

# POTENSI SUMBER DAYA DAERAH LAMPUNG DI TINJAU DARI ASPEK INDUSTRI KREATIF

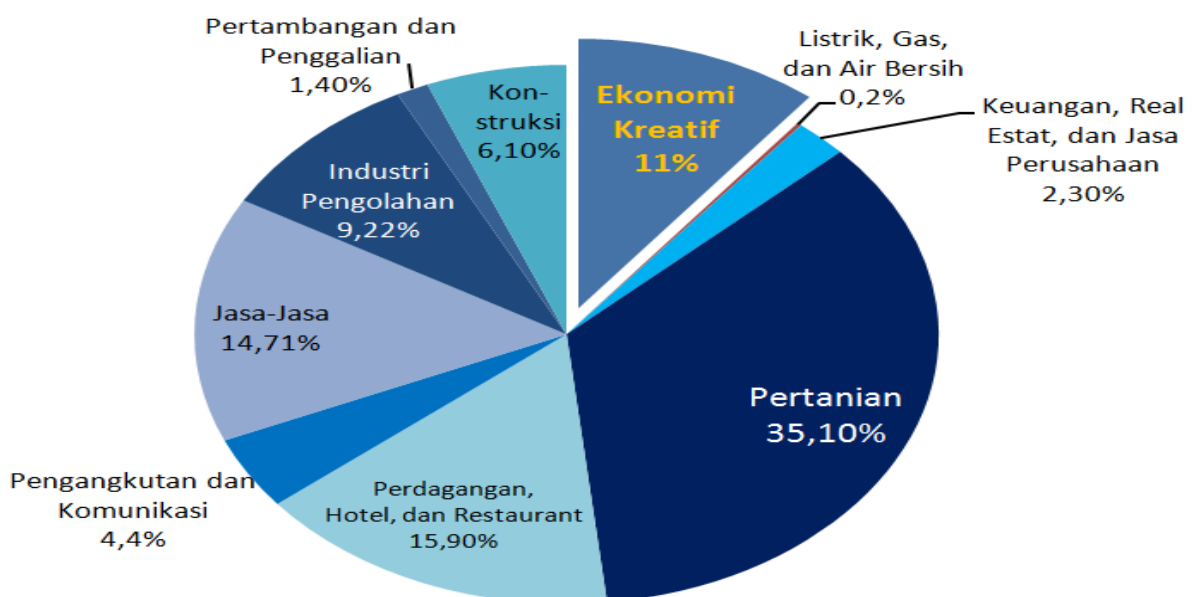
## A. Selayang Pandang

Pada saat ini, manusia mengalami perpindahan era dan peradaban yang baru. Dulu kita bergeser dari Era Pertanian lalu Era Industrilisasi. Perkembang teknologi dan informasi dan komunikasi (infokom) serta globalisasi ekonomi telah mendorong perkembangan manusia yang dituntut untuk berkembang secara kreatif. Perkembangan industri telah menciptakan pola kerja, pola produksi dan pola distribusi yang murah dan efisien. Perkembangan teknologi telah membuat manusia jadi semakin produktif.

Industri merupakan proses penciptaan barang dan jasa yang mempunyai nilai tambah (value added). Sedangkan kreatif berarti create yaitu proses menciptakan sesuatu. Industri Kreatif berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan mengandalkan keahlian, bakat, dan kreativitas sebagai kekayaan intelektual. industri kreatif adalah bagian yang tidak terpisahkan dari ekonomi kreatif.

Pada saat ini memang industri kreatif sangat diperlukan. Apalagi industri kreatif merupakan industri dengan sumber yang terbarukan karena berfokus pada penciptaan daya kreasi. Berbeda dengan industri pada sektor tambang dan migas yang semakin lama akan semakin habis.

