

potensi besar untuk dikembangkan sebagai social enterprise di berbagai daerah di Indonesia. Potensi produk unik yang dapat digali dan dikembangkan dengan sentuhan kreativitas dan teknologi yang dimiliki oleh setiap daerah. Peluang untuk menjadi kota kreatif dimiliki oleh kota-kota di Indonesia, dengan kekhasan budayanya. Pengembangan ekraf dapat dilakukan seiring dengan pengembangan wisata. Ruang kreatif alami yang dimiliki oleh kota-kota wisata seperti Yogyakarta, Bandung, dan Lombok, dapat dimanfaatkan untuk melahirkan ide-ide kreatif baru. Potensi ekraf telah mendapat pengakuan dan pengembangan yang positif di berbagai negara. Diprediksi bahwa industri masa depan adalah industri kreatif yang dikenal sebagai industri gelombang keempat, dengan fokus pada ide dan gagasan kreatif. Salah satu contoh keberhasilan dalam mengembangkan ekraf sebagai sumber ekonomi alternatif adalah Korea Selatan. Negara ini menjadi kontributor terbesar kedua di sektor ekraf dan fokus pada pengembangan industri kreatif berbasis teknologi seperti audiovisual, film, animasi, televisi, dan video game. Keberhasilan Korea Selatan dalam mengembangkan ekraf sejak tahun 1990-an melalui Korean Wave (Hallyu) yang mendunia melalui K-Pop dan serial TV, membantu negara ini mencapai status sebagai salah satu negara dengan pertumbuhan ekonomi tercepat di antara anggota OECD. Namun, Korea Selatan kemudian mengalami stagnasi ekonomi dan kesenjangan pendapatan yang semakin besar. Hal ini mendorong Presiden Park Geun-hye pada tahun 2013 untuk memperkenalkan rencana menjadikan ekraf sebagai tulang punggung ekonomi Korea Selatan. Kebijakan "The Plan for Creative Economy-Measures to Create The Ecosystem for Creative Economy" diluncurkan pada tahun 2013 dengan 3 tujuan utama dan 6 strategi. Pemerintah Korea Selatan mengalokasikan dana 176 juta dolar untuk membantu startup dan 300 miliar Won untuk akuisisi dan merger perusahaan. The Korean Broadcasting Commission memainkan peran penting dalam memberikan dukungan untuk produksi acara televisi. Tingginya tingkat penggunaan alat audio-visual seperti VCR dan DVD di Korea Selatan mendorong industri film dan televisi, yang menghasilkan kontribusi 7.549 miliar Won untuk PDB Korea Selatan tahun 2011, 67.600 pekerjaan dan pemasukan pajak sebesar 3.752 miliar Won.

Indonesia mengakui pentingnya mengurangi ketergantungan ekonominya pada industri eksploitatif fisik. Sebagai gantinya, negara ini menekankan peralihan ke industri kreatif, yang menitikberatkan kepada pembuatan barang dan jasa dengan memanfaatkan keahlian, bakat, dan kreativitas sebagai aset intelektual utama. Industri kreatif ini memiliki harapan untuk bangkit, bersaing, dan meraih keunggulan dalam ekonomi global. Ekraf dianggap dapat mengatasi masalah dasar jangka pendek dan menengah, yaitu (1) pertumbuhan ekonomi yang relatif rendah setelah krisis (rata-rata hanya 4,5% per tahun), (2) tingkat pengangguran yang terus meningkat (9-10%), tingkat kemiskinan yang terus meningkat (16-17%), dan (4) kurangnya daya saing industri di Indonesia. Selain itu, dipercaya bahwa ekraf dapat secara signifikan meningkatkan ekonomi negara. Selain itu, terutama saat sektor ekonomi lainnya mengalami penurunan, ekraf diharapkan dapat menjadi sumber energi alternatif untuk mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Namun, pengembangan ekraf sebagai sumber ekonomi baru masih menghadapi banyak tantangan. Kementerian Perdagangan menyatakan bahwa pengembangan ekraf di Indonesia menghadapi 5 (lima) masalah utama. Kelima masalah utama adalah sebagai berikut: jumlah dan kualitas sumber daya manusia yang digunakan oleh pelaku ekraf; lingkungan yang mendukung untuk memulai dan menjalankan usaha di bidang ini; pengakuan dan penghargaan terhadap individu kreatif serta karya mereka; kemajuan teknologi informasi dan komunikasi; dan sumber daya pembiayaan yang menyediakan dukungan untuk pelaku ekraf.

