

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 *New Growth Theory*

New Growth Theory adalah sebuah teori ekonomi yang berpendapat bahwa pertumbuhan ekonomi dapat dicapai melalui inovasi, pengetahuan, dan investasi pada manusia. Dalam pandangan Paul Romer (1990), pengetahuan dianggap sebagai faktor produksi yang krusial dalam menciptakan pertumbuhan ekonomi. Romer menekankan pentingnya inovasi, penelitian, dan pengembangan teknologi, serta peningkatan pendidikan, sebagai upaya untuk meningkatkan produktivitas dan mencapai pertumbuhan jangka panjang. Berikut adalah beberapa cara di mana *New Growth Theory* mendukung peningkatan produktivitas:

1. Inovasi teknologi: *New Growth Theory* menyoroti pentingnya penelitian dan pengembangan teknologi sebagai sumber pertumbuhan ekonomi. Inovasi teknologi, seperti pengembangan mesin yang lebih efisien atau pemanfaatan teknologi informasi yang lebih canggih, dapat meningkatkan produktivitas dengan meningkatkan output yang dihasilkan per unit input.
2. Pengetahuan dan keterampilan: Investasi dalam manusia, seperti pendidikan, pelatihan, dan pengembangan keterampilan, merupakan faktor kunci dalam *New Growth Theory*. Tenaga kerja yang terdidik dan terampil memiliki kemampuan untuk menghasilkan lebih banyak output dengan lebih efisien menggunakan sumber daya yang ada.
3. Efek pengetahuan: *New Growth Theory* mencakup konsep "efek pengetahuan" di mana peningkatan pengetahuan dan inovasi memberikan dampak positif pada produktivitas dan pertumbuhan ekonomi.

4. Infrastruktur dan kebijakan publik: Investasi dalam infrastruktur fisik, seperti jaringan transportasi yang efisien, komunikasi yang baik, dan akses ke energi yang handal, dapat membantu meningkatkan produktivitas dengan mempercepat aliran barang, informasi, dan modal.

Dalam ekonomi kreatif, *New Growth Theory* menggarisbawahi betapa pentingnya inovasi dan pengetahuan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi jangka panjang. Konsep ini sangat relevan karena sektor ekonomi kreatif sangat bergantung pada ide-ide baru, kreativitas, dan inovasi sebagai faktor utama dalam menciptakan nilai ekonomi.

2.1.2 Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi yang berkaitan dengan produksi dan pemasaran barang dan jasa yang memiliki nilai estetika, artistik, atau intelektual yang tinggi. Ide ekonomi kreatif ini bertumpu pada sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif. Lahirnya konsep industri kreatif memicu minat di berbagai negara, salah satunya Indonesia, dalam mengembangkan perekonomiannya. Sebab, konsep industri kreatif yang di dalamnya termasuk industri kreatif kemungkinan besar dapat memberikan dampak signifikan bagi perekonomian suatu negara (BPS, 2017).

Industri kreatif mengandalkan ide yang dijadikan dasar untuk melahirkan produk bernilai tambah dalam melawan krisis sumber daya. Ekonomi kreatif merupakan wujud penting bagi kelestarian ekonomi dan bagi negara maju serta peluang bagi negara berkembang (Kemenparekraf, 2013). Badan Ekonomi Kreatif Indonesia mengklasifikasikan ekonomi kreatif ke dalam enam belas subsektor, yaitu:

1. **Arsitektur:** sub-sektor yang berkaitan dengan desain dan pembangunan bangunan, termasuk perumahan, gedung perkantoran, dan infrastruktur umum.
2. **Desain Interior:** sub-sektor yang berkaitan dengan perancangan tata letak dan dekorasi ruang dalam suatu bangunan.

