

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

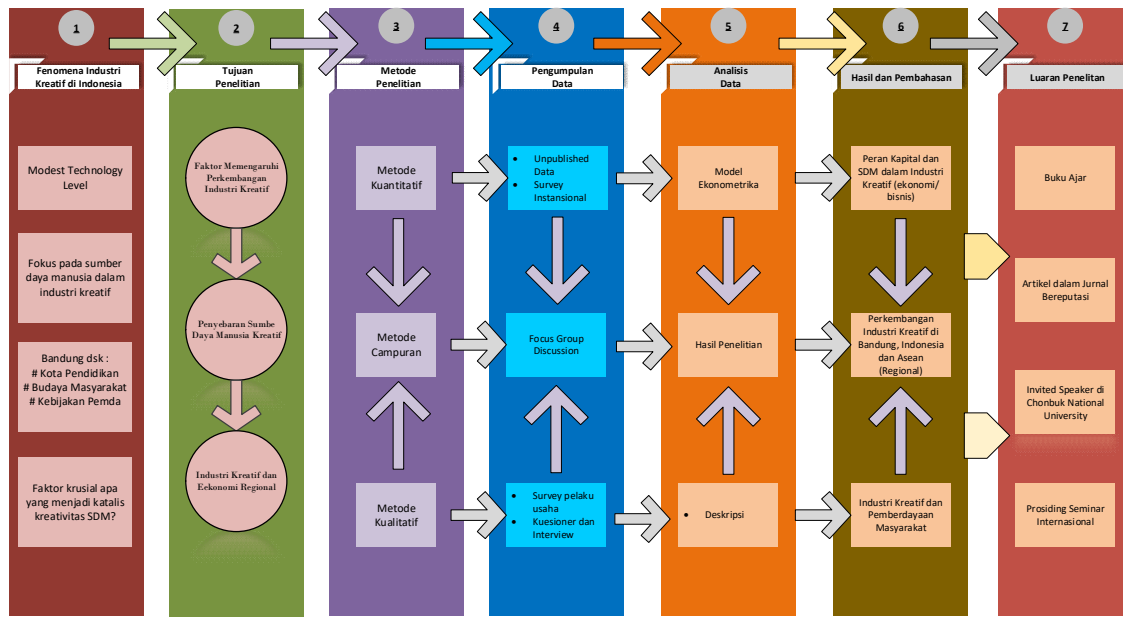
C. **HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Industri kreatif yang sedang berkembang saat ini adalah sebuah potensi baru yang bertumpu pada kreativitas manusia. Berbeda dengan industri kreatif di negara maju yang menggunakan teknologi informasi yang tinggi, industri kreatif di negara berkembang seperti halnya Indonesia, menggunakan teknologi informasi yang tidak terlalu tinggi. Artinya memang perhatian besar mesti diberikan kepada sumber daya manusia yang menjadi pelaku bisnisnya.

Bandung dan kota-kota di sekitarnya adalah representasi dari kota kreatif di Indonesia. Perkembangan industri kreatif di wilayah ini berdampak pada pemberdayaan masyarakat, bisnis dan ekonomi regional. Sejak lama Bandung dikenal sebagai salah satu kota pendidikan karena di dalamnya banyak terdapat perguruan tinggi yang menghasilkan orang-orang terdidik. Selain itu juga masyarakat Bandung terkenal sebagai masyarakat yang terbuka yang menerima pendatang dari berbagai penjuru Indonesia. Hal lain yang juga menentukan perkembangan industri kreatif adalah kebijakan penataan ruang pemerintah daerah juga dinilai cukup ramah terhadap munculnya komunitas-komunitas masyarakat berbasis kreatifitas. Ketiga hal ini dinilai turut menyuburkan tumbuhnya industri kreatif di wilayah ini (Djulius 2017).

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi tingkat pencapaian industri kreatif dan faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan industri kreatif di Kota Bandung dan kota kreatif lainnya serta menilai keterkaitannya dengan pemberdayaan masyarakat. Yang kedua penelitian ini juga menganalisis faktor apa yang menyebabkan sumber daya manusia berkumpul pada kota-kota kreatif, termasuk Bandung. Yang terakhir penelitian ini juga menilai perkembangan industri kreatif secara regional di negara Asean sebagai salah satu tolok ukur perkembangan industri kreatif di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode campuran sesuai dengan kebutuhan menjawab tujuan penelitian. Desain penelitian yang telah dilakukan tampak pada bagan 1.



Keterangan :

(i) Fenomena industri kreatif yang ada di Indonesia

Penelitian dimulai dengan menggambarkan fenomena keberadaan industri kreatif di Indonesia, khususnya yang berada di Kota Bandung dan sekitarnya.