Menyadari potensi besar ekraf dalam mendorong pertumbuhan ekonomi nasional, secara resmi pemerintah Indonesia menggulirkan program pengembangan ekraf melalui Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009. Instruksi ini mewajibkan beberapa kementerian/lembaga dan seluruh pemerintah daerah (provinsi dan kabupaten/kota) agar aktif terlibat dalam program ini. Langkah strategis selanjutnya dilakukan pada tahun 2015 dengan pembentukan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) melalui Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015. BEKRAF dibentuk dengan tujuan untuk memimpin dan mengkoordinasikan pengembangan ekraf di seluruh Indonesia. Komitmen kuat pemerintah ini menunjukkan bahwa ekraf menjadi prioritas baru dalam strategi pembangunan ekonomi nasional. Dengan dukungan dan sinergi dari berbagai pihak, diharapkan

ekraf dapat berkembang pesat dan memberikan kontribusi signifikan bagi kesejahteraan masyarakat. Selain itu, telah dikeluarkan Peraturan Nomor 72 Tahun 2015 yang mengubah Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, yang mengklasifikasikan kembali subsektor industri kreatif dari 15 subsektor menjadi 16 subsektor. Subsektor tersebut mencakup bidang kuliner, arsitektur, desain produk, desain interior, desain grafis, film, animasi dan video, musik, fesyen, seni pertunjukan, games dan aplikasi, kriya, radio dan televisi, seni rupa, periklanan, fotografi, serta penerbitan dan pemerintah Indonesia telah mengembangkan undang-undang dan peraturan khusus terkait ekonomi kreatif, seperti Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif dan Peraturan Presiden Nomor 92 Tahun 2011 tentang Pendirian Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Saat ini, Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) adalah satu-satunya undang-undang yang sering dikaitkan dengan ekraf, meskipun cakupannya sebenarnya bisa lebih besar. Indonesia belum memiliki undang-undang khusus untuk ekraf yang merinci definisi, struktur, strategi pengembangan, dan pengelolaan sumber daya kreatif. Undang-undang ini juga akan mengatur aspek lain di luar HAKI, seperti skema pembiayaan dari investor domestik maupun asing. Untuk melindungi industri kreatif, masih ada banyak undang-undang yang dapat dibuat. Contohnya termasuk pembatasan jumlah film asing yang diputar di bioskop, penggunaan merek lokal di acara berskala besar, standar upah minimum, pinjaman modal bagi usaha kecil dan menengah, dan pajak berikut tunjangan bagi pekerja kreatif freelance, dikarenakan aturan-aturan tersebut belum ada yang menyebabkan tidak adanya percepatan dan perlindungan dari fluktuasi ekonomi bagi para pelaku di lingkungan ekraf langkah besar masyarakat ekonomi Indonesia untuk berevolusi dari Industri fisik ke industri kreatif tergolong belum memiliki jalan yang mulus dan laju cepat.

Oleh karena itu dalam jurnal ini, kami akan mengkaji perkembangan dan peralihan ekonomi Indonesia dari yang tadinya fokus pada industri fisik menjadi fokus pada industri kreatif. Kami akan menjelaskan fakta mengenai ekraf di Indonesia, serta menyajikan analisis strategi pengembangan ekraf dan menyajikan tinjauan mengenai kesempatan dan peluang ekraf di Indonesia.

2. Kajian Pustaka

2.1 Ekonomi Kreatif

Konsep ekonomi yang menggabungkan kreativitas dan data yang bersumber dari gagasan, ide, dan pengetahuan merupakan ekonomi kreatif. Faktor produksi penting dalam ekraf yaitu sumber daya manusia. Ridzal dan Hasan (2019) menyatakan bahwa ekraf mengkombinasikan kreativitas dan informasi untuk menciptakan nilai ekonomis. Menurut Purnomo (2016), ekraf menjadi pandangan yang berfokus pada pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dengan mengandalkan daya cipta. Konsep ini memanfaatkan materi yang tidak hanya dapat diperbarui, tetapi juga tak terukur, seperti ide, gagasan, bakat, dan daya cipta. Dalam ekraf, manfaat ekonomis dari barang atau jasa bukan hanya diukur dari bahan baku industri, melainkan oleh kreativitas dan inovasi, terutama dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Menurut Inpres No. 6 Tahun 2009, ekraf adalah kegiatan ekonomi yang bertumpu pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu, serta berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat.

