



ANALISIS PENGARUH INDEKS PEMBANGUNAN MANUSIA (IPM), JUMLAH TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF, DAN UPAH PEKERJA EKONOMI KREATIF TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI KREATIF DI INDONESIA

SKRIPSI

Disusun oleh:

Rahmi Syafitri Nasution

165020101111048

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Meraih Derajat Sarjana Ekonomi



PRODI EKONOMI PEMBANGUNAN

JURUSAN ILMU EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

MALANG

2020

Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas BrawijayaRepository Universitas Brawijaya
Repository Universitas BrawijayaRepository
Repository

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul :

**Analisis Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Jumlah Tenaga Kerja
Ekonomi Kreatif, dan Upah Pekerja Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi
Kreatif di Indonesia**

Yang disusun oleh :

Nama : Rahmi Syafitri Nasution

NIM : 165020101111048

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya

Jurusan : S-1 Ilmu Ekonomi

Konsentrasi : Perencanaan Pembangunan

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Komprehensif.

Ketua Program Studi
Ekonomi PembangunanDra. Marlina Ekawaty, M.Si., Ph.D.
NIP. 196503111989032001Malang,
Mengetahui, 11 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Dias Satria SE. M.App.Ec., Ph.D.
NIP. 198208072005011002

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya

Repository

Repository

Repository

Repository

Repository



Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

Reposit

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

"Analisis Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Jumlah Tenaga Kerja
Ekonomi Kreatif, dan Upah Pekerja Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi
Kreatif di Indonesia"

Yang disusun oleh:

Nama : Rahmi Syafitri Nasution
NIM : 165020101111048
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya
Jurusan : Ilmu Ekonomi
Program Studi : S1 Ekonomi Pembangunan
Konsentrasi : Perencanaan Pembangunan

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal **28 Juli 2020** dan dinyatakan
memenuhi syarat untuk diterima.

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

1. Dias Satria SE. M.App.Ec., Ph.D.
NIP. 196503111989032001
(Dosen Pembimbing)
2. Prof. Dr. Maryunani SE., MS.
NIP. 195503221981031002
(Dosen Penguji I)
3. Dr. Susilo SE., MS.
NIP. 196010301986011001
(Dosen Penguji II)

Malang, 30 Juli 2020
Ketua Program Studi
S1 Ekonomi Pembangunan,

Dra. Marlina Ekawaty M.Si., Ph.D
NIP. 196503111989032001

Dra. Marlina Ekawaty M.Si., Ph.D.
NIP. 196503111989032001



RIWAYAT HIDUP

Nama : Rahmi Syafitri Nasution
Tempat dan Tanggal Lahir : Lubuk Pakam, 24 Januari 1999
Agama : Islam
Alamat Asal : Jalan Diponegoro No. 7A Lubuk Pakam
Nomor Telepon/HP : 081262615365
Alamat Email : rahminasution99@gmail.com
Jenis Kelamin : Perempuan

Riwayat Pendidikan :

2004 – 2010 : SD Negeri 101898 Lubuk Pakam
2010 – 2013 : SMP Negeri 3 Lubuk Pakam
2013 – 2016 : SMA Negeri 1 Lubuk Pakam
2016 – 2023 : S1 Ilmu Ekonomi Universitas Brawijaya, Malang

Pengalaman Kepanitiaan :

2016 : Staff Magang Marketing Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu
Ekonomi (HMJIE)
2017 : Staff Divisi Humas Economic League
2017 : Staff Divisi Konsumsi Makrab Ilmu Ekonomi
2018 : Staff Divisi Marketing EST Brawijaya

Pengalaman KKN-P :

2019 : Kuliah Kerja Nyata Profesi (KKN-P) di Direktorat Pemberdayaan
Konsumen, Kementerian Perdagangan Republik Indonesia di
Jakarta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, dan Upah Pekerja Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Indonesia”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Jurusan Ilmu Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang. Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat sehat, iman, dan segalanya yang terbaik dalam hidup.
2. Papa dan Mama tercinta serta kakak-kakak dan adik, yang selalu memberikan semangat dan mengajarkan penulis untuk sabar, prihatin, bekerja keras, dan tidak selalu mengeluh dalam menyelesaikan pekerjaan.
3. Bapak Abdul Ghofar, S.E., M.Si., DBA., Ak selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
4. Bapak Dr. rer. pol. Ferry Prasetyia, S.E., M.App.Ec. selaku Ketua Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya.
5. Bapak Nugroho Suryo Bintoro, S.E., M.Ec.Dev., Ph.D. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang.
6. Ibu Marlina Ekawaty, SE., M.Si. Ph.D selaku Ketua Program Studi Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya Malang.



7. Bapak Dias Satria SE, M.App.Ec., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing penulis dengan sabar untuk menyelesaikan skripsi.

8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

9. Seluruh teman-temanku, keluarga besar Ilmu Ekonomi Pembangunan 2016 dan juga sahabat-sahabat ku dari awal masuk kuliah atas semangat positifnya.

10. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu, memberikan semangat, serta mendoakan penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebut satu persatu. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan pertolongan yang telah kalian berikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena itu kritik, saran dan masukan yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Malang, 11 Juli 2020

Penulis



Analisis Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM), Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, dan Upah Pekerja Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Indonesia

Rahmi Syafitri Nasution

Dias Satria SE. M.App.Ec., Ph.D.

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya

Email: rahminasution99@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi Indeks Pembangunan Manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah pekerja ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan data sekunder dengan pendekatan kuantitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah produk domestik bruto ekonomi kreatif Indonesia sebagai variabel dependen, kemudian untuk variabel independen adalah Indeks Pembangunan Manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah pekerja ekonomi kreatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara simultan semua variabel berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia. Secara parsial, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua variabel berpengaruh signifikan dan positif terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif Indonesia.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Indeks Pembangunan Manusia



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Tujuan Penelitian	15
1.4 Manfaat Penelitian	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Kerangka Teori	17
2.1.1 Pertumbuhan Ekonomi	17
2.1.2 Ekonomi Kreatif	20
2.1.3 Indeks Pembangunan Manusia	27
2.1.4 Teori Upah	31
2.2 Penelitian Terdahulu	33
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Penelitian	41
2.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Jenis Penelitian	45
3.2 Ruang Lingkup Penelitian	45
3.3 Variabel Penelitian	45
3.4 Data dan Sumber Data	46
3.5 Metode Analisis Data	47
3.5.1 Model Penelitian	48
3.5.2 Uji Statistik	49
3.5.3 Uji Asumsi Klasik	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	54
4.1.1 Analisis Deskriptif	55



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 PDB atas Dasar Harga Berlaku dan Kontribusi Ekonomi Kreatif Tahun 2011-2016	4
Grafik 1.2 Perbandingan PDB Ekonomi Kreatif dengan PDB Indonesia Tahun 2011-2016	6
Grafik 1.3 Indeks Pembangunan Manusia Tahun 2011-2016	7
Grafik 1.4 Angka Harapan Hidup di Indonesia Tahun 2010-2016	8
Grafik 1.5 Harapan Lama Sekolah di Indonesia Tahun 2010-2016	9
Grafik 1.6 Rata-Rata Lama Sekolah di Indonesia Tahun 2011-2016	10
Grafik 1.7 Pengeluaran Perkapita di Indonesia Tahun 2011-2016	11
Grafik 1.8 Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2011-2016	12
Grafik 1.9 Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2011-2016	13
Grafik 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian	41
Grafik 4.1 Rata-Rata Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2010-2016	57
Grafik 4.2 Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia Tahun 2010-2018	59
Grafik 4.3 Rata-Rata Tingkat Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2011-2018	60
Grafik 4.4 Rata-Rata Tingkat Upah Pekerja Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2004-2018	62



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	36
Tabel 3.1 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	44
Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	56
Tabel 4.2 Hasil Regresi.....	63
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	66
Tabel 4.4 Uji Heteroskedastisitas.....	67
Tabel 4.5 Uji Multikolinearitas.....	67



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan perekonomian dunia berjalan seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pada akhir abad ke-18 Masehi, tumpuan ekonomi masyarakat di dunia yang khususnya negara-negara di Eropa mulai bergeser dari ekonomi konvensional berbasis agraris ke sektor industri. Hal ini ditandai dengan penggunaan mesin yang semakin berkembang sehingga proses produksi barang menjadi lebih banyak dan cepat.

Menurut Alvin Toffler (1980), perubahan peradaban manusia terbagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama merupakan ekonomi pertanian, pada masa ini penggerak utama dalam perekonomian merupakan sektor pertanian. Gelombang kedua merupakan ekonomi industri, pada masa ini revolusi industri dan perkembangan tenaga mesin membawa babak baru bagi perekonomian. Industri manufaktur bermunculan dan menghasilkan produk secara massal. Gelombang ketiga merupakan ekonomi informasi, gelombang ini muncul sebagai akibat dari inovasi pada bidang teknologi dan informasi. Dan di prediksikan gelombang keempat, merupakan gelombang ekonomi kreatif yang berorientasi pada ide dan gagasan kreatif.

Menurut Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dalam Agung Pascasuseno (2014), "ekonomi kreatif merupakan ekonomi gelombang keempat yang mana kelanjutan dari ekonomi gelombang ketiga dengan orientasi pada kreativitas, budaya, serta warisan budaya dan lingkungan". Ekonomi Kreatif (Ekraf) merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi nasional di masa mendatang.

seiring dengan kondisi sumber daya alam yang semakin terdegradasi setiap tahunnya. Melalui Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Pemerintah Indonesia berusaha menaruh perhatian lebih terhadap sektor ini, dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi dan peluang Ekonomi Kreatif di Indonesia.

Menurut John Howkins dalam bukunya yang berjudul *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* yang pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997, Amerika Serikat menghasilkan produk-produk Hak Kekayaan Intelektual senilai 414 miliar dolar dan menjadikan produk tersebut sebagai ekspor nomor satu di Amerika Serikat. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan aset kreatif yang berpotensi untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Menurut Schumpeter (1911), Konsep ekonomi kreatif terdapat dalam *Theorie der wirtschaftlichen Entwicklungen* (Teori Pembangunan Ekonomi). Schumpeter mengusulkan sebuah teori tentang “*creative destruction*”. Teori ini menyatakan bahwa perusahaan baru dengan spirit kewirausahaan muncul dan menggantikan perusahaan lama yang kurang inovatif. Fenomena ini selanjutnya mengarahkan dinamika kehidupan dunia usaha ke tingkat pertumbuhan ekonomi yang lebih tinggi.

Banyak negara di dunia ini mulai menyadari peran penting industri kreatif. Perkembangan ini melahirkan konsep Ekonomi Kreatif meskipun cakupan Ekonomi Kreatif relatif bervariasi antar negara. Beberapa diantaranya mendefinisikan Ekonomi Kreatif hanya berkisar antara kesenian dan kebudayaan. Beberapa yang lain menambahkan cakupan

kegiatan kuliner. Ada juga yang memasukkan kegiatan usaha penerbitan, pembuatan software dan pembangunan aplikasi, kegiatan periklanan, dan desain komunikasi visual ke dalam cakupan Ekonomi Kreatif.

Menurut *United Nations Development Programme (UNDP)* (2013), Ekonomi Kreatif tidak hanya dipandang sebagai salah satu sektor ekonomi yang paling dinamis, tetapi juga sebagai sektor yang tumbuh dengan cepat dalam penciptaan pendapatan, penciptaan lapangan kerja dan ekspor. Ekonomi kreatif memberikan manfaat ekonomi bagi negara berkembang untuk bangkit, tumbuh, dan berkembang dengan tingkat pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan.

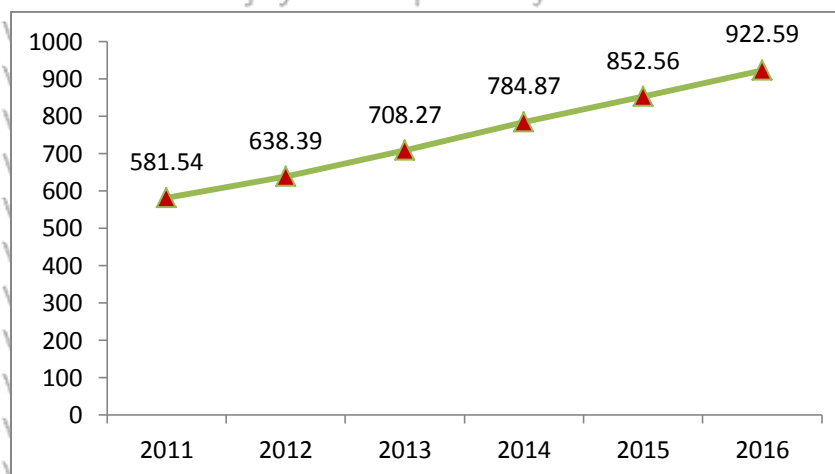
Ekonomi kreatif berawal dari sebuah konsep ekonomi baru yang menitikberatkan pada ide, keterampilan, kreativitas, serta bakat individu dalam menciptakan lapangan kerja dan kesejahteraan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Perkembangan yang cukup pesat terhadap era globalisasi serta konektivitas mengubah cara berdagang, bertukar informasi, dan konsumsi dari produk-produk budaya dan teknologi di berbagai tempat di seluruh dunia. Dunia ini menjadi tempat yang dinamis dan kompleks sehingga pengetahuan dan kreativitas menjadi aset yang tidak ternilai dalam mengembangkan ekonomi.

Di Indonesia, Ekonomi Kreatif telah menjadi pusat perhatian pemerintah. Hal ini terbukti dari dibentuknya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada tahun 2014 dan saat ini sudah berganti nama menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2019). Pemerintah Indonesia terus berupaya mengembangkan ekonomi kreatif yang diyakini dapat menjadikan tumpuan bagi perekonomian di masa mendatang. Selain itu, Ekonomi Kreatif

juga diharapkan dapat mendorong terwujudnya pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang telah diintegrasikan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024.

Produk Domestik Bruto (PDB) dapat diukur melalui pertumbuhan ekonomi yaitu apabila suatu kondisi dimana terjadi peningkatan PDB dari suatu negara/daerah. Dengan adanya unsur “kreatif” didalam sektor ekonomi kreatif diharapkan dapat meningkatkan nilai tambah yang lebih besar di bandingkan dengan sektor lainnya. PDB dapat mengukur input dan output dari suatu sektor ekonomi termasuk salah satunya sektor ekonomi kreatif. Penggunaan PDB ekraf dimaksudkan untuk mempermudah penjelasan dari pertumbuhan suatu perekonomian ataupun pertumbuhan suatu sektor usaha.

