui eksploitasi serta pembangkitan daya cipta dan kekayaan intelektual individu.

Sumber : *Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS) United Kingdom, BEKRAF, Creative Industries Working Group (CIWG) Singapore, Fiscal Policy Research Institute (FPRI) Thailand, dan ARANGKADA Philippines, british council.*

Tabel 2.2 Sub-sektor Industri Kreatif Berbagai Negara

Negara	Sub-Sektor Industri Kreatif
United Kingdom	Periklanan, arsitektur, pasar seni, kerajinan, desain, perancang busana, film & video, perangkat lunak rekreasi interaktif, musik, seni drama, penerbitan, perangkat lunak & layanan, komputer, televisi & radio.
Singapore	1. Seni dan budaya Seni pertunjukan, seni visual, seni sastra, fotografi, kerajinan, perpustakaan, museum, galeri, arsip, lelang, impresarios, situs warisan, situs seni pertunjukan, festival dan pendukung seni perusahaan; 2. Desain periklanan, arsitektur, web dan perangkat lunak, grafik, produk industri, mode, komunikasi, interior dan lingkungan; dan 3. Media Siaran (termasuk radio, televisi dan kabel), media digital (termasuk layanan perangkat lunak dan

Negara	Sub-Sektor Industri Kreatif
	komputer), film dan video, dan rekaman musik dan penerbitan.
Thailand	Perlengkapan dan furnitur kayu, percetakan dan penerbitan, obat – obatan, perhiasan, penelitian, produksi gambar bergerak, bioskop, Radio, TV, dan layanan terkait teknologi informasi.
Malaysia	1. Industri kreatif Multimedia : Film dan TV, iklan, seni desain, animasi dan konten digital. 2. Industri kreatif seni budaya : Kerajinan, seni visual, seni musik, seni pertunjukan, penulisan kreatif, fashion dan tekstil. 3. Industri kreatif warisan budaya : Industri warisan budaya adalah industri yang terkait dengan warisan budayaseperti kegiatan museum, arsip, restorasi dan konservasi.
Indonesia	Arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, fashion, aplikasi dan game developer, penerbitan, periklanan, televisi dan radio, seni pertunjukan, dan seni rupa.
Philippines	Periklanan (media cetak dan media massa), pencetakan dan sastra, musik dan seni pertunjukan, seni visual, kerajinan, desain dan arsitektur, media audiovisual dan berita, warisan budaya, dan kegiatan budaya
Vietnam	periklanan, arsitektur, perangkat lunak dan hiburan, kerajinan tangan, desain, bioskop, penerbitan, mode, seni pertunjukan, pameran seni rupa dan fotografi, televisi dan radio, dan wisata budaya.

Sumber : *Department for Digital, Culture, Media and Sport (DCMS) United Kingdom, BEKRAF, Creative Industries Working Group (CIWG) Singapore, Fiscal Policy Research Institute (FPRI) Thailand, dan ARANGKADA Philippines, british council.*

2.2 Penelitian Terdahulu

Untuk memperkaya perspektif penelitian ini maka selain dari kajian teori yang telah dijelaskan di atas, dilakukan juga review terhadap beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian ini terutama didasarkan atas kesamaan objek penelitian yakni sebagai berikut :

