

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI  
PENDAPATAN INDUSTRI KREATIF  
DI INDONESIA  
(TAHUN 2002 – 2008)**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1)  
pada Program Sarjana Fakultas Ekonomi  
Universitas Diponegoro

Disusun oleh :

**AFIF LEKSONO**  
**NIM. C2B007003**

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2013**

## **PERSETUJUAN SKRIPSI**

Nama Penyusun : AFIF LEKSONO

Nomor Induk Mahasiswa : C2B007003

Fakultas/Jurusan : Ekonomika dan Bisnis/IESP

Judul Skripsi : **FAKTOR- FAKTOR YANG  
MEMPENGARUHI PENDAPATAN  
INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA  
(TAHUN 2002 – 2008)**

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Purbayu Budi Santosa, M. S.

Semarang, Juli 2013

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Purbayu Budi Santosa, M. S.

## **PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN**

Nama Penyusun : Afif Leksono

Nomor Induk Mahasiswa : C2B007003

Fakultas/Jurusan : Ekonomika dan Bisnis / IESP

Judul Skripsi : **FAKTOR- FAKTOR YANG**

**MEMPENGARUHI PENDAPATAN INDUSTRI**

**KREATIF DI INDONESIA (TAHUN 2002 –2008)**

**Telah dinyatakan lulus ujian pada tanggal 1 Agustus 2013**

Tim penguji :

1. Prof. Dr. Purbayu Budi Santosa, M. S. (.....)

2. Drs. H. Edy Yusuf AG, MSc. Ph.D (.....)

3. Fitrie Arianti, S.E., M.Si (.....)

## PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini saya, Afif Leksono, menyatakan bahwa skripsi dengan judul **FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENDAPATAN INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA (TAHUN 2002-2008)**, adalah hasil tulisan saya sendiri. Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara mengambil atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah – olah sebagai tulisan saya sendiri, dan/atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan penulis aslinya.

Apabila saya melakukan tindakan yang bertentangan dengan hal tersebut diatas, baik sengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik skripsi yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri ini. Bila kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah – olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijasah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Semarang, 23 Juli 2013  
Yang membuat pernyataan

Afif Leksono  
NIM. C2B007003

## HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

*“No matter how busy you may think you are, you must find time for reading, or surrender yourself to self-chosen ignorance.”*

(Confucius)

*if you can dream it, you can do it*

(Walt Disney)

*Doing the best at this moment puts you in the best place for the next moment.*

(Oprah Winfrey)

*learn from the legality of others. you can not live long enough to do all the error it self*

(Martin Vanbee)

## **ABSTRACT**

*Creative industries are those industries who have potency to contribute in economic growth, reflected in the increase of Gross Domestic Product (GDP) in Creative Industry component. Therefore, the analysis of factors affect GDP in creative industries component is needed in order to contribute optimally in the increase of it.*

*The purpose of the research is analyzing labor, export value, import value, and company number as the factors affect GDP in creative industries component in Indonesia 2002-2008. This research uses secondary data with panel data analysis tool that consists of time series data 2002-2008 and cross section data of 10 subsectors of creative industries in Indonesia. The method uses is linear regression analysis panel data with Ordinary Least Square method (OLS).*

*The result shows that labor and import value variabel have positive and significant impact on GDP in creative industries while export value and company number have negative and significant impact on GDP in creative industries.*

*Key words: creative industries, labors, export, import, company number, GDP in creative industries.*

## ABSTRAK

Industri kreatif merupakan industri yang memiliki potensi untuk memberikan kontribusi pada pertumbuhan ekonomi, yang tercermin dari penambahan jumlah Produk Domestik Bruto industri kreatif. Dengan demikian, diperlukan adanya analisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi Produk Domestik Bruto industri kreatif dalam upaya meningkatkan Produk Domestik Bruto industri kreatif guna memberikan kontribusi optimal dalam Produk Domestik Bruto nasional.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis tenaga kerja, nilai ekspor, dan jumlah perusahaan sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi Produk Domestik Bruto industri kreatif di Indonesia tahun 2002-2008. Penelitian ini menggunakan data sekunder dengan alat analisis panel data, yang terdiri dari data *time series* selama periode 2002-2008 dan data *cross section* 10 sub sektor industri kreatif di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis regresi linear panel data dengan metode *ordinary least square* (OLS)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel tenaga kerja dan nilai impor industri kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif. Sementara itu, variabel nilai ekspor dan jumlah perusahaan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif

Kata kunci: industri kreatif, tenaga kerja, ekspor, impor, jumlah perusahaan, PDB industri kreatif

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya skripsi dengan judul **FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENDAPATAN INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA (TAHUN 2002-2008)** dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. HM. Nasir, M.Si, Akt. selaku Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro (UNDIP) Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro.
2. Dr. Hadi Sasana, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang
3. Dra. Tri Wahyu R, M.Si selaku dosen wali yang telah membimbing penulis selama menempuh studi di Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro Semarang.



4. Prof. Dr. Purbayu Budi Santosa, M.S selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan saran, bimbingan serta pengarahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen pengajar dan Staf Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Semarang yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat dan membantu kelancaran studi.
6. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan, mencurahkan kasih sayang, perhatian, didikan dan contoh yang baik bagi penulis.
7. Dwi Ismarti S. yang menjadi alasan tulisan ini ada.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan guna menuju ke arah perbaikan. Dan harapan penulis semoga skripsi ini dapat menyumbangkan setitik manfaat bagi para pembaca.

Semarang, 23 Juli 2013

Penulis,

Afif Leksono

## DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN UJIAN .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	12
1.3    Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	13
1.4    Manfaat Penelitian .....	13
1.5    Sistematika Penulisan.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1    Landasan Teori.....	16
2.1.1    Pertumbuhan Ekonomi .....	16
2.1.2    Tenaga Kerja.....	19
2.1.3    Ekspor .....	20
2.1.4    Jumlah Perusahaan .....	22
2.1.5    Impor . .....	26
2.1.6    Industri Kreatif .....	27
2.2    Penelitian Terdahulu .....	29

2.3	Kerangka Pemikiran .....	36
2.4	Hipotesis ... ..	36
2.4.1	Pengaruh Tenaga Kerja Terhadap Pertumbuhan Ekonomi .....	36
2.4.2	Pengaruh Nilai Ekspor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi.....	37
2.4.3	Pengaruh Jumlah Perusahaan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi.....	38
2.4.4	Pengaruh Nilai Impor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	39
3.1.1	Variable Penelitian .....	39
3.1.2	Definisi Operasional.....	39
3.2	Jenis dan Sumber Data .....	41
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	42
3.4	Metode Analisis .....	42
3.4.1	Estimasi Model.....	42
3.4.2	Metode Analisis Data Panel .....	44
3.4.3	Uji Asumsi Klasik .....	45
3.4.3.1	Uji Normalitas .....	47
3.4.3.2	Uji Heteroskedastisitas .....	47
3.4.3.3	Uji Autokorelasi .....	48
3.5	Pengujian Statistik Analisis Regresi.....	49
3.5.1	Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	50
3.5.2	Pengujian Signifikansi Simultan (Uji F).....	50
3.5.3	Pengujian Signifikansi Parameter Individual (Uji T).....	51
<b>BAB IV HASIL DAN ANALISIS</b>		
4.1	Deskripsi Objek Penelitian .....	53
4.2	Uji Asumsi Klasik .....	56
4.2.1	Uji Normalitas .....	56
4.2.2	Uji Multikolinieritas .....	57
4.2.3	Uji Heteroskedastisitas .....	58
4.2.4	Uji Autokorelasi .....	59

4.2.5 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	59
4.2.6 Pengujian Signifikansi Simultan (Uji F).....	60
4.2.7 Pengujian Signifikansi Parameter Individual (Uji T) .....	
4.2.7.1 Pengujian Hipotesis 1 .....	61
4.2.7.2 Pengujian Hipotesis 2 .....	61
4.2.7.3 Pengujian Hipotesis 3 .....	62
4.2.7.4 Pengujian Hipotesis 4 .....	62
4.3 Interpretasi Hasil Analisis	
4.3.1 Interpretasi Hasil Regresi Utama .....	62
4.3.1.1 Tenaga Kerja Terhadap PDB .....	62
4.3.1.2 Ekspor Terhadap PDB .....	63
4.3.1.3 Jumlah Perusahaan Terhadap PDB .....	64
4.3.1.4 Nilai Impor Terhadap PDB.....	65
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Keterbatasan.....	67
5.3 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Pendapatan 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006.....	5
Tabel 1.2 Penyerapan Tenaga Kerja di 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006.....	6
Tabel 1.3 Nilai Ekspor di 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006.....	8
Tabel 1.4 Jumlah Perusahaan di 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006.....	10
Tabel 1.5 Nilai Impor di 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006 .....	11
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 4.1 Uji Multikolinieritas .....	58
Tabel 4.2 Uji Heteroskedastisitas .....	58
Tabel 4.3 LM Test .. ..	59
Tabel 4.4 Uji R <sup>2</sup> , Uji F, dan Uji t.....	61

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kontribusi Industri Kreatif Terhadap GDP .....	3
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis.....	36
Gambar 4.1 Penyerapan Tenaga Kerja di 10 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2008 .....	53
Gambar 4.2 Nilai Ekspor di 10 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2008 .....	54
Gambar 4.3 Jumlah Perusahaan di 10 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2008 .....	55
Gambar 4.4 Nilai Impor di 10 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2008 .....	56
Gambar 4.5 Uji Normalitas .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A Data Penelitian .....	72
LAMPIRAN B Hasil Regresi Utama dan Hasil Uji Asumsi Klasik .....	74

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia ekonomi dan bisnis saat ini telah mengalami pergeseran paradigma, yaitu dari ekonomi berbasis sumber daya menjadi paradigma ekonomi berbasis pengetahuan dan kreatifitas. Pergeseran tersebut terjadi karena paradigma ekonomi berbasis sumber daya yang selama ini dipandang cukup efektif dalam mempercepat pembangunan ekonomi dan pengembangan bisnis, dianggap telah gagal mengadaptasi dan mengakomodasi berbagai perubahan lingkungan bisnis. Seiring dengan dinamika perubahan lingkungan bisnis, era kehidupan ekonomi pun terus berputar dan bergerak maju.

