

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia sebagai salah satu negara berpenduduk terbanyak didunia. Dan juga sebagai penghasil sumber daya alam yang melimpah , terutama di sektor pertanian dan perkebunan , kedua sektor ini merupakan salah satu pintu subsektor kebutuhan primer manusia, dimana seharusnya kedua faktor tadi yaitu sumber daya alam dan sumber daya manusia bisa menjadi penggerak perekonomian utama negara Indonesia.

Namun tidak menutup kemungkinan bahwa banyak sekali sumber daya alam kita diekspor ke negara lain secara besar besaran dengan harga yang relatif murah dan kembali ke negara kita dengan sedikit perubahan dengan harga yang mahal . Dari kasus tersebut bisa kita simpulkan bahwa poin utama dari kasus tersebut adalah Indonesia masih kekurangan industri pengolahan khususnya dibidang industri kreatif.

Ekonomi kreatif dapat menjadi sebagai alternatif penggerak roda perekonomian Indonesia . Jika dilihat dari pengertiannya Menurut John Howkins dalam *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, ”ekonomi kreatif diartikan sebagai segala kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas (kekayaan intelektual), budaya dan warisan budaya maupun lingkungan sebagai tumpuan masa depan” , maka seharusnya sangatlah tepat jika Indonesia khususnya Kota Bandung mengembangkan ekonomi kreatif sebagai penopang perekonomian Kota Bandung .

Jika dilihat arti dari industri kreatif sendiri menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (DPRI) (2008) berdasarkan pada definisi dari *UK Department of Culture, Media and Sport Task force* adalah 1998 sebagai berikut :“Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut” maka tepatlah Kota Bandung menempatkan industrinya ke arah industri kreatif .

Inilah yang dinamakan era ekonomi baru yang mengutamakan informasi dan kreativitas yang populer dengan sebutan industri kreatif atau ekonomi kreatif yang digerakan oleh sektor industri yang bersangkutan di bidangnya. Industri kreatif sendiri merupakan pengembangan konsep berdasarkan kemajuan teknologi dan modal kreativitas yang dapat berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat,pergeseran dari era pertanian ke era industrial. Disusul dengan era informasi yang disertai dengan banyaknya penemuan baru di bidang teknologi informasi maupun kreativitas yang dihasilkan oleh manusia.

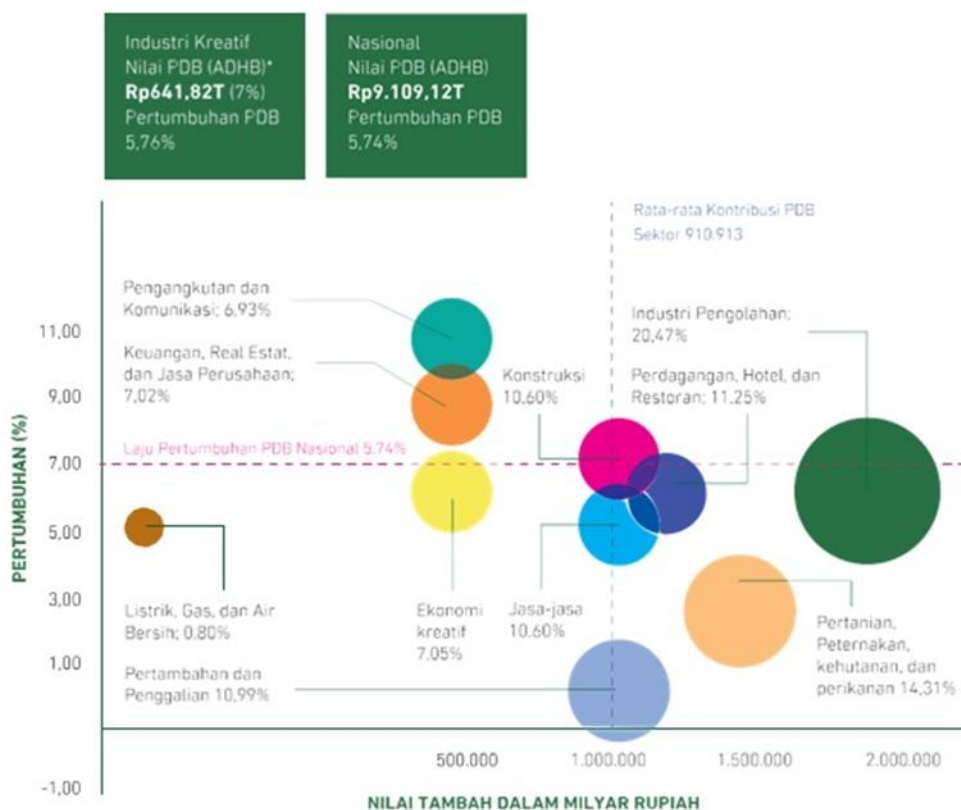
Secara umum kontribusi industri kreatif dalam perekonomian Indonesia terus meningkat. Pada tahun 2010 nilai PDB ekonomi kreatif mencapai 185 triliun rupiah, jumlah ini terus meningkat dengan rata-rata pertumbuhan 5% per tahun dalam kurun waktu 2010-2013 sehingga pada tahun 2013 mencapai 215 triliun rupiah. Pada periode 2010-2013 industri kreatif rata-rata dapat menyerap tenaga kerja sekitar 10,6% dari total angkatan kerja nasional. Hal ini didorong oleh pertumbuhan jumlah