Grafik 1.1
PDB atas Dasar Berlaku dan Kontribusi Ekonomi Kreatif 2010-2016
(Triliun)



Sumber: Bekraf, data diolah penulis 2020

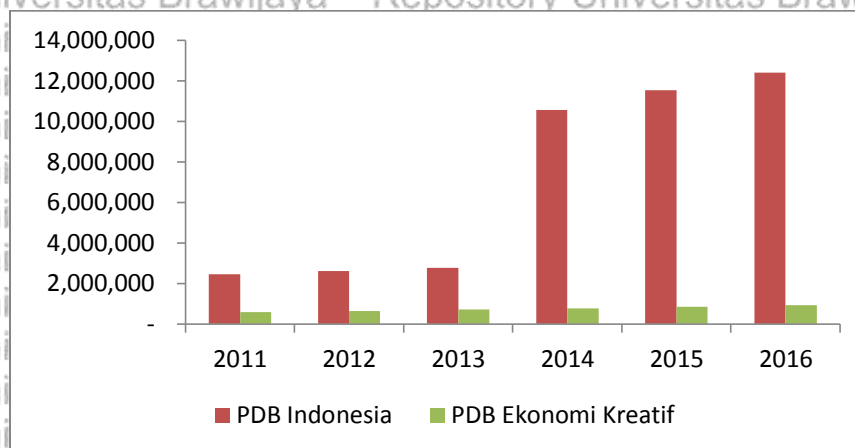
Berdasarkan Grafik 1.1, PDB ekonomi kreatif atas dasar harga berlaku yang dihasilkan oleh pelaku ekonomi kreatif terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kontribusi yang diberikan oleh ekonomi kreatif terhadap perekonomian Indonesia mengalami peningkatan meski

terkadang percepatan pertumbuhannya melambat. Pada tahun 2011, PDB yang dihasilkan oleh ekonomi kreatif sebesar 581,54 triliun dan pada tahun 2016 PDB ekonomi kreatif sebesar 922,59 triliun dimana jumlah tersebut meningkat secara signifikan di setiap tahunnya. Semakin berkembangnya teknologi dan melimpahnya sumber daya Indonesia, menjadikan ekonomi kreatif semakin berpotensi memberikan kontribusi dalam perekonomian Indonesia dan kualitas SDM-nya.

Ekonomi kreatif dapat memberikan nilai yang lebih dikarenakan menawarkan pembangunan berkelanjutan melalui ide dan kreativitas. Pembangunan berkelanjutan merupakan suatu iklim perekonomian yang mampu berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. Artinya, ekonomi kreatif merupakan manifestasi dari semangat untuk bertahan hidup yang penting bagi negara-negara maju dan juga menawarkan peluang yang sama untuk negara-negara berkembang. Ekonomi kreatif merupakan pemanfaatan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, kreativitas dan talenta. Konsep ini telah memicu ketertarikan dari berbagai negara untuk melakukan diskusi seputar ekonomi kreatif dan menjadikan ekonomi kreatif sebagai model utama pengembangan ekonomi.

Grafik 1.2

Perbandingan PDB Ekonomi Kreatif dengan PDB Indonesia 2010-2016



Sumber: BPS dan Bekraf, data diolah penulis 2020

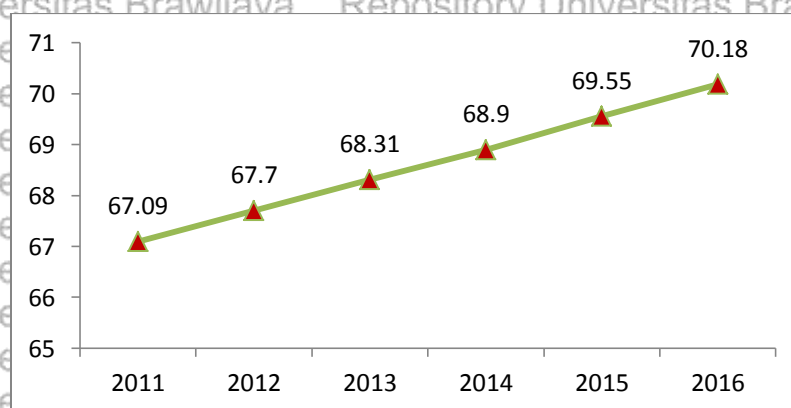
Berdasarkan Grafik 1.2, dapat dilihat bahwa PDB Ekonomi Kreatif meningkat seiring dengan meningkatnya PDB Indonesia. Ekonomi kreatif di Indonesia memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap perekonomian nasional. Pada 2016, PDB Ekonomi Kreatif sebesar 922,59 triliun dan PDB Indonesia sebesar 12.401,729 triliun, dimana kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap PDB Indonesia sebesar 7,44 persen dan diprediksi dapat mengalami pertumbuhan. Tiga sub-sektor ekonomi kreatif dengan penghasilan tertinggi tahun 2016 yaitu, kuliner (41,69%), *fashion* (18,15%), dan kriya (15,7%). Kontribusi sektor ekonomi kreatif masih relatif lebih rendah dibandingkan dengan kontribusi sektor pertanian, industri pengelelolahan, perdagangan dan restoran, ataupun sektor jasa. Hal ini disebabkan karena sektor Ekonomi Kreatif merupakan sektor ekonomi baru di Indonesia.

Rendahnya kualitas sumber daya manusia merupakan masalah mendasar yang dapat menghambat pembangunan dan perkembangan ekonomi nasional. Menurut Mulyasa (2004), pentingnya pengembangan sistem pendidikan yang berkualitas perlu lebih ditekankan, karena berbagai indikator menunjukkan bahwa pendidikan yang ada belum mampu

menghasilkan sumber daya sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kebutuhan pembangunan. Kualitas SDM yang dimaksud adalah kualitas SDM yang dilihat dari Indeks Pembangunan Manusia.

Menurut *United Nations Development Programme* (UNDP), Indeks Pembangunan Manusia adalah salah satu pendekatan dalam mengukur tingkat keberhasilan pembangunan manusia. Indeks Pembangunan Manusia didapatkan dari hasil pengukuran perbandingan angka harapan hidup, angka melek huruf yang dilihat dari tingkat pendidikan terakhir yang ditamatkan dan kemampuan daya beli masyarakat untuk semua negara di seluruh dunia. Tingkat indeks pembangunan manusia yang tinggi, akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi melalui kemampuan masyarakat untuk dapat berkontribusi lebih banyak dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas mereka.

Grafik 1.3
Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia Tahun 2011-2016



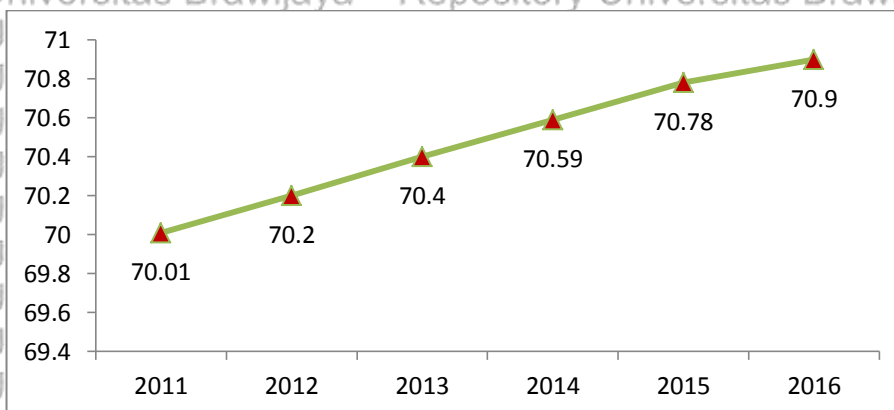
Sumber: BPS, data diolah penulis 2020

Berdasarkan Grafik 1.3, Pembangunan manusia di Indonesia terus mengalami kemajuan. Ini terlihat dari Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang mengalami peningkatan sejak tahun 2011. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) IPM nasional pada tahun 2016 mencapai 70,18. Indeks semakin tinggi menunjukkan perbaikan pembangunan manusia, sebaliknya

semakin rendah mengindikasikan penurunan. IPM diatas berada di skala 70 mengindikasikan bahwa pembangunan manusia Indonesia masuk dalam kategori tinggi. Tetapi, Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia masih sangat rendah bahkan di bawah standar minimum IPM dunia.

Indeks Pembangunan Manusia dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu angka harapan hidup, harapan lama sekolah, rata-rata lama sekolah, dan pengeluaran perkapita. Hal ini menunjukkan kualitas pendidikan maupun kesehatan SDM dapat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif. Angka Harapan Hidup, dijadikan indikator dalam mengukur kesehatan suatu individu di suatu daerah. Angka Harapan Hidup merupakan rata-rata perkiraan banyak tahun yang dapat ditempuh seseorang selama hidup (Badan Pusat Statistik). Angka Harapan Hidup dapat diartikan sebagai umur yang mungkin dicapai seseorang yang lahir pada waktu tertentu.

Grafik 1.4
Angka Harapan Hidup di Indonesia 2010-2016



Sumber: BPS, data diolah penulis 2020

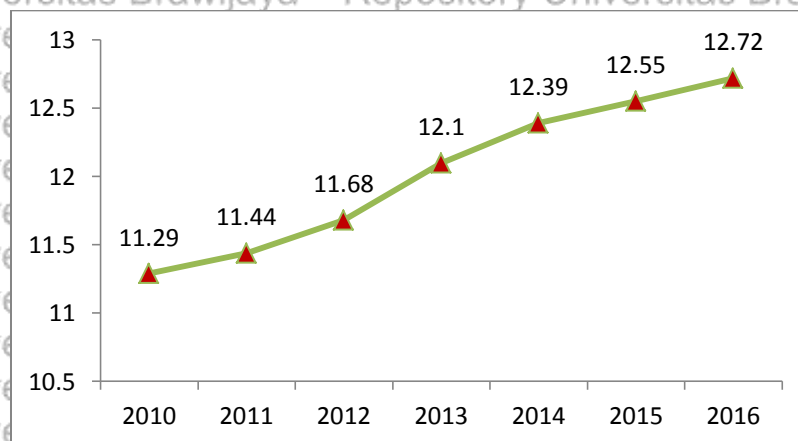
Berdasarkan Grafik 1.4, Angka Harapan Hidup masyarakat Indonesia meningkat setiap tahunnya seiring dengan baiknya kualitas gizi masyarakat. Menurut data dari Badan Pusat Statistik, angka harapan hidup penduduk Indonesia pada 2011 mencapai 70,01 tahun dan 70,4 tahun pada 2013.

Pada 2016, level angka harapan hidup Indonesia mencapai 70,9 tahun. Selama tahun 2011 sampai 2016, rata-rata angka harapan hidup masyarakat Indonesia berada di 70,1 tahun. Dibandingkan negara Asia lain yang paling tinggi tingkat angka harapan hidupnya yaitu Singapura mencapai 82,2 tahun. Tingginya angka harapan hidup mencerminkan tingkat kesehatan penduduk yang baik. Dan ini juga dapat dilihat dari indikator IPM yang kedua yaitu harapan lama sekolah.

Harapan Lama Sekolah diartikan lamanya seseorang sekolah (tahun) yang diharapkan akan dirasakan oleh anak pada usia tertentu dimasa mendatang (BPS). Harapan Lama Sekolah digunakan untuk mengetahui kondisi suatu pembangunan dalam sistem pendidikan di berbagai jenjang yang dihitung pada umur tujuh tahun keatas karena mengikuti kebijakan pemerintah yakni program wajib belajar.

Grafik 1.5

Harapan Lama Sekolah di Indonesia Tahun 2010-2016



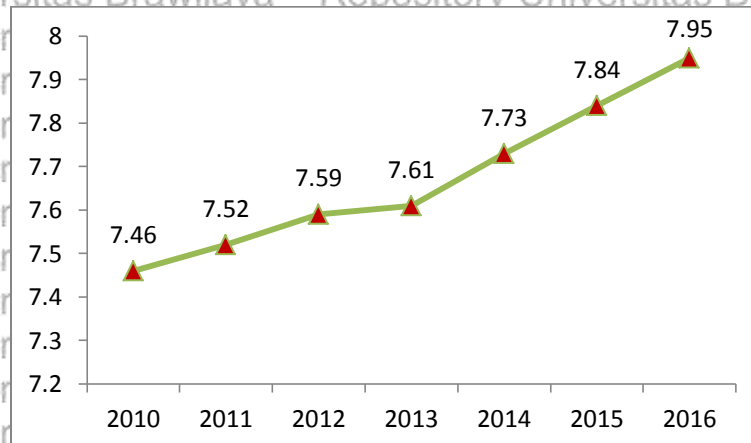
Sumber: BPS, data diolah oleh penulis 2020

Berdasarkan Grafik 1.5, selama tahun 2011-2016 Harapan Lama Sekolah di Indonesia telah meningkat sebesar 1,43 tahun. Harapan Lama Sekolah rata-rata naik sebesar 2,12 persen per tahun. Meningkatnya

Harapan Lama Sekolah memberikan hal positif bahwa semakin banyak penduduk yang sekolah. Pada tahun 2016, Harapan Lama Sekolah di Indonesia sebesar 12,72 tahun artinya, anak-anak pada umur tujuh tahun memiliki peluang untuk dapat menamatkan pendidikan mereka hingga lulus SMA atau Diploma.

Indeks Pembangunan Manusia juga melihat kualitas pendidikan dari indikator Rata-rata Lama Sekolah. Rata-Rata Lama Sekolah yaitu rata-rata jumlah tahun yang dapat dihabiskan oleh penduduk yang berumur 15 tahun ke atas untuk menempuh semua jenis pendidikan formal yang pernah dijalani (Badan Pusat Statistik). RLS didefinisikan sebagai jumlah tahun yang digunakan oleh penduduk dalam menjalani pendidikan formal.

Grafik 1.6
Rata-Rata Lama Sekolah di Indonesia Tahun 2010-2016



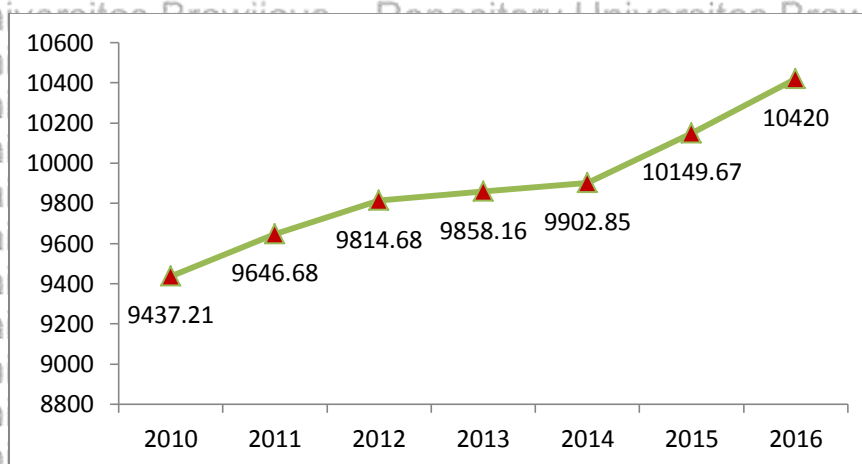
Sumber: BPS, data diolah penulis 2020

Berdasarkan Grafik 1.6, Rata-Rata Lama Sekolah di Indonesia tahun 2011 sampai 2016 meningkat 0,49 tahun. Rata-Rata Lama Sekolah penduduk usia 25 tahun ke atas di Indonesia naik 1,09 persen per tahun. Hal ini memberikan dampak positif dalam membangun kualitas manusia Indonesia yang lebih baik. Pada tahun 2016 secara rata-rata penduduk usia

25 tahun ke atas pendidikannya telah mencapai 7,95 tahun atau hampir menyelesaikan pendidikan hingga kelas VIII (SMP kelas II). Semakin tinggi angka Rata-Rata Lama Sekolah maka akan semakin lama /tinggi jenjang pendidikan yang ditamatkannya dan ini juga dapat mendorong kualitas SDM di sektor Ekonomi Kreatif.