Toffler (1988) menggambarkan bahwa perubahan peradaban manusia itu dibagi tiga gelombang : 1. Pertanian (*the first wave*) 2. Industrialisasi (*the second wave*) 3. Informasi (*the third wave*)

Menurut Moelyono,*et al.*(2010,h.98), perubahan zaman yang digambarkan oleh Alfin Toffler hanya berhenti sampai pada gelombang ketiga, yang sering disebut sebagai era informasi, elektronika dan ekonomi global. Perkembangan inilah yang diamati oleh John Howkins dengan sangat serius, yang berkesimpulan bahwa kehidupan ekonomi manusia saat ini telah memasuki era baru, yaitu orbit ekonomi pengetahuan atau orbit ekonomi kreatif (*creativity based economy*)



(Moelyono, 2010). Pada orbit ini tuntutan akan keunggulan kreasi dan inovasi lebih dominan. Hal ini terjadi karena di negara-negara maju, lahan pertanian telah menyusut secara cepat, standar dan kualitas hidup yang tinggi telah menyebabkan biaya operasional pabrik menjadi semakin mahal, sehingga pemanfaatan teknologi informasi, mesin-mesin canggih yang optimal akan sangat mengurangi biaya-biaya tenaga kerja.

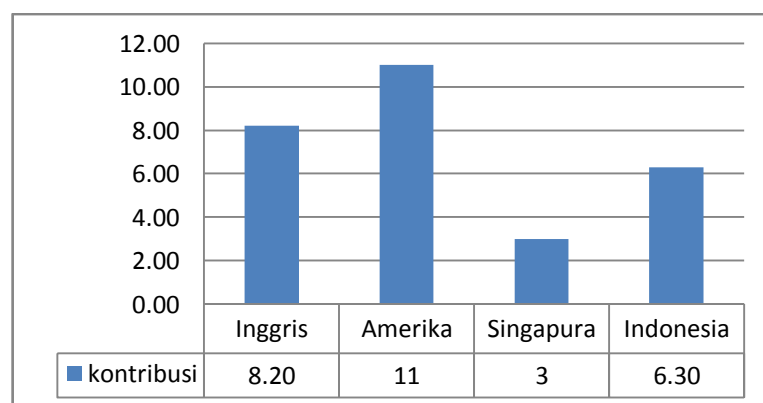
Realitas ini kemudian diperkuat oleh pendapat Richard Florida dalam bukunya "*The Rise of The Creative Class*" (2002) bahwa Negara Amerika walaupun masih memiliki sumber daya alam yang banyak, tetapi tidak lagi bisa mengandalkan sumber daya alam dan supermasi industri manufaktur, karena Jepang dan Cina telah sukses menciptakan efisiensi *manufacturing* dengan biaya operasional yang sulit ditandingi (Moelyono *et al*, 2010). Berdasarkan realitas tersebut dan hasil-hasil penelitian sebelumnya, mereka berhasil mengidentifikasi bahwa konsep dan gagasan kreatif adalah model baru bagi perekonomian di negara-negara maju. Menurut Nenny (2008), ekonomi kreatif adalah ekonomi yang lebih mengedepankan kreatifitas dan inovasi sebagai motor penggerak ekonomi. Menurut Jakoeb Oetama pada era ekonomi kreatif tidak ada lagi atribut yang cocok untuk abad 20, karena tidak lagi sesuai di abad 21, sehingga diperlukan perubahan di segala bidang (Nenny, 2008). Selanjutnya menurut Nenny (2008) dikatakan bahwa daya yang paling penting saat ini adalah tumbuhnya kekuatan ide.

Sementara menurut Robert Lucas pemenang Nobel dibidang ekonomi, mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan

ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya (Nenny, 2008). Industri merupakan segmentasi dari ekonomi (dalam upaya manusia untuk memilah-milah aktivitas ekonomi secara lebih mendetil) sehingga industri kreatif merupakan basis dari ekonomi kreatif. Definisi industri kreatif menurut Departemen Perdagangan RI (2007) adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif dibagi menjadi 14 subsektor yaitu; periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; fesyen; video-film-fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan computer dan piranti lunak; televisi dan radio; riset dan pengembangan.

**Gambar 1.1**

**Kontribusi Industri Kreatif Terhadap GDP**



Sumber : Kementerian Perdagangan tahun 2008

Industri kreatif diharapkan mampu untuk memberikan kontribusi pada pertumbuhan ekonomi, yang tercermin dari penambahan jumlah Produk Domestik Bruto (Departemen Perdagangan, 2008). Setelah diteliti ternyata industri kreatif menjadi sumber ekonomi yang tinggi. Perkembangan kontribusi industri kreatif terhadap PDB di beberapa negara menunjukkan perkembangan yang positif, dan diperoleh beberapa fakta seperti pada gambar 1.1.

Kontribusi industri kreatif Inggris 8,2 % dengan laju pertumbuhan dua kali lipat pertumbuhan ekonomi nasional, sedangkan pertumbuhan ekspor Industri kreatif di Inggris mencapai 11% dan menyumbang 4,3 % ekspor Inggris (*UK Trade and Investment Service, 2007*). Kontribusi industri kreatif di Amerika sebesar 11,12 %. Kontribusi industri kreatif di Singapura tahun 2000 adalah 3 % dari GDP dan ditargetkan mencapai 6-7 % di tahun. Sementara di Indonesia rata-rata Kontribusi PDB Industri Kreatif Indonesia tahun 2002-2006 berdasarkan harga konstan 2000 adalah sebesar Rp 104,6 Triliun Rupiah, yaitu 6,3% dari total nilai PDB Nasional, lebih tinggi dibandingkan dengan sektor gas, listrik dan air, sektor properti sektor transportasi dan komunikasi. Sektor industri kreatif ditargetkan memberikan kontribusi sebesar 7-8% pada periode 2009-2014 (Departemen Perdagangan, 2008).

Dalam publikasi *United Nation* tahun 2003 tentang potensi pasar dunia menunjukkan bahwa 50% dari belanja masyarakat (*consumer spending*) di negara-negara G7 berasal dari produk industri kreatif (Ryan, 2003), sedangkan belanja masyarakat meliputi 2/3 kontribusi GDP, sehingga dapat diperkirakan potensi pasar industri kreatif di negara-negara G7 sebesar  $50\% \times \frac{2}{3} \text{ GDP}$  (Departemen

perdagangan,2008). Hal ini menjadi penting mengingat Amerika Serikat, Inggris, Perancis, Kanada, Italia dan Jepang merupakan negara-negara daerah tujuan ekspor dari negara-negara berkembang termasuk Indonesia (Pengembangan industri kreatif 2009-2015).

**Tabel 1.1**  
**Pendapatan 14 Subsektor Industri Kreatif 2002-2006**  
**(Milyar rupiah)**

No	Lapangan Kreatif	Usaha	Industri	2002	2003	2004	2005	2006
1	Arsitektur			2,740	2,945	3,274	3,694	3,367
2	Desain			9,531	9,213	9,072	9,211	8,738
3	Fesyen			69,124	65,243	65,176	60,582	63,843
4	Film, Video, dan Fotografi			711	732	776	814	831
5	Kerajinan			31,030	31,140	32,290	31,952	34,832
6	Layanan Komputer dan Piranti Lunak			714	859	1.038	1.253	1.517
7	Musik			4,025	4,552	6,974	7,895	7,225
8	Pasar dan Barang Seni			612	719	695	743	808
9	Penerbitan dan Percetakan			5,744	5,705	7,971	7,681	7,404
10	Periklanan			5,493	6,916	8,013	8,072	9,832
11	Permainan Interaktif			252	283	321	362	414
12	Riset dan Pengembangan			790	828	870	923	970
13	Seni Pertunjukan			98	112	123	126	133
14	Televisi dan Radio			1.608	1.830	2.035	2.088	2.179

Sumber : Diolah dari Statistik Indonesia dan Statistik Industri, BPS

Departemen perdagangan (2008), menjelaskan jika ditinjau secara keseluruhan sektor industri kreatif, maka pertumbuhan sektor ini berada di bawah rata-rata pertumbuhan ekonomi nasional. Tetapi, jika dianalisis berdasarkan subsektor industrinya, maka terdapat subsektor industri kreatif yang sangat potensial dan memiliki pertumbuhan PDB di atas pertumbuhan PDB nasional. Berdasarkan rata-rata pertumbuhan PDB tahunan periode 2002-2006, maka subsektor industri kreatif yang memiliki rata-rata pertumbuhan di atas rata-rata pertumbuhan ekonomi nasional (5,24%) adalah: (1) Musik (18,06%); (2) Penerbitan dan Percetakan (12,59%); (3) Periklanan (11,35%); (4) Arsitektur (10,86%); (5) Layanan Komputer dan Piranti Lunak (10,60%); (6) Televisi dan Radio ((8,51%); (7) Permainan Interaktif (8,24%); (8) Pasar barang seni (7,65%); (9) Seni Pertunjukan (7,65%). Sedangkan pada tahun 2006, subsektor industri kreatif yang tetap memiliki pertumbuhan PDB di atas rata-rata pertumbuhan PDB Nasional adalah subsektor: (1) Arsitektur (11,98%); (2) Pasar barang seni (8,27%); (3) Permainan Interaktif (7,59%); (4) Musik (6,78%); (5) Layanan Komputer dan Piranti Lunak (7,54%) (Departemen Perdagangan, 2008).

**Tabel 1.2**  
**Tabel Penyerapan Tenaga Kerja Di 14 Subsektor**  
**Industri Kreatif Tahun 2002-2006 (orang)**

No	Lapangan Usaha Industri Kreatif	2002	2003	2004	2005	2006
1	Arsitektur	20.658	27.165	24.373	23.856	25.963
2	Desain	477.908	351.139	500.134	473.350	369.830
3	Fesyen	4.419.590	3.571.127	4.057.493	4.037.705	3.851.949
4	Film, Video, dan Fotografi	22.886	22.188	23.169	22.640	26.032
5	Kerajinan	2.564.214	2.178.880	2.268.898	2.144.951	2.173.502
6	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	15.236	18.644	18.083	17.506	16.448
7	Musik	178.807	145.731	206.962	234.128	111.298
8	Pasar dan Barang Seni	36.819	38.321	40.644	40.309	42.812
9	Penerbitan dan Percetakan	178.852	143.221	141.280	159.932	173.149
10	Periklanan	41.423	63.790	59.656	51.950	54.792
11	Permainan Interaktif	1.760	2.505	2.267	2.036	2.662
12	Riset dan Pengembangan	7.922	9.733	8.588	8.034	8.473
13	Seni Pertunjukan	7.334	7.539	8.420	8.216	8.599
14	Televisi dan Radio	116.867	120.606	137.918	135.420	143.882

Sumber : Diolah dari Statistik Indonesia dan Statistik Industri, BPS

Neni Pancawati (2010) melakukan penelitian yang menyebutkan ratio tenaga kerja berpengaruh positif terhadap output nasional. Pada industri kreatif data menunjukkan (lihat tabel 1.2) penyerapan tenaga kerja industri kreatif dari

tahun 2002-2008 terbesar adalah sub sektor fesyen dengan rata-rata tenaga kerja 4.028.588 orang per tahunnya. Sub sektor yang paling banyak menyerap tenaga kerja selanjutnya adalah kerajinan dengan rata-rata tenaga kerja 2.289.003 per tahunnya. Untuk total jumlah tenaga kerja pada semua sub sektor industri kreatif di tiap tahunnya mengalami fluktuasi dari tahun 2002-2006. Di tahun 2002 total tenaga kerja industri kreatif mengalami penurunan yang cukup signifikan dari 8.090.276 orang menjadi 6.700.589 orang (Departemen Perdagangan, 2008).

