

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

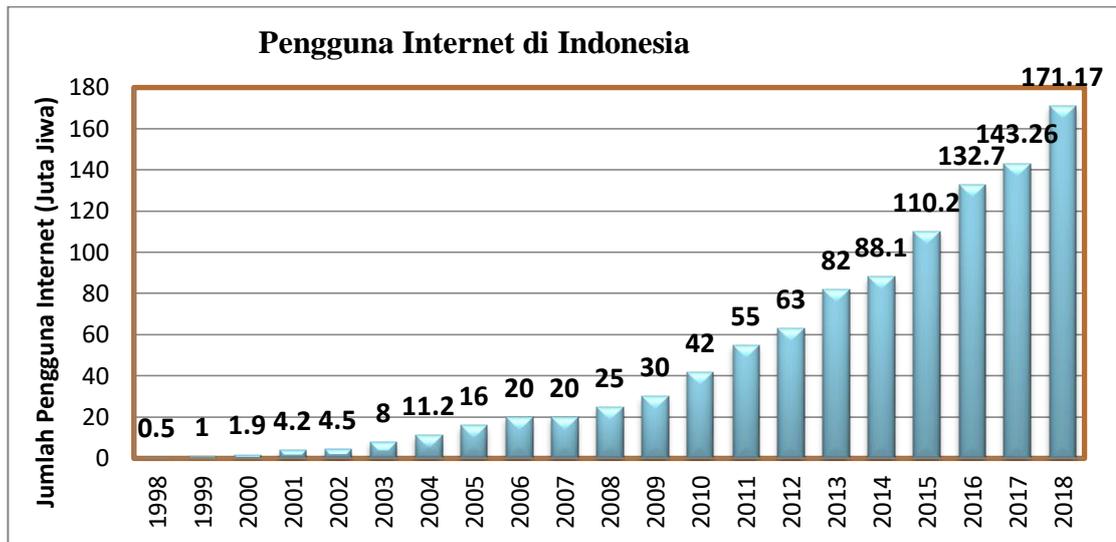
Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sumber daya alam dan sumber daya manusia yang melimpah. Hal ini dapat dijadikan potensi bagi Indonesia untuk terus mendorong pertumbuhan ekonomi. Teori Klasik yang dikembangkan sebelum Robert M. Solow (*Behind the Solow model*), mengatakan bahwa sebuah negara berkembang atau terbelakang hanya perlu meningkatkan akumulasi *capital* fisik (C), tenaga kerja (L) dan sumber daya manusia (H) dan efisiensi alokasi dalam penggunaannya. Dalam hal ini, peran teknologi belum dipandang sebagai pemacu dalam pertumbuhan ekonomi. Selanjutnya, pandangan pemikiran baru dari teori Neo-Klasik setelah Model Solow (*Beyond the Solow Model*) mengatakan bahwa pertumbuhan ekonomi tidak hanya disebabkan oleh peningkatan efisiensi dan akumulasi faktor (C, L, dan H) saja. Namun juga telah memandang bahwa pendidikan dan keterampilan penting karena dapat meningkatkan wawasan sumber daya manusia. Dalam hal ini teknologi sudah mulai nampak walaupun baru secara implisit melalui parameter pendidikan (Prasetyo, 2008).

Selanjutnya, menurut model pertumbuhan endogen yang dikembangkan oleh Romer (*Romer endogenous growth model*) bahwa teknologi dan persediaan modal perekonomian secara positif mempengaruhi output pada tingkat industri,

sehingga memungkinkan terjadinya skala hasil yang semakin meningkat pada tingkatan perekonomian secara luas (Romer, 1996). Todaro dan Smith (2011) menyatakan hal yang serupa bahwa kemajuan teknologi merupakan faktor ketiga penentu pertumbuhan ekonomi setelah kapital dan tenaga kerja.