3. Desain Komunikasi Visual: sub-sektor yang berkaitan dengan cara-cara mengomunikasikan pesan melalui media visual, seperti gambar, teks, warna, dan tata letak untuk mempengaruhi perilaku atau pandangan seseorang terhadap suatu produk atau layanan.
4. Desain Produk: sub-sektor yang berkaitan dengan keterampilan dalam desain estetika, teknologi, dan pemahaman pasar untuk menciptakan produk yang menarik dan fungsional.
5. Film, Animasi, dan Video: sub-sektor yang berkaitan dengan produksi film, animasi, dan video.
6. Fotografi: sub-sektor yang berkaitan dengan produksi foto dan layanan fotografi.
7. Kriya: sub-sektor yang berkaitan dengan pembuatan kerajinan tangan dan produk seni.
8. Kuliner: sub-sektor yang berkaitan dengan produksi dan penjualan makanan dan minuman, serta restoran dan catering.
9. Musik: sub-sektor yang berkaitan dengan produksi musik, distribusi, dan konser.
10. Fesyen: sub-sektor yang berkaitan dengan desain, produksi, dan penjualan pakaian, aksesoris, dan produk fesyen lainnya.
11. Aplikasi dan Game Developer: yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi mobile, permainan video, dan software lainnya.
12. Penerbitan: sub-sektor yang berkaitan dengan penerbitan buku, majalah, dan publikasi lainnya.
13. Periklanan: sub-sektor yang berkaitan dengan kegiatan pemasaran, iklan, dan promosi.
14. Televisi dan Radio: sub-sektor yang berkaitan dengan produksi dan penyiaran acara televisi dan radio.
15. Seni Pertunjukan: sub-sektor yang berkaitan dengan pertunjukan langsung seperti teater, musik, tari, dan seni sirkus.

16. Seni Rupa: sub-sektor yang berkaitan dengan seni visual, seperti lukisan, patung, dan instalasi.

Beberapa contoh dari sektor ekonomi kreatif termasuk seni, musik, film, televisi, penerbitan, arsitektur, mode, periklanan, dan game. Richard Florida pada bukunya yang berjudul "The Rise of the Creative Class" pada tahun 2002 mengatakan bahwa kreativitas merupakan faktor dalam pertumbuhan ekonomi juga mengidentifikasi kelas kreatif menjadi kelompok yang mengendalikan inovasi dan pertumbuhan di masyarakat.

2.1.3 Produk Domestik Bruto

Pertumbuhan ekonomi yang dijelaskan oleh Kuznets adalah peningkatan kapasitas dalam jangka panjang suatu negara dalam menyediakan berbagai barang ekonomi bagi penduduk negaranya (M. P. Todaro & S. C. Smith, 2012). Pertumbuhan ekonomi dapat dilihat dari peningkatan pendapatan nasional melalui nilai Produk Domestik Bruto (PDB) suatu negara.

Ervani (2004) menjelaskan bahwa pertumbuhan ekonomi merupakan salah satu indikator untuk analisis pembangunan ekonomi yang terjadi di suatu negara. Menurut BPS, Produk Domestik Bruto adalah jumlah dari nilai tambah atau nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu negara. PDB menggambarkan nilai tambah bruto dari jumlah barang dan jasa yang dihasilkan suatu negara dari aktivitas ekonomi dalam suatu periode tertentu.

2.1.4 Tenaga Kerja

Sumber daya manusia memainkan peran penting untuk mendukung pertumbuhan ekonomi. Karena jumlah sumber daya manusia yang besar, adanya pengoptimalan untuk memproduksi secara produktif dan efisien, dan meningkatkan jumlah output produksi (Feriyanto, 2014). Adam Smith menyatakan bahwa alokasi SDM yang efektif adalah awalan dari pertumbuhan ekonomi. Dengan kata lain, alokasi SDM yang efektif merupakan syarat perlu untuk peningkatan pertumbuhan ekonomi (Ismail, 2012).

Menurut UU Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, tenaga kerja ialah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan/atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat.

Tenaga kerja memainkan peran penting dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif. Sektor ini mencakup berbagai industri seperti seni, musik, film, televisi, penerbitan, arsitektur, mode, periklanan, dan game. Setiap industri memiliki kebutuhan khusus terhadap tenaga kerja dengan keterampilan dan kemampuan yang berbeda.