usaha di sektor industri kreatif pada periode tersebut sebesar 1%, sehingga jumlah industri kreatif pada tahun 2013 tercatat sebanyak 5,4 juta usaha yang menyerap angkatan kerja sebanyak 12 juta. Bagi Indonesia, sejauh ini ekonomi kreatif tidak hanya memberikan kontribusi ekonomi, tetapi juga berperan dalam penguatan citra dan identitas bangsa, mengembangkan sumber daya yang terbarukan, mendorong terciptanya inovasi, dan yang tidak kalah pentingnya membawa dampak sosial yang positif, termasuk peningkatan kualitas hidup, pemerataan kesejahteraan dan peningkatan toleransi sosial dalam masyarakat.

Hingga kini permintaan terhadap karya kreatif terus meningkat. Di pasar global, pertumbuhan impor produk kreatif dunia meningkat 6,6% per tahun selama kurun waktu 2003-2012. Di dalam negeri, pertumbuhan konsumsi terhadap karya kreatif meningkat rata-rata 10,5% per tahun selama kurun waktu 2010-2013. Kecenderungan ini akan terus berlangsung selama pendapatan masyarakat dan jumlah penduduk makin bertambah, pendapatan penduduk yang semakin tinggi, dan konsumen yang lebih memperhatikan aspek desain dan estetika.

Dari perhitungan Badan Pusat Statistik tersebut diketahui bahwa ekonomi kreatif, selama periode 2010-2013, secara rata-rata menyumbang 7,8% terhadap pendapatan domestik bruto Indonesia. Kontribusi sektor ekonomi kreatif masih relatif lebih rendah dibandingkan kontribusi sektor pertanian, industri pengolahan, perdagangan dan restoran, ataupun sektor jasa, namun lebih tinggi dibandingkan sektor pertambangan dan penggalian, keuangan, serta pengangkutan dan informasi. Nilai tambah yang dihasilkan oleh ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan

setiap tahun. Berdasarkan perhitungan Badan Pusat Statistik, nilai tambah ekonomi kreatif mencapai Rp 641,8 triliun pada tahun 2013 dengan pertumbuhan sekitar 5,76%, di atas pertumbuhan sektor listrik, gas, dan air bersih; pertambangan dan penggalian; pertanian, peternakan, kehutanan, dan perikanan; jasa-jasa; dan industri pengolahan. Pertumbuhan PDB industri kreatif juga di atas pertumbuhan PDB nasional.



Gambar 1.1
(Nilai Tambah, Kontribusi, dan Pertumbuhan PDB Ekonomi Kreatif)
 Sumber : Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Berdasarkan gambar diatas, PDB ekonomi kreatif disumbang sebagian besar dari subsektor kuliner (32,5%); mode (28,3%); kerajinan (14,4%); dan penerbitan dan

percetakan (8,11%). Walaupun demikian, terdapat beberapa subsektor ekonomi kreatif yang secara pencatatan nilai ekonomi cenderung *overvalued* ataupun *undervalued*. Subsektor yang masih lemah dalam penghitungan kontribusi ekonomi ini adalah subsektor ekonomi kreatif yang bersifat jasa atau subsektor yang menghasilkan karya-karya yang bersifat tak benda (*intangible*), seperti: animasi, periklanan, arsitektur, desain, seni rupa, permainan interaktif, teknologi informasi, radio dan televisi ataupun penelitian dan pengembangan.