Banyaknya penemuan baru di bidang teknologi menjadikan manusia semakin produktif dan menjadikan persaingan antar masyarakat semakin tinggi. Teknologi juga menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dikarenakan teknologi mampu menciptakan efisiensi ekonomi dan peningkatan produktivitas. Produktivitas dapat dilihat dari sisi tenaga kerja, dimana apabila produktivitas tenaga kerja meningkat maka dapat dikatakan bahwa negara tersebut mampu memiliki daya saing dan mampu melakukan spesialisasi terhadap produk yang dihasilkan.

Internet merupakan salah satu teknologi yang paling sering digunakan oleh manusia. Perkembangan internet yang masif membuat masyarakat dapat mengakses berbagai hal tanpa terbatas ruang dan waktu, terutama dalam hal jual beli. Internet juga dapat menjadi peluang bagi para pelaku usaha untuk memasarkan usahanya secara *online* sehingga dapat memiliki jangkauan yang sangat luas. Selain memudahkan dalam melakukan suatu kegiatan, internet juga dapat dijadikan sebagai media untuk menyalurkan ide dan kreatifitas yang ada di masyarakat.



Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

**Grafik 1.1. Jumlah Pengguna Internet Tahun 1998-2018**

Berdasarkan Grafik 1.1 Pada tahun 1998-2018 pengguna internet di Indonesia semakin meningkat. Tahun 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171.17 Juta Jiwa. Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap tahunnya masyarakat dapat dengan mudah mengakses internet dalam kehidupan sehari-harinya. Masyarakat menggunakan internet untuk bekerja, membuat hal-hal baru, ataupun hanya sekedar untuk mengisi waktu luangnya dengan melihat isu-isu yang ada di dunia. Namun, bagi para pengusaha peningkatan jumlah pengguna internet yang tinggi dapat menjadi peluang untuk memasarkan produknya secara lebih luas, terutama bagi para pelaku usaha yang berbasis internet seperti transportasi *online* dan *E-commerce*.

Memasuki era revolusi industri 4.0 yang menggabungkan teknologi dalam segala aspek produksinya seharusnya dapat menjadikan proses produksi lebih efisien dan efektif. Saat ini, keberadaan sumber daya alam dan sumber daya

manusia yang melimpah tidak dapat dijadikan suatu jaminan untuk pertumbuhan ekonomi yang berkualitas. Pertumbuhan ekonomi yang berkualitas dapat dicapai apabila suatu negara dapat mengelola sumber daya yang ada secara efektif dan efisien sehingga mampu memberikan kontribusi yang tinggi dan berkelanjutan dalam perekonomian.

Persaingan antar negara perlu diperhatikan, terutama bagi Indonesia yang merupakan negara berkembang. Dalam era persaingan global saat ini, suatu negara diuntut untuk lebih memiliki daya saing yang tinggi sehingga dapat mendorong perekonomian lebih luas. Meningkatkan daya saing dalam kancah internasional telah menjadi suatu tantangan bagi Indonesia dikarenakan Indonesia salah satu negara dengan jumlah sumber daya yang melimpah, seharusnya bisa dijadikan potensi untuk terus meningkatkan daya saing ekonomi. Namun, pada kenyataannya daya saing Indonesia masih rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Hal ini ditunjukkan oleh hasil laporan tahunan *World Competitiveness Yearbook (WCY)* selama 2009-2016.

**Tabel 1.1 Peringkat Daya Saing Indonesia di antara 5 Negara ASEAN.**

<b>Negara</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>	<b>2018</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>
Indonesia	5	5	4	4	4
Malaysia	2	2	2	2	2
Singapura	1	1	1	1	1
Thailand	3	3	3	3	3

Filipina	4	4	5	5	5
----------	---	---	---	---	---

*Sumber : World Competitiveness Yearbook, diolah.*

Pada tabel 1.1 menggambarkan peringkat daya saing Indonesia diantara 5 Negara ASEAN dari tahun 2016-2020. Pada tahun 2016-2017 Indonesia menduduki peringkat ke-5 berada pada peringkat paling bawah diantara 5 negara ASEAN lainnya. Namun, pada tahun 2018-2020 Indonesia menduduki peringkat daya saing ke-4 diantara 5 Negara ASEAN, lebih tinggi jika dibandingkan dengan Filipina, tetapi apabila dibandingkan dengan negara Singapura, Malaysia, dan Thailand Indonesia masih berada diposisi rendah. Jika dilihat lebih dalam lagi, negara-negara yang mempunyai peringkat daya saing tinggi adalah negara yang memiliki teknologi tinggi dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan perekonomian.