Data dari departemen perdagangan rata-rata jumlah tenaga kerja yang diserap oleh industri kreatif periode 2002–2006 relatif besar, yaitu mencapai 5,4 juta pekerja atau sebesar 5,79% dari total seluruh tenaga kerja di Indonesia. Sedangkan pada tahun 2006, Industri Kreatif menyerap sebanyak 4,9 juta pekerja dan merupakan sektor ke-5 yang menyerap tenaga kerja terbanyak setelah: Pertanian, peternakan, Kehutanan dan Perikanan (40,14 juta Pekerja); Perdagangan, Hotel dan Restoran (15,97 juta pekerja), Jasa Kemasyarakatan (11,15 juta pekerja); Industri Pengolahan (10,55 juta pekerja).

Pertumbuhan Penyerapan tenaga kerja sektor industri kreatif terus menurun sejak tahun 2005-2006. Pada tahun 2006 pertumbuhan penyerapan tenaga kerja sektor industri kreatif ini adalah sebesar -8,116%, hal ini disebabkan oleh penurunan penyerapan tenaga kerja di subsektor industri Kerajinan (-8,72%); Desain(-30,85%); Fesyen (-7,21%); dan Film, video dan Fotografi (-6,31%) (departemen perdagangan,2008)

Data tersebut tidak sesuai dengan penelitian terdahulu. Neni Pancawati (2010) menyatakan jumlah tenaga kerja berpengaruh positif terhadap output nasional. Akan tetapi data tersebut menjelaskan bahwa karakteristik industri kreatif yang cenderung berbeda dengan industri-industri yang sudah ada, karena inputnya sebagian besar bersifat *intangible*, yaitu *idea* dan kreativitas individu.

**Tabel 1.3**

**Nilai Ekspor Di 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006**

**(Dalam Juta Rupiah)**

No	Lapangan Usaha Industri Kreatif	2002	2003	2004	2005	2006
1	Arsitektur	89	245	210	57	236
2	Desain	1.111.977	1.499.860	1.843.686	2.169.720	2.214.047
3	Fesyen	36.269.926	35.261.898	45.563.824	51.042.260	54.714.623
4	Film, Video dan Fotografi	940	1.715	7.56	2.55	1.187
5	Kerajinan	20.108.107	19.608.197	21.741.500	22.673.162	27.292.605
6	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	-	-	-	-	-
7	Musik	724.457	1.004.425	379.26	225.989	238.3
8	Pasar dan Barang Seni	38.104	43.17	38.665	60.034	78.033
9	Penerbitan dan Percetakan	103.754	90.136	93.734	180.506	161.14
10	Periklanan	23.166	47.746	51.675	39.365	64.626
11	Permainan Interaktif	32.172	39.756	53.784	68.388	75.38
12	Riset dan Pengembangan	-	-	-	-	-



13	Seni Pertunjukan	-	-	-	-	-
14	Televisi dan Radio	-	-	-	-	-

Sumber : Diolah dari Statistik Indonesia dan Statistik Industri, BPS

Potensi pasar industri kreatif di dunia masih sangat besar, hal tersebut tentu mendorong ekspor industri kreatif untuk tumbuh, sehingga nilai ekspor industri kreatif akan meningkat dan juga meningkatkan jumlah PDB. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oiconita (2006) mengenai analisis ekspor dan output nasional di Indonesia : Pada tahun 1980-2004, kajian tentang kausalitas dan kointegrasi adalah terjadi kausalitas dua arah dimana ekspor dan output nasional saling mempengaruhi. Data nilai ekspor sub sektor industri kreatif (lihat tabel 1.3) pada tahun 2002-2006 menunjukkan sub sektor fesyen memiliki nilai ekspor terbesar dengan angka Rp 50.350.908 rata-rata per tahunnya.

Kerajinan menjadi sub sektor industri kreatif yang menghasilkan nilai ekspor terbesar kedua pada tahun 2002-2008, yaitu rata-rata sebesar Rp 26.492.752 per tahun. Nilai ekspor industri kreatif tahun 2002-2008 pun terus mengalami peningkatan kecuali tahun 2003. Peningkatan terbesar terjadi di tahun 2007 yaitu sebesar 12%.

Departemen perdagangan RI (2007) melakukan analisis umum karakter industri kreatif, salah satunya mengatakan bahwa industri kreatif memiliki level teknologi dan produktivitas kapital yang relatif konstan. Selain industri berbasis IT, subsektor industri kreatif bukan merupakan industri dengan level teknologi

*hightech*, dan juga bukan jenis industri *capital intensive*. Kondisi ini konsisten dengan fungsi produksi *Cobb-Douglas* yang biasa digunakan  $Y = AK^\alpha L^\alpha$ .

Dengan level teknologi A, produktivitas kapital  $\alpha$ , produktivitas labor  $\alpha$  yang cenderung konstan, praktis perubahan tingkat hasil produksi Y, lebih dipengaruhi oleh perubahan jumlah tenaga kerja L, dan perubahan jumlah kapital K. Perubahan kapital K identik dengan muncul atau tutupnya suatu perusahaan. Maka dari itu jumlah perusahaan menjadi salah satu faktor penting dalam industri kreatif (Departemen perdagangan, 2008)

Dari Tabel 1.4 dapat dilihat jumlah perusahaan di Indonesia yang bergerak di sektor industri kreatif hingga tahun 2006 ini mencapai 2,19 juta perusahaan. Pada tahun 2006 dari data departemen perdagangan, jumlah perusahaan sektor industri kreatif ini melebihi jumlah perusahaan pada sektor: (1) Listrik, gas, dan air bersih (25,4 ribu perusahaan); (2) Keuangan, real estat, dan Jasa Perusahaan (170,010 ribu perusahaan); (3) Pertambangan dan Penggalian (359,5 ribu perusahaan); (4) Bangunan (737,2 ribu perusahaan); dan (5) Jasa Kemasyarakatan (1,767 juta perusahaan).

**Tabel 1.4**  
**Jumlah Perusahaan Di 14 Subsektor Industri Kreatif**  
**Tahun 2002-2006 (unit)**

No	Sub sektor industri kreatif	2002	2003	2004	2005	2006
1	Arsitektur	1.396	1.879	2.342	2.914	3.591
2	Desain	262.089	188.918	289.896	260.765	185.141
3	Fesyen	1.607.624	1.319.277	1.623.710	1.450.096	1.338.010
4	Film, Video, dan Fotografi	20.006	8.056	7.592	6.471	6.06
5	Kerajinan	1.176.983	997.319	1.063.093	897.809	906.126
6	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	6.504	7.413	7.622	7.697	6.991
7	Musik	9.254	8.758	11.549	11.435	12.805
8	Pasar dan Barang Seni	9.654	10.422	10.068	9.562	10.208
9	Penerbitan dan Percetakan	91.59	72.747	72.573	75.851	94.407
10	Periklanan	2.799	4.412	5.732	6.345	6.692
11	Permainan Interaktif	119	173	218	249	368
12	Riset dan Pengembangan	680	825	921	1.022	1.078
13	Seni Pertunjukan	1.488	1.572	1.733	1.549	1.6
14	Televisi dan Radio	2.178	2.178	2.193	2.296	2.313

Sumber : Diolah dari Statistik Indonesia dan Statistik Industri, BPS

Terdapat korelasi positif antara PDB dengan permintaan produk impor. Peningkatan PDB akan meningkatkan permintaan terhadap produk impor, demikian sebaliknya. Peningkatan impor sebagai akibat meningkatnya PDB negara importir dapat terlihat dari dua mekanisme sebagai berikut:

1. Kenaikan PDB negara importir menyebabkan meningkatnya investasi. Peningkatan investasi menyebabkan meningkatnya kebutuhan akan barang impor antara lain barang-barang modal dan bahan baku sebagai input dalam proses produksi. Kebutuhan akan barang modal dan bahan baku yang ditawarkan (*supply*) oleh negara lain.
2. Kenaikan PDB negara importir menyebabkan meningkatnya kebutuhan produk final (*final product*) karena tidak semua dipenuhi oleh produksi dalam negeri.

**Tabel 1.5**  
**Nilai Impor di 14 Subsektor Industri Kreatif Tahun 2002-2006**  
**(juta rupiah)**

No	Sub sektor industri kreatif	2002	2003	2004	2005	2006
1	Arsitektur	786	789	3.627	3.078	2.476
2	Desain	1.427.104	1.172.032	2.145.554	2.454.673	1.552.014
3	Fesyen	811.692	656.131	790.748	981.445	1.169.431
4	Film, Video, dan Fotografi	29.769	36.882	57.851	68.28	63.537
5	Kerajinan	1.985.505	1.948.945	2.156.093	2.949.870	2.894.021
6	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	-	-	-	-	-
7	Musik	47.833	31.509	155.633	132.969	90.893
8	Pasar dan Barang Seni	9.601	19.837	10.795	7.82	8.969
9	Penerbitan dan Percetakan	63.52	62.382	81.175	106.372	78.145
10	Periklanan	51.968	76.903	111.684	116.856	102.25
11	Permainan Interaktif	17.59	54.74	46.449	93.694	83.424
12	Riset dan Pengembangan	-	-	-	-	-
13	Seni Pertunjukan	-	-	-	-	-
14	Televisi dan Radio	-	-	-	-	-

Sumber : Diolah dari Statistik Indonesia dan Statistik Industri, BPS

Dari Tabel 1.5 di atas dapat di gambarkan bahwa kerajinan menjadi subsektor industri kreatif yang paling banyak nilai impornya, sedangkan yang terbanyak selanjutnya adalah subsektor desain. Semakin besar nilai impor industri kreatif dapat menunjukkan beberapa hal, seperti: semakin tidak kompetitif posisi industri kreatif nasional di pasar internasional; semakin besar ketidakmampuan memproduksi industri nasional.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Todaro (2000) menyebutkan bahwa pertumbuhan penduduk dan pertumbuhan tenaga kerja secara tradisional dianggap sebagai salah satu faktor positif yang memacu pertumbuhan ekonomi. Jumlah tenaga kerja yang lebih besar akan menambah tingkat produksi, sedangkan pertumbuhan penduduk yang lebih besar berarti ukuran pasar domestiknya lebih besar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh jumlah tenaga kerja pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif?
2. Bagaimana pengaruh nilai ekspor pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif?
3. Bagaimana pengaruh jumlah perusahaan pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif?