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Tujuan	Hasil
1	James Okrah, Alexander Nepp, Ebenezer Agbozo : 2018. “ <i>Exploring the factors of startup success and growth</i> ”	untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan startup di dunia yang terus berubah.	Faktor pembiayaan, perputaran saham, pasar internal, dan keterbukaan perdagangan mempengaruhi pembiayaan startup, kebijakan pemerintah pada pembiayaan startup dan inovasi dalam startup yang mengarah pada pertumbuhan dan kesuksesan. Adanya signifikansi negatif dari dinamika pasar pada pembiayaan startup.
2	Jianpeng Zhang, Jitka Kloudova : 2011 : “ <i>Factor which Influence the growth of creative Industries : cross-section Analysis in china</i> ”	Untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan industri kreatif melalui analisis <i>cross-section</i> dari 23 wilayah di Cina.	Pertama, tidak ada hubungan positif antara PDB per kapita dengan rasio nilai tambah industri kreatif. Kedua, tidak ada hubungan linier antara jumlah pendidikan tinggi dengan rasio nilai tambah industri kreatif. Ketiga, ada keterkaitan linier antara jumlah siswa yang terdaftar di lembaga pendidikan tinggi dengan rasio nilai tambah industri kreatif. Dan ada keterkaitan antara jumlah hak paten terhadap rasio industri kreatif.
3	Yasuyuki Motoyama, and Jordan Bell-Masterson: 2014. “ <i>Beyond Metropolitan Startup Rates: Regional Factors Associated with Startup Growth</i> ”	Untuk mengetahui faktor regional apa yang terkait, atau tidak terkait, dengan aktivitas kewirausahaan. Memahami apa pendorong kewirausahaan di tingkat regional, terutama penciptaan bisnis dengan pertumbuhan tinggi	Pertama regresi dengan BDS hanya dua faktor yang signifikan yaitu jumlah penduduk dan pertumbuhan penduduk, tingkat penyelesaian perguruan tinggi signifikan namun negatif, variabel lain seperti LQ, R&D, investasi, hak paten, dan riset universitas tidak signifikan. Kedua, regresi dengan NETS menemukan bahwa pertumbuhan penduduk, LQ, dan Tingkat kelulusan perguruan tinggi signifikan. R&D, hak paten, dan investasi tidak signifikan. Ketiga regresi dengan <i>Hi-tech firm</i> , hasilnya jumlah penduduk, pertumbuhan penduduk, Tingkat kelulusan perguruan tinggi

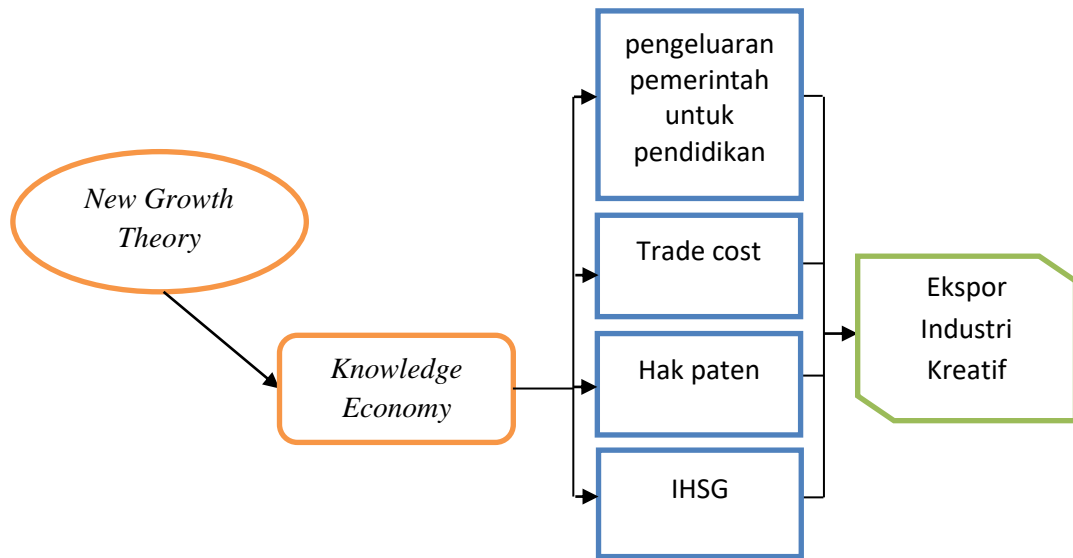
No	Nama	Tujuan	Hasil
			signifikan, tetapi LQ, R&D, investasi, hak paten, dan riset universitas tidak signifikan.
4	Eugenija Martinaitytė, dan Rusnė Kregždaitė : 2015. <i>“The Factors Of Creative Industries Development In Nowadays Stage”</i>	untuk menganalisis faktor-faktor yang paling memengaruhi pengembangan industri kreatif di Lithuania dalam konteks pentingnya sektor ini bagi seluruh perekonomian.	Faktor pengaruh tinggi adalah untuk indeks budaya dan kreativitas. Faktor pengaruh sedang adalah pengeluaran pemerintah untuk kebudayaan, jumlah paten, R&D, jumlah siswa yang terdaftar dalam kesenian dan sosial, dan indeks toleransi. Faktor pengaruh rendah adalah pekerjaan di industri kreatif, ekspor sektor industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk R&D dan penduduk dengan pendidikan tinggi.
5	Ronny Correa-Quezada, José Álvarez-García, María de la Cruz del Río-Rama and Claudia Patricia Maldonado-Erazo : 2015. <i>“Role of Creative Industries as a Regional Growth Factor”</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak ketenagakerjaan di industri kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi regional dan nasional di Ekuador	Berdasarkan hasil OLS Pekerja kreatif dan pengumpulan pajak sangat signifikan secara statistik terhadap nilai tambah bruto industri kreatif.
6	Horas Djulius : 2017. <i>“How to transform creative ideas into creative products: learning from the success of batik fractal”</i>	untuk mempelajari <i>road map</i> batik fractal yang telah berhasil mengubah ide-ide kreatif dengan memanfaatkan faktor-faktor pendukung yang sudah ada	Pada tahap ide awal, keberadaan lembaga pendidikan tinggi menjadi faktor penting munculnya kelas kreatif. Pada tahap penelitian produk, <i>technology, talent, tolerance</i> (3T) yang dimulai oleh Florida ketiganya membentuk model awal fractal batik. Pada tahap pengenalan, jaringan menjadi elemen terpenting dalam memperkenalkan produk industri kreatif kepada publik. Pada tahap pertumbuhan, proses produksi tidak lagi dilakukan secara individu tetapi oleh pemberdayaan masyarakat.