Sebagai sektor yang sangat bergantung pada kreativitas dan inovasi, jam kerja dalam sektor ekonomi kreatif sering kali tidak mengikuti pola jam kerja tradisional yang terstruktur. Namun dalam menghadapi jam kerja berlebih, penting bagi perusahaan dan individu dalam sektor ekonomi kreatif untuk mencari solusi yang seimbang. Ini termasuk mempertimbangkan kebutuhan kreativitas dan inovasi, menghormati kesejahteraan dan keseimbangan kerja-hidup karyawan, dan mengimplementasikan regulasi dan kebijakan yang sesuai untuk melindungi hak dan kesejahteraan tenaga kerja.

Jam kerja berlebih dalam konteks Indonesia didefinisikan berdasarkan ambang batas 48 jam per minggu seperti dinyatakan pada Konvensi ILO No. 1 dan No. 30. Pada awalnya jam kerja berlebih dianggap sebagai upaya untuk meningkatkan produktivitas dan mencapai hasil yang lebih baik. Namun, jika terjadi secara berlebihan dan tanpa adanya perhatian terhadap keseimbangan kerja-hidup, jam kerja berlebih dapat menyebabkan penurunan produktivitas, peningkatan kesalahan, dan penurunan kualitas kerja.

2.1.5 Ekspor

Menurut Sukirno (2013), ekspor diartikan dengan penjualan dan pengiriman barang dari dalam negeri ke negara lain, sehingga ekspor ekonomi kreatif dapat diartikan kegiatan mengirimkan produk atau jasa dari sektor ekonomi kreatif dari satu negara ke negara lain. UNCTAD (2018) menunjukkan bahwa ekonomi kreatif dapat menjadi sumber pertumbuhan

ekonomi dan lapangan kerja yang penting di negara-negara berkembang, dan perdagangan dapat membantu sektor ekonomi kreatif berkembang lebih lanjut.

Ekspor ekonomi kreatif dapat menjadi sumber pertumbuhan ekonomi yang penting bagi negara-negara yang memiliki sektor ekonomi kreatif yang berkembang. Ekspor ekonomi kreatif dapat membantu meningkatkan devisa negara dan lapangan kerja di sektor kreatif. Selain itu, ekspor ekonomi kreatif dapat membantu memperkenalkan budaya dan produk kreatif suatu negara ke pasar internasional, sehingga meningkatkan citra dan reputasi negara tersebut di mata dunia.

Menurut Anisah Baharuddin, Amin Mahir Abdullah, dan Mohd Ridwan Abd Razak di dalam bukunya yang berjudul "*Creative Economy Export Performance: A Comparative Study of the ASEAN-5 Countries*" pada tahun 2019, Indonesia memiliki kinerja ekspor ekonomi kreatif yang paling tinggi, diikuti oleh Thailand, Malaysia, Filipina, dan Vietnam. Beberapa contoh produk dan jasa dari sektor ekonomi kreatif yang dapat diekspor oleh sektor ekonomi kreatif antara lain film, musik, permainan video, desain fashion, arsitektur, seni rupa, dan produk-produk digital. Untuk meningkatkan ekspor ekonomi kreatif, diperlukan dukungan dari pemerintah dan lembaga terkait, termasuk dalam hal pemberian pelatihan, pembiayaan, perbaikan infrastruktur, pengembangan pasar dan akses ke pasar internasional, serta peningkatan kualitas dan inovasi produk dan jasa kreatif.

2.1.6 Investasi

Menurut *new growth theory*, investasi merupakan salah satu pendorong pertumbuhan dan pembangunan ekonomi yang penting (Arsyad,2015). Solow dan Swan, berfokus pada pengetahuan tentang bagaimana pertumbuhan populasi, akumulasi modal, perkembangan teknologi dan produksi terkait dalam perekonomian. Investasi ditujukan untuk peningkatan kapasitas produksi dalam perekonomian (Sukirno, 2013). Menurut Sudarsono (2007) investasi diartikan sebagai penanaman modal untuk aktiva-aktiva produksi dan aktiva tetap lain.