Persaingan global saat ini mengharuskan masyarakat untuk memiliki kreatifitas. Kreatifitas dalam perekonomian dapat menjadi alternatif guna meningkatkan pertumbuhan ekonomi berkelanjutan karena menggunakan sumber daya yang tak terbatas yaitu berupa ide dan kreatifitas. Menurut *Departement of Culture, Media and Sports (DCMS)* Inggris, industri kreatif merupakan kegiatan-kegiatan yang bersumber pada kreativitas, keterampilan dan talenta individu yang memiliki potensi untuk mewujudkan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan melalui pembuatan dan pengeksplotasian kekayaan intelektual (UNCTAD, 2008 dan Gibbon, 2011).

Perkembangan ekonomi kreatif di berbagai negara seperti China, Korea, Malaysia, Singapura, Thailand, Jepang dan Inggris telah menjadi prioritas utama. Industri kreatif di negara tersebut tidak hanya berkembang di dalam negeri saja, tetapi sudah dikenali dan digemari oleh berbagai negara lainnya, seperti Korea dengan industri musik K-Pop dan K-Drama-nya, kemudian Thailand dengan industri film-nya, serta Jepang dengan industri animasinya yang mampu menembus pasar internasional. Perkembangan industri kreatif di negara tersebut juga tidak hanya meningkatkan perekonomian dalam sektor industri kreatif saja namun juga mampu menggerakkan sektor ekonomi lainnya.

Indonesia adalah salah satu negara berkembang yang juga menjadikan ekonomi kreatif sebagai alternatif untuk mencapai tujuan pembangunan ekonomi. Kreativitas serta keahlian sebagai dasar penggerak perkembangan industri kreatif di Indonesia, mengingat bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan warisan budaya dan juga mempunyai sumber daya manusia yang cukup melimpah dapat dijadikan sebagai faktor dasar dalam perkembangan industri kreatif sehingga diharapkan mampu memiliki daya saing global. Keseriusan pemerintah Indonesia dalam mengembangkan industri kreatif ditunjukkan dengan dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) pada tahun 2015. Menurut BEKRAF terdapat 16 sub-sektor industri kreatif yaitu 1) Aplikasi dan pengembangan permainan, 2) Arsitektur 3) Desain produk 4) *Fashion* 5) Desain interior 6) Desain komunikasi visual 7) Seni pertunjukan 8) Film, animasi, dan video 9) Fotografi 10) Kriya 11) Kuliner 12) Musik 13) Periklanan 14) Penerbitan 15) Seni Rupa 16) Televisi dan Radio. Namun, dalam penelitian ini hanya terdapat 7 subsektor industri kreatif