**Persentase Kontribusi Perekonomian Indonesia**



Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia, pengertian industri kreatif didefinisikan sebagai ada 16 sub sektor industri yang mencakup industri kreatif yaitu:

### **Periklanan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan jasa periklanan (komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu), yang meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan, misalnya: riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak (surat kabar, majalah) dan elektronik (Televisi dan radio), pemasangan berbagai poster dan gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis, distribusi dan delivery advertising materials atau samples, serta penyewaan kolom untuk iklan.

### **Arsitektur**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (Town planning, urban design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, misalnya: arsitektur taman, desain interior).

### **Pasar\Barang Seni**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan.

### **Kerajinan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).

### **Desain**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk,

desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

### **Fesyen**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.

### **Video, Film & Fotografi**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.

### **Permainan Interaktif**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.

### **Musik**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara.

### **Seni Pertunjukan**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tatapanggung, dan tata pencahayaan.

### **Penerbitan & Percetakan**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakanlainnya, termasuk rekaman mikro film.

### **Layanan Komputer & Piranti Lunak**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

### **Televisi & Radio**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.

### **Riset & Pengembangan**

Kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar; termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra, dan seni; serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

### **Kuliner**

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha makanan dan minuman baik yang berbasis makanan dan minuman tradisional yang di kemas dan disajikan dengan kemasan dan selera yang bervariasi. Sub sektor ini juga yang berkaitan dengan teknologi alat, kemasan, branding, distribusi, serta disain.

### **Galeri dan Seni Rupa**

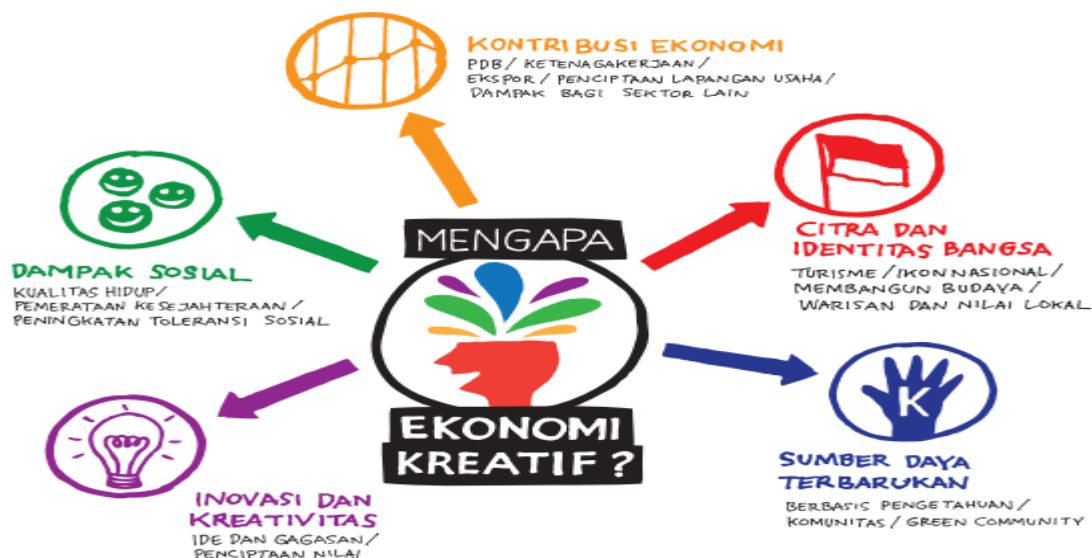
Kegiatan kreatif yang terkait dengan dunia seni rupa dan galeri. Pameran lukisan, alat alat produksi, distribusi, penyimpanan, pasar jual beli dan kolektor.

Industri kreatif di Indonesia harus dikembangkan karena industri kreatif dapat memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan dan menciptakan iklim bisnis yang positif serta membangun citra serta identitas bangsa. Di sisi lain, industri kreatif berbasis pada sumber daya yang terbarukan, menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa serta memberikan dampak sosial yang positif. Meski demikian, untuk menggerakkan industri kreatif diperlukan beberapa

faktor. Di antaranya, arahan edukatif, memberikan penghargaan terhadap insan kreatif, serta menciptakan iklim usaha yang kondusif.