4. Bagaimana pengaruh nilai impor pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif?

### **1.3 Tujuan dan kegunaan penelitian**

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang tujuan dan kegunaan penelitian berdasarkan perumusan masalah diatas :

1. Menganalisis bagaimana pengaruh jumlah tenaga kerja pada 14 sub sektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif
2. Menganalisis bagaimana pengaruh nilai ekspor pada 14 sub sektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif
3. Menganalisis bagaimana pengaruh jumlah perusahaan pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif
4. Menganalisis bagaimana pengaruh nilai impor pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB industri kreatif

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pengambil kebijakan

Bagi pengambil kebijakan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang berguna untuk memahami pengaruh tenaga kerja dan nilai ekspor pada 14 subsektor industri kreatif terhadap PDB, sehingga dapat digunakan

sebagai pilihan pengambilan kebijakan dalam membangun industri kreatif dan mengakselerasi pertumbuhan nasional

## 2. Ilmu pengetahuan

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu ekonomi khususnya ekonomi pembangunan. Manfaat khusus bagi ilmu pengetahuan yakni dapat melengkapi kajian mengenai industri kreatif.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### Bab I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### Bab II : TELAAH PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang digunakan untuk membahas masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Mencakup teori-teori dan penelitian terdahulu yang mendukung perumusan hipotesis serta analisis hasil-hasil penelitian lainnya.

#### Bab III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi deskripsi tentang bagaimana penelitian akan dilaksanakan secara operasional. Menguraikan tentang variabel penelitian dan definisi operasional



variabel, populasi dan sampel penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data dan metode analisis.

#### Bab IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pengujian atas hipotesis yang dibuat dan penyajian hasil dari pengujian tersebut, serta pembahasan tentang hasil analisis yang dikaitkan dengan teori yang berlaku.

#### Bab V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis pada bab sebelumnya, keterbatasan penelitian serta saran bagi penelitian sejenis berikutnya, dan juga implikasi penelitian terhadap praktik yang ada

## **BAB II**

### **TELAAH PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Pertumbuhan Ekonomi**

Teori pertumbuhan ekonomi neo klasik berkembang sejak tahun 1950-an, teori ini berkembang berdasarkan analisis-analisis mengenai pertumbuhan ekonomi menurut pandangan ekonomi klasik. Menurut teori ini, pertumbuhan ekonomi tergantung kepada penambahan penediaan faktor-faktor produksi (penduduk, tenaga kerja, dan akumulasi modal) dengan tingkat kemajuan teknologi. Pandangan ini didasarkan anggapan yang mendasari analisis klasik, yaitu perekonomian akan tetap mengalami tingkat pengerjaan penuh (*full employment*) dan kapasitas peralatan modal akan tetap sepenuhnya digunakan sepanjang waktu (Arsyad, 1997). Teori Schumpeter dalam (arsyad, 1997) pertama kali dikemukakan dalam bukunya yang berbahasa Jerman pada tahun 1911 yang dikemukakan pada tahun 1934 diterbitkan dalam bahasa Inggris dengan judul *the theory of economics development*. Salah satu pendapat Schumpeter yang penting, yang merupakan landasan teori pembangunannya, adalah keyakinannya bahwa sistem kapitalisme merupakan sistem yang paling baik untuk menciptakan pembangunan ekonomi yang pesat. Menurut Schumpeter faktor utama yang menyebabkan perkembangan ekonomi adalah proses inovasi dan pelakunya

adalah para innovator atau wiraswasta (*entrepreneur*). Inovasi mempunyai 3 pengaruh yaitu:

Diperkenalkannya teknologi baru.

1. Menimbulkan keuntungan lebih (keuntungan monopolistis) yang merupakan sumber dana penting bagi akumulasi modal.
2. Inovasi akan diikuti oleh timbulnya proses peniruan (imitasi) yaitu adanya pengusaha-pengusaha lain yang meniru teknologi tersebut.

Menurut Sukirno (2004), pertumbuhan ekonomi merupakan perkembangan kegiatan dalam perekonomian yang menyebabkan barang dan jasa yang diproduksi oleh masyarakat bertambah. Pertumbuhan ekonomi ditentukan oleh penambahan yang sebenar-benarnya barang dan jasa yang diproduksi dalam perekonomian. Dengan demikian, untuk menentukan tingkat pertumbuhan ekonomi suatu negara perlu dihitung pendapatan nasional riil yaitu Produk Nasional Bruto riil atau Produk Domestik Bruto riil. Dalam menghitung pendapatan nasional dan komponennya menurut harga tetap yaitu harga-harga barang yang berlaku di tahun dasar yang dipilih. Menurut Kuznet (Todaro, 1997), pertumbuhan ekonomi adalah kenaikan kapasitas dalam jangka panjang dari negara yang bersangkutan untuk menyediakan berbagai barang ekonomi kepada penduduk.

Teori Klasik menurut Adam Smith menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang penting peranannya dalam pertumbuhan ekonomi (Sukirno, 2004), antara lain:

1. Peranan sistem pasar bebas

Sistem mekanisme pasar akan mewujudkan kegiatan ekonomi efisien dan pertumbuhan ekonomi tinggi. Pemerintah tidak perlu melakukan kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang dan jasa, sehingga peranan pemerintah dibatasi.

2. Perluasan pasar

Semakin luas pasaran barang dan jasa, semakin tinggi tingkat produksi dan tingkat kegiatan ekonomi. Pentingnya pasaran luar negeri dalam mengembangkan kegiatan di dalam negeri.

3. Spesialisasi dan kemajuan teknologi

Perluasan pasar dan perluasan kegiatan ekonomi akan memungkinkan dilakukannya spesialisasi dalam kegiatan ekonomi. Spesialisasi dan perluasan kegiatan ekonomi dalam meningkatkan teknologi dan produktivitas akan mengembangkan perekonomian.

Menurut teori Klasik, pertumbuhan ekonomi dilambangkan oleh fungsi:

$$Q = Y = f(K, L, R, T)$$

Dimana :

Q = Output

L = *Labor*

Y = Pendapatan

R = Tanah

K = *Kapital*

T = Teknologi

### **2.1.2 Tenaga Kerja**

Tenaga kerja didefinisikan sebagai penduduk berumur 10 tahun atau lebih yang bekerja, mencari pekerjaan, dan sedang melakukan kegiatan lain, seperti sekolah maupu mengurus rumah tangga dan penerima pendapatan (Simanjuntak Payaman,1985). Menurut BPS penduduk berumur 10 keatas terbagi sebagai tenaga kerja.

Payaman (1985) mengatakan tenaga kerja bila mereka melakukan pekerjaan dengan maksud memperoleh atau membantu memperoleh pendapatan atau keuntungan dan lamanya bekerja paling sedikit 1 (satu) jam secara kontinu selama seminggu yang lalu. Todaro (2000) menyebutkan bahwa pertumbuhan penduduk dan pertumbuhan tenaga kerja secara tradisional dianggap sebagai salah satu faktor positif yang memacu pertumbuhan ekonomi. Jumlah tenaga kerja yang lebih besar berarti akan menambah tingkat produksi, sedangkan pertumbuhan penduduk yang lebih besar berarti ukuran pasar domestiknya lebih besar.

Meski demikian hal tersebut masih dipertanyakan apakah benar laju pertumbuhan penduduk yang cepat benar-benar akan memberikan dampak positif atau negatif dari pembangunan ekonominya. Selanjutnya dikatakan bahwa

pengaruh positif atau negatif dari pertumbuhan penduduk tergantung pada kemampuan system perekonomian daerah tersebut dalam menyerap dan secara produktif memanfaatkan penambahan tenaga kerja tersebut. Kemampuan tersebut dipengaruhi oleh tingkat dan jenis akumulasi modal dan tersedianya input dan faktor penunjang seperti kecakapan manajerial dan administrasi. Dalam model sederhana tentang pertumbuhan ekonomi, pada umumnya pengertian tenaga kerja diartikan sebagai angkatan kerja yang bersifat homogen. Menurut Lewis (1954) dalam Todaro (2004) angkatan kerja yang homogen dan tidak terampil dianggap bisa bergerak dan beralih dari sektor tradisional ke sektor modern secara lancar dan dalam jumlah terbatas. Keadaan demikian, penawaran tenaga kerja mengandung elastisitas yang tinggi. Meningkatnya permintaan atas tenaga kerja (dari sektor tradisional) bersumber pada ekspansi kegiatan sektor modern. Dengan demikian salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi adalah tenaga kerja.

### **2.1.3 Ekspor**

Ekspor adalah arus keluar sejumlah barang dan jasa dari suatu negara ke pasar internasional. Ekspor terjadi karena kebutuhan akan barang dan jasa sudah tercukupi di dalam negeri atau karena barang dan jasa tersebut memiliki daya saing baik dalam harga maupun mutu dengan produk sejenis di pasar internasional. Dengan demikian ekspor memberikan pemasukan devisa bagi negara yang bersangkutan yang kemudian akan digunakan untuk membiayai kebutuhan impor maupun pembiayaan program pembangunan di dalam negeri.

Dalam perekonomian tertutup, seluruh output yang dihasilkan di dalam negeri dijual ke pasar domestik dan komponen pengeluaran dibagi atas tiga jenis, yaitu konsumsi, investasi dan pengeluaran pemerintah. Dalam perekonomian terbuka, sebagian *output* dijual ke pasar domestik dan sebagian lagi diekspor ke luar negeri, sehingga dalam perekonomian terbuka, pengeluaran (Y) terdiri dari empat komponen, yakni konsumsi (C), Investasi (I) dan pengeluaran pemerintah (G) serta ekspor barang dan jasa (X). Hal ini dapat diidentitaskan sebagai berikut:

$$Y = C + I + G + X$$

Selanjutnya di dalam perekonomian terbuka, nilai konsumsi total adalah nilai konsumsi langsung barang dan jasa di pasar domestik ditambah konsumsi barang dan jasa di mancanegara, demikian pula dengan investasi dan pengeluaran pemerintah.

Karena impor dimasukkan ke dalam pengeluaran domestik dan karena barang dan jasa yang diimpor dari luar negeri adalah bagian dari *output* suatu negara maka persamaan ini mengurangi pengeluaran pada impor sehingga dapat didefinisikan bahwa ekspor bersih (*net eksport*) adalah nilai ekspor dikurangi impor. Identitasnya dapat dituliskan menjadi:

$$Y = C + I + G + (X-M)$$

Persamaan di atas merupakan fungsi pendapatan nasional yang dihitung berdasarkan pos pengeluaran. Persamaan ini juga menunjukkan bahwa jika *output* melebihi pengeluaran domestik, maka kelebihan itu akan diekspor. Dan

sebaliknya, jika *output* lebih kecil dari pengeluaran domestik, maka kekurangan itu akan diimpor.

