

EKONOMI KREATIF SEBAGAI SPESIALISASI BIDANG USAHA INKUBASI

2.1. KAJIAN KEBIJAKAN

2.1.1. UNDANG-UNDANG NO. 24 TAHUN 2019 TENTANG EKONOMI KREATIF

Pasal 1 menyatakan **Ekonomi Kreatif** adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi, sedangkan **Ekosistem Ekonomi Kreatif** adalah keterhubungan sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.

PASAL	ISI
	Pelaku Ekonomi Kreatif terdiri atas: (Pasal 6) 1. Pelaku Kreasi; dan 2. Pengelola Kekayaan Intelektual.
Pasal 6-7 <i>Pelaku Ekonomi Kreatif</i>	Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah melakukan pengembangan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif melalui: (Pasal 7) 1. Pelatihan, pembimbingan teknis, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan manajerial Pelaku Ekonomi Kreatif; 2. Dukungan fasilitasi untuk menghadapi perkembangan teknologi di dunia usaha; dan 3. Standardisasi usaha dan sertifikasi profesi bidang Ekonomi Kreatif.
Pasal 10-24 <i>Ekosistem Ekonomi Kreatif</i>	Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif dilakukan melalui: (Pasal 10) 1. Pengembangan Riset; (Pasal 11) a) Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah bertanggung jawab terhadap pengembangan riset Ekonomi Kreatif. b) Pengembangan riset dapat dilakukan oleh lembaga penelitian dan pengembangan, perguruan tinggi, dan/atau masyarakat. c) Hasil pengembangan riset digunakan sebagai pembuatan kebijakan di bidang Ekonomi Kreatif. d) Pengembangan riset Ekonomi Kreatif dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. 2. Pengembangan Pendidikan; (Pasal 12-13) Pendidikan kreativitas, inovasi, dan kewirausahaan di bidang Ekonomi Kreatif dikembangkan berdasarkan sistem pendidikan nasional melalui: a) Intrakurikuler, kokurikuler, atau ekstrakurikuler dalam jalur pendidikan formal;

PASAL	ISI
	b) Intrakurikuler dan kokurikuler dalam jalur pendidikan nonformal. 3. Fasilitasi Pendanaan Dan Pembiayaan; (Pasal 14-18) Pendanaan dan pembiayaan untuk kegiatan Ekonomi Kreatif bersumber dari: - Anggaran pendapatan dan belanja negara; - Anggaran pendapatan dan belanja daerah; - Dana lainnya yang sah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. 4. Penyediaan Infrastruktur; (Pasal 19-20) Infrastruktur Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 19 terdiri atas: - Infrastruktur fisik; - Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi. 5. Pengembangan Sistem Pemasaran; (Pasal 21) Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah memfasilitasi pengembangan sistem pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual. 6. Pemberian Insentif; (Pasal 22) Insentif berupa: - Fiskal; - Nonfiskal. 7. Fasilitasi Kekayaan Intelektual; (Pasal 23) - Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah memfasilitasi pencatatan atas hak cipta dan hak terkait serta pendaftaran hak kekayaan industri kepada Pelaku Ekonomi Kreatif. - Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah memfasilitasi pemanfaatan kekayaan intelektual kepada Pelaku Ekonomi Kreatif. 8. Pelindungan Hasil Kreativitas (Pasal 24) Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah melindungi hasil kreativitas Pelaku Ekonomi Kreatif yang berupa kekayaan intelektual.
Pasal 25-28 <i>Rencana Induk Ekonomi Kreatif</i>	Rencana Induk Ekonomi Kreatif disusun oleh Pemerintah, merupakan bagian integral dari rencana pembangunan jangka Panjang nasional. (Pasal 25) Rencana Induk Ekonomi Kreatif paling sedikit memuat: (Pasal 25) - Prinsip pengembangan Ekonomi Kreatif sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan; - Visi dan misi; - Tujuan dan ruang lingkup; - Arah kebijakan, sasaran, strategi, dan pemangku kepentingan. Rencana Induk Ekonomi Kreatif disusun untuk jangka waktu 20 (dua puluh) tahun dan dapat ditinjau kembali setiap 5 (lima) tahun. (Pasal 25)

PASAL	ISI
	Pengembangan Ekonomi Kreatif di daerah diintegrasikan ke dalam dokumen perencanaan pembangunan daerah. <i>(Pasal 26)</i>
	Dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif, Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dapat bekerja sama dengan lembaga pendidikan, dunia usaha, dunia industri, jejaring komunitas, dan/atau media. <i>(Pasal 27)</i>
	Dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif, Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dapat melakukan kerja sama internasional. <i>(Pasal 28)</i>
Pasal 29-30 <i>Kelembagaan</i>	Tugas pemerintahan di bidang Ekonomi Kreatif dilaksanakan oleh Pemerintah dan Pemerintah Daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundangundangan <i>(Pasal 29)</i>
	Tugas Pemerintah di bidang Ekonomi Kreatif dilaksanakan oleh kementerian/lembaga. <i>(Pasal 30)</i>

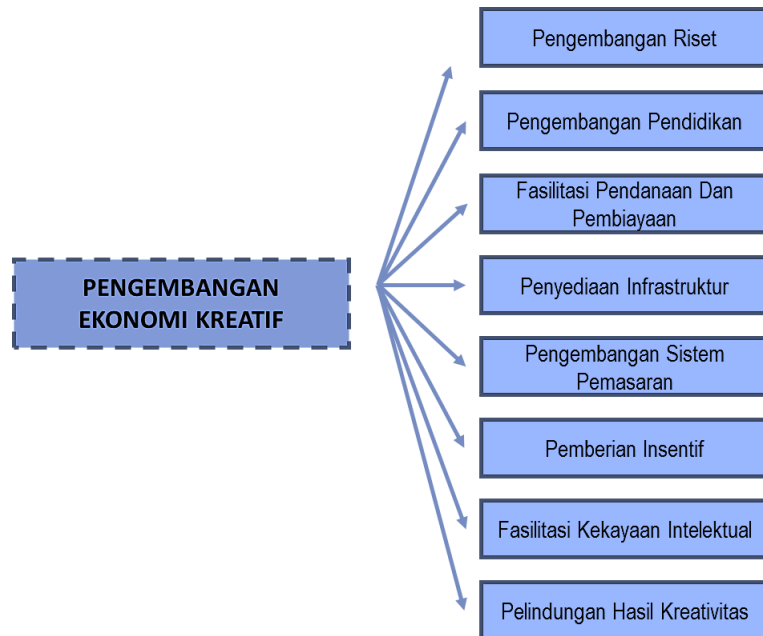
2.1.2. PERATURAN PRESIDEN NO. 142 TAHUN 2018 TENTANG RENCANA INDUK PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF NASIONAL TAHUN 2018 – 2025

Pasal 1 menyatakan Ekonomi kreatif merupakan perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan kekayaan intelektual yang mengandung keorisinalan, lahir dari kreativitas intelektual manusia, berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan, serta warisan budaya.