2.3 Kerangka Pemikiran

Seiring dengan perkembangan teknologi dan persaingan global yang semakin tinggi, negara negara di ASEAN mulai melihat adanya industri kreatif, hal ini terlihat dari kontribusi industri kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi. Ekonomi kreatif tidak hanya berkontribusi terhadap aspek ekonomi saja tetapi juga berdampak positif terhadap aspek sosial, budaya dan lingkungan. Sumber daya manusia yang terus berkembang akan menciptakan kreativitas maka kreativitas ini merupakan sumber daya terbarukan dan tidak akan ada habisnya.

Sejauh ini perkembangan industri kreatif di ASEAN semakin berkembang melalui peningkatan tenaga kerja yang semakin terampil karena menurut sekretaris Ditjen Industri Kecil, menengah dan Aneka (IKMA) Eddy Siswanto mengatakan bahwa di dalam industri kreatif terdapat konten gagasan, seni, inovasi, teknologi dan kekayaan intelektual. Selain itu terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan industri kreatif tumbuh di ASEAN yaitu adanya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Dengan adanya MEA suatu negara akan dengan mudah menjual barang dan jasa ke negara lain. Selain itu hadirnya digitalisasi, akses permodalan dan akses pasar serta infrastruktur yang memadai merupakan faktor yang menyebabkan industri kreatif tumbuh.

Melalui teori yang relevan serta dukungan dari berbagai penelitian sejenis, secara garis besar kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini dapat dituangkan dalam skema berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

Di dalam *new growth theory* terdapat faktor produksi yaitu kapital. Kapital tersebut dibagi menjadi dua yaitu modal fisik dan modal manusia. Di dalam modal manusia tersebut terdapat *skill* dan *knowledge*. *Knowledge* tersebut memiliki konsep yang disebut dengan *knowledge economy*.

Knowledge economy mempunyai beberapa pilar, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat untuk belajar dan menggunakan informasi sehingga nantinya dapat memanfaatkan teknologi baru dan menciptakan ide baru dalam proses produksi. Kemudian pilar selanjutnya adalah ekonomi yang kondusif yang didalamnya terdapat peran pemerintah dalam menjaga agar ekonomi suatu negara tetap kondusif yaitu dengan membuka sistem perdagangan internasional dan bebas dari berbagai kebijakan proteksi dalam rangka mendorong persaingan, melindungi hak kekayaan intelektual, dan menjaga stabilitas pasar modal agar mendorong industri kreatif dalam negeri berkembang.

2.4 Hipotesis

Hipotesis yang digunakan merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara dan masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengeluaran pemerintah untuk pendidikan, *trade cost*, hak paten, dan indeks harga saham gabungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ekspor industri kreatif di negara ASEAN tahun 2011-2015.