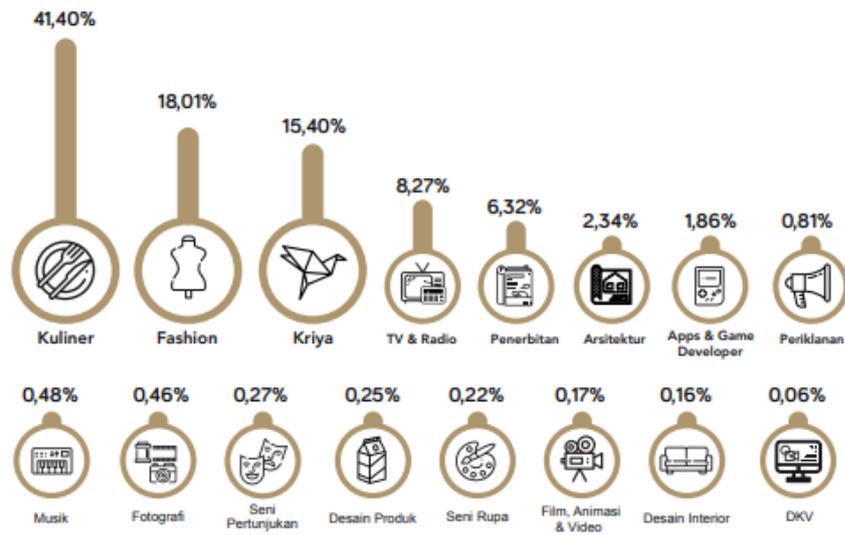
yakni 1) Aplikasi dan pengembangan permainan. 2) *Fashion*, 3) Kriya, 4) Kuliner, 5) Penerbitan, 6) Radio dan Televisi, 7) Musik. Hal ini dikarenakan data yang tersedia hanya mencakup ketujuh subsektor tersebut.



*Sumber : Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, 2018.*

### **Gambar 1.1 PDB Ekonomi Kreatif Indonesia Tahun 2015-2019.**

Berdasarkan gambar 1.1 PDB ekonomi kreatif di Indonesia pada tahun 2015 adalah sebesar Rp 852 triliun dan meningkat setiap tahunnya sampai dengan tahun 2018 PDB ekonomi kreatif mencapai Rp 1.105 triliun. Kemudian, pada tahun 2019 PDB ekonomi kreatif diproyeksikan mencapai Rp 1.211 triliun. Peningkatan PDB ekonomi kreatif di Indonesia diantaranya disebabkan oleh banyaknya industri yang bergerak dalam bidang ekonomi kreatif setiap tahunnya dan penggunaan teknologi yang semakin berkembang juga menjadi pemicu meningkatnya PDB ekonomi kreatif di Indonesia.



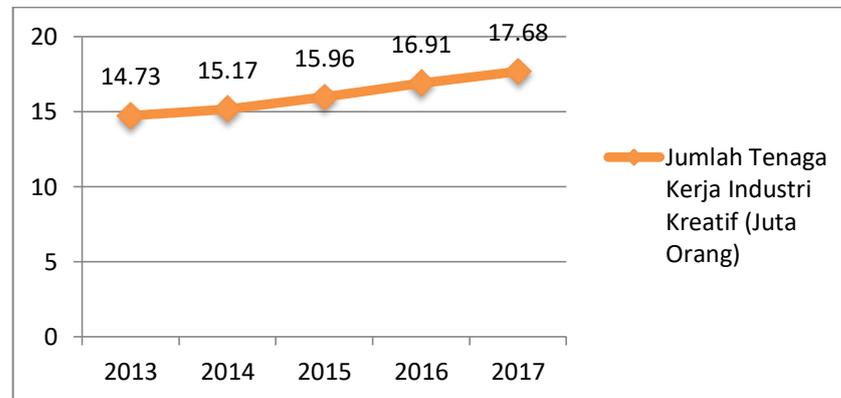
Sumber : Badan Ekonomi Kreatif, 2017.

**Gambar 1.2 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Subsektor Tahun 2016.**

Berdasarkan gambar 1.2 Pada tahun 2016 PDB ekonomi kreatif di dominasi oleh 3 subsektor industri kreatif yaitu Kuliner dengan kontribusinya sebesar 41,40%, kemudian diikuti oleh subsektor *Fashion* dengan kontribusi sebesar 18,01% dan selanjutnya yaitu subsektor Kriya dengan kontribusi sebesar 15,40%. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa industri kreatif di Indonesia memiliki potensi untuk menjadi penggerak roda perekonomian.