(ii) Tujuan Penelitian

Sesuai dengan tema besar dari penelitian ini yang tampak dalam judul, ada 3 tujuan penelitian yang ditetapkan.

(iii) Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada dasarnya adalah metode campuran karena ada bagian-bagian yang datanya bersifat kuantitatif dan diolah untuk menguji hipotesis ada bagian lain yang datanya bersifat kualitatif dan diolah untuk menghasilkan eksplanasi.

(iv) Pengumpulan Data

Data sekunder diperoleh dari instansi daerah yang terkait dengan perkembangan industri kreatif dan ada pula data yang diperoleh dari survey Industri Besar dan Sedang yang dilakukan BPS. Data sekunder lainnya juga diperoleh dari lembaga-lembaga yang berkenaan dengan perkembangan industri kreatif di masing-masing negara Asean yang diteliti. Data primer diperoleh dari survey terhadap pelaku bisnis yang ada di Kota Bandung dan sekitarnya.

(v) Analisis Data

Analisis data untuk bagian metode kuantitatif dilakukan dengan mengestimasi model ekonometrika. Analisis data untuk bagian metode kualitatif dilakukan dengan statistika deskriptif dan eksplanasi atau fakta dan temuan.

(vi) Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dibatasi pada tujuan penelitian yang ditetapkan.

(vii) Luaran Penelitian

Selain luaran wajib, penelitian ini juga telah memenuhi luaran tambahan yang terdiri atas : buku ajar, artikel dalam jurnal bereputasi, invited speaker dalam seminar, prosiding seminar internasional.

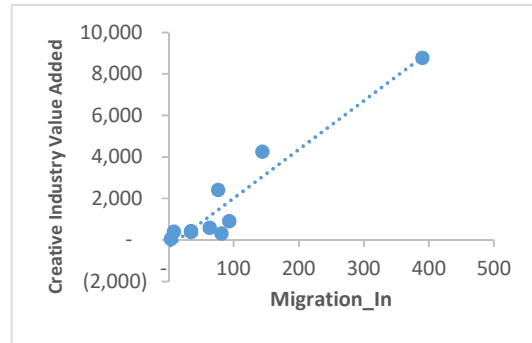
Pemberdayaan menurut arti secara bahasa adalah proses, cara, perbuatan membuat berdaya, yaitu kemampuan untuk melakukan sesuatu atau kemampuan bertindak yang berupa akal, ikhtiar atau upaya (Boccella, Nicola, and Irene Salerno, 2016). Batasan inilah yang digunakan untuk menjelaskan peran serta pemangku kepentingan dalam memberdayakan masyarakat Kota Bandung dan sekitarnya dalam menghasilkan nilai tambah produk kreatif. Unsur-unsur yang harus ada dalam penciptaan nilai tambah tersebut adalah : ide kreatif, penguasaan teknologi, keterampilan, jiwa kewirausahaan, kapital, pendanaan, dan jejaring (Fahmi, F.Z. 2014, Lazzeretti et al, 2012.). Apabila minimal salah satu unsur ini tidak ada maka dengan sendirinya ide kreatif akan tetap menjadi ide kreatif. Dalam konteks inilah diperlukan pemberdayaan masyarakat yang memiliki potensi menghasilkan produk kreatif.

Bandung dan sekitarnya adalah kota kreatif yang dikenal oleh UNESCO (Unesco Creative City Network) yang didukung oleh 3 aktivitas utama pada industri kreatifnya yaitu fesyen, desain grafis, media digital. Terdapat perbedaan kontribusi sumber daya manusia dibandingkan dengan teknologi, dalam penciptaan nilai tambah pada ketiga aktivitas tersebut walaupun ketiganya mengandalkan kreativitas manusia. Aktivitas fesyen misalnya, secara relatif membutuhkan peran langsung sumber daya manusia lebih besar dari pada sentuhan teknologi dibandingkan dengan dua aktivitas industri kreatif lainnya.

Saat ini pemerintah, masyarakat kampus, bahkan pengusaha telah melakukan pemberdayaan kepada masyarakat yang berpotensi menghasilkan produk yang variatif, memiliki kekhasan serta bernilai ekonomis. Pemberdayaan tersebut dilakukan di luar maupun di dalam desa perkotaan (urban villages) yang ada di Kota Bandung. Di salah satu desa perkotaan misalnya, pengusaha fesyen yang dikenal dengan merk Batik Fraktal melakukan pemberdayaan pada masyarakat sekitar untuk bergabung ke dalam bisnis mereka. Pada tahap awal, pengusaha telah memiliki ide kreatif, penguasaan teknologi, kapital dan jejaring. Masyarakat yang diberdayakan yang sebelumnya telah memiliki keterampilan, menerima pengetahuan (knowledge spillover) tentang bagaimana mendapatkan dan memenej sumber daya lainnya untuk menghasilkan dan meningkatkan nilai tambah produk kreatif.