2.2 Industri

Menurut George T. Renner (2004), industri mencakup segala aktivitas individu dalam bidang ekonomi yang bersifat berdaya guna, yakni menciptakan barang dan pendapatan. Sedangkan menurut I Made Sandi (2002), industri merujuk pada kegiatan yang berfokus pada produksi barang jadi dengan menggunakan bahan baku atau bahan mentah, melalui proses pengolahan dalam skala besar. Tujuannya adalah agar barang yang dihasilkan bisa diperoleh dengan biaya yang rendah, tetapi tetap dengan mempertahankan kualitas yang tinggi.

2.3 Industri Kreatif

Hasanah (2015) mendeskripsikan industri kreatif sebagai konsep "New Age" yang menyoroti pentingnya pengetahuan dan kreativitas, di mana ide serta pengetahuan manusia dianggap sebagai faktor produksi utama. Di sisi lain, Kajian Pemetaan Industri Kreatif (2007) dari Kementerian

Perdagangan Republik Indonesia mengartikan industri kreatif sebagai kegiatan ekonomi yang didasari pada kreativitas individu.

Industri kreatif merupakan proses menghasilkan nilai tambah melalui pemanfaatan kekayaan intelektual yang terdiri dari kreativitas, keahlian, dan bakat individu, yang kemudian diubah menjadi produk yang bisa dipasarkan untuk meningkatkan kesejahteraan para pelaku industri dan semua yang terlibat di dalamnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Presiden Indonesia Nomor 28 Tahun 2008 tentang Kebijakan Industri Nasional. Ananda dan Susilowati (2018) menambahkan bahwa ekraf menjadi industri yang didasarkan pada bakat, keterampilan, dan kreativitas sebagai elemen inti bagi setiap individu. Simatupang (2007) juga menyatakan bahwa industri kreatif adalah industri yang mengandalkan talenta, keterampilan, dan kreativitas yang menjadi unsur dasar bagi tiap-tiap orang.

Industri kreatif bergantung pada kreativitas, keterampilan, dan kemampuan individu. Unsur-unsur ini memiliki potensi untuk meningkatkan kesejahteraan dengan memanfaatkan eksploitasi intelektual. Selain itu, mereka merupakan komponen penting dalam industri kreatif yang terus berkembang di era teknologi dan inovasi.

Menteri Koordinator Bidang Perekonomian, Airlangga Hartarto, dalam siaran pers tahun 2021, menyatakan industri kreatif adalah satu dari sekian banyaknya lingkup yang bisa menjadi basis evolusi perekonomian Indonesia. Beliau menegaskan bahwa potensi pasar yang besar, didukung oleh populasi yang signifikan dan stabilitas ekonomi, perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Industri kreatif dapat memberikan kontribusi positif bagi perekonomian, termasuk melalui penciptaan nilai tambah, pembukaan lapangan kerja, peluang bisnis, dan keterkaitan antar sektor (Aysa, 2020).

2.4 Industri Kasar

Industri kasar mengacu pada sektor-sektor yang memproduksi barang-barang yang tingkat pengerjaannya relatif sederhana dan memiliki nilai tambah yang rendah. Contoh umum dari industri kasar meliputi pertanian, perkebunan, perikanan, dan peternakan sektor-sektor yang berfokus pada produksi bahan mentah atau produk dasar.

Dalam ranah ekraf, industri kasar bisa mencakup aktivitas yang menghasilkan barang-barang dengan sedikit elemen kreatif atau desain, serta hanya menambahkan nilai minimal dalam proses produksinya. Misalnya, ini bisa mencakup produksi bahan mentah untuk seni atau kerajinan tangan, di mana proses pengolahannya lebih sederhana dan tidak memerlukan keterampilan kreatif yang tinggi.

Dengan perkembangan ekraf, industri kasar dapat memainkan peran sebagai penyedia bahan mentah yang nantinya akan diolah menjadi produk bernilai tambah lebih tinggi melalui proses kreatif. Dengan demikian, industri kasar dalam ekraf bisa menjadi bagian awal dari rantai produksi yang memasok bahan mentah bagi industri kreatif lainnya, memungkinkan nilai tambah terjadi pada tahap-tahap selanjutnya melalui proses desain dan inovasi.