Tabel 1.1
Kontribusi Sub-sektor Ekonomi Kreatif
Terhadap PDRB Kota Bandung Tahun 2014

| No. | Sub-sektor Kreatif | Kontribusi Terhadap PDRB |
|-----|---------------------------------------|--------------------------|
| 1 | Arsitektur | 0.015% |
| 2 | Penelitian dan pengembangan | 0.005% |
| 3 | Desain | 0.119% |
| 4 | Fesyen | 7.361% |
| 5 | Film, Video, dan Fotografi | 0.035% |
| 6 | Penerbitan dan percetakan | 0.045% |
| 7 | Periklanan | 0.461% |
| 8 | Permainan interaktif | 0.005% |
| 9 | Teknologi informasi dan piranti lunak | 0.035% |
| 10 | Televisi dan radio | 0.303% |
| 11 | Kerajinan | 2.505% |
| 12 | Musik | 0.015% |
| 13 | Pasar Seni dan Barang Antik | 0.104% |
| 14 | Seni pertunjukan | 0.010% |
| 15 | Kuliner | 2.783% |

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan kreativitas yang di ciptakan oleh manusia, ekonomi kreatif mampu memberikan dampak yang cukup signifikan

terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Kota Bandung salah satu produk ekonomi kreatif adalah fashion.

Kota Bandung yang merupakan kota yang memiliki potensi yang cukup besar sebagai kota kreatif. Sejak dulu Kota Bandung sudah dikenal sebagai pusat tekstil, mode, seni, dan budaya. Salah satu produk kreatifnya adalah fashion hal ini tidak lain karena berkembang baiknya industri fashion di Kota Bandung sehingga ekonomi kreatif beserta industri didalamnya dapat menjadi salah satu penggerak roda perekonomian Kota Bandung itu sendiri juga sebagai penyedia lapangan kerja yang dapat menyerap tenaga kerja yang tersedia di Kota Bandung.

Fashion merupakan salah satu subsektor ekonomi kreatif yang mampu memberikan kontribusi terhadap perekonomian di Kota Bandung. Salah satu produk fashion yang terkenal di Kota Bandung adalah :

- Distro
- Factory outlet
- Cimol

Suatu kegiatan industri erat kaitannya dengan pengelompokan industri atau fenomena klaster. Adanya pengklasteran dimaksudkan agar mendapat keuntungan aglomerasi, menurut Marshall (dalam Kuncoro, 2000) pembentukan klaster bisa membantu industri khususnya industri kecil untuk meningkatkan daya saing. Karena dengan adanya aglomerasi perusahaan-perusahaan sejenis yang mempunyai

kesamaan maupun keterkaitan aktivitas, klaster distro di Kota Bandung terdiri dari klaster trunojoyo, klaster alun-alun Bandung.

Berdasarkan dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya peneliti tertarik untuk mengambil topik penelitian yang berjudul **“VALUASI DAMPAK EKONOMI KEBERADAAN DISTRO DI KOTA BANDUNG”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, perumusan masalah yang diajukan pada penelitian adalah:

1. Apa saja komponen benefit dan komponen biaya (pengorbanan) dari keberadaan distro di Kota Bandung dilihat dari perspektif ekonomi ?
2. Seberapa besar komponen benefit dan komponen biaya (pengorbanan) dari keberadaan distro di Kota Bandung dilihat dari perspektif ekonomi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja komponen benefit dan komponen biaya (pengorbanan) dari keberadaan distro di Kota Bandung dilihat dari perspektif ekonomi.

2. Untuk mengetahui seberapa besar komponen benefit dan komponen biaya (pengorbanan) dari keberadaan distro di Kota Bandung dilihat dari perspektif ekonomi.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini diantaranya:

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Adapun kegunaan teoritis dari penelitian ini yaitu, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kegunaan teoritis atau akademis berupa sumber informasi khususnya pada kajian ilmu ekonomi yang sejenis berkaitan dengan sektor ekonomi kreatif serta dapat memberikan sumbangan pengetahuan, khususnya terkait dengan valuasi dampak ekonomi keberadaan distro di Kota Bandung.

1.4.2. Kegunaan Praktis/Empiris

1. Guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi, pada Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pasundan.
2. Sebagai acuan penelitian pada penelitian sejenis di masa yang akan datang.