Indikator Indeks Pembangunan Manusia juga melihat dari sisi pengeluaran perkapita nya. Pengeluaran perkapita adalah biaya yang dikeluarkan untuk konsumsi semua anggota rumah tangga selama sebulan yang dibagi dengan banyaknya anggota rumah tangga (Badan Pusat Statistik). Standar hidup layak menjadi salah satu dimensi yang dilihat dalam Indeks Pembangunan Manusia, selain pengetahuan dan umur panjang serta hidup sehat. Standar hidup layak dapat dilihat dari pengeluaran perkapita.

Grafik 1.7
Pengeluaran Perkapita di Indonesia Tahun 2011-2016



Sumber: BPS, data diolah penulis 2020

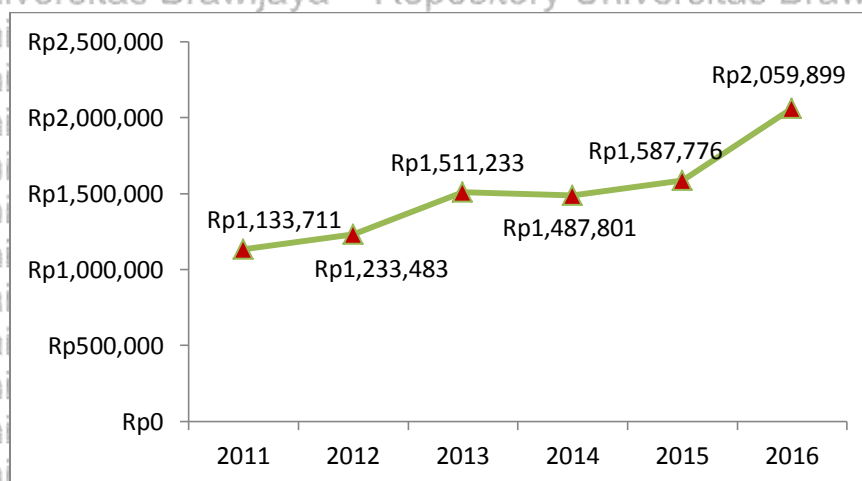
Berdasarkan Grafik 1.7, pada tahun 2010 pengeluaran perkapita masyarakat Indonesia sebesar Rp. 9.437,21 juta per tahun. Angka tersebut terus meningkat pada tahun 2016 sebesar Rp. 10.420 juta per tahun. Meski mengalami kenaikan tiap tahunnya, tetapi pengeluaran perkapita per hari

masih rendah atau sekitar Rp. 27.808 per hari, pengeluaran perkapita yang sebesar Rp. 27.808 perhari di nilai tak memenuhi standar hidup layak, bahkan untuk mencukupi kebutuhan dasar. Pengeluaran tersebut juga tidak mencukupi untuk kebutuhan nutrisi yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak. Kekurangan nutrisi akan berdampak terhadap daya berpikir dan berujung pada kualitas sumber daya manusia.

Untuk meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia adalah dengan meningkatkan pendapatan bagi masyarakat. Menurut Undang Undang Tenaga Kerja No.13 Tahun 2000, Bab I, pasal 1 ayat 30, Upah adalah hak pekerja/buruh yang dapat diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha / pemberi kerja kepada pekerja / buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan atau jasa yang telah atau akan dilakukan.

Grafik 1. 8

Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2011-2016

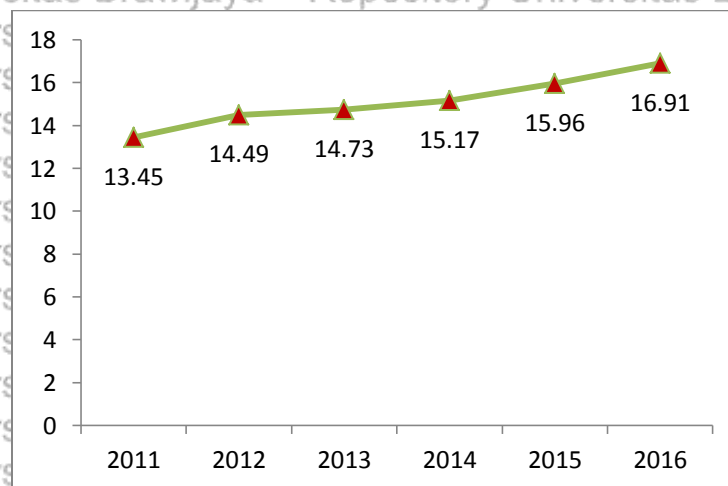


Sumber: Bekraf, data diolah penulis 2020

Berdasarkan Grafik 1.8, Upah tenaga kerja ekonomi kreatif tahun 2011 sampai 2016 cenderung mengalami kenaikan dari tahun ke tahun, kecuali tahun 2014 menurun. Pada tahun 2016, rata-rata upah di sektor ekonomi kreatif sudah mencapai Rp. 2.059.899 juta atau hampir dua kali lipat dibandingkan tahun 2011. Pada 2011, rata-rata gaji di sektor ekonomi kreatif sebesar Rp. 1.133.711 kemudian bergerak naik di tahun 2012 sampai 2013. Rata-rata upah di sektor ekonomi kreatif pada tahun 2013 sebesar Rp. 1.511.233, kemudian turun menjadi Rp. 1.487.801 pada tahun 2014. Setelah itu meningkat pada tahun 2015 sampai 2016.

Hal ini bisa dilihat dari upah pekerja ekonomi kreatif masih terbilang masih rendah. Dan juga dilihat dari jumlah pekerja ekonomi kreatif masih sedikit. Menurut UU No.13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, tenaga kerja merupakan orang yang dapat melakukan pekerjaan untuk menghasilkan barang ataupun jasa baik untuk memenuhi suatu kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat.

Grafik 1.9
Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2011-2016



Sumber: Bekraf, data diolah penulis 2020

Berdasarkan data dari Badan Ekonomi Kreatif tahun 2011-2016, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif cenderung mengalami peningkatan, dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 4,69 persen per tahun. Tenaga kerja ekonomi kreatif pada tahun 2011 tercatat sebanyak 13,45 juta orang perlahan terus meningkat hingga mencapai 16,91 juta orang pada tahun 2016.

Beberapa penelitian terdahulu terkait permasalahan ekonomi kreatif dan Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia telah banyak dilakukan dengan menguji berbagai variabel yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif di berbagai negara maupun Indonesia dengan periode yang berbeda-beda. Pada penelitian yang dilakukan oleh Jianpeng Zhang dan Jitka Kloudova menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan industri kreatif di China melalui analisis *cross section* dari 23 daerah tahun 2007. Penelitian ini menunjukkan hasil PDB per kapita dan jumlah lembaga pendidikan tinggi berpengaruh secara negatif terhadap PDB industri kreatif. Sedangkan, jumlah siswa yang terdaftar di institusi pendidikan tinggi dan jumlah paten berpengaruh secara positif terhadap PDB industri kreatif.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Azka Dwi Asa mengenai pengaruh dari ekspor, tenaga kerja, dan rata-rata upah terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) di Indonesia melalui sektor ekonomi kreatif tahun 2011-2016. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa secara simultan variabel tenaga kerja, ekspor, dan rata-rata upah memiliki pengaruh signifikan positif terhadap PDB ekonomi kreatif 2010-2016.

Berdasarkan uraian atas data, teori dan fenomena ekonomi serta hasil penelitian terdahulu, Penulis ingin mengetahui apakah indeks

pembangunan manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah pekerja ekonomi kreatif mampu berperan dalam pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengamati hubungan antara pertumbuhan ekonomi kreatif dan indeks pembangunan manusia dan mengkaji lebih dalam lagi tentang **“Analisis Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia, Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif, dan Upah Pekerja Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Indonesia”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka terdapat rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh tingkat Indeks Pembangunan Manusia terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.
2. Bagaimana pengaruh tingkat jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.
3. Bagaimana pengaruh tingkat upah pekerja ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah yang akan dibahas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh tingkat Indeks Pembangunan Manusia terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.
2. Untuk mengetahui pengaruh tingkat jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

3. Unyuk mengetahui pengaruh tingkat upah pekerja ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian terdapat beberapa manfaatnya, antara lain:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan terkait pengaruh pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.
2. Sebagai bahan penelitian lebih lanjut untuk akademis yang akan melakukan penelitian dengan tema serupa.
3. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai acuan bagi pelaksana kebijakan untuk membuat kebijakan yang dapat meningkatkan kualitas SDM.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi merupakan suatu proses yang mantap dimana kapasitas produksi dari suatu perekonomian meningkat sepanjang waktu untuk menghasilkan tingkat pendapatan nasional yang semakin besar (Todaro, 2011).

Menurut Sukirno (2011) menyatakan bahwa pertumbuhan ekonomi adalah perubahan kegiatan ekonomi yang berlaku setiap tahunnya. Sehingga, untuk mengetahui hal tersebut perlu diadakan perbandingan pendapatan nasional setiap tahunnya, yang dikenal dengan laju pertumbuhan ekonomi.

2.1.1.1 Teori Pertumbuhan Neoklasik

Model pertumbuhan neoklasik Solow, mewakili kontribusi penting yang memengaruhi teori pertumbuhan neoklasik, sehingga penggagasnya, Robert Solow dari Massachusetts Institute of Technology dianugerahi Penghargaan Nobel dalam Ilmu Ekonomi. Meski model Solow dalam beberapa konteksnya menjelaskan secara lebih baik mengenai perekonomian negara maju daripada negara berkembang, model ini tetap menjadi titik referensi dasar bagi literatur dibidang pertumbuhan dan pembangunan. Model ini menyatakan berbagai perekonomian akan berkonvergensi di bawah kondisi-kondisi tertentu ke satu tingkat pendapatan yang sama, jika semua perekonomian itu memiliki kesamaan dalam tingkat tabungan, depresiasi, pertumbuhan tenaga kerja, dan pertumbuhan produktivitas.

Model ini berbeda dari rumusan Harrod-Domar dengan menambahkan faktor kedua, yaitu tenaga kerja dan memperkenalkan variabel bebas (independen) ketiga, yaitu teknologi, kedalam persamaan pertumbuhan ekonomi. Tidak seperti halnya koefisien tetap dalam asumsi skala hasil yang konstan/tetap (*constat returns to scale*) model Harrod-Domar, model pertumbuhan neoklasik Solow menunjukkan adanya hasil yang semakin menurun dari tenaga kerja dan modal secara terpisah serta hasil konstan dari kedua faktor itu bersama-sama. Kemajuan teknologi menjadi faktor residue yang menjelaskan pertumbuhan jangka panjang, dan tingkat pertumbuhan menurut asumsi Solow dan para pemikir pertumbuhan neoklasik lainnya, ditentukan secara eksogen yang artinya bebas dari pengaruh faktor-faktor lainnya dalam model itu.

Menurut teori pertumbuhan neoklasik tradisional, pertumbuhan output diperoleh dari beberapa faktor: peningkatan kualitas dan kuantitas tenaga kerja (melalui pertumbuhan penduduk dan pendidikan), peningkatan modal (melalui tabungan dan investasi), dan kemajuan teknologi. Perekonomian tertutup (perekonomian yang tidak memiliki kegiatan dengan pihak luar) dengan tingkat tabungan yang lebih rendah akan tumbuh lebih lambat dalam jangka pendek dibandingkan dengan perekonomian yang tingkat tabungannya tinggi dan cenderung akan berkonvergensi dalam perekonomian yang tingkat pendapatan perkapita nya lebih rendah. Sebaliknya, perekonomian terbuka (perekonomian yang mengadakan perdagangan dan investasi dengan pihak asing) akan mengalami konvergensi pendapatan di tingkat lebih tinggi, karena arus modal dari negara-negara kaya mengalir ke negara-negara miskin yang rasio modal tenaga kerjanya lebih rendah sehingga akan menghasilkan

pengembalian/hasil atas investasinya (*returns on investment*) yang lebih tinggi. Ini berarti, dengan menghambat arus investasi asing maka kebanyakan pemerintah negara berkembang yang bersikap keras, menurut teori pertumbuhan neoklasik, akan menghambat pertumbuhan ekonomi negara berkembang yang bersangkutan.

2.1.1.2 Teori Pertumbuhan Endogen

Kinerja teori Neoklasik yang tidak memuaskan dalam menjelaskan sumber-sumber pertumbuhan ekonomi jangka panjang telah menyebabkan kekecewaan yang meluas terhadap teori pertumbuhan tradisional. Teori pertumbuhan Baru (*New Growth Theory*) mencerminkan suatu pemikiran baru mengenai pertumbuhan ekonomi dan pembangunan yang merupakan komponen kunci dari teori pembangunan yang baru muncul. Teori pertumbuhan baru tersebut memberikan kerangka teoritis dalam menganalisis pertumbuhan endogen, yaitu pertumbuhan GNP yang bersumber dari suatu sistem yang mengatur proses produksi (Todaro dan Smith, 2006).

Motivasi utama dari teori pertumbuhan baru ini adalah untuk menjelaskan perbedaan tingkat pertumbuhan antar negara maupun faktor-faktor yang memberi proporsi lebih besar dalam pertumbuhan yang diobservasi. Sehingga teori pertumbuhan baru ini lebih dikenal sebagai teori pertumbuhan endogen karena menolak asumsi model Solow tentang perubahan teknologi yang berasal dari luar (eksogen).

Model pertumbuhan endogen mempunyai kesamaan secara struktural dengan model Neoklasik, namun sangat berbeda dalam hal asumsi yang mendasarinya serta kesimpulan yang ditarik darinya. Perbedaan teoritis yang paling signifikan berasal dari dikeluarkannya asumsi

Neoklasik tentang hasil marginal yang semakin menurun atas investasi modal, memberikan peluang terjadinya skala hasil yang semakin meningkat (*increasing returns to scale*) dalam produksi agregat.