2.5 Industri Padat Karya

Di Indonesia, pemerintah cenderung mengutamakan industri padat karya untuk membuka lebih banyak lapangan kerja. Namun, beberapa pihak berpendapat bahwa meningkatkan investasi modal dalam perusahaan dapat mengurangi tingkat profitabilitas (Kandpal, 2015). Di lain hal, perusahaan sering ragu untuk menggunakan lebih banyak tenaga kerja dikarenakan bisa berdampak pada keuntungan, sehingga mereka cenderung memilih pendekatan industri yang membutuhkan lebih banyak modal. Industri ini, yang dikenal sebagai *capital intensive*, biasanya membutuhkan investasi besar pada aset modal untuk memproduksi barang dan jasa, seperti industri otomotif. Industri yang padat modal biasanya cocok bagi perusahaan yang memiliki pengalaman di sektor tertentu. Namun, ini bisa menjadi tantangan bagi mereka yang kurang pengalaman. Oleh karena itu, negara-negara berkembang biasanya lebih fokus pada industri yang membutuhkan banyak tenaga kerja atau padat karya, sementara negara-negara maju lebih unggul dalam industri yang padat modal (Setyari, 2015).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan fokus pada tinjauan pustaka sebagai pendekatan utama penelitian. Saat memilih metode ini, penting untuk merinci persyaratan spesifik yang terkait dengan setiap elemen penelitian (Sugiyono, 2011). Dalam konteks ini, penulis ingin mendapatkan wawasan rinci mengenai perkembangan dan peralihan ekonomi Indonesia dari yang tadinya fokus pada industri fisik menjadi fokus pada industri kreatif.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data sekunder adalah sumber informasi yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen lain (Sugiyono, 2018). Peneliti mengandalkan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh orang lain untuk memahami dan menganalisis konsep mengenai perkembangan dan peralihan ekonomi Indonesia dari yang tadinya fokus pada industri fisik menjadi fokus pada industri kreatif.

Penggunaan data sekunder memungkinkan penulis mengakses pengetahuan dan wawasan yang sebelumnya dikembangkan oleh peneliti lain. Hal ini membantu memberikan landasan teoritis yang kuat untuk penelitian ini dan juga memungkinkan penulis untuk membandingkan dan mensintesis berbagai pandangan yang ada dalam literatur yang relevan.

Oleh karena itu, metode ini membuka peluang untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai ekraf.

4. Hasil dan Pembahasan

Ekraf hadir sebagai alternatif bidang usaha yang menjanjikan dalam upaya meningkatkan perekonomian masyarakat. Dengan mengandalkan ide-ide kreatif dan inovatif, Ekraf membuka peluang baru bagi terciptanya usaha-usaha baru yang dapat mendongkrak kesejahteraan masyarakat. Konsep ekraf berlandaskan pada kemampuan dan keterampilan individu. Berbeda dengan model ekonomi tradisional yang berfokus pada sumber daya alam, ekraf memanfaatkan potensi kreatif manusia untuk menghasilkan produk dan jasa yang memiliki nilai tambah tinggi. Seperti yang dikemukakan oleh Purnomo (2016), ekraf memiliki peluang yang signifikan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi di suatu daerah. Hal ini dapat dilihat dari semakin masifnya masyarakat yang memanfaatkan ekraf sebagai sumber penghasilan dan pendorong kemajuan ekonomi lokal. Ekraf menawarkan berbagai peluang bagi siapa saja yang ingin mengembangkan usahanya. Dengan ide-ide kreatif dan inovatif, serta kegigihan dalam berusaha, ekraf dapat menjadi kunci untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat dan mencapai kesuksesan. Faktor-faktor yang mempengaruhi ekraf Indonesia dari industri kasar ke industri padat karya yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat pendidikan yang meningkat. Tingkat pendidikan di Indonesia terus meningkat, semakin banyak tenaga kerja yang memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja di industri padat karya.
2. Upah yang relatif rendah. Dibandingkan dengan negara lain, posisi Indonesia dalam hal industri masih tergolong rendah.
3. Angkatan kerja yang melimpah. Industri padat karya memiliki potensi besar untuk menjadi lokomotif pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan pekerjaan.
4. Kebijakan pemerintah. Pemerintah Indonesia menunjukkan komitmennya dalam mendukung pengembangan industri padat karya melalui berbagai kebijakan strategis, seperti pemberian intensif pajak dan pelatihan kepada tenaga kerja (Seputro, 2019).