Selain aspek PDB pada industri kreatif, peningkatan juga terjadi pada aspek tenaga kerja di industri kreatif, hal ini dapat dilihat pada jumlah tenaga kerja industri kreatif di Indonesia tahun 2013-2017.

**Grafik 1.2 Jumlah Tenaga Kerja Dalam Sektor Industri Kreatif di Indonesia  
Tahun 2013-2017**



*Sumber : Badan Ekonomi Kreatif*

Jumlah tenaga kerja di sektor industri kreatif selama 5 tahun yaitu dari tahun 2013-2017 selalu mengalami peningkatan. Pada tahun 2016 industri kreatif mampu menyerap tenaga kerja sebanyak 16,91 juta orang atau 14,28% dari jumlah tenaga kerja nasional dan pada tahun 2017 tenaga kerja di sektor industri kreatif mengalami peningkatan menjadi 17,68 juta orang. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan industri kreatif juga memberikan solusi terhadap masalah pengangguran di Indonesia. Selain itu, peningkatan jumlah tenaga kerja juga mampu meningkatkan hasil output pada sektor industri kreatif, terlebih lagi apabila tenaga kerja yang ada memiliki tingkat produktivitas yang tinggi maka industri kreatif akan lebih besar dalam memberikan kontribusi terhadap perekonomian di Indonesia.

Selain memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian nasional, industri kreatif juga mampu menyumbang nilai ekspor sebesar 5,51%

terhadap ekspor nasional pada tahun 2012. Pada tahun 2015 nilai ekspor industri kreatif sebesar Rp19,33 M dan mengalami kenaikan pada tahun 2016 menjadi sebesar Rp19,98 M. Sub-sektor industri kreatif yang memiliki nilai ekspor terbesar pada tahun 2016 yaitu Fesyen (54,54%), Kriya (39,01%), dan Kuliner (6,31%).

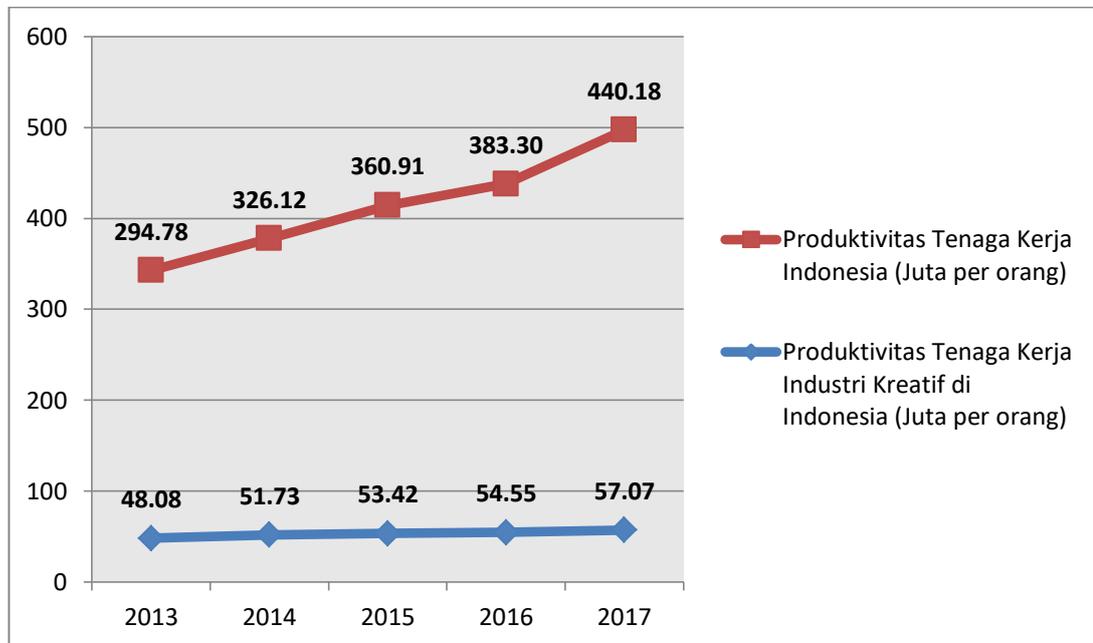
Perkembangan teknologi menjadi suatu peluang bagi masyarakat untuk lebih meningkatkan perekonomian dan membuka lapangan pekerjaan. Persaingan global yang semakin tinggi menuntut masyarakat untuk lebih kreatif dan inovatif dalam berbagai sektor, terutama dalam bidang ekonomi kreatif. Pemanfaatan teknologi dalam bidang ekonomi kreatif salah satunya adalah munculnya *Videocassette Recorder (VCR)* yang membuat sebuah inovasi baru bagi sektor film, animasi dan video. Selain itu, teknologi juga dapat menciptakan sesuatu yang baru seperti munculnya aplikasi iTunes, Spotify dan Youtube dimana aplikasi tersebut menjadi suatu media bagi para konten kreator untuk menyalurkan ide-ide kreatif nya sehingga dapat mempunyai nilai jual.