Pasal 5 menyatakan Pelaksanaan Rindekraf diselenggarakan oleh pemerintah pusat, pemerintah daerah provinsi, dan pemerintah daerah kabupaten/kota secara sinergis dengan:

- A. Satuan Pendidikan
- B. Pelaku Usaha
- C. Komunitas Kreatif
- D. Media Komunikasi

Pengembangan ekosistem Ekonomi Kreatif dilakukan melalui:



Gambar 2.1. Pengembangan Ekonomi Kreatif

Tabel 2.1.
Arah Kebijakan, Sasaran, Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif

ARAH KEBIJAKAN	STRATEGI			
	SASARAN		ARAH KEBIJAKAN	
	2018-2019	2020-2025	2018-2019	2020-2025
Pemberdayaan pelaku Ekonomi Kreatif	Meningkatnya jumlah dan kualitas peraku Ekonomi Kreatif yang didukung oleh ketersediaan satuan pendidikan yang sesuai dan berkualitas	Meningkatnya peran pelaku Ekonomi Kreatif di berbagai sektor pembangunan	Pengembangan sistem pendidikan, pelatihan, dan ketenagakerjaan yang mendukung penciptaan dan pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif	Pengembangan sistem pendidikan, pelatihan, sumber daya manusia yang mendorong kontribusi Petaku Ekonomi kreatif di seluruh sektor pembangunan
Pengembangan kota kreatif untuk menggali, memanfaatkan, menumbuhkembangkan, mengelola, dan mengkonservasi serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya untuk mengembangkan potensi local	Tersedianya ruang kreatif memberdayakan kreativitas	Meningkatnya peran kota kreatif sebagai pusat pengembangan usaha Ekonomi Kieatif, peningkatan kualitas hidup masyarakat, kantong inovasi, atau pusat pertumbuhan dan penghela daerah sekitar	Penciptaan ekosistem pengembangan kreatif yang kondusif	Pengembangan aktivitas kota berkelanjutan
Peningkatan apresiasi masyarakat terhadap kreativitas dan hak kekayaan intelektual	Meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya kreativitas dan hak kekayaan intelektual	Meningkatnya apresiasi dan konsumsi masyarakat terhadap karya kreatif	Peningkatan kesadaran masyarakat serta pelaku usaha terhadap kreativitas dan hak kekayaan intelektual	Peningkatan apresiasi, pemanfaatan, dan konsumsi karya kreatif lokal oleh masyarakat Indonesia dan dunia
Penyediaan infrastruktur untuk mendukung	Tersedianya infrastruktur teknologi	Optimalnya pemanfaatan	Pengembangan infrastruktur Teknologi	Perluasan infrastruktur dan pengembangan ilmu

ARAH KEBIJAKAN	STRATEGI			
	SASARAN		ARAH KEBIJAKAN	
	2018-2019	2020-2025	2018-2019	2020-2025
berkembangnya kreativitas; teknologi yang memadai dan kompetitif	yang memadai dan kompetitif untuk mendukung pemberdayaan kreativitas	infrastruktur teknologi untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas karya kreatif	Informasi dan Komunikasi (TIK), konektivitas, energi, dan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pendukung pengembangan kreativitas	pengetahuan dan teknologi untuk mendukung berkembangnya kreativitas dan inovasi di seluruh sektor pembangunan
Pengembangan kelembagaan yang mendukung ekosistem kreativitas	Meningkatnya kapasitas kelembagaan yang menyelenggarakan fungsi pengembangan ekosistem pemberdayaan kreativitas	Meningkatnya kolaborasi kelembagaan yang mendukung pemberdayaan ekosistem kreativitas	Pengembangan kelembagaan pendukung pemberdayaan kreativitas di sector pemerintahan, swasta, dan masyarakat	Pengembangan sistem kolaborasi antar pemangku kepentingan dalam pemberdayaan kreativitas
Peningkatan pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif	Mengembangkan sistem pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif	Meningkatnya akses Pelaku Ekonomi Kreatif untuk mendapatkan pembiayaan dalam mengembangkan usaha Ekonomi Kreatif	Pengembangan skema pembiayaan khusus bagi usaha Ekonomi Kreatif	peningkatan dan perluasan dukungan pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif
Peningkatan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber daya alam, dan warisan budaya sebagai bahan baku bagi usaha Ekonomi Kreatif	Meningkatnya perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber daya alam, dan warisan budaya sebagai bahan baku bagi usaha Ekonomi Kreatif	Lahirnya berbagai karya kreatif unggulan berbasis pemanfaatan warisan budaya dan sumber daya alam yang berkelanjutan dan memiliki perlindungan kekayaan intelektual	Peningkatan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber daya alam dan warisan budaya	Pengembangan karya kreatif baru berbasis pemanfaatan sumber daya alam dan warisan budaya
Peningkatan perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual	Meningkatnya perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual bagi usaha Ekonomi Kreatif	Meningkatnya efektivitas perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual bagi usaha Ekonomi Kreatif	Peningkatan perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual bagi usaha Ekonomi Kreatif	Peningkatan efektivitas perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual bagi usaha Ekonomi Kreatif
Penyediaan infrastruktur dan teknologi yang memadai dan kompetitif bagi Pengembangan usaha Ekonomi Kreatif	Tersedianya infrastruktur dan teknologi yang memadai dan kompetitif bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif	Optimalnya pemanfaatan infrastruktur dan teknologi untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas usaha Ekonomi Kreatif	Pengembangan infrastruktur dan teknologi bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif	Perluasan infrastruktur dan teknologi bagi peningkatan daya saing usaha Ekonomi Kreatif
Pengembangan Standardisasi dan Praktik Usaha yang Baik (Best practice) untuk Usaha Ekonomi Kreatif dan Karya Kreatif	Meningkatnya jumlah usaha Ekonomi Kreatif dan karya kreatif yang menerapkan standardisasi dan	Meningkatnya produktivitas usaha Ekonomi Kreatif dan kualitas karya kreatif yang menerapkan standardisasi dan	Pengembangan standardisasi dan praktik usaha yang baik (best practice) dari usaha Ekonomi Kreatif	Pengembangan standardisasi dan praktik usaha yang baik (best practice) dari usaha Ekonomi Kreatif

ARAH KEBIJAKAN	STRATEGI			
	SASARAN		ARAH KEBIJAKAN	
	2018-2019	2020-2025	2018-2019	2020-2025
	praktik usaha yang baik (best practice)	praktik usaha yang baik (best practice)		
Peningkatan pemasaran dan promosi karya kreatif di dalam dan di luar negeri	Meningkatnya promosi dan akses pemasaran karya kreatif di dalam dan luar negeri	optimalnya promosi dan pemasaran karya kreatif di dalam negeri dan luar negeri	Pengembangan strategi promosi dan system pemasaran karya kreatif di dalam dan di luar negeri	Peningkatan dan perluasan promosi dan pemasaran karya kreatif di dalam negeri dan luar negeri
Penguatan iklim usaha yang kondusif bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif	Terwujudnya iklim usaha yang kondusif bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif	Terpeliharanya iklim usaha yang kondusif bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif	Pengembangan regulasi untuk menciptakan iklim usaha yang kondusif bagi usaha Ekonomi Kreatif	Penguatan regulasi iklim usaha bagi usaha Ekonomi Kreatif

Sumber: Perpres No 142 Tahun 2018 Tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2024 Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif

2.1.3. PERATURAN PEMERINTAH NO. 7 TAHUN 2021 TENTANG KEMUDAHAN, PELINDUNGAN, DAN PEMBERDAYAAN KOPERASI DAN USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH

Inkubasi merupakan suatu proses pembinaan, pendampingan, dan pengembangan yang diberikan oleh lembaga inkubator kepada peserta inkubasi.

PASAL	ISI
Pasal 132 <i>Penyelenggaraan Inkubasi</i>	1. Penyelenggaraan inkubator dalam jangka paling lama selama 3 tahun 2. Lembaga inkubator berkewajiban melaksanakan: • Pembinaan, Pelatihan, dan Pendampingan Kepada Calon Pelaku Usaha • Pengembangan Pelaku Usaha Pemula Yang Inovatif dan Produktif 3. Dalam menyelenggarakan inkubasi lembaga inkubator memberikan layanan dalam aspek berupa • Produksi • Pemasaran • Sumber Daya Manusia dan Manajemen • Pembiayaan • Teknologi dan Desain 4. Penyelenggaraan Program Inkubasi Dapat Bekerja Sama Dengan Pihak Lain Dalam Negri/Luar Negri
Pasal 133	1. Lembaga inkubasi sebagaimana dimaksud untuk menyelenggarakan kegiatan meliputi • Pra Inkubasi • Inkubasi • Pasca Inkubasi • Tahapan Pra Inkubasi Meliputi • Penawaran Program Inkubasi • Seleksi Peserta Inkubasi • Kontrak Tertulis Dengan Peserta Inkubasi 2. Tahapan inkubasi sebagaimana disampaikan paling sedikit meliputi:

PASAL	ISI
	• Perumusan Ide Usaha • Pelatihan Ide Usaha Peserta Inkubasi • Pemberian Bimbingan dan Konsultasi Pengembangan Usaha • Pendampingan • Pertemuan Mitra Usaha (Business Matching) 3. Tahapan pasca inkubasi meliputi • Menyediakan Jejaring Antar Peserta Inkubasi • Memberi Peluang Partisipasi Kepemilikan Perusahaan Peserta Inkubasi • Memberikan Fasilitas Akses Sumber Pembiayaan • Mengarahkan Para Alumni Inkubator Membentuk Wadah Yang Legal Dalam Membangun Usaha
Pasal 134	1. Lembaga inkubator sebagaimana di maksud adalah Lembaga Pendidikan, Badan Usaha/Masyarakat 2. Lembaga inkubator berbentuk badan hukum atau bukan badan hukum yang terdaftar dalam sistem pendaftaran, informasi, evaluasi inkubasi kementerian. 3. Lembaga inkubator wajib melaporkan penyelenggaraan inkubasi kepada menteri 2x dalam 1 tahun pada bulan juni dan desember melalui sistem pendaftaran dan evaluasi inkubasi
Pasal 135	1. Pemerintah Daerah dalam melakukan pengembangan Inkubasi secara berjenjang sebagaimana dimaksud wajib melakukan • Penerapan norma standar, prosedur, dan kriteria penyelenggaraan inkubasi yang telah diterapkan oleh Pemerintah Pusat sesuai dengan kewenangan dan wilayah • Pendataan dan pembinaan lembaga inkubator • Fasilitasi inkubasi kepada masyarakat calon wirausaha pemula di wilayahnya. <i>Paling sedikit 50 peserta inkubasi dalam 1 tahun untuk pemerintah provinsi, dan paling sedikit 20 peserta dalam 1 tahun untuk pemerintah daerah kabupaten/kota.</i>
Pasal 136	1. Pemerintah pusat dan pemerinta daerah memberikan fasilitas inkubasi kepada calon wirausaha pemula melalui penangguhan biaya inkubasi paling lama 12 bulan, dengan memberikan fasilitas kepada peserta sebagai berikut • Berbasis teknologi, berwawasan lingkungan • Berorientasi ekspor • Inovatif berbasis industry kreatif

2.1.4. PERATURAN PEMERINTAH NO. 24 TAHUN 2022 TENTANG PERATURAN PELAKSANAAN UNDANG-UNDANG NO. 24 TAHUN 2019 TENTANG EKONOMI KREATIF

Pasal 1 menyatakan ***Ekonomi Kreatif*** adalah perwujudan nilai tambah dari Kekayaan Intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. ***Pelaku Ekonomi Kreatif*** adalah orang perseorangan atau

kelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif, sedangkan **Kekayaan Intelektual** adalah kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia melalui daya cipta, rasa, dan karsanya yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

PASAL	ISI
Pasal 3 <i>Sumber Pembiayaan</i>	Pembiayaan Ekonomi Kreatif bersumber dari: 1. Anggaran pendapatan dan belanja negara 2. Anggaran pendapatan dan belanja daerah 3. Sumber lainnya yang sah
Pasal 4 <i>Fasilitas Pemerintah</i>	1. Pemerintah memfasilitasi skema pembiayaan berbasis kekayaan intelektual melalui lembaga keuangan bank dan lembaga keuangan nonbank bagi pelaku ekonomi kreatif 2. Fasilitas skema pembiayaan berbasis kekayaan intelektual bagi pelaku ekonomi kreatif dilakukan melalui a. Pemanfaatan kekayaan intelektual yang bernilai ekonomi • Fasilitas dalam proses permohonan pencatatan atau pendaftaran kekayaan intelektual sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di bidang kelayakan intelektual • Optimalisasi pemanfaatan kekayaan intelektual sebagai objek jaminan utang b. Penilaian kekayaan intelektual Fasilitas kekayaan intelektual sebagaimana dimaksud paling sedikit berupa pendidikan dan pelatihan
Pasal 9	1. Dalam pelaksanaan Skema Pembiayaan Berbasis Kekayaan Intelektual, lembaga keuangan bank dan lembaga keuangan nonbank menggunakan Kekayaan Intelektual sebagai objek jaminan utang. 2. Objek jaminan utang dilaksanakan dalam bentuk: • Jaminan fidusia atas kekayaan intelektual • Kontrak dalam kegiatan Ekonomi Kreatif • Hak tagih dalam kegiatan Ekonomi Kreatif
Pasal 15 <i>Pengembangan Sumber Pembiayaan Alternatif</i>	1. Pemerintah dapat mengembangkan sumber pembiayaan alternative di luar mekanisme lembaga pembiayaan, berupa: • Layanan pendanaan bersama berbasis teknologi/informasi • Penawaran efek melalui layanan urun dana berbasis teknologi informasi
Pasal 18	1. Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah memfasilitasi pengembangan sistem pemasaran produk ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual, melalui: • Lisensi • Waralaba • Alih teknologi • Jenama bersama • Pengalihan hak • Bentuk kemitraan

PASAL	ISI
	2. Pemerintah Daerah dapat mengembangkan sistem pemasaran produk ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual lainnya berdasarkan kearifan lokal. 3. Dalam hal Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan secara komersial, pemilik dan/atau pemegang hak mendapatkan imbalan dalam bentuk royalti atau bentuk lain sesuai dengan ketentuan
Pasal 19	Fasilitasi yang diberikan Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 18 ayat (1) dapat berupa: 1. Bimbingan teknis • Legalitas usaha • Pengelolaan kekayaan intelektual • Peningkatan kualitas produk yang berupa aset berwujud dan tak berwujud • Pemasaran produk ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual 2. Pelayanan perizinan berusaha/pendaftaran terintegrasi secara elektronik 3. Akses/bantuan pembiayaan 4. Pelayanan informasi/konsultasi usaha 5. Bantuan promosi pemasaran 6. Penyediaan sistem manajemen kolektif digital • Inventarisasi produk ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual dalam bentuk konten digital • Penyusunan daftar kriteria usaha ekonomi kreatif berbasis kekayaan intelektual • Penyediaan platform untuk pemasaran produk ekonomi kreatif • Pengintegrasian sistem elektronik yang memasarkan produk ekonomi kreatif 7. Akses pemasaran • Prioritas pengadaan barang dan jasa Pemerintah • Membentuk forum komunikasi antar pelaku kreasi, pengelola kekayaan intelektual, dan pelaku usaha 8. Inkubasi pemasaran melalui lembaga yang ditunjuk • Penyediaan sumber daya dan layanan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimaksudkan untuk mewujudkan ekosistem pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual. 9. Pendampingan penghitungan penilaian kekayaan intelektual 10. Layanan bantuan dan pendampingan hukum
Pasal 30 <i>Infrastruktur Ekonomi Kreatif</i>	1. Infrastruktur fisik a. Ruang Kreatif • Ruang Pamer • Ruang Pelatihan • Ruang Kreativitas b. Bembiayaan pengelolaan ruang kreatif dapat bersumber dari • Anggaran pendapatan dan belanja negara

PASAL	ISI
	• Anggaran pendapatan dan belanja daerah • Sumber lainnya yang sah c. Komersialisasi sebagaimana dimaksud dilakukan untuk kegiatan pihak lain yang menghasilkan keuntungan d. Pemanfaatan ruang kreatif oleh Pelaku Ekonomi Kreatif yang bersifat tidak menghasilkan keuntungan tidak dibebankan biaya. Hasil komersialisasi ruang 2. Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi
Pasal 33 Insentif Bagi Pelaku Ekonomi Kreatif	1. Insentif Fiskal bagi pelaku ekonomi kreatif yang diberikan pemerintah daerah berupa: • Insentif perpajakan daerah • Insentif retribusi Insentif non fiskal sebagaimana dimaksud kepada pelaku ekonomi kreatif • Penyederhanaan proses impor dan ekspor bahan baku dan/atau bahan penolong usaha Ekonomi Kreatif • Kemudahan akses tempat usaha Ekonomi Kreatif • Kemudahan pelayanan perizinan berusaha di bidang Ekonomi Kreatif • Kemudahan dalam proses permohonan pendaftaran atau pencatatan Kekayaan Intelektual • Pendampingan dan inkubasi bagi usaha Ekonomi Kreatif • Kemudahan akses bantuan hukum usaha Ekonomi Kreatif.
Pasal 38	Dalam pengembangan Ekonomi Kreatif, Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dapat bekerja sama dengan: 1. Lembaga Pendidikan 2. Dunia Usaha 3. Dunia Industri 4. Jejaring Komunitas 5. Media