Selain itu pemanfaatan industri kreatif yang ada dapat mengurangi penggunaan sumber daya alam yang tidak terbarukan. Misalnya pemanfaatan komoditas kayu hasil hutan. Apabila kayu tersebut hanya digunakan sebagai produk industri kertas maka kayu tersebut akan mempunyai harga (nilai tambah) yang sedikit bila dibandingkan dengan pemanfaatan untuk mebel atau untuk barang kerajinan tangan, dalam hal ini mewakili industri kreatif. Ide-ide dan kreativitas ini yang menjadi barang berharga.

Dalam industri kreatif kita mengenal istilah kota kreatif. Kota kreatif adalah kota yang didalamnya masyarakatnya mengartikulasikan kehidupan sehari-hari mereka dengan bersumber dari ide-ide kreatif. Dalam bukunya “The Rise of Creative Class”,...Richard Florida salah satu pencetus istilah ekonomi kreatif mengatakan dalam kota-kota kreatif yang harus dikembangkan bukan sekedar iklim bisnisnya namun “iklim orang-orang”. Artinya kota kreatif adalah kota dimana didalamnya dibangun atau tidak sengaja terbangun berbagai infrastruktur,fasilitas dan atmosfer yang mendukung iklim kreatif dari manusia-manusianya. Jika dilihat dari perspektif ekonomi, kota kreatif merupakan kota dimana yang menjadi stimulus dari proses produksi bukan sekedar investasi namun lebih kepada daya kreatifitas yang didukung oleh penciptaan iklim kreatif. Ekonomi berbasis industri kreatif bukan berarti dapat bertahan tanpa didukung modal,namun relatif lebih low cost.



Propinsi Lampung yang memiliki letak yang strategis sebagai pintu gerbang pulau Sumatra memiliki potensi sumber daya yang luar biasa banyak, baik sumber daya alam,

manusia dan budaya. Sumber daya alam terdapat hutan tanaman produktif, pegunungan, persawahan, perkebunan, pantai dan mineral yang beraneka macam. Juga sumber daya manusia yang banyak, dengan latar belakang lulusan pendidikan tinggi dan bersaing. Juga latar budaya yang beraneka ragam, mulai dari Jawa, Sumatera, Bali, Kalimantan, Sulawesi dan suku lainnya tumbuh saling mewarnai.

Potensi-potensi yang sudah ada tersebut, akan bisa sangat bermanfaat dan menjadi produk unggulan, apa bila disinergikan menjadi sesuatu yang bernilai kreatif dan memiliki nilai guna. Sehingga daerah Lampung bisa memahami dan mengetahui sumber-sumber yang dimiliki untuk pada akhirnya bisa dimaksimalkan sebagai sebuah kota yang berpredikat kota kreatif seperti, Bali, Jogjakarta, Solo dan Bandung dan kota-kota kreatif lainnya di dunia.

## **B. Perumusan Masalah**

Dengan mengetahui dan memahami potensi-potensi seni budaya yang dimiliki propinsi Lampung, segala kebijakan tentang pemanfaatan sumber daya manusia, alam dan budaya yang dimiliki suatu daerah, dapat dimaksimalkan untuk kesejahteraan dan kemakmuran masyarakatnya. Dan dengan mengacu kepada konsep industri kreatif berbasis seni, budaya dan teknologi yang dikeluarkan oleh Departemen Perdagangan RI, diharapkan kota yang tadinya hanya mengandalkan sektor ekspor migas dan non migas, bisa memanfaatkan potensi alam, seni budaya khususnya di propinsi Lampung yang hidup dan berkembang menjadi sebuah kota/daerah kreatif dengan masyarakat yang mampu memaksimalkan segala yang dimiliki (sumber daya alam, seni, budaya) untuk menghasilkan karya-karya kreatif berbasis seni, budaya dan teknologi.