Teori pertumbuhan endogen berupaya menjelaskan keberadaan skala hasil yang semakin meningkat dan pola pertumbuhan jangka panjang yang berbeda-beda antar negara. Dan karena teknologi masih memainkan peran penting dalam model-model ini, perubahan eksogen tidak diperlukan lagi untuk menjelaskan pertumbuhan jangka panjang (Todaro dan Smith, 2006).

Sementara itu, teori pertumbuhan endogen menekankan pada peluang-peluang pertumbuhan yang berbeda dalam modal fisik (*physical capital*) dan modal pengetahuan (*knowledge capital*). Terdapat *diminishing marginal returns* bagi modal fisik, namun tidak bagi modal pengetahuan. Pemikiran bahwa meningkatnya investasi dalam pengetahuan akan meningkatkan pertumbuhan adalah kunci untuk menghubungkan tingkat tabungan yang lebih tinggi dengan tingkat pertumbuhan keseimbangan yang lebih tinggi. Jadi dalam teori pertumbuhan endogen berusaha menjelaskan tingkat kemajuan teknologi, yang dalam model Solow disebut variabel eksogen. Model ini berusaha menjelaskan keputusan-keputusan yang menentukan penciptaan ilmu pengetahuan melalui penelitian dan pengembangan.

2.1.2 Ekonomi Kreatif

John Howkins pertama kali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif dalam bukunya yang berjudul *The Creative Economy: How People Make Money*. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997. Howkins menjelaskan

ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan. Karakteristik ekonomi kreatif diantaranya:

1. Diperlukan adanya kolaborasi antara berbagai aktor yang berperan didalam industri kreatif, seperti cendekiawan (kaum intelektual), dunia usaha, dan pemerintah yang merupakan prasyarat mendasar
2. Berbasis pada gagasan atau ide
3. Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha
4. Konsep yang dibangun bersifat relatif

Ekonomi kreatif adalah suatu konsep untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tidak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Nilai perekonomian dari suatu produk atau jasa di era kreatif tak lagi ditentukan oleh sistem produksi pada era industri, tetapi lebih terhadap pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju. Industri tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing berbasiskan inovasi, imajinasi, dan kreativitas.

Pertumbuhan yang tinggi tercermin dari kompetensi individu-individu dalam menciptakan inovasi. Didalam Ekonomi Kreatif terdapat industri-industri kreatif yang memiliki daya tawar yang tinggi di dalam ekonomi berkelanjutan dikarenakan individu-individunya memiliki modal

Kegiatan dalam memecahkan masalah fungsi serta kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.

3. Desain Komunikasi Visual

Seni menyampaikan pesan (arts of communication) dengan menggunakan bahasa rupa (visual language) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, memengaruhi hingga mengubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Dalam hal ini, bahasa rupa yang dipakai adalah berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya.

4. Desain Produk

Salah satu unsur yang memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau, desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya. Industrial Design Society of America (IDSA) mendefinisikan desain produk sebagai layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik.

5. Film, Animasi dan Video

a. Film

“Karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi.”

b. Animasi

“Tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa.”

c. Video

“Sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam (capture) atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing, dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.

6. Fotografi

Industri yang dapat mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, seperti media penyimpan berkas, media perekam cahaya, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.

7. Kriya

Kriya merupakan bagian dari seni rupa terapan dimana titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, dan juga tematik produknya.

8. Kuliner

Kegiatan kreatif dimana usaha-usaha inovatif yang menawarkan produk-produk kuliner yang menarik, mulai dari penyajian, cara

pembuatan, sampai dengan komposisi makanan atau minuman yang disajikan. Seperti anak dari Presiden Indonesia, Joko Widodo yaitu Gibran yang membuat bisnis catering dengan mengkombinasikan sektor inovasi dan kreasi kedalam makanan dan minuman.

9. Musik

Kegiatan kreatif yang berupa kegiatan dengan komposisi atau kreasi, reproduksi, pertunjukkan, dan distribusi dari rekaman suara.

10. Fesyen (*Fashion*)

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

11. Aplikasi dan *Game Developer*

Suatu aktivitas atau media yang dapat memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*).

12. Penerbitan

Suatu usaha atau kegiatan mengelola informasi dan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media elektronik, ataupun media daring untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial, ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.

13. Periklanan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan, yakni komunikasi satu arah dengan menggunakan media dan sasaran tertentu. Meliputi proses kreasi, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan, misalnya dimulai dari riset pasar, setelah itu dibuat perencanaan komunikasi periklanan, media periklanan luar ruang, produksi material periklanan, promosi dan relasi kepada publik.

14. Televisi dan Radio

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

15. Seni Pertunjukan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukkan. Misalnya, pertunjukkan wayang, balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

16. Seni Rupa

Penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

2.1.3 Indeks Pembangunan Manusia

Indeks Pembangunan Manusia (*Human Development Index*) merupakan indeks yang mengukur pencapaian pembangunan sosio-ekonomi suatu negara yang mengombinasikan pencapaian di bidang pendidikan, kesehatan, dan pendapatan riil perkapita yang disesuaikan. HDI berusaha memeringkat semua negara dengan skala 0 (pembangunan manusia terendah) sampai 1 (pembangunan manusia tertinggi) berdasarkan pada tiga tujuan atau produk akhir pembangunan, yaitu masa hidup (*longevity*) yang diukur melalui harapan hidup setelah lahir, pengetahuan yang diukur dengan bobot rata-rata tingkat melek aksara orang dewasa dengan bobot dua per tiga dan rasio partisipasi sekolah bruto (*gross school enrollment ratio*) dengan bobot satu per tiga, serta standar hidup yang diukur berdasarkan produk domestik bruto perkapita yang disesuaikan dengan paritas daya beli mata uang setiap negara yang nilainya berbeda-beda untuk mencerminkan biaya hidup dengan asumsi utilitas marginal yang semakin menurun (*diminishing marginal utility*) pendapatan. Dengan menggunakan ketiga ukuran pembangunan itu dan dengan menerapkan rumusnya terhadap data dari 177 negara, HDI memeringkat semua negara ke dalam empat kelompok: pembangunan manusia rendah (0,0 – 0,499), pembangunan manusia sedang (0,50 – 0,799), pembangunan manusia tinggi (0,80 – 0,90), pembangunan manusia sangat tinggi (0,90 – 1,0).

Salah satu manfaat HDI adalah untuk menunjukkan bahwa suatu negara sesungguhnya dapat berkinerja jauh lebih baik sekalipun tingkat pendapatannya rendah. Sebaliknya, tingkat pendapatan yang tinggi tidak selamanya diikuti dengan capaian pembangunan manusia yang tinggi pula.

HDI menunjukkan bahwa perbedaan dalam pendapatan lebih besar dibandingkan dengan perbedaan dalam indikator pembangunan lainnya, paling tidak di bidang kesehatan dan pendidikan.

Terdapat beberapa komponen dari Indeks Pembangunan Manusia, antara lain:

a. Angka Harapan Hidup (AHH)

Angka Harapan Hidup (AHH), dijadikan indikator dalam mengukur kesehatan suatu individu di suatu daerah. Angka Harapan Hidup (AHH) adalah rata-rata perkiraan banyak tahun yang dapat ditempuh seseorang selama hidup. Angka Harapan Hidup (AHH) diartikan sebagai umur yang mungkin dicapai seseorang yang lahir pada tahun tertentu. Angka harapan hidup dihitung menggunakan pendekatan tak langsung (indirect estimation). Ada dua jenis data yang digunakan dalam penghitungan Angka Harapan Hidup (AHH) yaitu Anak Lahir Hidup (ALH) dan Anak Masih Hidup (AMH). Sementara itu untuk menghitung indeks harapan hidup digunakan nilai maksimum harapan hidup sesuai standar UNDP, dimana angka tertinggi sebagai batas atas untuk penghitungan indeks dipakai 85 tahun dan terendah 20 tahun (standar UNDP). Usia harapan hidup dapat panjang jika status kesehatan, gizi, dan lingkungan yang baik

Perkiraan rata-rata tambahan umur seseorang yang diharapkan dapat terus hidup dan rata-rata jumlah tahun yang dijalani oleh seseorang setelah orang tersebut mencapai ulang tahun yang ke-x mendefinisikan angka harapan hidup (AHH). Angka harapan hidup (AHH), juga dimaksud sebagai rata-rata jumlah tahun yang akan

dijalani oleh seseorang sejak orang tersebut lahir (BPS, 2010). Angka Harapan Hidup (AHH) juga dijadikan indikator dalam mengukur kesehatan suatu individu di suatu daerah pada saat itu. Angka Harapan Hidup berhubungan erat dengan angka kematian bayi sehingga secara teoritis, meningkatnya angka harapan hidup diwujudkan dari menurunnya angka kematian bayi.

b. Harapan Lama Sekolah (HLS)

Komponen IPM dari unsur pendidikan adalah Harapan Lama Sekolah. Harapan Lama Sekolah didefinisikan sebagai lamanya sekolah (dalam tahun) yang diharapkan akan dirasakan oleh anak pada umur tertentu dimasa mendatang. Diasumsikan bahwa peluang anak tersebut akan tetap bersekolah pada umur-umur berikutnya sama dengan peluang penduduk yang bersekolah per jumlah penduduk untuk umur yang sama saat ini. HLS dapat digunakan untuk mengetahui kondisi pembangunan sistem pendidikan di berbagai jenjang dan dihitung pada usia 7 tahun keatas karena mengikuti kebijakan pemerintah yaitu program wajib belajar.

c. Rata – Rata Lama Sekolah (RLS)

Selain Harapan Lama Sekolah, komponen IPM dari unsur pendidikan adalah Rata-rata lama sekolah. Rata-rata lama sekolah (RLS) adalah rata-rata jumlah tahun yang dihabiskan oleh penduduk berusia 15 tahun ke atas untuk menempuh semua jenis pendidikan formal yang pernah dijalani. Indikator RLS ini dihitung dari variabel pendidikan tertinggi yang ditamatkan dan tingkat pendidikan yang sedang dijalankan. Standar UNDP (Badan Program Pembangunan PBB) adalah minimal 0 tahun dan maksimal 15 tahun.

Angka Rata-rata Lama Sekolah (RLS) akan menjadi salah satu komponen pembentuk indikator Indeks Pembangunan Manusia (IPM) atau Human Development Index (HDI) yaitu pengukuran perbandingan dari harapan hidup, melek huruf, pendidikan dan standar hidup untuk semua negara seluruh dunia. IPM digunakan untuk mengklasifikasikan apakah sebuah negara adalah negara maju, negara berkembang atau negara terbelakang dan juga untuk mengukur pengaruh dari kebijaksanaan ekonomi terhadap kualitas hidup di suatu wilayah.

Untuk menghitung Rata-Rata Lama Sekolah dibutuhkan informasi:

- 1) Partisipasi sekolah.
- 2) Jenjang dan jenis pendidikan yang pernah/sedang diduduki.
- 3) Ijazah tertinggi yang dimiliki.
- 4) Tingkat/kelas tertinggi yang pernah/sedang diduduki.

Rata-Rata Lama Sekolah untuk melihat kualitas penduduk dalam hal mengenyam pendidikan formal. Penduduk yang tamat SD diperhitungkan lama sekolah selama 6 tahun, tamat SMP diperhitungkan lama sekolah selama 9 tahun, tamat SMA diperhitungkan lama sekolah selama 12 tahun tanpa memperhitungkan apakah pernah tinggal kelas atau tidak. Tingginya angka Rata-Rata Lama Sekolah menunjukkan jenjang pendidikan yang pernah/sedang diduduki oleh seseorang. Semakin tinggi angka RLS maka semakin lama/tinggi jenjang pendidikan yang ditamatkannya.

d. Pengeluaran Perkapita

Pengeluaran Perkapita adalah biaya yang dikeluarkan untuk konsumsi semua anggota rumah tangga selama sebulan dibagi dengan banyaknya anggota rumah tangga. Data pengeluaran dapat mengungkapkan tentang pola konsumsi rumah tangga secara umum menggunakan indikator proporsi pengeluaran untuk makanan dan non makanan. Komposisi pengeluaran rumah tangga dapat dijadikan ukuran untuk menilai tingkat kesejahteraan ekonomi penduduk, makin rendah persentase pengeluaran untuk makanan terhadap total pengeluaran makin membaik tingkat kesejahteraan.

Pengeluaran rumah tangga dibedakan menurut kelompok makanan dan non makanan. Perubahan pendapatan seseorang akan berpengaruh pada pergeseran pola pengeluaran. Semakin tinggi pendapatan, semakin tinggi pengeluaran bukan makanan. Dengan demikian, pola pengeluaran dapat dipakai sebagai salah satu alat untuk mengukur tingkat kesejahteraan penduduk, dimana perubahan komposisinya digunakan sebagai petunjuk perubahan tingkat kesejahteraan.

2.1.4 Teori Upah

Upah merupakan harga yang dibayarkan kepada pekerja atas jasanya dalam produksi kekayaan seperti faktor produksi lainnya. Menurut Sadono Sukirno, upah merupakan pembayaran yang diperoleh sebagai bentuk jasa yang disediakan dan diberikan oleh tenaga kerja kepada para pengusaha.

Menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, upah adalah hak pekerja yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi pekerja kepada pekerja yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau perundang – undangan, termasuk tunjangan bagi para pekerja dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan atau jasa yang telah atau akan dilakukan.

Dapat disimpulkan bahwa upah dapat diartikan sebagai pengganti atas jasa yang telah diberikan oleh tenaga kerja kepada sebuah perusahaan. Oleh karena itu dalam pemberian upah, perusahaan perlu memperhatikan prinsip adil dan layak. Yang dimaksud dari adil disini adalah bahwa besarnya upah harus dikaitkan dengan nilai relatif pekerjaan-pekerjaan. Dengan kata lain pekerjaan-pekerjaan sejenis memperoleh bayaran yang sama. Sedangkan yang dimaksud layak adalah bahwa besarnya upah yang diberikan pada karyawan harus sama dengan pembayaran yang diterima karyawan yang sama diperusahaan lain.