Terdapat beberapa alasan yang mendesak mengapa suatu negara perlu menggalakkan ekspor adalah untuk meningkatkan kekayaan negara yang berarti pula meningkatkan pendapatan perkapita masyarakat. Ekspor sebagai bagian dari perdagangan internasional bisa dimungkinkan oleh beberapa kondisi:

1. Adanya kelebihan produksi dalam negeri sehingga kelebihan tersebut dapat dijual ke luar negeri melalui kebijakan ekspor.
2. Adanya permintaan luar negeri untuk suatu produk ataupun untuk dalam negeri masih mengalami kekurangan.
3. Adanya keuntungan yang lebih besar dari penjualan ke luar negeri daripada penjualan di dalam negeri karena harga pasar dunia yang lebih menguntungkan.
4. Adanya barter antara produk tertentu dengan produk lain yang diperlukan dan yang tidak dapat diproduksi di dalam negeri.
5. Adanya kebijakan ekspor yang bersifat politik.

#### **2.1.4 Jumlah Perusahaan**

Di banyak negara di dunia, pembangunan dan pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UKM) merupakan salah satu motor penggerak pertumbuhan ekonomi. Dari penelitian Tambunan (2003) disebutkan bahwa salah satu



karakteristik dari dinamika dan kinerja ekonomi yang baik dengan laju pertumbuhan yang tinggi di negara-negara Asia Timur dan Tenggara yang dikenal dengan *Newly Industrializing Countries* (NICs) seperti Korea Selatan, Singapura, dan Taiwan adalah kinerja UKM mereka yang sangat efisien, produktif dan memiliki tingkat daya saing yang tinggi. UKM di negara-negara tersebut sangat responsif terhadap kebijakan-kebijakan pemerintahannya dalam pembangunan sektor swasta dan peningkatan pertumbuhan ekonomi yang berorientasi ekspor. Di negara-negara sedang berkembang, UKM juga sangat penting perannya. Di India, misalnya, UKM-nya menyumbang 32% dari nilai total ekspor, dan 40% dari nilai output dari sektor industri manufaktur dari negara tersebut. Di beberapa negara di kawasan Afrika, perkembangan dan pertumbuhan UKM, termasuk usaha mikro, sekarang diakui sangat penting untuk menaikkan output agregat dan kesempatan kerja.

Masih menurut Tambunan (2000), disebutkan bahwa di Indonesia, di lihat dari jumlah unit usahanya yang sangat banyak yang terdapat di semua sektor ekonomi dan kontribusinya yang besar terhadap kesempatan kerja dan pendapatan, khususnya di daerah pedesaan dan bagi keluarga berpendapatan rendah, tidak dapat diingkari betapa pentingnya UKM bagi pembangunan ekonomi nasional. Selain itu, selama ini kelompok usaha tersebut juga berperan sebagai suatu motor penggerak yang sangat krusial bagi pembangunan ekonomi dan komunitas lokal. Sekarang, UKM memiliki peranan baru yang lebih penting lagi yakni sebagai salah satu faktor utama pendorong perkembangan dan pertumbuhan eksor non-migas dan sebagai industri pendukung yang membuat

komponen-komponen dan *spare parts* untuk industri besar (IB) lewat keterkaitan produksi misalnya dalam bentuk *subcontracting*. Bukti di NICs menunjukkan bahwa bukan hanya usaha besar (UB) saja, tetapi UKM juga bisa berperan penting di dalam pertumbuhan ekspor dan bisa bersaing di pasar domestik terhadap barang-barang impor maupun di pasar global.

Sejak tahun 1983, pemerintah secara konsisten telah melakukan berbagai upaya deregulasi sebagai upaya penyesuaian *structural* dan restruksi perekonomian. Kendati demikian, banyak yang mensinyalir deregulasi di bidang perdagangan dan investasi tidak memberi banyak keuntungan bagi perusahaan kecil dan menengah bahkan justru perusahaan konglomeratlah yang mendapat keuntungan. Studi empiris membuktikan bahwa pertumbuhan nilai tambah ternyata tidak dinikmati oleh perusahaan kecil, sedang, dan besar, namun justru di nikmati oleh perusahaan konglomerat, dengan tenaga kerja lebih dari 1000 orang yang menikmati kenaikan nilai tambah secara absolut maupun per rata-rata perusahaan (Kuncoro dan Abimanyu,1995).

Dalam konstelasi inilah, perhatian untuk menumbuhkan industri kecil dan rumah tangga (IKRT) setidaknya dilandasi oleh tiga alasan. Pertama IKRT menyerap banyak tenaga kerja. Kecenderungan menyerap banyak tenaga kerja umumnya membuat banyak (IKRT) juga intensif dalam menggunakan sumber daya alam lokal (Kuncoro dan Abimanyu,1995).

Audretsch dan Keilbach (dikutip dari burhan, 2010) menempatkan *entrepreneurship capital* (modal kewirausahaan) sebagai variabel independen

yang menjelaskan kinerja ekonomi regional. Model persamaan yang dibangun adalah model persamaan tunggal dengan dua jumlah persamaan dan diestimasi oleh *three stage least square (3SLS) error correction*. Persamaan pertama adalah kinerja ekonomi regional (variabel endogen) sebagai fungsi dari cadangan modal, tenaga kerja, intensitas R & D dan modal kewirausahaan, sedangkan persamaan kedua menjelaskan tingkat modal kewirausahaan modal regional sebagai fungsi dari kinerja ekonomi regional dan variabel eksogen lain pembentuk modal kewirausahaan, seperti tingkat teknologi, pajak, populasi, dan munculnya usaha-usaha baru.

Audretsch dan Keilbach (dikutip dari burhan, 2010) mampu memberikan bukti empiris yang menunjukkan bahwa modal kewirausahaan sangat signifikan dan berdampak positif pada kinerja ekonomi regional, begitu juga dengan intensitas R & D regional. Modal kewirausahaan semakin besar pada regional yang kinerja ekonominya kuat. Pada regional yang investasinya besar pada perusahaan yang sudah ada cenderung tingkat modal kewirausahaannya rendah. Intensitas R & D yang kuat berdampak positif pada modal kapital yang berbasis pengetahuan, tetapi tidak berdampak pada modal kapital di industri berbasis “*low-tech*”. Regional yang bersubsidi tidak signifikan mempengaruhi perilaku kewirausahaan, sedangkan tingginya pajak berkorelasi positif dengan modal kapital regional. Daya tarik regional juga tidak berdampak pada keputusan memulai usaha baru, baik di industri berbasis “*high-tech*” maupun “*low-tech*”. Namun, kepadatan penduduk justru berdampak positif pada modal kewirausahaan, khususnya kewirausahaan yang berbasis pengetahuan. Dengan demikian, peranan

kewirausahaan sangat penting dalam proses penciptaan produk dan teknologi baru di wilayah padat penduduk dan pusat industri. Proses tersebut mendorong pertumbuhan ekonomi dan tingkat pengangguran yang rendah (Burhan,2010).

Penelitian panel Kreft dan Sobel (dikutip dari burhan, 2010) di seluruh negara bagian Amerika Serikat menunjukkan bahwa derajat kebebasan ekonomi (*economic freedom*), yakni variabel pajak rendah, regulasi tidak ketat, dan perlindungan hak cipta swasta berdampak signifikan pada aktivitas kewirausahaan yang menghasilkan pertumbuhan ekonomi. Penghubung antara kebebasan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi adalah aktivitas kewirausahaan. Jadi, kebebasan ekonomi akan menghasilkan pertumbuhan ekonomi terutama karena meningkatnya kegiatan produktif sektor swasta yang merupakan variabel aktivitas kewirausahaan.

### **2.1.5 Impor**

Dengan adanya perdagangan, suatu negara mendapatkan keuntungan dengan memberikan peluang kepada setiap negara untuk mengekspor barang-barang hasil produksi sumberdaya yang berlimpah di negaranya serta mengimpor barang-barang hasil produksi sumberdaya alam dari negara lain (Krugman, Obstfeld, 2009).

Perdagangan atau pertukaran dapat diartikan sebagai proses tukar menukar yang didasarkan atas kehendak sukarela dari masing-masing pihak. Masing-masing pihak harus mempunyai kebebasan untuk menentukan untung rugi dari

pertukaran tersebut, dari sudut kepentingan masing-masing dan kemudian menentukan apakah ia mau melakukan pertukaran atau tidak (Boediono, 2000)

Terdapat korelasi positif antara PDB dengan permintaan produk impor. Peningkatan PDB akan meningkatkan permintaan terhadap produk impor, demikian sebaliknya. Peningkatan impor sebagai akibat meningkatnya PDB negara importir dapat terlihat dari dua mekanisme sebagai berikut:

- a. Kenaikan PDB negara importir menyebabkan meningkatnya investasi. Peningkatan investasi menyebabkan meningkatnya kebutuhan akan barang impor antara lain barang-barang modal dan bahan baku sebagai input dalam proses produksi. Kebutuhan akan barang modal dan bahan baku yang ditawarkan (*supply*) oleh negara lain.
- b. Kenaikan PDB negara importir menyebabkan meningkatnya kebutuhan produk final (*final product*) karena tidak semua dipenuhi oleh produksi dalam negeri.

### **2.1.6 Industri Kreatif**

Dari aspek sejarah, istilah industri kreatif muncul pertama kali pada decade 1990-an di Australia dalam kaitannya dengan usulan untuk melakukan reformasi radikal di bidang justifikasi dan pendanaan yang berkaitan dengan kebijakan di sektor seni dan budaya. Namun demikian istilah tersebut menjadi lebih dikenal luas ketika industri kreatif dikembangkan oleh pemerintah Inggris. Pada dekade 1980-an, Inggris mengalami sejumlah persoalan yaitu

tingkat pengangguran yang tinggi, berkurangnya aktivitas industri dan pengurangan kontribusi dana pemerintah untuk bidang seni. Maka diperkenalkanlah sebuah konsep yaitu *culture as an industry*. Melalui konsep ini seni dan budaya tidak lagi di lihat dari sebagai sektor-sektor yang selalu membutuhkan subsidi melainkan justru didesain untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan inovasi (Antariksa, 2012).

Menurut Moelyono (2010) Industri kreatif digerakkan oleh beberapa faktor. Dalam hal ini, Richard Florida (dikutip dari Moelyono,2010) menawarkan konsep 3 T:

1. Talenta (*Talent*)

Proses kreasi harus dibekali oleh bakat (talenta) yang cukup, kemampuan ini bisa menggerakkan perusahaan-perusahaan untuk proaktif, tidak mengikuti *trend* tetapi menciptakan *trend*.