2.1.5. PERATURAN MENTRI KOPERASI DAN USAHA KECIL DAN MENENGAH NO. 03 TAHUN 2021 TENTANG PELAKSANAAN PERATURAN PEMERINTAH NO. 07 TAHUN 2021

PASAL	ISI
Pasal 24 <i>Norma Penyelenggaraan Pengembangan Inkubasi</i>	1. Penyelenggaraan pengembangan inkubasi mengikuti norma sebagai berikut: • Profesional dan jujur • Terbuka • Mandiri • Independen • Akuntabel
Pasal 25	1. Standar penyelenggaraan inkubasi harus memiliki paling sedikit • Tanda Daftar yang Diperoleh Dari Informasi dan Evaluasi Inkubasi • Sumber daya Manusia yang Profesional

PASAL	ISI
	• Kurikulum Inkubasi • Sumber Pendanaan Yang Sah
Pasal 28	1. Prasarana yang memadai dalam menjalankan Inkubasi sebagaimana dimaksud meliputi: • Ruang Usaha Tenant; • Ruang Rapat Bersama; • Ruang Pelatihan; Dan/Atau • Ruang Komunikasi Dan Interaksi Virtual 2. Selain prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perlu didukung dengan sarana yang memadai berupa: • Peralatan Informasi Dan Komunikasi; Dan • Peralatan Kantor.
Pasal 29	Kurikulum Inkubasi sebagaimana dimaksud antara lain: • Legalitas Dan Perizinan; • Analisis Pasar; • Pengelolaan Sumber Daya Manusia; • Pencatatan Keuangan; • Persiapan Pertemuan Mitra Usaha (Business Matching); Dan • Pendampingan.
Pasal 32 <i>Prosedur Penyelenggaraan Pengembangan Inkubasi</i>	Penyelenggara pengembangan Inkubasi harus mengikuti prosedur: • Tahapan penyelenggaraan pengembangan Inkubasi; (Pelatihan, Pemberian Bimbingan, Dan Pendampingan) • Pengadministrasian proses penyelenggaraan pengembangan inkubasi.
Pasal 34	Kegiatan dalam tahapan pasca Inkubasi sebagaimana dimaksud paling sedikit: • Menyediakan jejaring antar Tenant; • Memberi peluang partisipasi kepemilikan pada perusahaan Tenant; • Memberikan fasilitasi akses sumber pembiayaan; dan • Mengarahkan para alumni inkubator membentuk wadah yang legal dalam pengembangan usaha.
Pasal 41	Lembaga Inkubator sebagaimana diselenggarakan oleh: • Pemerintah pusat; • Pemerintah daerah; • Lembaga pendidikan; • Badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum; dan/atau • Masyarakat.

2.1.6. PERATURAN DAERAH PROVINSI JAWA TENGAH NO. 05 TAHUN 2021 TENTANG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF PROVINSI JAWA TENGAH

PASAL	ISI
Pasal 1 <i>Ketentuan Umum</i>	Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi. Usaha Kreatif adalah usaha yang berdasarkan penciptaan nilai tambah berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia melalui pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk budaya dan teknologi. Industri Kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan, dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu. Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah keterhubungan sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.
Pasal <i>Tujuan</i>	1. Meningkatkan daya saing dan kreativitas pengusaha dan Pelaku Ekonomi Kreatif; 2. Meningkatkan daya saing, pertumbuhan, keragaman dan kualitas industri kreatif; 3. Membuka lapangan pekerjaan serta menurunkan angka kemiskinan; 4. Mendorong warisan budaya yang ada di daerah-daerah Jawa Tengah sebagai potensi ekonomi serta menjadi sarana pelestarian budaya; 5. Memberikan landasan hukum bagi Pemerintah Daerah, masyarakat dan pihak terkait dalam pengembangan Ekonomi Kreatif di Daerah Provinsi; 6. Meningkatkan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber daya alam bagi industri kreatif secara berkelanjutan; 7. Memberikan pedoman dalam pengembangan Ekonomi Kreatif di Provinsi Jawa tengah; 8. Mewujudkan Kota Kreatif sebagai kota yang mampu melayani kepentingan pengembangan Ekonomi Kreatif, dan memanfaatkan secara penuh aset kreatif, serta menggunakannya sebagai dasar pembangunan ekonomi, lingkungan dan sosial yang berkelanjutan; 9. Mewujudkan Desa Kreatif sebagai desa/kelurahan yang mampu mengoptimalkan potensi desa untuk kemandirian ekonomi; 10. Mendorong dan mengembangkan industri Pariwisata dan iklim investasi.
Pasal 4	Pengembangan ekonomi kreatif ini berfungsi untuk; 1. Menyejahterahkan masyarakat Jawa Tengah dan meningkatkan pendapatan daerah;

PASAL	ISI
<i>Fungsi Pengembangan Ekonomi Kreatif</i>	2. Membuka lapangan kerja baru, iklim usaha kreatif, kondusif, berdaya saing nasional dan global; 3. Mengkolaborasikan/melestarikan keberpihakan pada nilai-nilai seni dan budaya bangsa yang adihulung dan berkeadaban; 4. Memaksimalkan pemberdayaan dan potensi sumber daya manusia kreatif dan inovatif di Daerah Jawa Tengah; dan 5. Mengarusutamakan rencana pembangunan daerah yang mengutamakan ekonomi kreatif.
Pasal 7 <i>Sub Sektor Kegiatan Ekonomi Kreatif</i>	Kegiatan ekonomi kreatif dilaksanakan pada sub sektor: 1. Arsitektur; 2. Desain interior; 3. Desain komunikasi visual; 4. Desain produk; 5. Fashion; 6. Film, animasi; video; 7. Fotografi, periklanan; 8. Kriya; 9. Kuliner; 10. Musik; 11. Aplikasi; 12. Pengembangan permainan; 13. Penerbitan; 14. Periklanan; 15. TV dan Radio; 16. Seni pertunjukan; 17. Seni rupa.
Pasal 17 <i>Pengembangan Ekonomi Kreatif</i>	Pengembangan ekonomi kreatif meliputi: 1. Pengembangan nilai tambah produk; 2. Pengembangan sumber daya manusia ekonomi kreatif; 3. Pengembangan pemasaran produk ekonomi kreatif; 4. Pengembangan manajemen perusahaan ekonomi kreatif; 5. Pengembangan teknologi pendukung ekonomi kreatif; 6. Pengembangan kemitraan dan jejaring ekonomi kreatif.
Pasal 36 <i>Ekosistem Ekonomi Kreatif</i>	Pengembangan ekosistem ekonomi kreatif dilakukan melalui: 1. Pengembangan riset; 2. Pengembangan pendidikan; 3. Pengembangan pendanaan dan pembiayaan; 4. Pengembangan infrastruktur; 5. Pengembangan sistem pemasaran; 6. Pengembangan insentif; 7. Fasilitas kekayaan intelektual; 8. Pelindungan hasil kreativitas.

PASAL	ISI
Pasal <i>Inkubator Ekonomi Kreatif</i>	Inkubator ekonomi kreatif merupakan sarana untuk membina, mengembangkan dan memberdayakan karya kreatif. Incubator ekonomi kreatif berfungsi sebagai: 1. Pusat inovasi dan kekayaan intelektual; 2. Pusat pendidikan dan pelatihan; 3. Pusat promosi dan pemasaran; 4. Pusat pembinaan ekonomi kreatif; 5. Pusat pengembangan industry perangkat lunak dan konten; 6. Pusat inkubasi bisnis.