Saat ini, banyak sekali musik, video, artikel, dan konten-konten lainnya yang dipublikasikan di internet dan dengan mudah juga dapat di akses oleh masyarakat luas. Munculnya aplikasi-aplikasi game *online* dan berbagai *e-commerce* juga menjadi suatu fenomena yang berkembang dimasyarakat dan perlu diperhatikan karena bisa menjadi potensi bagi perekonomian di Indonesia dalam sektor ekonomi kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat membuat suatu perubahan dari era tradisional ke era modern, selain itu penggunaan teknologi juga perlu dibarengi oleh keahlian dari sumber daya manusia agar

penggunaan teknologi dapat meningkatkan produktifitas sehingga suatu industri dapat mempunyai nilai tambah terhadap perekonomian.

Produktivitas dari sumber daya manusia sangatlah penting bagi pertumbuhan ekonomi karena apabila suatu negara memiliki jumlah sumber daya manusia yang banyak tetapi tidak memiliki nilai tambah terhadap perekonomian maka hal tersebut tidak dapat dijadikan potensi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi. Tingginya tingkat produktivitas menyebabkan nilai output di suatu negara meningkat sehingga nantinya negara tersebut dapat memiliki kemampuan daya saing yang tinggi. Peningkatan produktivitas dapat dicapai dengan mendorong sumber daya manusia agar berkualitas dan memiliki keterampilan yang baik salah satunya melalui pendidikan. Peran pendidikan dalam meningkatkan kualitas dari sumber daya manusia juga amatlah penting, karena dengan meningkatnya pengetahuan maka sumber daya manusia akan memiliki tingkat produktivitas yang tinggi, terlebih lagi apabila sumber daya manusia ini dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi sebagai faktor pendorong lain yang bisa meningkatkan perekonomian dalam jangka panjang.

**Grafik 1.3 Produktivitas Tenaga Kerja Indonesia dan Produktivitas Tenaga Kerja Industri Kreatif di Indonesia (Juta per Orang)**



*Sumber : BPS dan BEKRAF, diolah.*

Perkembangan produktivitas tenaga kerja dalam sektor industri kreatif di Indonesia pada periode 2013-2017 selalu mengalami peningkatan. Pada tahun 2017, satu orang tenaga kerja pada industri kreatif mampu menghasilkan output sebesar 57.07 juta dan lebih besar dari tahun sebelumnya yaitu tahun 2016 dimana satu orang tenaga kerja hanya mampu menghasilkan output sebesar 54.55 juta. Namun, peningkatan produktivitas tenaga kerja industri kreatif masih kecil jika dibandingkan dengan produktivitas tenaga kerja di Indonesia. Selain itu, kontribusi produktivitas industri kreatif terhadap produktivitas di Indonesia dari tahun 2013-2017 juga mengalami penurunan, pada tahun 2013 kontribusi produktivitas industri kreatif terhadap produktivitas di Indonesia hanya sebesar