2. Toleransi (*Tolerance*)

Ini berkaitan dengan iklim keterbukaan, di mana adanya toleransi yang tinggi di antara komunitas, yaitu komunitas yang menghargai perbedaan dan karya cipta orang lain akan mendorong tumbuh kembangnya kreativitas.

3. Teknologi (*Technology*)

Teknologi dapat menunjang produktivitas karena kemudahan dalam mengakses dan membeli teknologi serta transfer teknologi adalah faktor penting

dalam pengembangan ekonomi kreatif. Model pengembangan ekonomi kreatif adalah layaknya sebuah bangunan yang akan menguatkan ekonomi Indonesia :

1. Pondasinya adalah sumber daya insani yang kreatif (*creative class*).
2. Pilarnya ada 5 yakni industri, teknologi, sumberdaya, institusi, dan lembaga keuangan.
3. Atapnya adalah aktor penggerak utama kreativitas yang dipayungi oleh hubungan antara cendekiawan, bisnis, dan pemerintah (*triple helix system*)

## **2.2 Penelitian terdahulu**

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang Hasil dari beberapa peneliti akan digunakan sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam penelitian ini, antara lain adalah sebagai berikut :

Neni Pancawati melakukan penelitian pada tahun 2000 yang berjudul ‘‘Pengaruh Rasio Kapital Tenaga Kerja, Tingkat Pendidikan, Stok Capital dan Pertumbuhan Penduduk Terhadap GDP Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara empiris Pengaruh Rasio kapital tenaga kerja, tingkat pendidikan, stok capital dan pertumbuhan penduduk terhadap GDP Indonesia. Dengan menggunakan metode OLS, variabel dependen dalam penelitian ini adalah pertumbuhan Output (Y) Adapun untuk variabel independen yang digunakan, yaitu rasio kapital tenaga kerja, tingkat pendidikan, perubahan

stok kapital, pertumbuhan penduduk. Berdasarkan hasil estimasi diketahui bahwa rasio tenaga kerja, tingkat pendidikan, stok kapital, dan pertumbuhan penduduk berpengaruh positif terhadap pertumbuhan output

Deddy Rustiono (2008) dalam tesisnya yang berjudul “Analisis Pengaruh Investasi, Tenaga Kerja, dan Pengeluaran Pemerintah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Provinsi Jawa Tengah”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh angkatan kerja, investasi : realisasi PMA, realisasi PMDN dan belanja pemerintah daerah terhadap PDRB Propinsi Jawa Tengah selama periode 1985-2006. Penelitian ini menggunakan data time series dan menggunakan metode analisis *Ordinary Least Square* (OLS). Berdasarkan hasil estimasi diketahui bahwa angkatan kerja, investasi swasta (PMA dan PMDN) dan belanja pemerintah daerah memberi dampak positif terhadap perkembangan PDRB Propinsi Jawa Tengah

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oiconita (2006) mengenai analisis ekspor dan output nasional di Indonesia : Periode 1980-2004, kajian tentang kausalitas dan kointegrasi adalah terjadi kausalitas dua arah dimana ekspor dan output nasional saling mempengaruhi. Penelitian tentang hubungan kausalitas antara pertumbuhan ekonomi dengan pertumbuhan ekspor di Jawa Timur periode 1984-2000 telah dilakukan oleh Susilowati (2002) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tidak terdapat kausalitas antara ekspor dengan PDRB, demikian pula sebaliknya tidak ada hubungan kausalitas antara PDRB dengan ekspor di Jawa Timur.



Penelitian Wong (2005) yang menggunakan data *cross-section*, menunjukkan bahwa prevalensi tinggi pertumbuhan perusahaan baru hanya berpotensi menjelaskan perbedaan laju pertumbuhan ekonomi di negara-negara yang diamati. Dengan demikian, memiliki bergelar tinggi dalam kewirausahaan atau memiliki prevalensi penciptaan usaha baru tidak menjamin meningkatkan kinerja ekonomi dan mempercepat tingkat pertumbuhan ekonomi. Hal ini menunjukkan selain karena variabel penciptaan usaha baru merupakan variabel yang berbeda dengan inovasi teknologi, juga mengindikasikan bahwa tidak banyak wirausaha yang terlibat dalam pengembangan inovasi teknologi. Ini berarti berbeda dengan model pertumbuhan neo-klasik yang memampatkan inovasi secara implisit sebagai proksi aktivitas kewirausahaan dalam setiap pembentukan perusahaan baru.

Namun demikian, diakui oleh Wong (dikutip dari Burhan, 2010) bahwa penelitiannya ini memiliki keterbatasan data dan menyarankan untuk menggunakan data *time series* karena kausalitasnya lebih menyakinkan serta masih ada masalah pada estimasi modelnya akibat dari spesifikasi variabelnya yang temporal.

Audretsch dan Keilbach (dikutip dari burhan, 2010) mampu memberikan bukti empiris yang menunjukkan bahwa modal kewirausahaan sangat signifikan dan berdampak positif pada kinerja ekonomi regional, begitu juga dengan intensitas R & D regional. Modal kewirausahaan semakin besar pada regional yang kinerja ekonominya kuat. Pada regional yang investasinya besar pada perusahaan yang sudah ada cenderung tingkat modal kewirausahaannya rendah.

Intensitas R & D yang kuat berdampak positif pada modal kapital yang berbasis pengetahuan, tetapi tidak berdampak pada modal kapital di industri berbasis “low-tech”. Regional yang bersubsidi tidak signifikan mempengaruhi perilaku kewirausahaan, sedangkan tingginya pajak berkorelasi positif dengan modal kapital regional. Daya tarik regional juga tidak berdampak pada keputusan memulai usaha baru, baik di industri berbasis “high-tech” maupun “low-tech”. Namun, kepadatan penduduk justru berdampak positif pada modal kewirausahaan, khususnya kewirausahaan yang berbasis pengetahuan. Dengan demikian, peranan kewirausahaan sangat penting dalam proses penciptaan produk dan teknologi baru di wilayah padat penduduk dan pusat industri. Proses tersebut mendorong pertumbuhan ekonomi dan tingkat pengangguran yang rendah (Burhan,2010).

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Tujuan	Variabel	Metode	Hasil
1	Neni Pancawati (2000) “Pengaruh Rasio Kapital Tenaga Kerja, Tingkat Pendidikan, Stok Capital dan Pertumbuhan Penduduk Terhadap PDB Indonesia.”	Menganalisis secara empiris Pengaruh Rasio kapital Tenaga Kerja, Tingkat Pendidikan, <i>Stok Capital</i> dan Pertumbuhan Penduduk terhadap PDB Indonesia.	Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Pertumbuhan Output (Y). Adapun untuk variabel independen yang digunakan, yaitu Rasio Kapital	OLS	Rasio tenaga kerja, tingkat pendidikan, perubahan stok kapital, dan pertumbuhan penduduk berpengaruh positif terhadap pertumbuhan.

			Tenaga Kerja,  Tingkat Pendidikan, Perubahan  Stok Kapital, Pertumbuhan  Penduduk.		
2	Deddy Rustiono (2008) “Analisis Pengaruh Investasi, Tenaga Kerja, dan Pengeluaran Pemerintah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Provinsi Jawa Tengah.”	Menganalisis pengaruh Angkatan kerja, investasi : realisasi PMA, realisasi PMDN dan belanja pemerintah daerah terhadap PDRB Propinsi Jawa Tengah selama periode 1985-2006.	Variabel independen : angkatan kerja, investasi : realisasi PMA, realisasi PMDN dan belanja pemerintah daerah variabel dependen PDRB Propinsi Jawa Tengah.	<i>Ordinary Least Square</i> (OLS).	Berdasarkan hasil estimasi diketahui bahwa angkatan kerja, investasi swasta (PMA dan PMDN) dan belanja pemerintah daerah memberi dampak positif terhadap perkembangan PDRB Propinsi Jawa Tengah.
3	Oiconita (2006) mengenai “Analisis ekspor dan output nasional di Indonesia : Periode 1980-2004”.	Menganalisis kausalitas dan kointegrasi ekspor dan output nasional.		ECM	Terjadi kausalitas dua arah dimana ekspor dan output nasional saling mempengaruhi.

4	Martins Priede. Xi'an-Jiaotong "Dampak impor terhadap pertumbuhan ekonomi di perekonomian regional"	Menganalisis dampak pada PDRB per kapita dari peningkatan volume impor dan Tingkat pengalaman, seperti yang sering dikatakan bahwa kedua faktor dapat menyebabkan tingkat pendapatan berkurang		<i>Average Unit Value</i>	Dalam kasus perdagangan bilateral, negara-negara Eropa menunjukkan dampak positif dari nilai impor dengan pengecualian impor dari Jerman.
5	Adolf B. Heatubun "Potensi jumlah usaha kecil dan menengah dalam peranannya menstimulasi perekonomian."	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kenaikan jumlah unit usaha terhadap pertumbuhan produksi (nilai tambah), investasi, penyerapan tenaga kerja, kemajuan teknologi		<i>Pool data</i>	Melalui simulasi peningkatan jumlah unit usaha, peran UKM terlihat pada kenaikan investasi, kemajuan teknologi, kenaikan produksi, ekspor
6	Valentina Mita Siswanti "Pengaruh Penanaman Modal Asing, Utang Luar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penanaman modal asing,		Analisis regresi log linier dengan metode Ordinary Least	Ekspor berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB

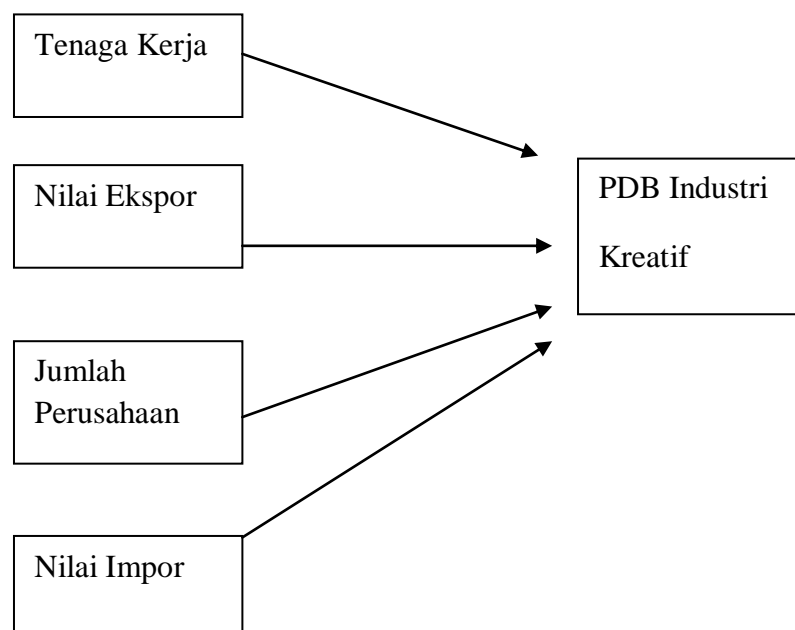
	Negeri, Dan Ekspor Terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia Tahun 1985 - 2010.”	utang negeri dan ekspor terhadap nilai produk domestik bruto di Indonesia tahun 1985-2010		Square (OLS).	
--	---	---	--	---------------	--