2.1.7. PERATURAN DAERAH KOTA SALATIGA NO. 13 TAHUN 2021 TENTANG RENCANA INDUK PENGEMBANGAN KEPARIWISATAAN DAERAH

PASAL	ISI
Pasal 5 <i>Misi Pembangunan</i>	Mengembangkan pariwisata dengan memanfaatkan sumber daya alam, sumber daya budaya dan kerajinan sebagai daya tarik wisata serta membangun sinergitas dengan pengembangan bidang Ekonomi Kreatif dengan tidak mengabaikan kelestarian dan keberkelanjutan
Pasal 6 <i>Tujuan Pembangunan</i>	Meningkatkan pemerataan pembangunan melalui sektor pariwisata bersinergi dengan sektor Ekonomi Kreatif menyediakan lapangan kerja dan kesempatan berusaha di bidang pariwisata dan Ekonomi Kreatif
Pasal 7 <i>Sasaran Pembangunan</i>	Menjadikan pengembangan kegiatan sektor pariwisata dan sektor Ekonomi Kreatif menjadi motor penggerak perekonomian dan menjadi sumber Pendapatan Asli Daerah
Pasal 41 <i>Arah Kebijakan</i>	<i>Ayat 2</i> Melaksanakan arah kebijakan penataan kelembagaan dan penguatan mekanisme kinerja organisasi dilaksanakan strategi: 1. Penguatan mekanisme sinkronisasi dan harmonisasi program Pembangunan Kepariwisata baik secara internal Dinas maupun lintas sektor termasuk dengan sektor Ekonomi Kreatif melalui Komite Ekonomi Kreatif Kota Salatiga. <i>Ayat 4</i> Melaksanakan arah kebijakan pengembangan dan penguatan Organisasi Kepariwisata yang menangani bidang Pemasaran Pariwisata dilaksanakan strategi: 1. Penguatan kemitraan antara Badan Promosi Pariwisata Daerah, Komite Ekonomi Kreatif dan Pemerintah Daerah dalam Pembangunan Kepariwisata. <i>Ayat 5</i>

PASAL	ISI
	Melaksanakan arah kebijakan pengembangan dan penguatan Organisasi Kepariwisata yang menangani bidang Industri Pariwisata dilaksanakan strategi: 2.2.1. Penguatan kemitraan antara Gabungan Industri Pariwisata Daerah, Komite Ekonomi Kreatif dan Pemerintah Daerah dalam Pembangunan Kepariwisata.

Tabel 2.2.
Arah Kebijakan, Strategi, Indikasi Program dan Kegiatan

STRATEGI	INDIKASI PROGRAM	KEGIATAN	LOKUS	TAHAPAN					PENANGGUNG JAWAB	INSTITUSI TERKAIT	INDIKASI SUMBER BIAYA	INDIKATOR KEBERHASILAN
				2021	2022	2023	2024	2025				
1.1. Pengembangan daya tarik wisata baru (<i>new product</i>) dalam rangka diversifikasi produk wisata untuk mendorong pemerataan dan pertumbuhan kawasan	Pengembangan Ekonomi/industri kreatif sebagai tujuan wisata	a. Penyusunan master plan dan DED b. Pelaksanaan pembangunan	- KSPD Tingkir Lor - Desa Wisata Tingkir - Desa Gendongan		X	X	X		Disbudpar	- Dinas PU - Disbudpar - Bappeda - Pemkot Salatiga	APBD	Berkembangnya ekonomi/industry kreatif sebagai tujuan wisata
1.2. Pengembangan atraksi wisata dalam mendorong peningkatan jumlah kunjungan dan lama tinggal wisatawan.	Pembangunan galeri Ekonomi kreatif	Penyusunan DED gedung theater Pelaksanaan pembangunan				X	X		Pemkot Salatiga	- Dinas PU - Disbudpar - Bappeda	APBN	Terbangunnya fasilitas, mampu memberikan ruang bagi pelaku ekonomi kreatif di Kota Salatiga

Sumber: Peraturan Daerah Kota Salatiga No. 13 Tahun 2021 Tentang Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Daerah

2.1.8. DRAFT PERATURAN DAERAH KOTA SALATIGA TAHUN 2021 TENTANG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF KOTA SALATIGA

Ekonomi Kreatif adalah adalah perwujudan nilai tambah yang berbasis ide atau gagasan yang lahir dari kreativitas sumberdaya manusia dan berbasis ilmu pengetahuan, keterampilan, warisan budaya, dan teknologi. **Pelaku Ekonomi Kreatif** adalah orang perseorangan atau kelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif. **Ekosistem Ekonomi Kreatif** adalah keterhubungan sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.

PASAL	ISI
Pasal 2	Pengembangan Ekonomi Kreatif dilaksanakan berdasar asas: 1. Kepastian Hukum 2. Kemanfaatan 3. Persaingan Usaha Yang Sehat 4. Keterpaduan Pembangunan Daerah 5. Kemandirian 6. Keberlanjutan 7. Berwawasan Lingkungan 8. Kearifan Lokal 9. Kemitraan 10. Keadilan
Pasal 6	Pelaku Ekonomi Kreatif terdiri atas: 1. Pelaku Kreasi 2. Pengelola Kekayaan Intelektual
Pasal 7	Pemerintah Daerah melakukan pengembangan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif melalui: 1. Pelatihan, pembimbingan teknis, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan manajerial Pelaku Ekonomi Kreatif 2. Dukungan fasilitasi untuk menghadapi perkembangan teknologi di dunia usaha 3. Standardisasi usaha dan sertifikasi profesi bidang Ekonomi Kreatif
Pasal 9 <i>Ekosistem Ekonomi Kreatif</i>	Pemerintah Daerah bertanggung jawab dalam mengembangkan Ekosistem Ekonomi Kreatif.
Pasal 10 <i>Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif</i>	1. Pengembangan riset • Pemerintah Daerah bertanggung jawab terhadap pengembangan riset Ekonomi Kreatif. • Pengembangan riset sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dilakukan oleh lembaga penelitian dan pengembangan, perguruan tinggi, dan/atau masyarakat • Hasil pengembangan riset sebagaimana dimaksud pada ayat (2) digunakan sebagai pembuatan kebijakan dibidang Ekonomi Kreatif. • Pengembangan riset Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. 2. Pengembangan Pendidikan • Intrakurikuler, kokurikuler, atau ekstrakurikuler dalam jalur pendidikan formal • Intrakurikuler dan kokurikuler dalam jalur pendidikan nonformal 3. Fasilitasi pendanaan dan pembiayaan • Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah atau sumber lainnya yang sah pembiayaan bisa berasal dari lembaga keuangan bank dan non bank 4. Penyediaan infrastruktur • Infrastruktur fisik