Penanaman modal terbagi menjadi dua, yaitu Penanaman Modal Dalam Negeri (PMDN) yang merupakan suatu upaya untuk meningkatkan modal dalam pembangunan ekonomi yang berasal dari pemerintah/swasta dalam negeri dan Penanaman Modal Asing (PMA) yang merupakan suatu upaya untuk meningkatkan modal dalam pembangunan ekonomi yang berasal dari investor asing. Dengan adanya investasi maka kapasitas produksi meningkat, yang pada akhirnya meningkatkan produksi dan pada akhirnya meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Berinvestasi di industri kreatif mendapatkan banyak peluang dan potensi untuk keuntungan yang tinggi.

Investasi yang dilakukan dapat mempengaruhi penggunaan bahan baku dan ketersediaannya. Bahan baku sendiri adalah komponen atau materi mentah yang digunakan dalam proses produksi untuk mengubahnya menjadi barang jadi. Bahan baku biasanya dibeli dari pihak ketiga dan dianggap sebagai biaya operasional.

2.1.7 Kemajuan Teknologi

Martono (2012) mengatakan bahwa teknologi dapat dimaksud sebagai pengetahuan mengenai bagaimana membuat sesuatu dan bagaimana melakukan sesuatu, yang artinya kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dan menghasilkan nilai yang tinggi, baik nilai manfaat maupun nilai jualnya. Dalam Mankiw (2006), menurut model Solow kemajuan teknologi dijadikan sebagai variabel eksogen tertentu dan dapat menunjukkan bagaimana variabel tersebut berhubungan pada proses pertumbuhan dengan variabel lainnya. Kemajuan teknologi dapat meningkatkan masyarakat untuk berproduksi. Dalam kemajuan teknologi fungsi produksi didefinisikan dengan faktor produksi seperti bahan baku (K) dan total tenaga kerja (L) dengan total output (Y).

Analisis nilai TFP dapat dihitung dengan menggunakan Cobb-Douglas (Suparyati 1999), yaitu:

$$Y = AL^{\alpha}K^{\beta}$$

Untuk keperluan perhitungan TFP, maka dilakukan transformasi logaritma terhadap fungsi produksi Cobb-Douglas, sebagai berikut:

$$\ln Y_{it} = \beta_0 + \beta_1 \ln L_{it} + \beta_2 \ln K_{it} + e_{it}$$

Keterangan:

Y	= <i>Output</i> (Rupiah)
K	= Bahan baku (Rupiah)
L	= <i>Labor</i> (Orang)
β_0	= Konstanta
β_n	= Koefisien masing-masing variabel bebas
e	= <i>Error</i>
i	= 16 subsektor ekonomi kreatif
t	= Periode waktu (tahun 2016-2020)