Terdapat sistem pengupahan dan pelaksanaan berdasarkan pandangan Karl Marx dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Kebutuhan konsumsi tiap-tiap orang jumlahnya hampir sama, pada nilai (harga) setiap barang hampir sama, maka upah setiap orang kira-kira sama.
2. Sistem pengupahan memberikan intensif yang perlu untuk menjamin peningkatan produktivitas kerja dan pendapatan nasional.
3. Sistem kontrol yang sangat ketat diperlukan untuk menjamin setiap orang yang benar-benar mau bekerja menurut kemampuannya.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang dilakukan dan digunakan sebagai bahan pertimbangan yang sangat bersinggungan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian terdahulu sangat penting sebagai dasar dalam rangka penyusunan penelitian ini. Penelitian terdahulu untuk mengetahui hasil yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Menurut Jianpeng Zhang dan Jitka Kloudova (2011), pada penelitian berjudul *Factors Which Influence the Growth of Creative Industries: Cross-section Analysis in China* dengan variabel dependen yaitu rasio nilai tambah industri kreatif terhadap PDB regional (Y) dan variabel independen yaitu PDB per kapita (yuan) (X1), jumlah lembaga pendidikan tinggi (X2), jumlah siswa yang terdaftar di lembaga pendidikan tinggi (per 10 ribu orang) (X3), dan jumlah paten (per 10 ribu orang) (X4). Metode penelitian yang digunakan adalah Statistical Data Analysis by Microsoft Excel dengan hasil PDB per kapita dan jumlah lembaga pendidikan tinggi berpengaruh secara negatif terhadap PDRB industri kreatif. Sedangkan, jumlah siswa yang terdaftar di institusi pendidikan tinggi dan jumlah paten berpengaruh secara positif terhadap PDRB industri kreatif.

Menurut Eugenija Martinaityte dan Rusne Kregdaite (2015), pada penelitian berjudul *The Factors of Creative Industries Development in Nowadays Stage* dengan variabel dependen yaitu PDB industri kreatif dan variabel Independen yaitu pekerja industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk kebudayaan, ekspor industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk

penelitian dan pengembangan, jumlah paten, pekerja dalam penelitian dan pengembangan, penduduk dengan pendidikan tinggi, indeks kreativitas, indeks toleransi, siswa yang terdaftar dalam studi seni dan humaniora, partisipasi dalam aktivitas kebudayaan, serta pengeluaran untuk budaya dan rekreasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *The Qualitative Comparative Analysis (QCA)* dengan hasil faktor pengaruh tertinggi adalah pengeluaran pribadi untuk budaya dan indeks kreativitas. Faktor-faktor pengaruh sedang adalah pengeluaran pemerintah untuk budaya, jumlah paten, tingkat pekerja dalam R&D, jumlah siswa yang terdaftar dalam seni dan humaniora, dan indeks toleransi. Faktor-faktor pengaruh rendah adalah pekerja di industri kreatif, ekspor sektor industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk R&D, dan penduduk dengan pendidikan tinggi. Faktor yang tidak berpengaruh adalah partisipasi dalam kegiatan budaya.

Menurut Elasaid Munro, pada penelitian berjudul *Building soft skills in the creative economy: Creative intermediaries, business support and the 'soft skills gap'* dengan variabel dependen yaitu *Creative Industry (Y)* dan variabel independen yaitu *Organisational strategy (X1)*, *Working practices (Education) (X2)*, *Staff opinions (particularly when dealing with more 'junior' staff) (X3)*. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi (wawancara) dengan hasil CEO terlibat dalam reifikasi agenda keterampilan dan kelayakan kerja, dan dengan wawasan yang luas serta dorongan dan tekad yang cukup, siapa pun bisa berhasil dalam industri kreatif.

Menurut Afif Leksono (2013), pada penelitian berjudul *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif Tahun 2002-2008* dengan variabel dependen yaitu PDB Industri Kreatif dan variabel independen yaitu Tenaga Kerja (X1), Nilai Ekspor (X2), Jumlah Perusahaan (X3), dan Nilai



Impor (X4). Metode penelitian yang digunakan adalah Regresi Data Panel dengan *Ordinary Least Square (OLS)* dengan hasil variabel tenaga kerja dan nilai impor industri kreatif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif. Dan Variabel nilai ekspor dan jumlah perusahaan memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif.

Menurut Azka Dwi Asa (2019), pada penelitian berjudul Analisis Produk Domestik Bruto Indonesia melalui Sektor aeakonomi Kreatif Periode 2010-2016 dengan variabel dependen yaitu PDB Ekonomi Kreatif dan variabel independen yaitu Ekspor (X1), Jumlah Tenaga Kerja (X2), dan Rata-rata Upah (X3). Metode penelitian yang digunakan adalah Model regresi Berganda atau *Ordinary Least Square (OLS)* dengan hasil Ekspor ekonomi kreatif mempunyai kontribusi yang positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif peride 2010-2016, Jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif mempunyai kontribusi yang positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif peride 2010-2016, Rata-rata upah ekonomi kreatif mempunyai kontribusi yang positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif peride 2010-2016, dan secara simultan variabel ekspor, tenaga kerja dan rata-rata upah berpengaruh signifikan dan positif terhadap PDB ekonomi kreatif peride 2010-2016.

Menurut Moh Muqorrobin dan Ady Soejoto (2017), pada penelitian berjudul Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM) terhadap Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Timur dengan variabel dependen yaitu Pertumbuhan Ekonomi dan variabel independen yaitu Indeks Pembangunan Manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear dengan hasil Indeks Pembangunan Manusia (IPM) berpengaruh negatif terhadap Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Timur.

Menurut Eka Pratiwi Lumbantoruan dan Paidi Hidayat, pada penelitian yang berjudul Analisis Pertumbuhan Ekonomi dan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Provinsi-Provinsi di Indonesia dengan variabel dependen yaitu Pertumbuhan Ekonomi dan variabel independen yaitu Indeks Pembangunan Manusia. Metode penelitian yang digunakan adalah Analisis Tipologi-Klassen dengan hasil variabel pertumbuhan ekonomi provinsi-provinsi di Indonesia selama periode tahun 2004-2011 mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan rata-rata laju pertumbuhan tertinggi adalah provinsi DKI Jakarta dan yang terendah adalah provinsi Gorontalo. Kondisi IPM provinsi-provinsi di Indonesia cenderung mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan rata-rata IPM tertinggi selama periode 2004-2011 adalah provinsi Sulawesi Utara dan yang terendah adalah provinsi Papua.

Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Jianpeng Zhang, Jitka Kloudova (2011)	<i>Factors Which Influence the Growth of Creative Industries: Cross-section Analysis in China</i>	Variabel Dependen: Rasio nilai tambah industri kreatif terhadap PDB regional (Y) Variabel Independen: PDB per kapita (yuan) (X1), Jumlah	<i>Statistical Data Analysis by Microsoft Excel</i>	- PDB per kapita berpengaruh secara negatif terhadap PDRB industri kreatif. - Jumlah lembaga pendidikan tinggi berpengaruh secara negatif terhadap PDRB industri kreatif. - Jumlah siswa yang terdaftar di institusi pendidikan tinggi

			lembaga pendidikan tinggi (X2), Jumlah siswa yang terdaftar di lembaga pendidikan tinggi (per 10 ribu orang) (X3), Jumlah paten (per 10 ribu orang) (X4)		berpengaruh secara positif terhadap PDRB industri kreatif. Jumlah paten berpengaruh secara positif terhadap PDRB industri kreatif.
2.	Eugenija Martinaityte dan Rusne Kregdaitė (2015)	<i>The Factors of Creative Industries Development in Nowadays Stage</i>	Variabel Dependen: PDB industri kreatif Variabel Independen: Pekerja industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk kebudayaan, ekspor industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk penelitian dan pengembangan, jumlah paten, pekerja dalam penelitian dan pengembangan, penduduk dengan pendidikan tinggi, indeks kreativitas, indeks toleransi, siswa yang terdaftar	<i>The Qualitative Comparative Analysis (QCA)</i>	Faktor pengaruh tertinggi adalah pengeluaran pribadi untuk budaya dan indeks kreativitas. Faktor-faktor pengaruh sedang adalah pengeluaran pemerintah untuk budaya, jumlah paten, tingkat pekerja dalam R&D, jumlah siswa yang terdaftar dalam seni dan humaniora, dan indeks toleransi. Faktor-faktor pengaruh rendah adalah pekerja di industri kreatif, ekspor sektor industri kreatif, pengeluaran pemerintah untuk R&D, dan penduduk dengan pendidikan tinggi. Faktor yang tidak berpengaruh adalah partisipasi dalam kegiatan budaya.

			dalam studi seni dan humaniora, partisipasi dalam aktivitas kebudayaan, serta pengeluaran untuk budaya dan rekreasi.		
3.	Ealasaid Munro	<i>Building soft skills in the creative economy: Creative intermediaries, business support and the 'soft skills gap'</i>	Variabel Dependen : <i>Creative Industry (Y)</i> Variabel Independen : <i>Organisational strategy(X1), Working practices (Education) (X2), Staff opinions (particularly when dealing with more 'junior' staff) (X3)</i>	Observasi (Wawancara)	CEO were arguably complicit in the reification of a skills and employability agenda, and in the shoring-up of the widely-held view that with enough drive and determination, anyone can succeed within the creative industries
4.	Afif Leksono (2013)	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif Tahun 2002-2008	Variabel Dependen : PDB Industri Kreatif Variabel Independen : Tenaga Kerja (X1), Nilai Ekspor (X2), Jumlah Perusahaan (X3), dan Nilai Impor (X4)	Regresi Data Panel dengan <i>Ordinary Least Square (OLS)</i>	- Variabel tenaga kerja dan nilai impor industri kreatif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif. - Variabel nilai ekspor dan jumlah perusahaan memiliki pengaruh yang negatif dan signifikan terhadap PDB industri kreatif.
5.	Azka Dwi Asa (2019)	Analisis Produk Domestik	Variabel Dependen : PDB	Model regresi Berganda	- Ekspor ekonomi kreatif mempunyai

		Bruto Indonesia melalui Sektor ekonomi Kreatif Periode 2010-2016	Ekonomi Kreatif Variabel Independen : Ekspor (X1), Jumlah Tenaga Kerja (X2), dan Rata-rata Upah (X3)	atau Ordinary Least Square (OLS)	kontribusi yang positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif periode 2010-2016. - Jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif mempunyai kontribusi yang positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif periode 2010-2016. - Rata-rata upah ekonomi kreatif mempunyai kontribusi yang positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif periode 2010-2016. - Secara simultan variabel ekspor, tenaga kerja dan rata-rata upah berpengaruh signifikan dan positif terhadap PDB ekonomi kreatif periode 2010-2016.
6.	Moh Muqorro bin, Ady Soejoto (2017)	Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM) terhadap Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Timur	Variabel Dependen : Pertumbuhan Ekonomi Variabel Independen : Indeks Pembangunan Manusia	Analisis Regresi Linear	Indeks Pembangunan Manusia (IPM) berpengaruh negatif terhadap Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Timur.
7.	Eka Pratiwi Lumbantoran,	Analisis Pertumbuhan Ekonomi dan Indeks	Variabel Dependen : Pertumbuhan Ekonomi	Analisis Tipologi Klassen	- Variabel pertumbuhan ekonomi provinsi-provinsi

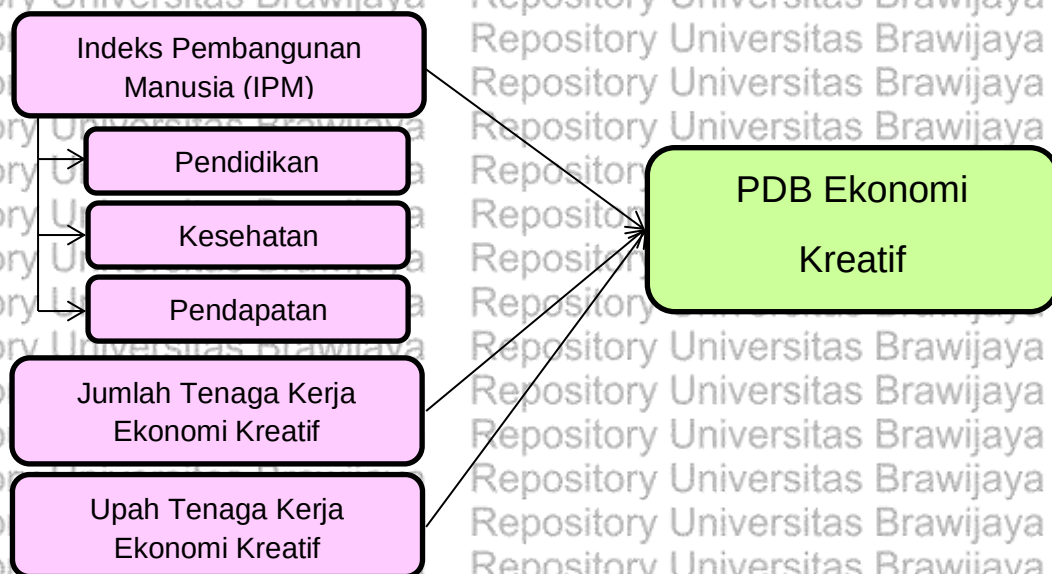
Paidi Hidayat	Pembangunan Manusia (IPM) Provinsi-Provinsi di Indonesia	Variabel Independen : Indeks Pembangunan Manusia	di Indonesia selama periode tahun 2004-2011 mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan rata-rata laju pertumbuhan tertinggi adalah provinsi DKI Jakarta dan yang terendah adalah provinsi Gorontalo. Kondisi IPM provinsi-provinsi di Indonesia cenderung mengalami peningkatan setiap tahunnya dengan rata-rata IPM tertinggi selama periode 2004-2011 adalah provinsi Sulawesi Utara dan yang terendah adalah provinsi Papua.
---------------	--	---	---

Sumber : Penulis, 2020

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pemaparan pada sub bab sebelumnya, kerangka teoritis dan penelitian-penelitian terdahulu, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Grafik 2. 1
Kerangka Pemikiran Penelitian



Sumber : Penulis, 2020

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yang disebut sebagai perumusan hipotesis. Hipotesis adalah pernyataan atau jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang dikemukakan. Berdasarkan uraian diatas tentang Indeks Pembangunan Manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah tenaga kerja ekonomi kreatif terhadap PDB Ekonomi Kreatif maka penulis dapat menyusun dugaan sementara/hipotesis.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini :

H₁ : Indeks Pembangunan Manusia diduga berpengaruh positif terhadap PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia.

H₂ : Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif diduga berpengaruh positif terhadap PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia.

H₃ : Upah Pekerja Ekonomi Kreatif diduga berpengaruh positif terhadap PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia.