16.31%, pada tahun 2014 (15,86%), tahun 2015 (14.80%), tahun 2016 (14.23%), dan pada tahun 2017 (12.97%). Walaupun produktivitas industri kreatif mengalami peningkatan tetapi peningkatan produktivitas yang terjadi pada industri kreatif di Indonesia belumlah besar dan juga kontribusinya terhadap produktivitas Indonesia mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh tingkat teknologi yang ada di Indonesia masih sangatlah rendah ditunjukkan dengan data *IMD Digital Competitiveness Rank 2020* .

**Tabel 1.2 Peringkat Teknologi pada 5 Negara ASEAN Tahun 2020**

Negara	Peringkat Teknologi
Indonesia	4
Singapura	1
Malaysia	2
Thailand	3
Philipina	5

*Sumber : IMD Competitiveness Rank dan Global Economy, 2020*

Pada Tabel 1.2 Dapat dilihat bahwa Indonesia menduduki peringkat teknologi ke 4 diantara 5 negara di ASEAN. Indonesia menduduki peringkat teknologi paling rendah dibandingkan dengan Thailand (3), Malaysia (2) dan Singapura (1) tetapi lebih tinggi apabila dibandingkan dengan Philipina (5). Ini menggambarkan bahwa daya saing digital di Indonesia masih rendah, karena salah satu faktor fundamental dalam daya saing digital adalah teknologi.

Walaupun peningkatan yang terjadi pada produktivitas industri kreatif di Indonesia belumlah besar, tetapi ini bisa menjadi acuan bagi Indonesia untuk terus mendorong produktivitas industri kreatif dan mendorong perkembangan teknologi salah satunya melalui investasi, agar Indonesia mampu bersaing dengan negara lainnya dalam era revolusi industri 4.0 saat ini. Sejalan dengan pernyataan Todaro (1994) bahwa faktor yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi adalah akumulasi modal, jumlah penduduk dan tenaga kerja, serta kemajuan teknologi. Schumpeter (1934) juga berpendapat bahwa kemajuan teknologi dapat meningkatkan inovasi dan kreatifitas para pengusaha (Fatmawati, 2015). Sehingga bisa disimpulkan bahwa kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan ide, kreativitas dan nilai tambah salah satunya bagi industri kreatif.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan di atas mengenai perkembangan teknologi dan industri kreatif yang dapat dijadikan alternatif roda perekonomian saat ini, maka penulis ingin mengetahui apakah terjadi peningkatan produksi pada industri kreatif di Indonesia akibat adanya perkembangan teknologi, jika ada maka seberapa besar pengaruh teknologi terhadap produksi pada industri kreatif di Indonesia. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai acuan pemerintah untuk terus mendorong perkembangan industri kreatif agar lebih produktif sehingga mempunyai daya saing global. Sehubungan dengan hal tersebut, maka penyusun dalam penulisan skripsi ini mengambil judul **“Pengaruh Teknologi Terhadap Produksi Industri Kreatif di Indonesia”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang ingin penulis teliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan nilai output, jumlah tenaga kerja, modal dan teknologi pada industri kreatif di Indonesia?
2. Bagaimana pengaruh teknologi, tenaga kerja dan modal terhadap nilai output sektor industri kreatif di Indonesia?
3. Manakah variabel independen yang paling besar pengaruhnya terhadap nilai output industri kreatif di Indonesia?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perkembangan nilai output, jumlah tenaga kerja dan teknologi pada industri kreatif di Indonesia.
2. Untuk mengetahui pengaruh teknologi, tenaga kerja dan modal terhadap nilai output sektor industri kreatif di Indonesia.
3. Untuk mengetahui variabel independen yang paling besar pengaruhnya terhadap nilai output industri kreatif di Indonesia.

## **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 pengaruh teknologi terhadap produksi industri kreatif.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis/Empiris**

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