Ada empat faktor yang cenderung mendorong munculnya industri kreatif. Pertama, orang-orang kreatif yang muncul dari kehadiran universitas, lembaga penelitian produk kreatif, dan pusat budaya (Oyekunle et al, 2018, R.Comunian, 2013). Kedua, teknologi yang merupakan katalisator produk kreatif untuk memperoleh proses produksi yang efisien melalui produksi skala besar atau produksi berbiaya rendah. Ketiga, kehadiran wirausaha yang mampu melatih dan mengembangkan potensi pekerja di industri kreatif serta mengintegrasikannya dengan sumber daya lainnya. Peran pemerintah adalah faktor keempat yang melalui kebijakannya dapat memberikan insentif kepada siapa pun yang terlibat dalam terjadinya tiga faktor lain dalam mendukung keberadaan industri kreatif.

Hipotesis pertama yang dibentuk adalah adanya hubungan antara tingkat pendidikan penduduk dan keberadaan industri kreatif di kota kreatif. Hipotesis keduanya adalah adanya hubungan antara limpahan kreatif dan pengembangan industri kreatif. Keberadaan spillover kreatif diwakili oleh jumlah migrasi masuk ke suatu daerah (Sanson, Kevin. 2014, Schmidt, 2018, Yi, Chenet al, 2011). Asumsinya adalah bahwa kota kreatif, sebagai tujuan migrasi, adalah daerah yang relatif lebih maju daripada daerah asal para migran. Tampak jelas bahwa kegiatan migrasi diadakan oleh orang-orang yang memiliki kreativitas yang dibutuhkan untuk pengembangan industri kreatif. Keberadaan mereka menunjukkan adanya limpahan pengetahuan dan limpahan industri seperti yang diprediksi oleh para peneliti sebelumnya. Grafik berikut menggambarkan hubungan antara jumlah migrasi masuk dengan perkembangan industri kreatif di kota-kota kreatif di Indonesia.



Grafik 1: In-Migration and Creative Industry in Creative City

Tabel 1 : Perbandingan Pembangunan Industri Kreatif di Regional Asean

	Singapura	Thailand	Malaysia	Indonesia	Filipina	Vietnam
Awal keberadaan	membentuk <i>The Economic Review Committee (ERC)</i> dan <i>working group</i> yaitu <i>Creative Industries Working Group (CIWG)</i>	mendirikan <i>Thailand Creative and Design Center (TCDC)</i>	Dasar Industri Kreatif Negara (DIKN)	Studi Departemen Perdagangan Republik Indonesia pada tahun 2007	Membentuk Dewan Pengembangan Industri Kreatif	Keputusan No. 1755 / QD-TTg tanggal 8 September 2016
Lembaga pembina	<i>Creative Industries Working Group (CIWG)</i>	<i>Thailand Creative and Design Center (TCDC)</i>	<i>Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC)</i>	Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF)	Sekretaris <i>Department of Trade and Industry (DTI)</i> , sebagai Ketua, dan Sekretaris <i>Department of Science and Technology (DOST)</i> sebagai Wakil Ketua	<i>Viet Nam Institute for Culture and Arts Studies (VICAS)</i>
Klasifikasi Industri kreatif	1. Seni dan budaya Seni pertunjukan, seni visual, seni sastra, fotografi, kerajinan, perpustakaan, Museum, galeri, arsip, lelang, situs warisan, situs seni pertunjukan, festival. 2. Desain periklanan, arsitektur, web dan perangkat lunak, grafik, produk industri, mode, komunikasi, interior dan lingkungan; dan 3. Media Siaran (termasuk radio, televisi dan kabel), media digital (termasuk layanan perangkat lunak dan komputer), film dan video, dan rekaman musik dan penerbitan.	Perengkapan dan furnitur kayu, percetakan dan penerbitan, obat-obatan, perhiasan, penelitian, produksi gambar bergerak, bioskop, Radio, TV, dan layanan terkait teknologi informasi	1. Industri kreatif Multimedia :Film dan TV, iklan, seni desain, animasi dan konten digital. 2. Industri kreatif seni budaya : Kerajinan, seni visual, seni musik, seni pertunjukan, penulisan kreatif, fashion dan tekstil. Industri kreatif warisan budaya : Industri warisan budaya adalah industri yang terkait dengan warisan budayaseperti kegiatan museum, arsip, restorasi dan konservasi.	Aplikasi dan pengembangan game, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, feyeyn, film, animasi video, fotografi, kriya (kerajinan), kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi, dan radio	Periklanan (media cetak dan media massa), pencetakan dan sastra, musik dan seni pertunjukan, seni visual, kerajinan, desain dan arsitektur, kriya (kerajinan), kuliner, musik, warisan budaya, dan kegiatan budaya.	Periklanan, arsitektur, perangkat lunak dan hiburan, kerajinan tangan, desain, bioskop, penerbitan, mode, seni pertunjukan, pameran seni rupa dan fotografi, televisi dan radio, dan wisata budaya
Kontribusi	3,6 % terhadap PDB (2008)	9,53 % Terhadap PDB (2008)	1,27 % terhadap PDB (2008)	7,57% terhadap PDB (2017)	5,44 % terhadap PDB (2009)	2,68 % terhadap PDB (2015)
Produk unggulan	teknologi informas, <i>performing arts</i>	Perhiasan dan teknologi informasi	animasi digital, film dan <i>broadcasting</i>	Kuliner, Fashion, Kriya	Software database, dan video animasi	Wisata budaya
Kota Kreatif	Kota Singapura (Desain) (UNESCO)	Chiang Mai (Kerajinan dan kesenian) Phuket (Gastronomi atau seni kuliner) (UNESCO)	Kuala Lumpur, Selangor, Johor, Negeri Sembilan, Pahang, Penak, Penang, Terengganu, sabah dan Sarawak (<i>British Council</i>)	Pekalongan (kerajinan dan kesenian), Bandung (Desain) (UNESCO)	Baguio (kerajinan dan kesenian) (UNESCO)	Hanoi dan Ho Chi Min (<i>British Council</i>)