2.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh penulis dan aspek penelitian yang memberikan informasi tentang bagaimana cara mengukur variabel. Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif (Y)

Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif merupakan salah satu indikator ekonomi yang digunakan untuk mengukur aktivitas ekonomi kreatif yang terjadi di Indonesia. PDB Ekonomi Kreatif terdiri dari 16 subsektor industri kreatif. PDB Ekonomi Kreatif diolah berdasarkan *System of National Account* (SNA) 2008, yaitu buku utama berstandar internasional untuk penyusunan neraca nasional. PDB Ekonomi Kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari subsektor ekonomi kreatif di Indonesia tahun 2004 – 2018.

b. Indeks Pembangunan Manusia (X1)

Indeks Pembangunan Manusia merupakan pengukuran perbandingan dari harapan hidup, melek huruf, pendidikan dan standar hidup untuk semua negara yang ada di seluruh dunia. Indeks Pembangunan Manusia digunakan untuk mengklasifikasikan sebuah negara adalah negara maju, negara berkembang atau bahkan negara terbelakang dan untuk mengukur pengaruh dari kebijaksanaan ekonomi terhadap kualitas hidup masyarakat. Indeks Pembangunan Manusia yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu rata-rata harapan hidup,

pendidikan serta standar hidup layak masyarakat di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2004-2018.

c. Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif (X2)

Menurut Undang Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan pasal 1 ayat 2 menjelaskan bahwa tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Dalam sektor ekonomi kreatif, tenaga kerja merupakan jumlah penduduk yang bekerja pada seluruh sub sektor ekonomi kreatif yang ada di Indonesia pada tahun 2004-2018.

d. Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif (X3)

Menurut Undang Undang Tenaga Kerja Nomor 13 Tahun 2000, Bab I, pasal 1 ayat 30, upah adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha / pemberi kerja kepada pekerja / buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan termasuk tunjangan bagi pekerja / buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan. Upah tenaga kerja yang dimaksud hanya rata-rata upah/gaji tenaga kerja dengan status sebagai buruh / karyawan / pegawai di sektor ekonomi. Dalam sektor ekonomi kreatif upah pekerja merupakan jumlah upah yang didapatkan oleh pekerja pada seluruh sub sektor ekonomi kreatif yang ada di Indonesia pada tahun 2004-2018.

Tabel 3.1

Kerangka Pemikiran Penelitian

Variabel	Satuan Pengukuran	Sumber Data
PDB Ekonomi Kreatif	Miliaran Rupiah	Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf)
Indeks Pembangunan Manusia (IPM)	Persentase	Badan Pusat Statistik (BPS)
Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif	Persentase	Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf)
Upah Pekerja Sektor Ekonomi Kreatif	Ribu Rupiah	Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf)

Sumber: Penulis, 2020

BAB III**METODOLOGI PENELITIAN****3.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Kasiram (2008), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan proses data-data yang berupa angka sebagai alat menganalisis dan melakukan kajian penelitian, terutama mengenai apa yang sudah di teliti. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menentukan hubungan antar variabel dalam sebuah populasi. Fokus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tingkat Indeks Pembangunan Manusia terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

3.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu 16 sub sektor ekonomi kreatif dan juga Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia dengan jangka waktu 15 tahun, mulai dari tahun 2004 sampai dengan tahun 2018. Ruang lingkup penelitian ini diambil berdasarkan pada sumber keterangan yang didapat melalui situs pemerintahan resmi yang menunjukkan adanya penguatan sektor ekonomi kreatif dan Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh seorang peneliti dengan tujuan untuk dipelajari sehingga didapatkan informasi mengenai hal tersebut dan ditariklah sebuah kesimpulan. Variabel merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena sangat tidak memungkinkan bagi seorang peneliti

melakukan penelitian tanpa variabel. Pada penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yaitu variabel dependen dan variabel independen.

a. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang keberadaannya menjadi suatu akibat dikarenakan adanya variabel bebas. Disebut variabel terikat karena kondisi atau variasinya terkait dan dipengaruhi oleh variasi variabel lain. Pada penelitian ini variabel dependen yang digunakan adalah PDB ekonomi kreatif (Y).

b. Variabel Independen (Bebas)

Variabel Independen (bebas) merupakan variabel yang mempunyai pengaruh atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Sehingga bisa dikatakan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel ini diasumsikan akan mengakibatkan terjadinya perubahan variabel lain. Pada penelitian ini variabel independen yang digunakan adalah Indeks Pembangunan Manusia (X1), Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif (X2), dan Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif (X3).

3.4 Data dan Sumber Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan data sekunder sebagai bahan penelitian yang nantinya akan diolah. Data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Peneliti membutuhkan pengumpulan dengan cara berkunjung ke

perpustakaan, pusat kajian, pusat arsip atau membaca banyak buku yang berhubungan dengan penelitiannya.

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini terdapat dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data *time series*. Data *time series* adalah data yang dikumpulkan dari unit observasi (individu, rumah tangga, perusahaan, provinsi, negara, dll) yang sama dalam kurun waktu yang berbeda-beda. Data *time series* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data dari tahun 2004 sampai 2018. Data yang dimaksud meliputi data PDB ekonomi kreatif, data tingkat angka harapan hidup, data tingkat angka melek huruf, data tingkat rata-rata lama sekolah, dan data tingkat PDB perkapita di Indonesia.

3.5 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda. Analisis regresi linear berganda adalah hubungan secara linear antara dua atau lebih variabel independen ($X_1, X_2, \dots, X_n$) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio.

Kemudian untuk mendapatkan model regresi linier berganda dapat diperoleh dengan melakukan estimasi terhadap parameter-parameternya menggunakan metode tertentu. Adapun metode yang dapat digunakan untuk

mengestimasi parameter model regresi linear berganda adalah dengan metode kuadrat terkecil (*ordinary least square / OLS*) dan metode kemungkinan maksimum (*maximum likelihood estimation / MLE*) (Kurtner et.al, 2004).

Estimasi parameter ini bertujuan untuk mendapatkan model regresi linear berganda yang akan digunakan dalam analisis. Metode yang digunakan untuk mengestimasi parameter model regresi linear berganda adalah metode kuadrat terkecil atau sering juga disebut metode *ordinary least square* (OLS). Metode OLS ini bertujuan meminimumkan jumlah kuadrat error (Kurtner et.al, 2004).

3.5.1 Model Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa variabel dugaan yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia seperti angka harapan hidup, harapan lama sekolah, rata-rata lama sekolah, dan pengeluaran perkapita. Berdasarkan variabel tersebut, dibentuk model ekonometrika sebagai berikut:

$$PDBekraf_t = \beta_0 + \beta_1 IPM_{1t} + \beta_2 JTK_{2t} + \beta_3 UTK_{3t} + e_t$$

Keterangan:

PDBekraf : PDB Ekonomi Kreatif

IPM : Indeks Pembangunan Manusia (IPM)

JTK : Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif

UTK : Upah Pekerja Sektor Ekonomi Kreatif

β_0 : Konstanta

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$: Koefisien regresi variabel independen

e : Komponen Error

i : Time Series: 1,2,....., 4 (Tahun 2004-2018)

3.5.2 Uji Statistik

Dalam uji statistik dilakukan dengan tiga pengujian, yaitu parsial (Uji t), uji simultan (Uji F), dan Uji koefisien determinasi (Uji R^2).

1. Uji Parsial (Uji t)

Uji statistik t pada dasarnya untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji t adalah uji hipotesis mengenai koefisien regresi individual. Pengujian ini menentukan apakah H_0 diterima atau tidak. H_0 menempati posisi yang menjelaskan bahwa tidak ada hubungan antara variabel dependen dan independen. Pengambilan keputusan hasil dari uji t tergantung dari nilai P atau probabilitas lebih kecil atau lebih besar dibandingkan dengan nilai α yang sudah ditentukan.

a. Jika nilai $p > \alpha$ ($5\%=0,05$) maka H_0 diterima yang berarti variabel independen berpengaruh tetapi tidak secara signifikan terhadap variabel dependen.

b. Jika nilai $p > \alpha$ ($5\%=0,05$) maka H_0 ditolak yang berarti variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

2. Uji Simultan (Uji F)

Uji F merupakan pengujian signifikansi dari keseluruhan regresi sampel atau pengujian hipotesis secara bersama-sama. Pengambilan keputusan dilihat dari nilai probabilitas F -statistik dimana akan dibandingkan dengan nilai α yang sudah ditentukan.

a. Jika nilai probabilitas F-statistik $> \alpha$ maka H_0 diterima yang berarti secara bersama-sama variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

b. Jika nilai probabilitas F-statistik $> \alpha$ maka H_0 ditolak yang berarti secara bersama-sama variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

3. Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Koefisien determinasi (R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan variabel dependen.

Nilai dari Uji R^2 ini memiliki batasan yaitu $0 \leq R^2 \leq 1$, menandakan semakin mendekati angka 1 semakin besar kemampuan variabel dependen dijelaskan oleh variabel independen, sisanya dijelaskan error dan begitu juga sebaliknya, jika nilainya mendekati angka 0 maka antara kedua variabel tersebut tidak ada hubungan.

3.5.3 Uji Asumsi Klasik

Dalam analisis regresi linear berganda terdapat beberapa pelanggaran-pelanggaran yang seringkali dilakukan terhadap asumsi-asumsinya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah terjadinya hubungan linear antara variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda (Gujarati, 2003). Hubungan linear antara variabel bebas dapat terjadi dalam bentuk hubungan linear yang sempurna (*perfect*) dan hubungan linier yang kurang sempurna (*imperfect*).

Adapun dampak adanya multikolinieritas dalam model regresi linier berganda adalah (Gujarati, 2003 dan Widarjono, 2007):

1. Penaksir OLS masih bersifat BLUE, tetapi mempunyai variansi dan kovariansi yang besar sehingga sulit mendapatkan taksiran (estimasi) yang tepat.
2. Akibat penaksir OLS mempunyai variansi dan kovariansi yang besar, menyebabkan interval estimasi akan cenderung lebih lebar dan nilai hitung statistik uji t akan kecil, sehingga membuat variabel bebas secara statistik tidak signifikan mempengaruhi variabel tidak bebas.
3. Walaupun secara individu variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel tidak bebas melalui uji t, tetapi nilai koefisien determinasi (R^2) masih bisa relatif tinggi.

Selanjutnya untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dalam model regresi linier berganda dapat digunakan nilai *variance inflation factor* (VIF) dan *tolerance* (TOL) dengan ketentuan jika nilai VIF melebihi angka 10, maka terjadi multikolinieritas dalam model regresi. Kemudian jika nilai TOL sama dengan 1, maka tidak terjadi multikolinieritas dalam model regresi.

2. Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah variansi dari *error* model regresi tidak konstan atau variansi antar *error* yang satu dengan *error* yang lain berbeda (Widarjono, 2007). Dampak adanya heteroskedastisitas dalam model regresi adalah walaupun estimator OLS masih linier dan tidak bias, tetapi tidak lagi mempunyai variansi yang minimum dan menyebabkan perhitungan *standard error* metode OLS tidak bisa

dipercaya kebenarannya. Selain itu, interval estimasi maupun pengujian hipotesis yang didasarkan pada distribusi t maupun F tidak bisa lagi dipercaya untuk evaluasi hasil regresi.

Akibat dari dampak heteroskedastisitas tersebut menyebabkan estimator OLS tidak menghasilkan estimator yang BLUE dan hanya menghasilkan estimator OLS yang *linier unbiased estimator* (LUE).

Selanjutnya dilakukan deteksi masalah heteroskedastisitas dalam model regresi. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas dalam model regresi adalah dengan metode Glejser. Glejser merupakan seorang ahli ekonometrika dan mengatakan bahwa nilai variansi variabel *error* model regresi tergantung dari variabel bebas. Selanjutnya untuk mengetahui apakah pola variabel *error* mengandung heteroskedastisitas Glejser menyarankan untuk melakukan regresi nilai mutlak residual dengan variabel bebas, jika hasil uji F dari model regresi yang diperoleh tidak signifikan, maka tidak ada heteroskedastisitas dalam model regresi (Widarjono, 2007).

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang

banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Ekonomi kreatif di Indonesia mulai berkembang secara sistematis melalui Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, yang telah merumuskan Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif pada tahun 2009 – 2025 oleh Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. Unit kerja tingkat eselon I yang menangani urusan ekonomi kreatif baru terbentuk tahun 2011, dengan dibentuknya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Pada tahun 2015, Presiden Joko Widodo dan Jusuf Kalla membentuk lembaga baru non Kementerian yaitu Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif. Tugas Bekraf sendiri yaitu membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan dibidang ekonomi kreatif.

Berdasarkan Peraturan Presiden (Perpres) No. 72 Tahun 2015, terdapat 16 subsektor di industri kreatif, antara lain:

1. Arsitektur
2. Desain Interior
3. Desain Komunikasi Visual
4. Desain Produk
5. Film, Animasi, dan Video
6. Fotografi
7. Kriya

8. Kuliner
9. Musik
10. *Fashion*
11. Aplikasi dan *Game Developer*
12. Penerbitan
13. Periklanan
14. Televisi dan Radio
15. Seni Pertunjukan
16. Seni Rupa

Kontribusi Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif cukup besar terhadap perekonomian Indonesia tetapi masih rendah terhadap Indeks Pembangunan Manusia. Dimana masih rendahnya kualitas pendidikan, kesehatan, dan pendapatan masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kesehatan, serta pendapatan masyarakat Indonesia maka diperlukan peningkatan kualitas Indeks Pembangunan Manusia.

4.1.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif yang digunakan mengacu pada analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menjelaskan, meringkas, menyederhanakan, mengorganisasi dan menyajikan data secara statistik ke dalam bentuk yang lebih teratur dan sederhana agar lebih mudah dibaca dan dipahami.