PASAL	ISI
	• Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi 5. Pengembangan sistem pemasaran • Pemerintah Daerah memfasilitasi pengembangan sistem pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual • Ketentuan mengenai fasilitasi pengembangan sistem pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual 6. Pemberian insentif • Pemberian insentif berupa fiskal dan non fiskal 7. Fasilitasi kekayaan intelektual • Pemerintah Daerah memfasilitasi pencatatan atas hak cipta dan hak terkait serta pendaftaran hak kekayaan industri kepada Pelaku Ekonomi Kreatif. • Pemerintah Daerah memfasilitasi pemanfaatan kekayaan intelektual kepada Pelaku Ekonomi Kreatif. 8. Pelindungan hasil kreativitas. • Pemerintah Daerah melindungi hasil kreativitas Pelaku Ekonomi Kreatif yang berupa kekayaan intelektual.
Pasal 24 <i>Rencana Ekonomi Kreatif Daerah</i>	1. Rencana Ekonomi Kreatif Daerah sebagaimana dimaksud merupakan bagian integral dari Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah 2. Rencana Ekonomi Kreatif Daerah paling sedikit memuat prinsip pengembangan ekonomi kreatif sesuai dengan tujuan pengembangan daerah berkelanjutan, visi dan misi, tujuan dan ruang lingkup, arah kebijakan, sasaran, strategi, dan pemangku kepentingan 3. Rencana ekonomi kreatif daerah disusun untuk jangka waktu 20 tahun dan setiap 5 tahun ditinjau kembali
Pasal 26	Dalam mengembangkan Ekonomi Kreatif, Pemerintah Daerah dapat bekerja sama dengan lembaga pendidikan, dunia usaha, dunia industri, jejaring komunitas, dan/atau media.
Pasal 29 <i>Teknologi Informasi dan Komunikasi</i>	1. Pemerintah Daerah mengembangkan dan mengelola sistem informasi Ekonomi Kreatif. 2. Setiap Pelaku Ekonomi Kreatif wajib menyampaikan data secara akurat, lengkap, dan tepat waktu kepada Pemerintah Daerah setiap 1 (satu) tahun. 3. Pemerintah Daerah dapat memberikan kemudahan akses data Ekonomi Kreatif melalui sistem informasi.
Pasal 30	Pemerintah Daerah melakukan pendampingan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memanfaatkan sistem informasi dalam menjalankan usahanya. 1. Motivasi pelaku usaha ekonomi kreatif untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi 2. Pelatihan pemanfaatan sistem informasi 3. Konsultasi, bimbingan, dan fasilitasi pemanfaatan sistem informasi.
Pasal 33	1. Pemerintah Daerah memfasilitasi pelaku usaha industri dan ekonomi kreatif untuk melakukan kemitraan dalam berbagai bentuk bidang usaha.

PASAL	ISI
	2. Dunia usaha dan masyarakat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada industri kreatif untuk melakukan kemitraan dalam berbagai bentuk bidang usaha.
Pasal 34 <i>Pembinaan dan Pengawasan</i>	1. Menyusun, menyiapkan, menetapkan dan/atau melaksanakan kebijakan umum di daerah tentang penumbuhan iklim usaha, pengembangan Ekonomi Kreatif, pembiayaan dan penjaminan, dan kemitraan 2. Memaduserasikan perencanaan daerah, sebagai dasar penyusunan kebijakan dan strategi pemberdayaan yang dijabarkan dalam program daerah 3. Menyelesaikan masalah yang timbul dalam penyelenggaraan pemberdayaan di daerah 4. Menyelenggarakan kebijakan dan program pengembangan usaha, pembiayaan dan penjaminan, dan kemitraan pada daerah 5. Mengkoordinasikan pengembangan kelembagaan dan sumberdaya manusia daerah 6. Menjamin persaingan usaha yang sehat bagi Pelaku Ekonomi Kreatif 7. Melakukan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan penguatan Pelaku Ekonomi Kreatif.
Pasal 35 <i>Ketentuan Sanksi</i>	Terhadap pelanggaran Pasal 29 ayat 2 berupa: 1. Peringatan tertulis 2. Denda Administratif 3. Penutupan Sementara 4. Pembekuan Ijin Usaha 5. Pencabutan Ijin Usaha

2.2. STUDI REFERENSI

2.2.1. ETIMOLOGI EKONOMI KREATIF

Istilah Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh tokoh bernama John Howkins, penulis buku "*Creative Economy, How People Make Money from Ideas*". Menurut definisi Howkins, Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana **input dan outputnya adalah Gagasan**. Gagasan yang dimaksud adalah gagasan yang orisinil dan dapat diproteksi oleh HKI. Contohnya adalah penyanyi, bintang film, pencipta lagu, atau periset mikro biologi yang sedang meneliti varietas unggul padi yang belum pernah diciptakan sebelumnya (Nenny, 2008). Dr. Richard Florida penulis buku "*The Rise of Creative Class*" dan "*Cities and the Creative Class*" memperkenalkan tentang ekonomi kreatif dan kelas kreatif di masyarakat (*Creative Class*). Menurut Florida "Seluruh umat manusia adalah kreatif, apakah ia seorang pekerja di pabrik kaca atau seorang remaja di gang senggol yang sedang membuat musik hip-hop. Namun perbedaannya adalah pada statusnya (kelasnya), karena ada individu-individu yang secara khusus bergelut dibidang kreatif dan mendapat faedah ekonomi secara langsung dari aktivitas tersebut (Nenny, 2008)

Hal yang berbeda tentang ekonomi kreatif dikemukakan oleh Robert Lucas. Robert Lucas mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktifitas kluster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya (Nenny, 2008). Sementara, Teori Alvin Toffler menyatakan bahwa gelombang peradaban manusia itu dibagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama adalah abad pertanian. Gelombang kedua adalah abad industri dan gelombang ketiga adalah abad informasi. Sementara ini Toffler baru berhenti disini. Namun teori-teori terus berkembang, saat ini peradaban manusia dengan kompetisi yang ganas dan globalisasi, masuklah manusia pada era peradaban baru yaitu Gelombang ke-4. Ada yang menyebutnya sebagai Knowledge-based Economy ada pula yang menyebutnya sebagai ekonomi berorientasi pada Kreativitas (Nenny, 2008)

Terlepas dari beberapa definisi menurut para ahli diatas, Pemerintah Indonesia juga telah memiliki definisi tersendiri atas ekonomi kreatif. Definisi ekonomi kreatif sendiri menurut Departemen Perdagangan pada studi pemetaan ekonomi kreatif tahun 2007 dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 (2008) adalah: "Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut." Dalam Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015, Ekonomi Kreatif era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi, yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sementara definisi ekonomi kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Keunggulan ekonomi kreatif adalah pada kekuatan sumber daya manusia berupa ide yang mampu memberi nilai tambah pada perekonomian Indonesia pada umumnya. Badan Ekonomi Kreatif menetapkan visi untuk membangun Indonesia menjadi

salah satu kekuatan ekonomi dunia dalam ekonomi kreatif pada 2030. Misi yang ditetapkan adalah menyatukan seluruh aset dan potensi kreatif Indonesia untuk mencapai ekonomi kreatif yang mandiri.

Etimologi lain terkait ekonomi kreatif diantaranya:

1. Perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. (*Undang-undang republik indonesia nomor 24 tahun 2019 tentang ekonomi kreatif*)
2. Kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia (*Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif*).
3. Perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. (*Peraturan menteri pariwisata dan ekonomi kreatif/ kepala badan pariwisata dan ekonomi kreatif republik indonesia nomor 7 tahun 2021 tentang norma, standar, prosedur, dan kriteria perizinan berusaha berbasis risiko sektor ekonomi kreatif*)

2.2.2. CIRI-CIRI EKONOMI KREATIF

A. Buku Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal 2020 (*Sopanah, dkk*)

1. Adanya kreasi intelektual
Ekonomi kreatif menekankan pada pentingnya kreativitas. Maka dari itu, kreativitas dan juga keahlian dalam suatu sektor sangat dibutuhkan dan menjadi salah satu ciri utama dari ekonomi kreatif.
2. Mudah dikembangkan
Kreasi dan inovasi harus terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan aktivitas ekonomi. Tujuannya agar bisa diterima oleh pasar dan bermanfaat bagi konsumen.
3. Distribusi secara langsung dan tidak langsung
Adanya distribusi secara langsung atau tidak langsung didasarkan pada kebijakan perusahaan dan kebutuhan konsumen.
4. Membutuhkan kerja sama
Dalam industri kreatif, kerja sama sangatlah penting. Misalnya antara pihak pengusaha dengan pemerintah yang mengatur kebijakannya.
5. Berbasis pada ide
Artinya ide menjadi hal utama yang harus dipersiapkan dalam ekonomi kreatif. Ide sangat penting dalam mengembangkan industri kreatif dan akan selalu berkaitan dengan inovasi dan kreativitas.
6. Tidak memiliki batasan
Tidak ada batasan dalam penciptaan produk. Artinya inovasi dan kreativitas dalam penciptaan produk akan selalu terjadi dan hal ini tidak memiliki batasan yang pasti.

B. Max Manroe

1. Terdapat beberapa unsur utama seperti kreativitas, keahlian, dan talenta yang memiliki nilai jual melalui penawaran kreasi intelektual.