Untuk mewujudkan sebuah kota (propinsi) kreatif dengan masyarakat yang mampu menciptakan karya-karya yang kreatif, perlu kiranya kita meninjau kembali potensi-potensi yang dimiliki propinsi Lampung.

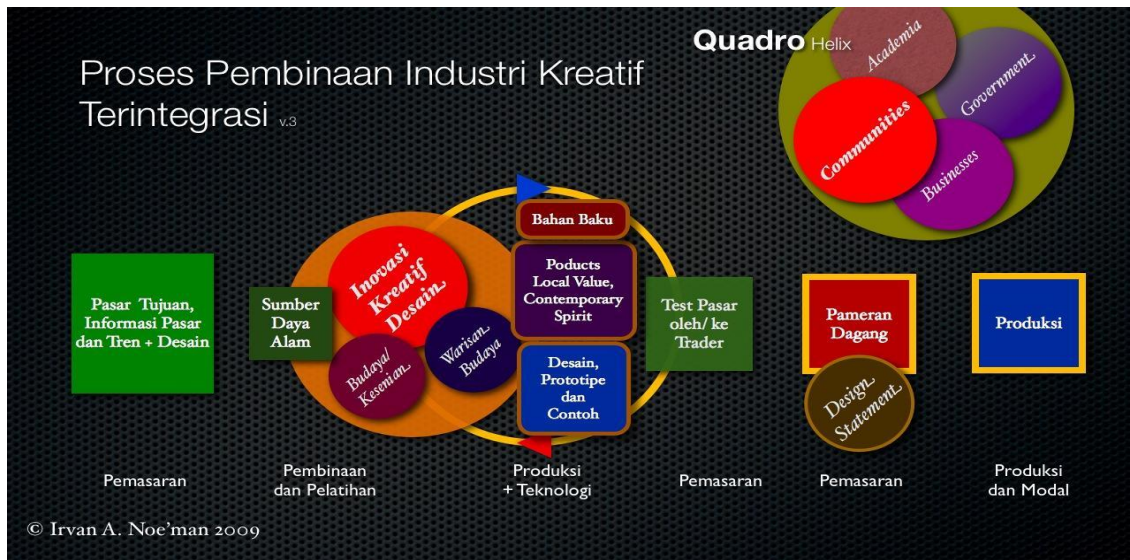
Upaya pengembangan industri kreatif tidak terlepas dari model pengembangan ekonomi kreatif di Propinsi Lampung setidaknya perlu memperhatikan 5 (lima) pilar dalam model pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia, yaitu:

1. **Industry.** Industri merupakan bagian dari kegiatan masyarakat yang terkait dengan produksi, distribusi, pertukaran serta konsumsi produk atau jasa dari sebuah negara atau daerah tertentu. Industri yang menjadi perhatian dalam pilar ini khususnya adalah industri kreatif atau aktivitas para pelaku industri kreatif.

2. **Technology.** Teknologi dapat didefinisikan sebagai suatu entitas baik material dan non material, yang merupakan aplikasi penciptaan dari proses mental atau fisik untuk mencapai nilai tertentu. Dengan kata lain, teknologi bukan hanya mesin ataupun alat bantu yang sifatnya berwujud, tetapi teknologi ini termasuk kumpulan teknik atau metode-metode, atau aktivitas yang membentuk dan mengubah budaya. Teknologi ini akan merupakan *enabler* untuk mewujudkan kreativitas individu dalam karya nyata.
3. **Resources.** Sumber daya yang dimaksudkan disini adalah input yang dibutuhkan dalam proses penciptaan nilai tambah, selain ide atau kreativitas yang dimiliki oleh sumber daya insani yang merupakan landasan dari industri kreatif ini. Sumber daya meliputi sumber daya alam, manusia dan budaya, material maupun ketersediaan lahan yang menjadi input penunjang dalam industri kreatif.
4. **Institution.** Institution dalam pilar pengembangan industri kreatif dapat didefinisikan sebagai tatanan sosial dimana termasuk di dalamnya adalah sekolah seni (pertunjukan, kerajinan, disain), masyarakat adat, lembaga swadaya masyarakat (NGO), kelompok kesenian, dan komunitas.
5. **Financial Intermediary.** Lembaga intermediasi keuangan adalah lembaga yang berperan menyalurkan pendanaan kepada pelaku industri yang membutuhkan, baik dalam bentuk modal/ekuitas maupun pinjaman/kredit. Lembaga intermediasi keuangan merupakan salah satu elemen penting untuk untuk menjembatani kebutuhan keuangan bagi pelaku dalam industri kreatif.

