

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi dan konektivitas mengubah cara bertukar informasi, berdagang, dan konsumsi dari produk-produk budaya dan teknologi dari berbagai tempat di dunia. Dunia menjadi tempat yang sangat dinamis dan kompleks sehingga kreativitas dan pengetahuan menjadi suatu aset yang tak ternilai dalam kompetisi dan pengembangan ekonomi. Ekonomi Kreatif adalah sebuah konsep yang menempatkan kreativitas dan pengetahuan sebagai aset utama dalam menggerakkan ekonomi. Konsep ini telah memicu ketertarikan berbagai negara untuk melakukan kajian seputar Ekonomi Kreatif dan menjadikan Ekonomi Kreatif model utama pengembangan ekonomi.

Ekonomi Kreatif sendiri mulai dikenal luas sejak munculnya buku *The Creative Economy: "How People Make Money from Ideas"* yang ditulis oleh John Howkins. Istilah Ekonomi Kreatif dimunculkan Howkins ketika melihat ada gelombang ekonomi baru yang melanda Amerika Serikat. Gelombang ekonomi baru itu dicirikan dengan aktivitas ekonomi berbasis ide, gagasan, dan kreativitas. Studi Ekonomi Kreatif terbaru yang dilakukan *United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD)* pada tahun 2010 mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai *"An evolving concept based on creative assets potentially generating economic growth and development."* ("Konsep yang berkembang berdasarkan pada aset kreatif yang berpotensi menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan ekonomi.").

Di Indonesia, dalam Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015 (2008), Ekonomi Kreatif didefinisikan sebagai 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. Industri kreatif di Indonesia pun memiliki definisi yaitu 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. Sehingga disimpulkan bahwa ekonomi kreatif dalam hubungannya dengan industri kreatif adalah kegiatan ekonomi yang mencakup industri dengan kreativitas sumber daya manusia sebagai aset utama untuk menciptakan nilai tambah ekonomi.

Pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia merupakan rangkaian upaya dan proses perbaikan yang terencana, terpadu, bertahap dan berkesinambungan dalam berbagai bidang. Pembangunan yang dilakukan bertumpu pada ide dan kreatifitas yang merupakan sumberdaya berkelanjutan dan menuangkan kreatifitas tersebut untuk di proses menjadi produk-produk kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan pemanfaatan seluruh sumber daya yang terbarukan secara optimal. Hal tersebut sejalan dengan arah kebijakan pemerintah saat ini untuk melakukan proses transformasi ekonomi dari ekonomi berbasis konsumsi rumah tangga menjadi investasi.

Untuk melakukan perencanaan, memonitor dan mengevaluasi seberapa besar perkembangan pembangunan yang dicapai, diperlukan analisa guna menentukan strategi kebijakan sehingga sasaran pembangunan dapat dicapai seperti yang diharapkan. Salah satu analisa yang digunakan ialah Analisis Input Output.

Analisis Input-Output (I-O) dikembangkan oleh Wassily Leontief pada akhir 1930-an. Analisis ini adalah suatu model matematis untuk menelaah struktur perekonomian yang saling kait mengait antar berbagai sektor atau kegiatan ekonomi, artinya output suatu sektor merupakan input bagi sektor lain. Analisis dengan model I-O berbasis pada suatu tabel yang berbentuk matriks. Tabel yang dimaksud ialah Tabel I-O yang menyajikan informasi tentang transaksi barang dan jasa (dalam ukuran unit moneter, misalnya rupiah) serta saling keterkaitan antar satuan kegiatan ekonomi (sektor) dalam suatu wilayah pada suatu periode waktu tertentu. Analisis ini cocok untuk bidang ilmu ekonomi perencanaan karena kemampuannya untuk melihat nilai produksi masing-masing sektor.

Disisi lain, penentuan nilai produksi masing-masing sektor pada Analisis I-O dapat ditentukan berdasarkan nilai input primer yang tersedia (Ghosh, 1958) yang biasanya analisis IO ini disebut Model Ghosh. Lebih lanjut, nilai input primer (nilai modal dan tenaga kerja) dapat dijadikan sebagai input dalam fungsi produksi, misalnya fungsi produksi Cobb-Douglas, sehingga nilai produksi lain dapat ditentukan pula.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan Analisis Input-Output yaitu oleh Idham Hidayatullah (2018) yang berjudul "Model Produksi Input-Output dan Aplikasinya dalam Kontrol Inventori", yang membahas tentang nilai produksi berdasarkan biaya penyimpanan minimum, oleh Nooraddin Sharify (2018) yang berjudul "*A Nonlinear Supply-Driven Input-Output Model*" yang membahas tentang nilai produksi berdasarkan fungsi nonlinear, oleh Dwi Putri Efesia (2010) yang berjudul "Model Input-Output dalam Masalah *Network Flow*", yang membahas tentang peranan tiap sektor baik sebagai produsen maupun konsumen.

Berdasarkan latar belakang di atas, skripsi ini akan membahas tentang nilai

produksi tiap sektor berdasarkan input primer yang tersedia melalui Model Ghosh dan Model Fungsi Produksi Cobb-Douglas.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Analisis I-O dengan Model Ghosh?
2. Bagaimana Analisis I-O dengan Model Fungsi Produksi Cobb-Douglas?
3. Bagaimana perbandingan nilai total produksi dari kedua cara di atas pada sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia?

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Penelitian mengacu pada Tabel Input Output Updating Ekonomi Kreatif terbaru yang dipublikasi oleh BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif) pada Februari 2018 lalu.
2. Dalam analisis ini, input primer yang digunakan adalah input modal dan input tenaga kerja.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui langkah-langkah dalam analisis I-O dengan model Ghosh pada sektor Ekonomi Kreatif.

2. Mengetahui langkah-langkah dalam analisis I-O dengan model fungsi produksi Cobb-Douglas pada sektor Ekonomi Kreatif.
3. Mengetahui perbedaan/perbandingan nilai total produksi dari kedua cara di atas.

1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah dapat mengetahui:

1. Bagi penulis, dapat mengetahui nilai total produksi dari sektor ekonomi kreatif berdasarkan model ghosh maupun model fungsi produksi cobb-douglas. Serta sektor yang menjadi unggulan dalam nilai produksinya.
2. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai Analisis Input-Output

1.6 Metode Penelitian

Skripsi ini merupakan kajian teori dalam bidang matematika ekonomi yang didasarkan pada buku-buku dan jurnal-jurnal tentang permasalahan di bidang ekonomi. Selain itu, digunakan pula *Software* SPSS dan Octave untuk mempermudah proses perhitungan.