2. Produk yang dihasilkan (barang dan jasa) memiliki siklus hidup singkat, margin tinggi, beranekaragam, persaingan tinggi, dan dapat ditiru.
3. Terdiri atas penyediaan produk kreatif langsung pada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreatif pada sektor lain yang secara tidak langsung berhubungan dengan pelanggan.
4. Dibutuhkan kerjasama yang baik antara berbagai pihak yang berperan dalam industri kreatif, seperti kaum intelektual, dunia usaha, dan pemerintah.
5. Creative economy berbasis pada ide atau gagasan.
6. Pengembangan industri kreatif tidak terbatas dan dapat diterapkan pada berbagai bidang usaha.
7. Konsep *creative economy* yang dibangun bersifat relatif.

2.2.3. JENIS EKONOMI KREATIF

Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah mengidentifikasi lingkup ekonomi kreatif. Berdasarkan Peraturan Presiden No. 72 tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, pemerintah menetapkan 17 sektor ekonomi kreatif meliputi: Pengembangan Permainan, Kriya, Desain Interior, Musik, Seni Rupa, Desain Produk, Fesyen, Kuliner, Film Animasi dan Video, Fotografi, Desain Komunikasi Visual, Televisi dan Radio, Arsitektur, Periklanan, Seni Pertunjukan, Penerbitan, dan Aplikasi.

1. Pengembangan Permainan
Sub sektor kekinian yang didorong masuk ke dalam dunia pendidikan, serta diperkuat dengan kebijakan proteksi untuk membangun ekosistem yang sehat dan berkontribusi dalam ekonomi kreatif.
2. Kriya
Seni kriya merupakan salah satu sub sektor yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia dan sangat dekat dengan industri pariwisata dan ekonomi kreatif.
3. Desain Interior
Penggunaan jasa desainer interior untuk merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran pun semakin meningkat, oleh sebab itu Kemenparekraf melihat ada beberapa hal yang masih perlu digarap dalam sub sektor ini, antara lain adalah proteksi terhadap para pelaku kreatif desain interior di pasar domestik, adanya sertifikasi untuk menciptakan standar, dan perlindungan hak cipta. Selain itu Kemenparekraf juga akan menginisiasi promosi desain interior melalui berbagai program, salah satunya dengan mengadakan event atau pameran berskala internasional secara rutin.
4. Musik
Kemenparekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal, Kemenparekraf menyediakan fasilitas untuk para pelaku industri musik. Beberapa fasilitas yang akan disediakan oleh Kemenparekraf antara lain perlindungan HKI sehingga bisa mengurangi pembajakan, menginisiasi terbentuknya inkubator-inkubator musik, membuka akses permodalan untuk industri musik, membangun ekosistem bisnis musik yang sehat, dan program-program lain.
5. Seni Rupa

Indonesia memiliki potensi seni rupa terbesar di Asia Tenggara baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, serta potensi pasar. Seni rupa Indonesia juga sudah memiliki jaringan yang sangat kuat baik dalam negeri ataupun di luar negeri.

6. Desain Produk

Desain produk merupakan proses kreasi sebuah produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat.

7. Fasyen

Sub sektor industri kreatif ini berjalan sangat dinamis karena tren fashion bermunculan setiap tahun yang diiringi peningkatan daya saing signifikan di tingkat global.

8. Kuliner

Sub sektor kuliner memberikan kontribusi yang cukup besar, yaitu 30% dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Industri kuliner mempunyai potensi yang sangat kuat untuk berkembang. Kemenparekraf menyediakan fasilitasi seperti pelatihan bisnis, akses permodalan, dan pendampingan pendirian usaha. Kemenparekraf juga akan berpartisipasi dalam mempromosikan kuliner Indonesia yang sangat beraneka ragam ini di pasar domestik dan luar negeri.

9. Film, Animasi, dan Video

Perfilman Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang positif. Para rumah produksi mulai berlomba-lomba menggenjot produktivitasnya menggarap film yang berkualitas dari segi cerita sekaligus menguntungkan secara komersial.

10. Fotografi

Perkembangan sub sektor ini didukung oleh meningkatnya minat anak muda terhadap fotografi, seiring perkembangan media sosial dan peralatan yang makin terjangkau.

11. Desain Komunikasi Visual

Desain grafis berperan mendukung pertumbuhan bisnis hingga bahkan kelancaran program-program Pemerintah, yang dibarengi pertumbuhan praktisi lokal kompeten.

12. Televisi dan Radio

Di tengah arus informasi digital yang masif, peranan kedua industri ini cukup besar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan dalam penyerapan tenaga kerja.

13. Arsitektur

Sub sektor ekonomi kreatif yang memiliki peranan yang penting dalam menampilkan karakter budaya bangsa, serta berperan dalam pembangunan sebuah kota.

14. Periklanan

Sampai saat ini, iklan masih menjadi medium paling efisien untuk memublikasikan produk dan jasa. Potensi industri ini pun tak perlu diragukan lagi. Pertumbuhan belanja iklan nasional bisa mencapai 5-7% setiap tahunnya. Ditambah lagi, iklan mempunyai soft power berperan dalam membentuk pola konsumsi, pola berpikir, dan pola hidup masyarakat.

15. Seni Pertunjukan

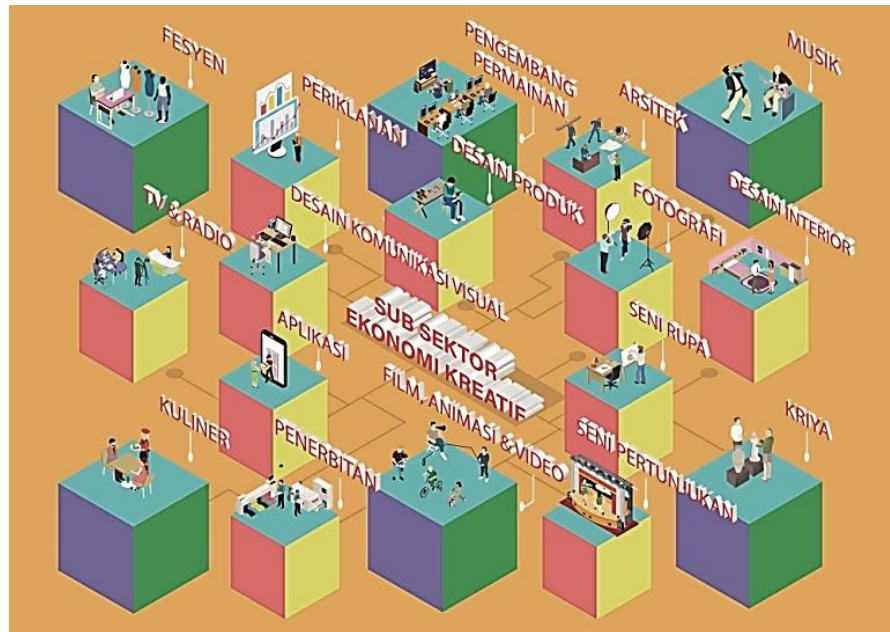
Indonesia memiliki kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan, seperti wayang, teater, tari, dan lain sebagainya yang telah diakui dan mendapatkan apresiasi dunia internasional.

16. Penerbitan

Sub sektor penerbitan berperan dalam membangun kekuatan intelektual bangsa dan terus berupaya untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

17. Aplikasi

Seiring dengan semakin meningkatnya penetrasi smartphone, industri pengembangan aplikasi semakin meningkat dan menjadi sub sektor yang berpotensi besar ke depannya.



Gambar 2.2. Sub Sektor Ekonomi Kreatif

2.2.4. PERAN PEMERINTAH DALAM MENDUKUNG PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF

Berbagai dukungan dalam rangka pengembangan industr kreatif telah dilakukan oleh pemerintah. Dukungan tersebut diantaranya adalah dukungan permodalan/ pembiayaan, pengembangan SDM, pemasaran, infrastruktur dan teknologi serta kelembagaan dan HKI.