Tabel 4.1

Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	Obs	Maximum	Minimum	Rata-Rata	Standar Deviasi
PDB Ekonomi Kreatif	15	1.21e+12	5.26e+11	7.16e+11	2.01e+11
Indeks Pembangunan Manusia	15	71.76	66.53	69.49	1.592083
Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif	15	174000	134500	148629.3	13542.3
Upah Pekerja Ekonomi Kreatif	15	2059899	599000.8	1145327	550954.4

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Stata

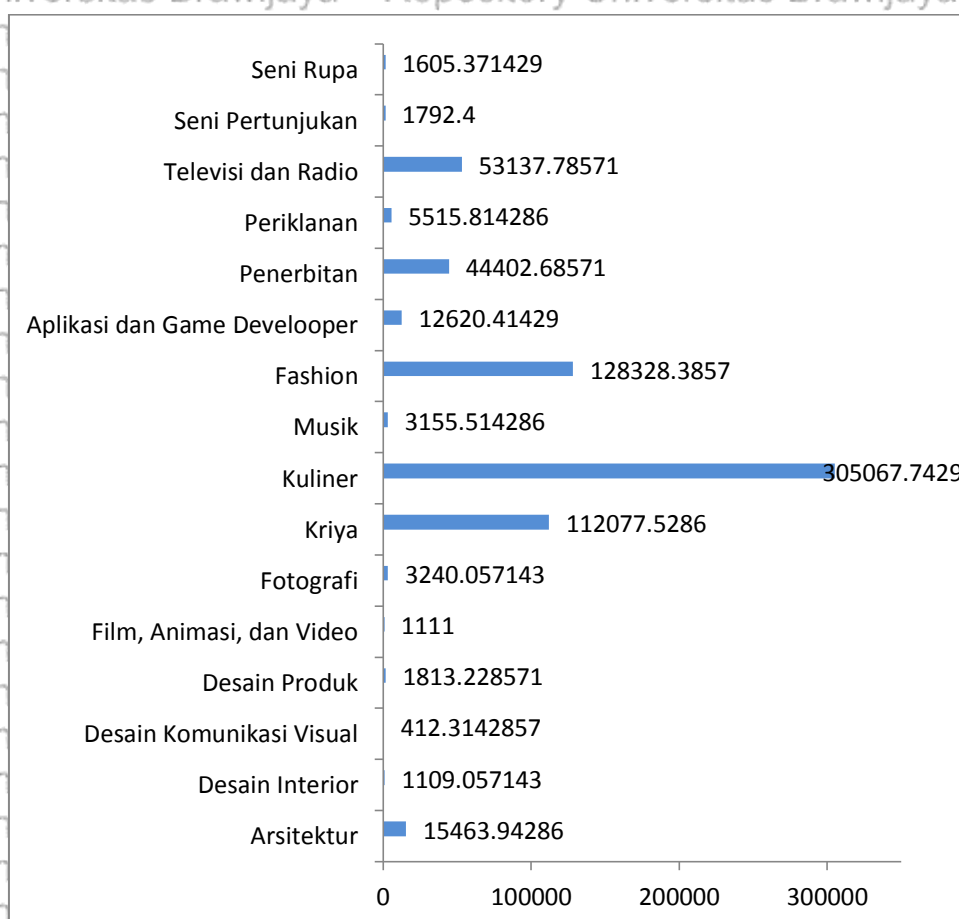
4.1.1.1 Analisis Deskriptif PDB Ekonomi Kreatif

PDB Ekonomi Kreatif merupakan indikator ekonomi untuk mengukur aktivitas ekonomi kreatif yang terjadi di Indonesia. PDB Ekonomi Kreatif diolah berdasarkan *System of National Account* (SNA), yaitu buku utama berstandar internasional untuk penyusunan neraca nasional. PDB Ekonomi Kreatif pada penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari sub sektor ekonomi kreatif di Indonesia tahun 2004 – 2018. PDB Ekonomi Kreatif terdiri dari 16 subsektor industri kreatif. PDB Ekonomi Kreatif merupakan agregasi dari seluruh nilai tambah yang diciptakan oleh usaha-usaha kreatif dalam 16 sub sektor tersebut. Pertumbuhan PDB Ekonomi Kreatif terkait dengan jumlah unit usaha yang ada dan nilai tambah setiap perusahaan, artinya semakin banyak jumlah usaha maka semakin besar kapasitas menghasilkan nilai tambah ekonomi.

PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia pada Tabel 4.1 dengan total observasi 15 memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 7.16e+11, dengan

nilai tertinggi (*maximum*) sebesar $1.21e+12$, dan nilai terendah (*minimum*) sebesar $5.26e+11$ serta nilai standar deviasi sebesar $2.01e+11$ dimana standar deviasi merupakan cerminan rata-rata penyimpangan dari mean. Jika dilihat, nilai mean pada variabel PDB Ekonomi Kreatif lebih besar daripada nilai standar deviasinya yang mengartikan bahwa sebaran data tidak terlalu acak dan sebaran datanya dapat ditoleransi.

Grafik 4.1
Rata-Rata Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif di Indonesia tahun 2010-2016



Sumber : Badan Ekonomi Kreatif, 2010-2018, (diolah)

Dapat dilihat dari Grafik 4.1 menunjukkan rata-rata PDB Ekonomi Kreatif di setiap sub sektornya dalam periode 2010-2016. Sub

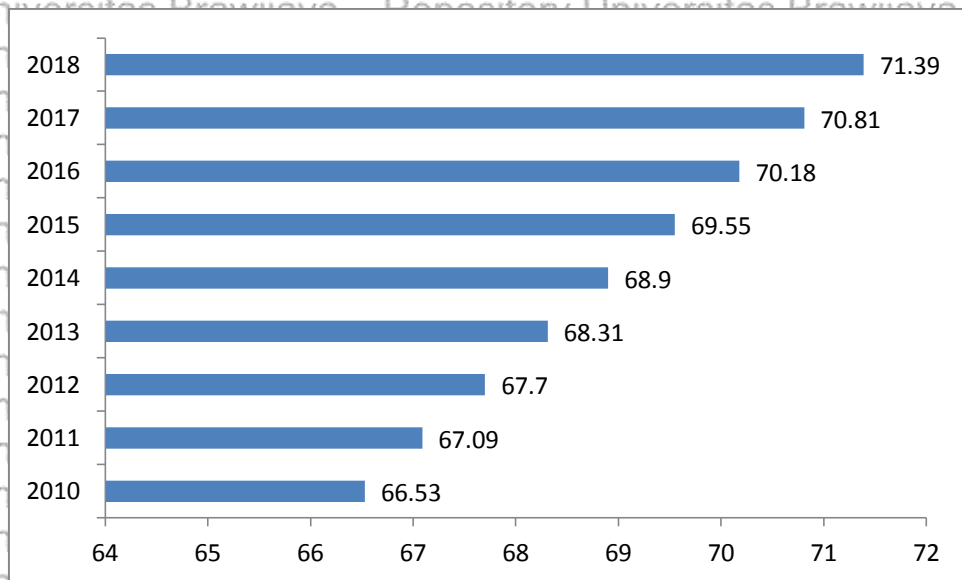
sektor kuliner memiliki rata-rata PDB sebesar 305.067,74 miliar rupiah yang menjadikannya sub sektor dengan PDB Ekonomi Kreatif yang tertinggi di Indonesia. Sedangkan PDB rata-rata terendah dimiliki oleh sub sektor desain komunikasi visual yaitu sebesar 412,31 miliar rupiah.

4.1.1.2 Analisis Deskriptif Indeks Pembangunan Manusia

Indeks Pembangunan Manusia merupakan salah satu indikator untuk mengukur kualitas ataupun derajat perkembangan manusia dari hasil pembangunan ekonomi. IPM menggunakan ukuran sosial ekonomi yang lebih komprehensif daripada GNP dan dapat membandingkan negara dengan cara yang berbeda.

Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia berdasarkan pada Tabel 4.1 dengan total observasi 15 memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 69.49, dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 71.76, dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 66.53 serta nilai standar deviasi sebesar 1.592083 dimana standar deviasi merupakan cerminan rata-rata penyimpangan dari mean. Jika dilihat, nilai mean pada variabel Indeks Pembangunan Manusia lebih besar daripada nilai standar deviasinya yang mengartikan bahwa sebaran data tidak terlalu acak dan sebaran datanya dapat ditoleransi.

Grafik 4.2
Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia Tahun 2010-2018



Sumber : Badan Pusat Statistik, 2010-2018, (diolah)

Pada Grafik 4.2 menunjukkan tingkat indeks pembangunan manusia di Indonesia selama tahun 2010-2018 terus mengalami peningkatan di setiap tahunnya. Tahun 2018 memiliki angka harapan hidup sebesar 71.39 persen yang menjadikannya sebagai Indeks Pembangunan Manusia di Indonesia. Sedangkan Indeks Pembangunan Manusia terdapat pada tahun 2010 sebesar 66.53 persen.

4.1.1.3 Analisis Deskriptif Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif

Sumber daya utama dalam ekonomi kreatif yaitu tenaga kerja atau sumber daya manusia. Tenaga kerja dalam sektor ekonomi kreatif terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Tenaga kerja ekonomi kreatif dapat berpotensi untuk mendorong pertumbuhan Produk Domestik Bruto ekonomi kreatif.

Jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif di Indonesia berdasarkan pada Tabel 4.1 dengan total observasi 15 memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 148629.3, dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 174000, dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 134500 serta nilai standar deviasi sebesar 13542.3 dimana standar deviasi merupakan cerminan rata-rata penyimpangan dari mean. Jika dilihat, nilai mean pada variabel jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif lebih besar daripada nilai standar deviasinya yang mengartikan bahwa sebaran data tidak terlalu acak dan sebaran datanya dapat ditoleransi.

Grafik 4.3
Rata-rata Tingkat Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif di Indonesia
Tahun 2011-2018



Sumber : Badan Ekonomi Kreatif, (diolah)

Pada Grafik 4.3 menunjukkan bahwa sub sektor kuliner memiliki rata-rata jumlah tenaga kerja sebanyak 7.213.130,88 orang yang menjadikannya sebagai sub sektor dengan jumlah tenaga kerja tertinggi di Indonesia. Sedangkan rata-rata jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif terendah dimiliki oleh sub sektor desain yaitu sebesar

22.429,63 orang. Sub sektor kuliner merupakan jumlah usaha yang terbanyak diantara sub sektor lainnya. Peran penting sub sektor ini terlihat dari kontribusinya yang konsisten dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif.

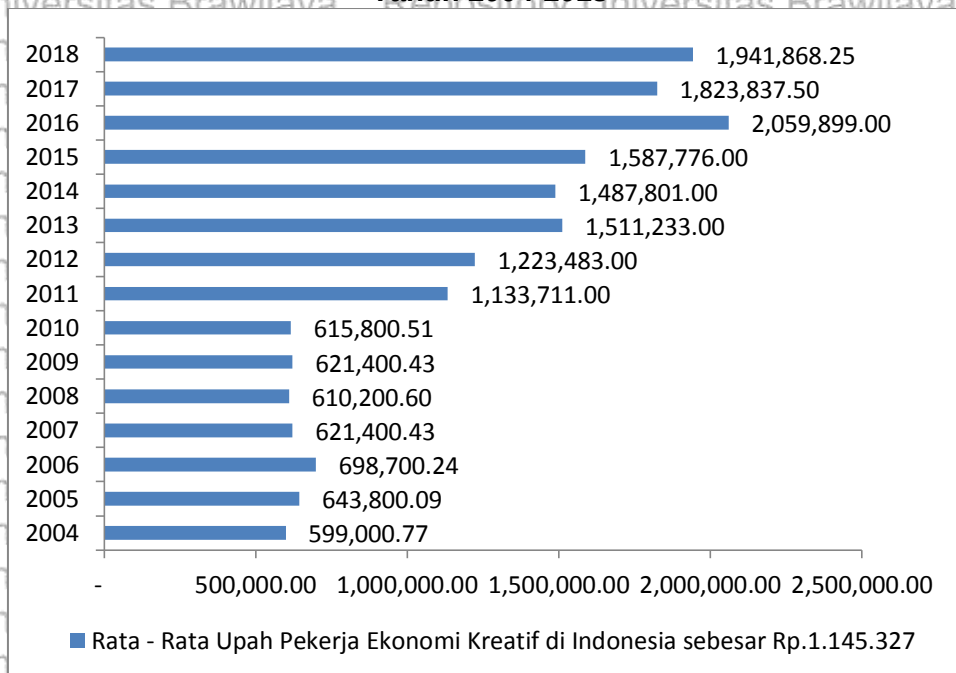
4.1.1.4 Analisis Deskriptif Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif

Upah merupakan salah satu aspek yang penting dari suatu pekerjaan. Seseorang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dengan upah yang diperoleh. Dalam perusahaan, tingkat upah yang sesuai dapat membantu meningkatkan produktivitas suatu perusahaan. Sedangkan dalam skala yang lebih luas, upah buruh dapat menggerakkan perekonomian di suatu negara. Dalam Rancangan Aktivitas Ekonomi Kreatif, Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Badan Ekonomi Kreatif bertujuan untuk memperoleh data upah disektor ekonomi kreatif. Dalam sektor ekonomi kreatif upah pekerja merupakan jumlah upah yang didapatkan oleh pekerja pada seluruh sub sektor ekonomi kreatif yang ada di Indonesia pada tahun 2004-2018.

Upah Pekerja Ekonomi Kreatif di Indonesia berdasarkan pada Tabel 4.1 dengan total observasi 15 memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 1145327, dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 2059899, dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 599000.8 serta nilai standar deviasi sebesar 550954.4 dimana standar deviasi merupakan cerminan rata-rata penyimpangan dari mean. Jika dilihat, nilai mean pada variabel Upah Pekerja Ekonomi Kreatif lebih besar daripada nilai standar deviasinya yang mengartikan bahwa sebaran data tidak terlalu acak dan sebaran datanya dapat ditoleransi.

Grafik 4.4

Rata – Rata Tingkat Upah Pekerja Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2004-2018



Sumber : Badan Ekonomi Kreatif, 2010-2018, (diolah)

Dapat dilihat dari Grafik 4.4 menunjukkan rata-rata Upah Pekerja Ekonomi Kreatif dalam periode 2004-2018. Tahun 2016 memiliki Upah Pekerja yang paling tinggi sebesar Rp. 2.059.899,00 di Indonesia. Sedangkan, tahun 2004 merupakan upah yang paling rendah yaitu sebesar Rp. 599.000,77. Dimana, dapat dilihat bahwa rata-rata upah Pekerja Ekonomi Kreatif di Indonesia yaitu sebesar Rp. 1.145.327.

4.2 Penentuan Model Analisis

Penentuan model dilakukan untuk mengetahui metode yang terbaik yang akan diteliti. Untuk menguji kesesuaian metode pada estimasi data *time series* digunakan uji statistik seperti uji parsial (t), uji simultan (F), uji koefisien determinasi (R^2). Berikut merupakan hasil dari pengolahan data *time series* menggunakan *software/aplikasi Stata* pada penelitian ini.

4.2.1 Hasil Regresi Uji Statistik

Pengujian statistika dalam penelitian ini dapat diukur melalui fungsi regresinya. Secara statistik, ini dapat diukur dari nilai statistik t , nilai statistik F , dan koefisien determinasi. Analisis regresi ini bertujuan untuk mengetahui secara parsial maupun simultan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Selain itu untuk mengetahui proporsi variabel independen dalam menjelaskan perubahan variabel dependen.

Tabel 4.2
Hasil Regresi

Variabel	PDB Ekraf	
	Coefficient	Std. Error
Indeks Pembangunan Manusia (IPM)	2.457367 (0.018)	.8816349
Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif	1.33445 (0.009)	.4202227
Upah Pekerja Sektor Ekraf	.2439662 (0.005)	.07006
R^2	0.9542	
Prob > F	0.0000	
N	15	

Sumber: Hasil Pengolahan Data, Stata

4.2.1.1 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Analisis secara parsial digunakan untuk melihat signifikansi dari masing-masing variabel bebas secara individual dalam menjelaskan variabel terikat pada model dengan menggunakan uji t . Uji ini digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh secara parsial atau pengaruh tiap-tiap variabel independen terhadap variabel dependen dengan melihat nilai probabilitasnya. Dalam penelitian ini uji t -statistik digunakan untuk melihat pengaruh variabel Indeks Pembangunan Manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah pekerja ekonomi kreatif terhadap PDB ekonomi kreatif.