Harold O. Fried, C. A. Knox Lovell, dan Shelton S. Schmidt, 2008 di dalam bukunya yang berjudul "*The Measurement of Productive Efficiency and Productivity Growth*" mengemukakan bahwa solow residual dapat digunakan sebagai indikator untuk mengukur *Total Factor Productivity* (TFP) atau produktivitas total faktor. TFP menggambarkan sejauh mana pertumbuhan ekonomi yang tidak dapat dijelaskan oleh pertumbuhan input faktor produksi seperti tenaga kerja dan bahan baku. Dalam konteks ekonomi kreatif, TFP dapat menjadi indikator penting dalam mengukur efisiensi dan produktivitas sektor ekonomi kreatif. Dengan meningkatnya TFP, sektor ekonomi kreatif dapat menghasilkan output yang lebih besar dengan menggunakan jumlah input produksi yang lebih sedikit.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	H. D Julius, Choi Wongyu, Juanim, R. Dwisanti, A. Pranisa : 2019 <i>“Measuring labour contributions in the creation of added value in creative industries”</i>	Untuk menganalisis fungsi produksi yang menggambarkan hubungan antara nilai tambah subsektor industri kreatif dan inputnya yaitu tenaga kerja dan kapital di Indonesia.	Perkembangan nilai tambah tertinggi terdapat pada industri makanan dan minuman serta industri pakaian jadi. Pengaruh kapital tidak signifikan terhadap nilai tambah di industri kreatif dan pengaruh tenaga kerja yang signifikan terhadap nilai tambah industri kreatif di Indonesia. Kreativitas tenaga kerja menentukan nilai tambah dalam industri kreatif.	Pengolahan data dari variabel-variabel penelitian ini dilakukan dari perolehan data 28.354 perusahaan di sepuluh kota kreatif di Indonesia.	Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai tambah industri kreatif di Indonesia dan variabel bebasnya adalah tenaga kerja dan kapital.
2.	H. D Julius, Choi Wongyu, R. Santy : 2018 <i>“Creative Industry, Creative City, and Creativity Spillover in Indonesia”</i>	Untuk menganalisis bukti awal terjadinya <i>knowledge spillover</i> 16 subsektor ekonomi yang masuk dalam industri kreatif dan 10 kota dikategorikan sebagai kota kreatif di Indonesia.	Adanya limpahan kreativitas melalui pendidikan dan migrasi sebagai saluran dalam industri kreatif kota kreatif di Indonesia.	Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi literatur dan kondisi empiris industri kreatif di kota-kota kreatif di Indonesia.	Salah satu data yang digunakan merupakan nilai produksi 16 subsektor industri kreatif di Indonesia serta kontribusi ekspor ekonomi kreatif di Indonesia.
3.	M. Burhanudina, Wiwiek Rindayatib, Lukytawati Anggraeni : 2020 <i>“Analysis of Creative</i>	Untuk mengidentifikasi keunggulan subsektor ekonomi kreatif di Indonesia dan analisa faktor-faktor yang mempengaruhi	Penelitian ini menunjukkan subsektor ekonomi kreatif kerajinan, <i>fashion</i> dan kuliner merupakan subsektor yang relatif memiliki keunggulan dibandingkan	Dalam penelitian ini meneliti pengaruh upah, tingkat pendidikan, dan hak kekayaan intelektual	Pemilihan model regresi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis regresi data

	<i>Industries Development in Indonesia</i>	PDB sektor ekonomi kreatif di Indonesia.	subsektor lainnya sehingga memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap PDB industri kreatif. Determinan PDB ekonomi kreatif menunjukkan bahwa jumlah tenaga kerja, upah, dan hak paten dapat meningkatkan pertumbuhan PDB industri kreatif.	melalui paten, terhadap PDB industri kreatif di Indonesia. Penelitian ini menggunakan <i>Klassen Typology</i> dalam Analisis tipologi identifikasi gambaran pola dan struktur pertumbuhan subsektor industri kreatif.	panel yang dilakukan dengan menggunakan uji estimasi. penelitian juga menggunakan beberapa indikator diantaranya pengaruh tenaga kerja dan investasi terhadap PDB ekonomi kreatif.
4.	Tri Agustiawan, Surryanto Djoko Waluyo, Haetami: 2020 “Pengaruh Produktivitas, Tenaga Kerja, dan Volume Usaha Terhadap Ekonomi Kreatif Guna Meningkatkan Ketahanan Ekonomi”	Untuk menganalisis pengaruh Produktivitas melalui <i>Total Factor Productivity</i> , Tenaga Kerja, Volume Usaha terhadap Ekonomi Kreatif Indonesia	Hasil dari penelitian ini menunjukkan jumlah usaha industri kreatif berpengaruh negatif tetapi tidak signifikan dengan nilai koefisien sebesar 0,002 dan probabilitas 0,05 terhadap PDB ekonomi kreatif, tenaga kerja dan TFP berpengaruh positif signifikan dengan nilai koefisien sebesar 1,09 dan 0,33 terhadap PDB ekonomi kreatif.	Data yang digunakan pada penelitian ini baik data variabel terikat maupun variabel bebas merupakan data sekunder dari tahun 2010 sampai 2018.	Persamaan dari penelitian ini berupa objek yang diteliti adalah Pertumbuhan ekonomi kreatif dengan beberapa variabel bebas yang serupa, diantaranya tenaga kerja, produktifitas melalui TFP.
5.	Salwa Fadhillah Haya, Khairina Tambunan: 2022 “Pengaruh Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif dan Ekspor Produk Ekonomi Kreatif Terhadap	Untuk menganalisis pengaruh tenaga kerja ekonomi kreatif dan ekspor produk ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia di Provinsi Sumatera Utara.	Hasil penelitian menunjukan bahwa tenaga kerja dan ekspor komoditi dari sektor ekonomi kreatif berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia.	Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini dari tahun 2011 hingga 2018 yang diperoleh melalui Disnakertrans dan BPS Provinsi Sumatera Utara.	Perhitungan dalam penelitian ini menggunakan analisis data panel untuk menghitung pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