1. Permodalan/ Pembiayaan

Dukungan dalam bentuk permodalan dan pembiayaan dilakukan dengan memfasilitasi sub sektor ekonomi kreatif melalui skema KUR, pendampingan/bimtek kepada bank penyalur KUR

2. SDM

Dukungan dalam bentuk pengembangan SDM dilakukan dengan memfasilitasi pendidikan dan pelatihan untuk peningkatan kompetensi pelaku ekonomi kreatif produksi, manajemen, ekspor serta memfasilitasi sertifikasi pelaku ekonomi kreatif

3. Pemasaran

Dukungan dalam bentuk pengembangan pemasaran dilakukan dengan

- Memfasilitasi penyelenggaraan dan/atau partisipasi dalam eksebisi, pameran/promosi di dalam dan luar negeri,
- Memfasilitasi pengembangan pusat ekshibisi dan market place/market agregator,
- Memfasilitasi/bimtek desain produk indikasi geografis (hki)
- Memfasilitasi roadmap pengembangan e-commerce

4. Infrastruktur dan Teknologi

Dukungan dalam bentuk infrastruktur dan teknologi dilakukan dengan

- a. Memfasilitasi pengembangan pusat kreatif termasuk sentra ekonomi kreatif, pusat desain,
- b. Memfasilitasi pengembangan kota kreatif dan jaringan kota kreatif nasional,
- c. Memfasilitasi pengembangan inkubator/akselerator bisnis berbasis produk ekonomi kreatif,
- d. Memfasilitasi bantuan peralatan/mesin bagi pelaku ekonomi kreatif,
- e. Memfasilitasi pengembangan dan pembangunan indonesia creative & design center,
- f. Memfasilitasi pengembangan sistem informasi ekspor produk ekonomi kreatif, (7) memfasilitasi promosi ekspor produk ekonomi kreatif melalui indonesia trade expo center
- g. Memfasilitasi pengembangan infrastruktur telekomunikasi, informasi, dan komunikasi (tik)

5. Kelembagaan dan HKI

Dukungan dalam bentuk pengembangan kelembagaan dan HKI dilakukan dengan

- a. Memfasilitasi kemudahan perolehan HKI melalui sosialisasi, konsultasi, dan pendampingan teknis
- b. Memfasilitasi pembentukan satuan tugas penanganan pengaduan pembajakan produk ekonomi kreatif.

2.2.5. INKUBATOR BISNIS

Inkubasi bisnis sendiri diartikan sebagai pengembangan publik dan/atau swasta lewat kewirausahaan, ekonomi, dan proses sosial yang dirancang untuk memelihara bisnis dari ide hingga menjadi perusahaan rintisan (*startup*). Inkubasi bisnis dapat dilakukan dengan program dukungan bisnis yang komprehensif.

Dalam kegiatan inkubator adalah lembaga perusahaan yang minimal menyediakan 5 lima S yaitu:

- **Servis** yaitu memberikan bimbingan dan konsultasi manajemen seperti pemasaran, keuangan, produksi, teknologi, dan sebagainya
- **Support** yaitu mendukung pengembangan usaha dan akses penggunaan teknologi
- **Skill Development** yaitu melatih menyusun rencana usaha (business plan) dan pelatihan manajemen lainnya
- **Seed Capital** yaitu menyediakan dana awal usaha serta upaya memperoleh akses permodalan kepada lembaga-lembaga keuangan
- **Synergy** yaitu menciptakan jaringan usaha lokal maupun internasional

Cara kerja inkubator bisnis dalam mempercepat keberhasilan usaha diterapkan melalui suatu program yang didukung oleh kemitraan dan elemen bisnis lainnya. Elemen-elemen tersebut mencakup permodalan, fasilitas kerja, pelatihan, bimbingan, dan sebagainya. Dalam inkubator bisnis dapat dilakukan oleh tenant sebagai berikut:

A. PERGURUAN TINGGI

Kampus merupakan tempat agen penting masa depan sehingga memiliki peran yang tidak tergantikan dalam menciptakan budaya wirausaha. Kampus juga merupakan tempat

terbaik untuk melaksanakan pembangunan sumber daya manusia, setiap orang yang datang kekampus akan memiliki pola pikir belajar dan fokus dengan hal yang akan dia kembangkan. Pengajar pun memiliki pengalaman yang dapat dituangkan dalam pembelajaran bagi inkubator bisnis.

B. LEMBAGA

Lembaga swasta maupun lembaga pendidikan atau suatu komunitas akan memiliki peran penting dalam inkubasi bisnis, banyak sumber daya manusia yang masuk di dalam suatu lembaga yang bisa memecahkan berbagai masalah terkait bisnis sehingga suatu lembaga memiliki peran penting dalam pembelajaran ataupun peeluasan pasar bisnis

C. PIHAK SWASTA

Pihak swasta merupakan pelaku atau praktisi langsung dalam usaha sehingga dalam inkubasi bisnis pihak swasta mampu menciptakan lingkungan kerja yang kondusif sehingga pembelajaran melalui praktisi akan lebih mudah diterapkan

D. PEMERINTAH

Pemerintah mendorong adanya kemitraan antara usaha besar dengan UMKM ataupun pelaku ekonomi yang lainnya sebagaimana dengan melibatkan kementerian/lembaga dan Pemerintah Daerah nantinya dapat meningkatkan investasi yang berkualitas dan mendorong perekonomian lokal. Pemerintah memiliki berbagai program untuk meningkatkan ekonomi masyarakat sehingga dalam inkubasi bisnis pemerintah memiliki peran serta dalam pemberian pelatihan hingga mencari pasar untuk inkubator bisnis yang dibimbing.

Sistem kerja inkubator bisnis dapat dijabarkan dengan berbagai tahap program inkubasi bisnis yang mana dikelompokkan dalam tiga sistem kerja yaitu:

A. PRA-INKUBASI

Sebelum menuju tahap inkubasi, pengusaha perintis akan melalui tahapan awal yang disebut dengan pra-inkubasi. Tahap pra-inkubasi adalah tahapan awal yang merupakan proses perekrutan dan seleksi calon tenant.

Tahapan ini kemudian dilanjutkan dengan pendalaman mengenai teori dan simulasi usaha, testimoni wirausaha, pelatihan teknologi produksi, hingga manajemen yang mencakup SDM, keuangan, pemasaran, dan perencanaan bisnis ke depan.

B. INKUBASI

Inkubasi bisnis adalah tahap inkubasi yang pesertanya terdiri atas calon tenant pada tahap pra-inkubasi yang telah melalui proses seleksi ulang sehingga sepenuhnya memenuhi syarat untuk menjadi tenant inkubasi terpilih.

Pada masa inkubasi bisnis, tenant akan mendapatkan pendampingan teknologi produksi dan pengolahan, manajemen, akses pasar, dan fasilitas pembiayaan. Inkubasi sendiri memiliki tiga tahapan, di antaranya:

1. Tahap awal, yaitu proses produksi dan penetapan pendapatan penjualan. Tahap awal ini dinilai krusial karena akan menjadi pondasi bisnis.
2. Tahap pengembangan, yaitu tahapan produksi komersial dan pertumbuhan pendapatan untuk mencapai keuntungan.
3. Tahap lanjutan, yaitu tahap perluasan pasar yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan keuntungan setelah tahap pengembangan.

C. PASCA-INKUBASI

Pasca-inkubasi bisnis ialah tahap saat tenant sudah dianggap dapat berdiri secara mandiri dan dapat berkembang. Meski begitu, inkubator bisnis masih memberikan bantuan solusi dan bimbingan komunikasi bagi tenant.

Setelah membaca informasi lengkap mengenai pengertian, tujuan, dan fungsi inkubator bisnis ini, kita menjadi lebih memahami peranannya. Sebagai tambahan, kita pun memahami perbedaannya dengan akselerator bisnis.

Namun, di balik keuntungan dari adanya inkubator bisnis, kita harus mampu merealisasikan ide kreatif sendiri dalam membangun sebuah bisnis rintisan atau start-up.