Berdasarkan hasil regresi yang telah dilakukan pada tabel 4.2 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Variabel Indeks Pembangunan Manusia (IPM)

Nilai probabilitas pada variabel Indeks Pembangunan Manusia angka harapan hidup sebesar 0,018. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau dengan kata lain signifikan pada tingkat 5%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa Indeks Pembangunan Manusia memiliki pengaruh signifikan positif terhadap PDB ekonomi kreatif.

2. Variabel Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif

Nilai probabilitas pada variabel jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif sebesar 0,009. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau dengan kata lain signifikan pada tingkat 5%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif berpengaruh signifikan positif terhadap PDB ekonomi kreatif.

3. Variabel Upah Pekerja Ekonomi Kreatif

Nilai probabilitas pada variabel upah pekerja ekonomi kreatif sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau dengan kata lain signifikan pada tingkat 5%. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa upah pekerja ekonomi kreatif berpengaruh signifikan positif terhadap PDB ekonomi kreatif.

4.2.1.2 Hasil Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan atau F-statistik digunakan untuk menguji apakah terdapat pengaruh secara simultan atau bersama-sama pada variabel independen terhadap variabel dependen. Dari hasil regresi pada Tabel 4.2, dapat dilihat bahwa nilai prob (F-statistic) adalah sebesar 0,0000.

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa nilai prob (F-statistic) lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau 5%, artinya bahwa semua variabel independen memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Dengan kata lain bahwa variabel Indeks Pembangunan Manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah pekerja ekonomi kreatif secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel PDB ekonomi kreatif.

4.2.1.3 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi atau R^2 merupakan suatu ukuran yang menginformasikan baik atau tidaknya model regresi yang terestimasi. Atau dengan kata lain, angka tersebut dapat mengukur seberapa besarkan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai R^2 yang didapat yaitu sebesar 0,9542 hal ini menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen yaitu Indeks Pembangunan Manusia, jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif, dan upah pekerja ekonomi kreatif dalam menjelaskan variabel dependen yaitu PDB ekonomi kreatif sebesar 95% yang dimana sisanya sebesar 5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.2.2 Hasil Regresi Uji Asumsi Klasik

4.2.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal.

Tabel 4.3
Uji Normalitas

Variable	Obs	W	V	z	Prob>z
e	15	0.94514	1.064	0.122	0.45141

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Stata

Pengujian normalitas menggunakan Uji Shapiro Wilk. Hasil uji normalitas pada tabel 4.3 terlihat bahwa nilai probabilitas Shapiro-Wilk sebesar 0.45141, dimana lebih besar dari alpha 0.05 atau 5%. Maka artinya data residual dinyatakan berdistribusi secara normal.

4.2.2.2 Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah variansi dari *error* model regresi tidak konstan atau variansi antar *error* yang satu dengan *error* yang lain berbeda (Widarjono, 2007). Dampak adanya heteroskedastisitas dalam model regresi adalah walaupun estimator OLS masih linier dan tidak bias, tetapi tidak lagi mempunyai variansi yang minimum dan menyebabkan perhitungan *standard error* metode OLS tidak bisa dipercaya kebenarannya.

Tabel 4.4
Uji Heteroskedastisitas

Chi2(1)	6.81
Prob > chi2	0.0900

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Stata

Berdasarkan uji heteroskedastisitas diatas dengan menggunakan metode Breusch-Pagan menunjukkan bahwa *probability* atau *P-value* sebesar 0,0900 dimana lebih besar dari alpha 0,05 atau 5% sehingga dapat didimpulkan bahwa model regresi ini terbebas dari gejala heteroskedastisitas atau disebut juga bersifat homoskedastisitas.

4.2.2.3 Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah terjadinya hubungan linear antara variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda (Gujarati, 2003). Hubungan linear antara variabel bebas dapat terjadi dalam bentuk hubungan linear yang sempurna (*perfect*) dan hubungan linier yang kurang sempurna (*imperfect*).

Tabel 4.5
Uji Multikolinearitas

Variable	VIF	1/VIF
Indeks Pembangunan Manusia	1.55	0.643385
Upah Pekerja Sektor Ekraf	4.54	0.220187
Jumlah Pekerja Sektor Ekraf	5.19	0.192704
MEAN VIF	3.76	

Sumber : Hasil Pengolahan Data, Stata

Hasil ini menunjukkan nilai VIF < 10 dan 1/VIF > 0.1, maka dapat dikatakan bahwa model regresi linier berganda terbebas dari gejala multikolinearitas.

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil regresi dapat menjelaskan pengaruh dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Pembahasan penelitian akan menjelaskan mengenai pengaruh dan juga hubungan antara masing-masing variabel independen dan variabel dependen.

4.3.1 Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia Terhadap PDB Ekonomi Kreatif

Indeks Pembangunan Manusia merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengukur taraf kualitas maupun non fisik seseorang. Dimana, kualitas fisik merupakan besaran angka harapan hidup, sedangkan kualitas non fisik merupakan lamanya rata-rata masyarakat bersekolah dan angka melek huruf. IPM sendiri sudah digunakan lebih dari 25 tahun.

Berdasarkan hasil regresi menunjukkan bahwa secara statistik Indeks Pembangunan Manusia memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia pada periode 2004-2018. Nilai koefisien dari regresi angka harapan hidup adalah sebesar 2.457367 yang menyatakan apabila terjadi kenaikan angka harapan hidup sebesar satu persen, maka akan menaikkan PDB ekonomi kreatif sebesar 2.457367 persen. Sementara untuk nilai probabilitasnya sebesar 0,018 yang menyatakan lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau 5%. Hal ini mengartikan bahwa Indeks Pembangunan Manusia memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap PDB ekonomi kreatif, maka hipotesis pertama dalam penelitian ini terbukti benar. Hasil dari penelitian ini indeks

pembangunan manusia dapat meningkatkan kualitas kesehatan, pendidikan serta pendapatan masyarakat

Di Indonesia, Indeks Pembangunan Manusia digunakan sebagai dasar penentuan dana transfer pemerintah pusat yang meliputi dana alokasi umum. Menurut Ranis, Stewart, dan Ramirez (2016), bahwa dalam pertumbuhan ekonomi dan pembangunan manusia terdapat hubungan dua arah, diman pertumbuhan ekonomi dapat meningkatkan pembangunan manusia, namun disisi lain peningkatan pembangunan manusia memungkinkan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Peningkatan angka harapan hidup atau kesehatan menggambarkan membaiknya nutrisi dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan dan lingkungan sehingga akan berpengaruh terhadap membaiknya produktivitas penduduk yang akan berdampak positif pada laju pertumbuhan ekonomi. Semakin tinggi angka harapan hidup seseorang maka semakin lama usia hidup akan meningkatkan produktivitas masyarakat. Produktivitas yang meningkat otomatis akan memicu pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia. Sehingga akan memicu tingkat pendidikan masyarakat yang cukup baik. Hal ini juga dikemukakan oleh teori Robert M. Sollow yang menekankan bahwa peranan ilmu pengetahuan dan investasi sumber daya manusia dalam memacu pertumbuhan ekonomi.

4.3.2 Pengaruh Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Terhadap PDB Ekonomi Kreatif

Berdasarkan hasil regresi menunjukkan bahwa secara statistik jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia pada periode 2004-2018. Nilai

koefisien dari regresi jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif adalah sebesar 1,33445 yang menyatakan apabila terjadi kenaikan harapan lama sekolah sebesar satu persen, maka akan menaikkan PDB ekonomi kreatif sebesar 1,33445 persen. Sementara untuk nilai probabilitasnya sebesar 0,018 yang menyatakan lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau 5%. Hal ini mengartikan bahwa jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap PDB ekonomi kreatif, maka hipotesis kedua dalam penelitian ini terbukti benar.

Ekonomi kreatif dikatakan sebagai konsep ekonomi pada era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan reativitas dengan mengandalkan ide dari sumber daya manusia sebagai faktor utama dalam kegiatan ekonominya. Menurut Awalia, dkk (2013) ketersediaan tenaga kerja terbukti mendorong PDB ekonomi kreatif karena sumber daya manusia merupakan sumber daya utama pada industri kreatif. Menurut Martinaityte dan Kregzdaitė (2015), pekerjaan dalam industri kreatif terkait dengan kemampuan untuk mengubah kreativitas dan ide-ide kreatif menjadi kegiatan yang menghasilkan hasil ekonomi.

Peningkatan jumlah tenaga kerja setiap tahunnya pada sektor ekonomi kreatif mencerminkan bahwa masyarakat mulai tertarik untuk mengembangkan usaha kreatif. Kreativitas pelaku usaha kreatif dapat meningkatkan hasil produk yang berinovasi, hal ini disadari masyarakat bahwa ekonomi kreatif dirasa mampu dalam meningkatkan pendapatan para pelaku usaha yang pada akhirnya mampu berkontribusi terhadap PDB ekonomi kreatif. Menurut Badan Ekonomi Kreatif (2017), bahwa peningkatan jumlah dan kualitas dipengaruhi oleh dua aspek yaitu

pendidikan kreatif dan peningkatan kapasitas tenaga kerja. Tenaga kerja ekonomi kreatif memiliki nilai tambah berupa ide kreativitas yang tidak mengenal umur, gender, status dimana mereka semua bisa menyalurkannya.

4.3.3 Pengaruh Upah Pekerja Ekonomi Kreatif Terhadap PDB Ekonomi Kreatif

Berdasarkan hasil regresi menunjukkan bahwa secara statistik upah pekerja ekonomi kreatif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia pada periode 2004-2018. Nilai koefisien dari regresi upah pekerja ekonomi kreatif adalah sebesar 1.33445 yang menyatakan apabila terjadi kenaikan upah pekerja ekonomi kreatif sebesar satu persen, maka akan menaikkan PDB ekonomi kreatif sebesar 1.33445 persen. Sementara untuk nilai probabilitasnya sebesar 0,009 yang menyatakan lebih kecil dari nilai alpha sebesar 0,05 atau 5%. Hal ini mengartikan bahwa upah pekerja ekonomi kreatif memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap PDB ekonomi kreatif, maka hipotesis ketiga dalam penelitian ini terbukti benar.

Upah merupakan salah satu sarana yang digunakan oleh pekerja untuk meningkatkan kesejahteraan. Dalam Undang Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan Pasal 88 ayat 1, menyatakan bahwa setiap pekerja/buruh berhak memperoleh penghasilan yang memenuhi penghidupan yang layak bagi kemanusiaan.

Hasil ini didukung oleh penelitian terdahulu Azka Dwi Asa (2000), bahwa tingkat upah ekonomi kreatif berpengaruh positif terhadap Produk Domestik Bruto. Apabila terjadi kenaikan tingkat upah maka akan

berpengaruh terhadap produktivitas kinerja para pekerja. Ketika tenaga kerja mulai meningkat produktivitasnya maka pendapatan juga akan bertambah, dimana itu akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil estimasi dan analisis data yang telah dilakukan mengenai analisis pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IPM) terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia pada tahun 2004-2018, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Indeks Pembangunan Manusia berpengaruh positif dan signifikan terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif. Artinya, semakin tinggi kualitas Indeks Pembangunan Manusia maka pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia memiliki kecenderungan semakin meningkat.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif. Dengan meningkatnya tenaga kerja maka akan mampu menambah tingkat produksi. Ketersediaan tenaga kerja mampu mendorong PDB ekonomi kreatif dikarenakan sumber daya manusia merupakan sumber daya utama dalam ekonomi kreatif.
3. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel upah pekerja ekonomi kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif. Artinya, apabila terjadi kenaikan tingkat upah maka akan berpengaruh terhadap produktivitas tenaga kerja, sehingga ketika pekerja mulai bertambah produktivitasnya maka akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan maka di dapatkan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi koreksi dan bermanfaat bagi pihak-pihak terkait. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa Indeks Pembangunan Manusia memiliki pengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif. Diharapkan pemerintah dapat meningkatkan kualitas pendidikan, kesehatan, serta pendapatan masyarakat di Indonesia supaya dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja terutama dibidang ekonomi kreatif yang mana diharapkan mampu memberikan ide-ide kreatif dan inovatif.
2. Hasil dari jumlah tenaga kerja ekonomi kreatif yang memiliki pengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif, tenaga kerja adalah sumber daya utama untuk mengembangkan usaha. Diharapkan pemerintah mampu menciptakan regulasi yang membuat iklim tenaga kerja ekonomi kreatif selalu berdayaguna. Serta, untuk tetap memberikan kemudahan tenaga kerja ekonomi kreatif dalam mengekspansi usahanya.
3. Berdasarkan hasil penetian terhadap upah pekerja ekonomi kreatif yang berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif, diharapkan upah yang diterima oleh pekerja ekonomi kreatif sesuai dengan apa yang telah mereka capai. Oleh karena itu, diharapkan pemerintah harus memberikan perhatian terhadap para pekerja agar dapat meningkatkan upah tersebut serta merealisasikannya.

DAFTAR PUSTAKA

Michael P. Todaro dan Stephen C. Smith. (2009). *Pembangunan Ekonomi*.

Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*.

Xuan Luan, D., & Thanh Tung, D. (2019). Formal Credit Inclusion Within One-Commune-One-Product Program (Ocop) in the Agricultural Restructuring Strategy of Northwestern Vietnam. *Economics and Sociology*, 12(2). <https://doi.org/10.14254/2071>

Zhang, J., & Kloudova, J. (2011). Factors Which Influence the Growth of Creative Industries: Cross-section Analysis in China. *Creative and Knowledge Society*, 1(1), 5–19. <https://doi.org/10.2478/v10212-011-0001-9>

Simatupang, T. M. (2008). Perkembangan Industri Kreatif. *School of Business and Management of the Bandung Institute of Technology*, 1–9.

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2017). *Laporan PDB Ekonomi Kreatif Tahun 2014-2016*.

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. (2017). *Laporan Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif Tahun 2011-2016*.

Adrianto, A., & Sadilah, E. (2016). *Ekonomi Kreatif*. 5(9), 113.

Badan Pusat Statistik. (2017). *Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif 2011 - 2016*. In *Badan Ekonomi Kreatif*.

MUQORROBIN, M., & Soejoto, A. (2017). Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia (IpM) Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 5(3).

Dwi, A, Azka. (2019). *Analisis Produk Domestik Bruto Indonesia melalui Sektor Ekonomi Kreatif Periode 2010-2016*.

Leksono Afif. (2013). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif Tahun 2002-2008*.

Munro, E. (2017). Building soft skills in the creative economy: Creative intermediaries, business support and the 'soft skills gap'. *Poetics*, 64(July), 14–25. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2017.07.002>