Ekraf bukan hanya tentang seni dan budaya. Lebih dari itu, ekraf merupakan sebuah konsep ekonomi yang berfokus pada penciptaan nilai tambah di berbagai aspek, termasuk ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan. Nilai tambah ini dihasilkan melalui ide-ide kreatif yang bersumber dari manusia dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Dalam konteks ekraf, kreativitas tidak terbatas pada karya seni dan budaya saja. Kreativitas juga dapat ditemukan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, engineering, dan ilmu telekomunikasi. Hal ini membuka peluang baru bagi para ilmuwan, insinyur, dan teknolog untuk mengembangkan produk dan jasa inovatif yang memiliki nilai ekonomis dan sosial yang

tinggi. Ekraf menawarkan alternatif baru bagi pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dan inklusif. Dengan mengandalkan ide-ide kreatif dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, ekraf dapat merangsang pertumbuhan ekonomi, menciptakan lapangan pekerjaan, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Ada tiga aspek kunci yang menjadi landasan ekraf, yaitu kreativitas, inovasi, dan penemuan (Purnomo, 2016).

- a. Kreativitas (Creativity)
Kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru, unik, dan diterima oleh banyak orang. Hasilnya dapat berupa ide baru atau solusi praktis untuk masalah tertentu, atau menghasilkan tindakan yang berbeda dari yang biasa dilakukan.
- b. Inovasi (Innovation)
Mengubah ide atau gagasan kreatif dengan memanfaatkan temuan yang sudah ada untuk menciptakan produk atau proses yang lebih baik, memberikan nilai tambah, dan memberikan manfaat.
- c. Penemuan (Invention)
Mengutamakan pembuatan suatu hal yang belum pernah ada sebelumnya dan dapat dianggap sebagai karya asli dengan kegunaan yang unik atau belum pernah dikenal sebelumnya. Sebagai contoh, pengembangan aplikasi berbasis Android dan iOS yang menjadi terobosan berbasis teknologi dan informasi yang sangat mengalami kemajuan dalam memudahkan kehidupan sehari-hari manusia (Hasanah, 2015).

Ekonomi yang kuat dan stabil dapat mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan dan stabilitas ekonomi yang bagus dapat memungkinkan peningkatan pendapatan, penciptaan lapangan kerja dan meningkatkan kualitas SDM. Ekraf memiliki potensi untuk membawa Indonesia dari industri kasar menuju industri padat karya masih memiliki beberapa tantangan yaitu:

1. Modal. Banyak pelaku ekraf yang kesulitan mendapatkan akses permodalan untuk mengembangkan usahanya.
2. Infrastruktur yang kurang. Seperti internet, transportasi yang dapat menghambat perkembangan ekraf.
3. Sumber Daya Manusia (SDM) yang kurang. Banyak masyarakat Indonesia belum memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja di sektor ekraf.
4. Edukasi dan pelatihan yang kurang. Membuat masyarakat tidak memahami potensi dan peluang yang ada (Susdarwono, 2019).

Indonesia memiliki beberapa cara untuk menjadikan ekraf dari industri kasar menuju industri padat karya yaitu :

1. Pengembangan sumber daya manusia (SDM)
Kualitas pendidikan di Indonesia ditingkatkan terutama di bidang vokasi dan teknis, untuk menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan siap bekerja di industri padat karya. Menyediakan pelatihan dan pengembangan bagi para pekerja agar dapat meningkatkan keterampilan.
2. Peningkatan infrastruktur
Infrastruktur merupakan tantangan negara Indonesia karena memiliki infrastruktur yang rendah sehingga perlu ditingkatkan seperti membangun infrastruktur dasar, membangun kawasan industri dan meningkatkan akses terhadap teknologi.
3. Pemberian insentif
Pemerintah dapat memberikan insentif pajak kepada perusahaan yang berinvestasi di Industri padat karya. Selain itu, pemerintah dapat memberikan subsidi kepada perusahaan yang mempekerjakan tenaga kerja di industri padat karya.
4. Promosi dan pemasaran
Perlu melakukan promosi untuk meningkatkan daya tarik Indonesia sebagai tujuan investasi di industri padat karya. Memperkuat diplomasi ekonomi untuk menjalin