### **C. Usulan Kebijakan**

Pemerintah Propinsi Lampung sebagai salah satu elemen penting dalam Quarto helix, terhadap ekonomi kreatif yang sangat lah strategis. Fungsi pemerintah dalam kaitannya dengan pemberdayaan yaitu mengarahkan masyarakat kemandirian dan pembangunan demi terciptanya kemakmuran, tidak serta merta dibebankan oleh masyarakat. Perlu adanya peran pemerintah yang secara optimal dan mendalam untuk membangun masyarakat, maka peran pemerintah daerah Lampung yang dimaksud antara lain :



### 1. Pemerintah sebagai regulator

Peran pemerintah sebagai regulator adalah menyiapkan arah untuk menyeimbangkan penyelenggaraan pembangunan melalui penerbitan peraturan-peraturan. Sebagai regulator, pemerintah memberikan acuan dasar kepada masyarakat sebagai instrumen untuk mengatur segala kegiatan pelaksanaan peraturan perundangan yang berkenaan dengan penciptaan, persaingan dan distribusi barang barang industri kreatif dan hak kekayaan intelektual (hak Paten).

### 2. Pemerintah sebagai dinamisator

Peran pemerintah sebagai dinamisator adalah menggerakkan partisipasi masyarakat jika terjadi kendala-kendala dalam proses pembangunan untuk mendorong dan memelihara dinamika pembangunan daerah. Peran pemerintah sebagai dinamisator adalah menciptakan kondisi yang kondusif bagi pelaksanaan pembangunan untuk menjembatani berbagai kepentingan industri kreatif, terkait keberadaan masyarakat yang kreatif dan apresiatif, ketersediaan bahan baku dan sumberdaya alam, sumberdaya manusia dan budaya, distribusi barang, persaingan usaha, dan harga jual.

### 3. Pemerintah sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator, pemerintah daerah menyediakan infrastruktur dengan membangun sekolah seni, kerajinan dan disains setara ahli madya (D3) atau S1 untuk menciptakan insan dan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif dan mampu bersaing di pasar global. Mengadakan event-event berskala internasional untuk perluasan dan peningkatan produksi industr kreatif. serta di bidang pendanaan atau permodalan melalui pemberian bantuan modal dn alat produksi kepada masyarakat khususnya pelaku industri kreatif.



Sebuah daerah perkotaan sukses - daerah perkotaan kreatif - mampu bersaing secara berkelanjutan dengan menemukan keseimbangan antara pembangunan ekonomi, kohesi sosial dan kualitas lingkungan hidup. Pertumbuhan ekonomi dapat dimaksimalkan dengan memasukkan tiga tujuan tersebut dalam pendekatan holistik.

Pendekatan ini tidak terpisahkan di karenakan daerah kreatif membutuhkan kerjasama berdasarkan kepercayaan, yang melibatkan semua pihak dalam ekosistem daerah ('Quarto-helix'): sektor publik dan swasta, organisasi sosial, lembaga dan anggota masyarakat umum belajar - baik muda dan tua. Tapi ini juga akan memerlukan fleksibilitas yang memungkinkan pendekatan baru yang akan berusaha dalam kemitraan baru. kepemimpinan yang inovatif adalah penting. Pemerintah sebagai fasilitator serbaguna yang menghubungkan kesemua elemen Quarto helix sehingga terbentuknya satu jaringan kemitraan yang saling menguntungkan.