	Pertumbuhan Ekonomi Indonesia”				
6.	Widodo Widiyanto: 2019 “ Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia”	Untuk menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan semua variabel berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia. Secara parsial, hasil penelitian menunjukkan bahwa tenaga kerja serta kemajuan teknologi memiliki pengaruh signifikan positif terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif Indonesia sementara tingkat pendidikan pekerja ekonomi kreatif memiliki pengaruh signifikan negatif.	Subsektor dari ekonomi kreatif yang digunakan dalam penelitian ini hanya sebanyak 14 subsektor dan jangka waktunya dari tahun 2011 hingga 2018.	Pengaruh variabel bebas yaitu tenaga kerja, tingkat pendidikan pekerja, dan kemajuan teknologi melalui TFP terhadap objek penelitian.
7.	Nandha Rizki Awalia, Sri Mulatsih, Dominicus Savio Priyarsono : 2013 “ Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto, dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia”	Untuk mendalami kemajuan teknologi yang diukur dengan pertumbuhan <i>total factor productivity</i> (TFP) industri kreatif di Indonesia, menganalisis bagaimana faktor eksternal mempengaruhi PDB industri kreatif (pendidikan, pertumbuhan TFP, jumlah perusahaan, jumlah tenaga kerja, dan kebijakan pemerintah), dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertumbuhan TFP negatif terjadi di 4 subsektor industri kreatif: arsitektur, permainan interaktif, program komputer, dan penelitian dan pengembangan, faktor-faktor yang mempengaruhi PDB industri kreatif secara positif: pendidikan, pertumbuhan TFP, jumlah tenaga kerja, dan kebijakan pemerintah, serta terdapat kausalitas dua arah antara PDB dan ekspor industri kreatif.	Metode deskriptif yang menjelaskan 14 subsektor ekonomi kreatif terhadap perekonomian Indonesia.	Metode penelitian dari penelitian ini menggunakan regresi data panel. Meneliti pengaruh teknologi dalam produktivitas dan ekspor terhadap PDB ekonomi kreatif Indonesia.

		menganalisis hubungan kausalitas antara PDB dengan ekspor industri kreatif.			
8.	Anisah Citra Rakhadita, P.S. Prabowo: 2018 “Pengaruh Tenaga Kerja dan Investasi Terhadap PDRB Subsektor Ekonomi Kreatif Kota Surabaya”	Untuk mencari jawaban dari permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surabaya melalui tenaga kerja dan investasi sektor ekonomi kreatif.	Hasil dari penelitian ini yaitu tenaga kerja berpengaruh secara terhadap subsektor ekonomi kreatif, dan variabel investasi juga menunjukkan pengaruh terhadap PDRB ekonomi kreatif Kota Surabaya.	Jangkauan wilayah penelitian yang digunakan adalah Kota Surabaya sehingga variabel terikatnya merupakan Produk Domestik Regional Bruto Kota Surabaya periode 2011-2019.	Melihat pengaruh tenaga kerja dan investasi terhadap objek penelitian.