Sumber : Neni Pancawati (2000), Deddy Rustiono (2008), Oiconita (2006)

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan konsep-konsep dasar teori yang dijelaskan di atas diatas dan penelitian terdahulu, maka dapat disusun sebuah kerangka pemikiran teoritis seperti yang tersaji dalam Gambar 2.1 sebagai berikut :

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran Teoritis**



## **2.4 Hipotesis**

Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu proposisi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan/pemecahan persoalan ataupun untuk dasar penelitian lebih lanjut (Supranto, 2009)

### **2.4.1 Pengaruh Tenaga Kerja Terhadap Pertumbuhan Ekonomi**

Todaro (2000) menyebutkan bahwa pertumbuhan penduduk dan pertumbuhan tenaga kerja secara tradisional dianggap sebagai salah satu faktor positif yang memacu pertumbuhan ekonomi. Jumlah tenaga kerja yang lebih besar berarti akan menambah tingkat produksi, sedangkan pertumbuhan penduduk yang lebih besar berarti ukuran pasar domestiknya lebih besar.

Meski demikian hal tersebut masih dipertanyakan apakah benar laju pertumbuhan penduduk yang cepat benar-benar akan memberikan dampak positif atau negatif dari pembangunan ekonominya. Selanjutnya dikatakan bahwa pengaruh positif atau negatif dari pertumbuhan penduduk tergantung pada kemampuan system perekonomian daerah tersebut dalam menyerap dan secara produktif memanfaatkan pertambahan tenaga kerja tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disusun hipotesis pertama sebagai berikut:

**H1 : Jumlah Tenaga Kerja pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB**

#### **2.4.2 Pengaruh Nilai Ekspor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi**

Dalam teori ekonomi makro, hubungan antara ekspor dengan tingkat pertumbuhan ekonomi atau pendapatan nasional merupakan suatu persamaan identitas karena ekspor merupakan bagian dari tingkat pendapatan nasional (Oiconita, 2006). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disusun hipotesis kedua sebagai berikut :

**H2 : Nilai Ekspor pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB**

#### **2.4.3 Pengaruh Jumlah Perusahaan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi**

Menurut tambunan (dikutip dari sriyana,2000) disebutkan bahwa di Indonesia,di lihat dari jumlah unit usahanya yang besar terhadap kesempatan kerja dan pendapatan,khususnya di daerah perdesaan dan bagi keluarga berpendapatan rendah. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disusun hipotesis ketiga sebagai berikut :

**H3 : Jumlah Perusahaan pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB.**

#### **2.4.4 Pengaruh Nilai impor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi**

Terdapat korelasi positif antara PDB dengan permintaan produk impor. Peningkatan PDB akan meningkatkan permintaan terhadap produk impor,demikian sebaliknya. Peningkatan impor sebagai akibat meningkatnya PDB Negara importir dapat dilihat dari dua mekanisme

Kenaikan PDB Negara importir menyebabkan meningkatnya investasi. Peningkatan investasi menyebabkan meningkatkan kebutuhan akan barang impor antara lain barang-barang modal dan bahan baku yang ditawarkan oleh Negara lain. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disusun hipotesis keempat sebagai berikut:

**H4 : Nilai impor pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

##### **3.1.1 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel dependen (Variabel Y) yaitu variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah PDB Industri Kreatif.
2. Variabel independen (variabel X) yaitu variabel yang menjadi sebab terjadinya atau terpengaruhinya variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah: tenaga kerja, nilai ekspor, jumlah perusahaan dan nilai impor.

##### **3.1.2 Definisi Operasional**

a. PDB Industri Kreatif

PDB per subsector industri kreatif adalah bagian dari nilai PDB nasional yang diperoleh dari nilai tambah yang dihasilkan 14 subsector-subsector industri kreatif. Total nilai tambah bruto yang dihasilkan oleh ke-14 subsector industri kreatif merupakan NTB atau GVA industri kreatif. Satuan PDB industry kreatif ini adalah Milyar Rupiah.

b. Tenaga Kerja (*Employment Number*)

Tenaga kerja adalah angka yang menunjukkan jumlah pekerja tetap yang berada pada seluruh lapangan pekerjaan/usaha di industri kreatif. Sesuai dengan definisi Badan Pusat Statistik, pekerja tetap adalah mereka yang bekerja lebih besar dari 35 jam seminggu, sebelum survei ketenagakerjaan dilakukan. Semakin besar Jumlah Tenaga Kerja, secara relatif dapat mengindikasikan peranan industri kreatif dalam perekonomian semakin signifikan. Satuan dari tenaga kerja ini adalah orang (BPS).

c. Nilai Ekspor

Nilai ekspor adalah share gross value added di overseas market atau nilai penjualan produk dan jasa industri kreatif di pasar internasional. Semakin besar nilai ekspor industri kreatif menunjukkan semakin kompetitifnya posisi industri kreatif nasional di pasar internasional. Total nilai ekspor yang dihasilkan oleh 14 lapangan usaha merupakan NEC (Nilai Ekspor industri kreatif). Satuan dari nilai ekspor ini adalah rupiah.

d. Jumlah Perusahaan

Jumlah perusahaan adalah jumlah firm yang ada di setiap subsektor industri kreatif. Misalnya, jumlah usaha periklanan di industri periklanan Indonesia. Semakin besar nilai indikator jumlah usaha (Number of Firm) dalam suatu industri, maka semakin dekat karakteristik pasar/industri kepada pasar persaingan sempurna, semakin tinggi intensitas persaingan, dan kesejahteraan

yang terjadi di pasar/industri akan semakin besar. Satuan dari jumlah perusahaan ini adalah unit.

e. Nilai Impor

Nilai impor adalah share gross value added milik asing di pasar domestik, atau nilai penjualan produk dan jasa industri kreatif asing di pasar nasional. Semakin besar nilai impor industri kreatif dapat menunjukkan beberapa hal, seperti: semakin tidak kompetitif posisi industri kreatif nasional di pasar internasional; semakin besar ketidakmampuan memproduksi industri nasional. Total nilai impor yang dihasilkan oleh 14 lapangan usaha merupakan NIC (Nilai Impor industri kreatif). Satuan dari nilai ekspor ini adalah rupiah.

### **3.2 Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh berdasarkan informasi yang telah disusun dan dipublikasikan oleh instansi tertentu. Data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Produk Domestik Bruto Industri Kreatif

Diperoleh dari Statistika Indonesia tahun 2002-2008, yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS).

2. Jumlah Tenaga Kerja

Diperoleh dari Statistik Indonesia tahun 2002-2008, yang diterbitkan oleh tim riset industri kreatif.

### 3. Nilai Ekspor

Diperoleh dari Statistik Indonesia tahun 2002-2008, yang diterbitkan oleh tim riset industri kreatif.

### 4. Jumlah Perusahaan

Diperoleh dari Statistik Indonesia tahun 2002-2008, yang diterbitkan oleh tim riset industri kreatif.

## **3.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui studi pustaka dan dokumentasi. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi melalui pendalaman literatur yang berkaitan dengan objek studi. Teknik dokumentasi dilakukan dengan menelusuri dan mendokumentasikan data-data dan informasi yang berkaitan dengan objek studi.

## **3.4 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis informasi kuantitatif (data yang dapat diukur, diuji, dan diinformasikan dalam bentuk persamaan, tabel, dan sebagainya). Gujarati (2003) menyatakan bahwa untuk menggambarkan data panel secara singkat, misalkan pada data cross section, nilai dari satu variabel atau lebih dikumpulkan untuk beberapa unit

sampel pada suatu waktu. Tahapan analisis kuantitatif terdiri dari: estimasi model regresi dengan menggunakan data panel, regresi persamaan linier berganda dengan menggunakan model FEM, uji asumsi klasik dan uji statistik.

### 3.4.1 Estimasi Model

Penelitian mengenai pengaruh variabel Tenaga Kerja (TK), Nilai Ekspor (NE), Jumlah Perusahaan (JP), dan Nilai Impor (NI) terhadap PDB per subsector Industri Kreatif (GDP) menggunakan data time-series selama tujuh tahun yang diwakili data tahunan dari 2002 - 2008 dan data cross-section sebanyak 10 data mewakili subsector Industri Kreatif di Indonesia yang menghasilkan 70 observasi.

Model fungsi yang akan digunakan untuk mengetahui Produk Domestik Bruto berpengaruh terhadap fungsi yaitu

$$PDB = f(TK, NE, JP, NI) \dots\dots\dots (3.1)$$

$$PDB = \beta_0 + \beta_1 TK_{it} + \beta_2 NE_{it} + \beta_3 JP_{it} + \beta_4 NI_{it} + E_{it} \dots\dots\dots (3.2)$$

dimana :

TK = tenaga kerja

NE = nilai ekspor

JP = jumlah perusahaan

NI = nilai impor

$i$  = *cross section*

$t$  = *time series*

$\beta_0$  = konstanta

$\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$  = koefisien

$E$  = *error*

Variabel di dalam persamaan akan ditransformasi menjadi bentuk logaritma natural (log). Hal ini dilakukan untuk mengurangi adanya gejala heterokedastisitas dan untuk mengetahui kepekaan antar variabel. Dibawah ini adalah bentuk persamaan yang telah diubah menjadi bentuk logaritma natural:

$$\begin{aligned} \text{LOG}(PDB_{it}) = & \beta_0 + \beta_1 \text{LOG}(TK)_{it} + \beta_2 \text{LOG}(NE)_{it} + \beta_3 \text{LOG}(JP)_{it} + \beta_4 \\ & \text{LOG}(NI)_{it} + E_{it} \dots\dots\dots (3.3) \end{aligned}$$

Keterangan :

LOG :logaritma

$\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$  : koefisien

U : error

### 3.4.2 Metode Analisis Data Panel

Studi ini menggunakan analisis data panel sebagai pengolahan data dengan menggunakan program Eviews 6. Analisis dengan menggunakan panel data

adalah kombinasi antara deret waktu (*time-series data*) dan kerat lintang (*cross-section data*).