2.3 Kerangka Pemikiran

2.3.1 Pengaruh Tenaga Kerja terhadap PDB Ekonomi Kreatif

Pertumbuhan ekonomi yang ditandai dengan peningkatan PDB tentunya dapat berdasarkan dari pengaruh faktor produksi yang di dalamnya termasuk sumber daya manusia (SDM). Dengan meningkatnya jumlah penduduk yang bekerja di sektor ekonomi kreatif maka akan memaksimalkan juga peningkatan produksi sehingga terjadinya peningkatan output. Tenaga kerja yang produktif dan efisien dapat memberi nilai tambah pada produksi dan menghasilkan PDB yang lebih tinggi. Karena jumlah sumber daya manusia yang besar, adanya pengoptimalan untuk berproduksi secara produktif dan efisien, dan meningkatkan jumlah output produksi (Feriyanto, 2014)

Semakin banyak jumlah tenaga kerja yang terlibat dalam subsektor ekonomi kreatif, maka semakin besar kontribusi subsektor tersebut terhadap PDB secara keseluruhan (John

Howkins, 2001). Pengaruh tenaga kerja terhadap PDB ekonomi kreatif dapat bervariasi menurut subsektor. Terdapat beberapa subsektor yang cenderung lebih bergantung pada tenaga kerja berketerampilan tinggi, sementara subsektor lainnya yang mengandalkan teknologi dan digital, lebih banyak menggunakan teknologi dan kurang bergantung pada tenaga kerja.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Horas Djulius, Choi Wongyu, Juanim, Raeni Dwisanty, dan Alfath Prannisa (2020) menunjukkan bahwa tenaga kerja berpengaruh signifikan dan berperan penting terhadap nilai tambah industri kreatif di Indonesia.

2.3.2 Pengaruh Ekspor terhadap PDB Ekonomi Kreatif

Ekspor dapat meningkatkan pendapatan dan laba bagi pelaku usaha di sektor ekonomi kreatif. Dengan meningkatkan penjualan produk atau jasa mereka di pasar internasional, pelaku usaha dapat meningkatkan pendapatan dan mendorong pertumbuhan sektor ekonomi kreatif secara keseluruhan (Mahyus Ekananda, 2009). Tidak semua subsektor dari sektor ekonomi kreatif berorientasi ekspor. Ekspor dapat memperkuat citra dan reputasi produk atau jasa dari sektor ekonomi kreatif suatu negara di pasar internasional (Astuti & Ayuningtyas, 2018).

Ekspor adalah salah satu sumber devisa yang dibutuhkan oleh negara yang perekonomiannya bersifat terbuka, karena kegiatan ekspor memberikan peningkatan jumlah produksi yang mendorong pertumbuhan ekonomi sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi dan stabilitas perekonomian negara (Triyawan, A & Novitasari, A. S, 2020). Dengan meningkatnya jumlah produksi untuk penjualan produk di pasar internasional maka meningkat pula jumlah nilai tambah atas barang dan jasa yang dihasilkan.

Selain itu hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Salwa Fadhillah Haya dan Khairina Tambunan (2022) membuktikan bahwa ekspor produk ekonomi kreatif berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia melalui nilai tambah (PDB).

2.3.3 Pengaruh Investasi terhadap PDB

Investasi dapat membantu meningkatkan kapasitas produksi dan inovasi ekonomi, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi (Fauzi Hidayat, 2017). Dalam jangka panjang, pertumbuhan sektor ekonomi kreatif dapat berkontribusi pada peningkatan PDB ekonomi kreatif secara keseluruhan. Sumber daya modal termasuk ke dalam salah satu faktor produksi. Penanaman modal ini digunakan untuk menghasilkan produk-produk ekonomi kreatif. Dan dengan bertambahnya penanaman modal yang ditanam maka meningkatnya produktivitas faktor produksi dan implikasinya adalah bertambahnya nilai tambah atau PDB yang diperoleh dari produktivitas. Investasi dapat membantu mendorong inovasi dan pengembangan teknologi (Prathama, 2008).

Penelitian sebelumnya terkait pengaruh investasi terhadap PDB sektor ekonomi kreatif dilakukan oleh Anisah Citra Rakhadita, P.S. Prabowo (2018) yang menunjukkan bahwa investasi pengaruh signifikan serta positif terhadap nilai tambah ekonomi kreatif di Kota Surabaya.

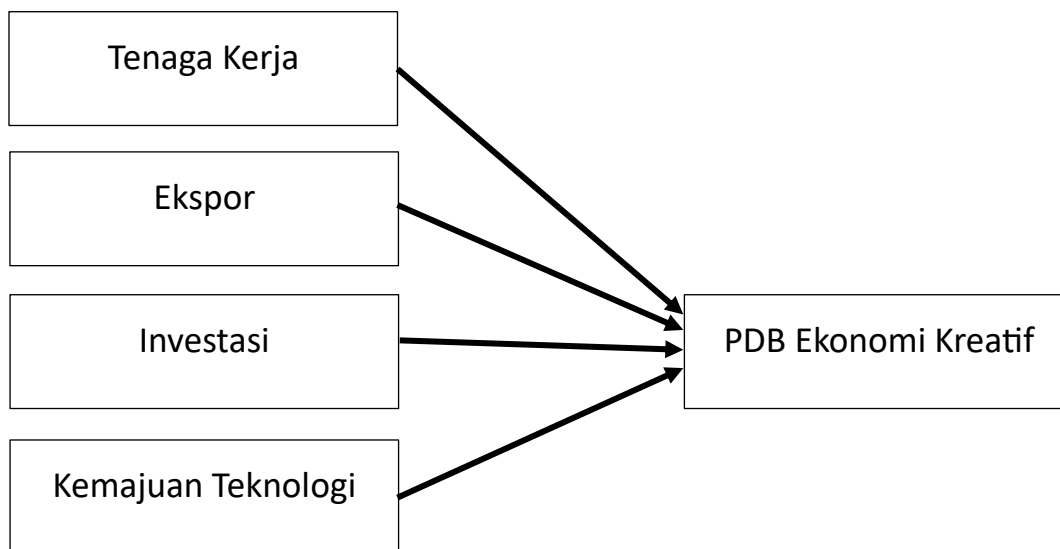
2.3.4 Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap PDB Ekonomi Kreatif

TFP adalah sebuah indikator yang mengukur seberapa efisien suatu sektor atau industri menggunakan sumber daya yang tersedia untuk menghasilkan output (Martono, 2012). Case & Fair (2007) mengatakan bahwa produktivitas input juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor termasuk kemajuan teknologi. TFP adalah faktor lain yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi selain tenaga kerja dan investasi. TFP merupakan ukuran dari produktivitas faktor produksi yang tidak dapat diketahui apakah berasal dari faktor tenaga kerja atau kapital (Romer, 1986). Semakin tinggi TFP, semakin efisien suatu sektor atau industri dalam menghasilkan output. TFP dapat meningkatkan efisiensi dari penggunaan sumber daya dengan

meningkatkan kapasitas produksi dan inovasi dan mendorong pertumbuhan PDB ekonomi kreatif.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Nandha Rizki Awalia, Sri Mulatsih, dan Dominicus Savio Priyarsono (2013) menunjukkan bahwa TFP yang merupakan hasil dari kemajuan teknologi dari faktor-faktor produksi berpengaruh terhadap PDB ekonomi kreatif.

Kerangka pemikiran yang telah diuraikan dapat disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah pernyataan, yang dirumuskan sebelum penelitian dilakukan yang menghubungkan dua atau lebih variabel yang diteliti. Hipotesis yang digunakan bersifat sementara yang kebenarannya masih harus dibuktikan. Hipotesis pada penelitian ini adalah:

1. Diduga bahwa tenaga kerja berpengaruh positif terhadap PDB sektor ekonomi kreatif
2. Diduga bahwa ekspor berpengaruh positif terhadap PDB sektor ekonomi kreatif
3. Diduga bahwa investasi berpengaruh positif terhadap PDB sektor ekonomi kreatif
4. Diduga bahwa kemajuan teknologi berpengaruh positif terhadap PDB sektor ekonomi kreatif