Penelitian ini menggunakan data panel karena data panel memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. Dapat memberikan peneliti jumlah pengamatan yang besar, meningkatkan *degrees of freedom* (derajat kebebasan), data memiliki variabilitas yang besar dan mengurangi kolinearitas antara variabel penjelas, dimana dapat menghasilkan ekonometri yang efisien.
- b. Dengan panel data, data lebih informatif, lebih bervariasi, yang tidak dapat diberikan hanya oleh data *cross section* dan *time series* saja.
- c. Panel data dapat memberikan penyelesaian yang lebih baik dalam inferensi perubahan dinamis dibandingkan data *cross section*.

Dalam data panel, unit *cross-section* yang sama di survei dalam beberapa waktu. Dalam model panel data, persamaan model dengan menggunakan data *cross-section* dapat ditulis sebagai berikut :

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_i + \varepsilon_i ; i = 1, 2, \dots, N \dots\dots\dots (3.4)$$

Dimana N adalah banyaknya data *cross-section*

Sedangkan persamaan model dengan *time-series* adalah :

$$Y_t = \beta_0 + \beta_1 X_t + \varepsilon_t ; t = 1, 2, \dots, T \dots\dots\dots (3.5)$$

Dimana T adalah banyaknya data *time-series*





- d. Homokedastisitas, artinya varians kesalahan sama untuk setiap periode (Homo=sama, Skedastisitas=sebaran).
- e. Tidak ada autokolerasi antar kesalahan (antar  $\mu_i$  dan  $\mu_j$  tidak ada kolerasi).
- f. Anantara  $\mu_i$  dan  $\mu_j$  saling bebas.
- g. Jumlah observasi,  $n$  harus lebih besar daripada jumlah parameter yang diestimasi (jumlah variabel independen).
- h. Adanya variabilitas dalam  $X_i$ , artinya nilai  $X_i$  harus beda.
- i. Model regresi telah dispesifikasi secara benar, dengan kata lain tidak ada bias (kesalahan) spesifikasi dalam model yang digunakan dalam analisis empirik.
- j. Tidak ada multikolinearitas yang sempurna antar variabel independen.
- k. Nilai kesalahan  $\mu_i$  terdistribusi secara normal.

Proses pengujian asumsi klasik dilakukan bersama dengan proses uji regresi sehingga langkah-langkah yang dilakukan dalam pengujian asumsi klasik menggunakan langkah kerja yang sama dengan uji regresi. Ada empat uji asumsi klasik yang harus dilakukan terhadap suatu model regresi tersebut yaitu deteksi normalitas, deteksi multikolinearitas, deteksi heterokedastisitas, dan deteksi autokolerasi. Pengujian asumsi klasik ini dilakukan dengan bantuan *software* eviews 6.

### 3.4.3.1 Deteksi Normalitas

Deteksi normalitas bertujuan menguji apakah nilai error (Eit) dalam model regresi mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan *Jarque-Bera test (J-B test)* untuk melihat apakah data terdistribusi normal atau tidak. Dengan hipotesis :

- a.  $H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- b.  $H_1$  : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Dalam uji ini dilihat probabilitas dari *Jarque-Bera test (J-B test)*, apabila probabilitas *Jarque-Bera* lebih besar dari 5 % (dengan menggunakan tingkat signifikansi 5%), maka data berdistribusi normal atau dengan kata lain  $H_0$  diterima (Wing Wahyu Winarno, 2009).

### 3.4.3.2 Deteksi Heterokedastisitas

Salah satu uji penting dalam regresi linier klasik adalah bahwa gangguan yang muncul dalam regresi populasi adalah homoskedastisitas, yaitu semua gangguan memiliki varians yang sama atau varians setiap gangguan yang dibatasi oleh nilai tertentu mengenai pada variabel-variabel independen berbentuk nilai konstan yang sama dengan  $\sigma^2$ . Dan jika suatu populasi yang dianalisis memiliki gangguan yang variansnya tidak sama maka mengindikasikan terjadinya kasus heteroskedastisitas. Artinya setiap observasi mempunyai reliabilitas yang berbeda akibat perubahan dalam kondisi yang melatarbelakangi tidak teragkum dalam spesifikasi model. Konsekuensi estimasi OLS jika terjadi

heteroskedastisitas adalah penaksir OLS tetap tidak bias dan konsisten tetapi penaksir tidak lagi efisien karena variansnya tidak lagi minimum (Gujarati, 2003).

Dengan hipotesis:

$H_0$  : Data dari model empiris tidak terdapat heterokedastisitas atau asumsi homokedastisitas terpenuhi.

$H_a$  : Data dari model empiris terdapat heterokedastisitas atau asumsi homokedastisitas tidak terpenuhi.

Cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterokedastisitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Breusch-Pagan-Godfrey* (BPG). Uji ini merupakan penyempurnaan uji Goldfeld-Quandt. Uji BPG ini memerlukan  $\chi^2_{hitung}$  untuk mendeteksi heterokedastisitas,  $\chi^2_{hitung}$  diperoleh dari RSS hasil regresi dan  $\sigma^2$  untuk menghasilkan  $p_i$ . dengan asumsi  $p_i$  linier berhubungan dengan  $X_i$  (variabel demografi) maka regresi menghasilkan ESS dan  $\chi^2_{hitung} = \frac{1}{2} ESS$ . Dalam uji ini apabila  $\chi^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $\chi^2$  Tabel maka data tersebut tidak terdapat heterokedastisitas atau dengan kata lain  $H_0$  diterima (Wing Wahyu Winarno, 2009).

### 3.4.3.3 Deteksi Autokolerasi

Autokorelasi adalah keadaan dimana *disturbance term* pada periode/observasi tertentu berkorelasi dengan *disturbance term* pada periode/observasi lain yang berurutan, dengan kata lain *disturbance term* tidak random (Gujarati dalam Firmansyah, 2009).

Salah satu cara yang digunakan untuk mendeteksi autokorelasi adalah dengan uji Breusch & Godfrey Test (BG test) (Gujarati 2003). Pengujian ini dilakukan dengan meregresi variabel pengganggu  $u_t$  dengan menggunakan model autoregressive dengan orde  $p$  sebagai berikut:

$$u_t = \rho_1 u_{t-1} + \rho_2 u_{t-2} + \dots + \rho_p u_{t-p} + \varepsilon_t \dots \dots \dots (3.7)$$

Dengan  $H_0$  adalah  $\rho_1 = \rho_2 = \dots = \rho_p = 0$ , dimana koefisien *autoregressive* secara keseluruhan sama dengan nol, menunjukkan tidak terdapat autokorelasi pada setiap orde. Secara manual jika  $(n-p) \cdot R^2$  atau  $x^2$  hitung lebih besar dari  $x^2$  tabel, maka hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada autokorelasi dalam model ditolak (Firmansyah, 2009).

### 3.5 Pengujian Statistik Analisis Regresi

Uji signifikansi merupakan prosedur yang digunakan untuk menguji diterima atau ditolaknya (secara statistik) hasil hipotesis nol ( $H_0$ ) dari sampel. Keputusan untuk mengolah  $H_0$  dibuat berdasarkan nilai uji statistik yang diperoleh dari data yang ada (Gujarati, 2003).

Uji statistik terdiri dari pengujian koefisien regresi parsial (uji t), pengujian koefisien regresi secara bersama-sama (uji F), dan pengujian koefisien determinasi *Goodness of fit test* ( $R^2$ ).

#### 3.5.1 Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Gujarati (2003) menyatakan bahwa koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengetahui sampai seberapa besar persentase variasi dalam variabel terikat

pada model dapat diterangkan oleh variabel bebasnya. Nilai ( $R^2$ ) adalah antara nol dan satu. Nilai ( $R^2$ ) yang kecil (mendekati nol) berarti kemampuan satu variabel dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.

Kelemahan mendasar penggunaan determinasi adalah bias terhadap jumlah variabel independen yang dimasukkan ke dalam model. Setiap tambahan satu variabel pasti meningkat tidak peduli apakah variabel tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, banyak peneliti menganjurkan untuk menggunakan nilai *adjusted* ( $R^2$ ) pada saat mengevaluasi model regresi yang terbaik.

### 3.5.2 Pengujian Signifikansi Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara keseluruhan signifikan secara statistik dalam mempengaruhi variabel dependen. Apabila nilai F statistik lebih besar dari nilai F tabel maka variabel-variabel independen secara keseluruhan berpengaruh terhadap variabel dependen.

Hipotesis yang digunakan :

$$H_0 : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \beta_4 = 0$$

$$H_1 : \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = \beta_4 \neq 0$$

Pada tingkat signifikansi 5 persen dengan kriteria pengujian yang digunakan sebagai berikut :

1.  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak apabila  $F$  statistik  $< F$  tabel, yang artinya variabel penjelas secara serentak atau bersama-sama tidak mempengaruhi variabel yang dijelaskan secara signifikan.
2.  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima apabila  $F$  statistik  $> F$  tabel, yang artinya variabel penjelas secara serentak dan bersama-sama mempengaruhi variabel yang dijelaskan secara signifikan.

### 3.5.3 Pengujian Signifikansi Parameter Individual (Uji t)

Uji signifikansi parameter individual (uji t) dilakukan untuk melihat signifikansi dari pengaruh variabel bebas terhadap variabel tidak terikat secara individual dan menganggap variabel lain konstan. Hipotesis yang digunakan:

1.  $H_0 : \beta_1 \leq 0$  tidak terdapat pengaruh positif antara variabel tenaga kerja dengan PDB.

$H_1 : \beta_1 > 0$  terdapat pengaruh positif antara variabel tenaga kerja dengan PDB.

2.  $H_0 : \beta_2 \leq 0$  tidak terdapat pengaruh positif antara variabel nilai ekspor dengan PDB.

$H_1 : \beta_2 > 0$  terdapat pengaruh positif antara variabel nilai ekspor dengan PDB.

3.  $H_0 : \beta_3 \leq 0$  tidak terdapat pengaruh positif antara variabel jumlah perusahaan dengan PDB.

$H_1 : \beta_3 > 0$  terdapat pengaruh positif antara variabel jumlah perusahaan dengan PDB.

4.  $H_0 : \beta_4 \leq 0$  tidak terdapat pengaruh positif antara variabel nilai impor dengan PDB industri kreatif.

$H_1 : \beta_4 > 0$  terdapat pengaruh positif antara variabel nilai impor dengan PDB industri kreatif.

Pada tingkat signifikansi 10 persen dengan pengujian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $t\text{-statistik} > t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, artinya salah satu variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.
- b. Jika  $t\text{-statistik} < t\text{-tabel}$  maka  $H_0$  diterima, artinya salah satu variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.