D. **STATUS LUARAN:** Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan pada tahun pelaksanaan penelitian. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta unggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui Simlitabmas mengikuti format sebagaimana terlihat pada bagian isian luaran

Luaran wajib terdiri atas :

Artikel dipublikasikan dalam jurnal internasional bereputasi
 Artikel pertama dengan judul “The Linkage of Physical and Human Investments in Affecting Gross Domestic Product in Indonesia” telah terbit (PUBLISH) di “Journal of Applied Economic Sciences” ([http://cesmaa.org/Docs/JAES%20Fall%20Issue6\(60\)2018.pdf](http://cesmaa.org/Docs/JAES%20Fall%20Issue6(60)2018.pdf)). Jurnal ini termasuk dalam jurnal bereputasi yang terindeks di Scopus (<https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=19700171306&tip=sid&clean=0>)

Artikel kedua dengan judul “Bridging the Effect of Knowledge Spillover and Innovation of Textile

Companies : Evidence From Indonesia” dalam status siterima (ACCEPTED) di Jurnal “Fibres and Textiles in Eastern Europe” (ISSN : 12303666). Jurnal ini termasuk dalam jurnal bereputasi yang terindeks di Scopus (<https://www.scimagojr.com/journalsearch.php?q=15882&tip=sid&clean=0>).

Luaran Tambahan :

1. Buku yang disusun berdasarkan penelitian dengan judul “Tinjauan dan Analisis Ekonomi terhadap Industri Kreatif di Indonesia”. ISBN Buku tersebut adalah 978-623-240-052-8. Penerbit buku ini adalah Diandra Kreatif (www.diandracreative.com)

2. Output dari konperensi ini adalah telah terpublikasinya naskah dalam prosiding konperensi (<https://www.atlantis-press.com/proceedings/icebef-18/125908091>)

3. Menjadi pembicara di Seminar Internasional. Kegiatan ini telah dilakukan baik pada tahun 2018 maupun pada tahun 2019. Pada tahun 2018 telah dilakukan 2 aktivitas yang terkait dengan hal ini yaitu :

(i) Seminar di Chonbuk National University yang dihadiri oleh dosen dan mahasiswa di CBNU.

(ii) Seminar internasional dalam forum “Conference on Economics, Business, Entrepreneurship, and Finance”.

(iii) Seminar internasional dalam forum “SIBR 2019 Conference on Interdisciplinary Business and Economics Research” di Osaka.

(iv) Haki dalam bentuk Hak Cipta sederhana atas karya buku yang dibuat. Saat ini statusnya adalah dalam pengurusan Klinik Haki yang ada di Universitas Pasundan.

E. **PERAN MITRA:** Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (jika ada). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra diunggah melalui Simlitabmas mengikuti format sebagaimana terlihat pada bagian isian mitra

Prof. Won-Gyu Choi, Ph.D membantu dalam pencarian data sekunder industri kreatif yang ada di Korea Selatan khususnya yang ada di Kota Jeonju. Pada tahun 2018, tim peneliti mengunjungi Chonbuk National University (CBNU) dan melakukan FGD dengan mahasiswa dan beberapa dosen di sana. Selama 2 hari kunjungan, Chonbuk National University memfasilitasi penjemputan dari Bandara Incheon ke Jeonju dan sebaliknya. Selain itu juga (CBNU) memberikan akomodasi penginapan dan makan tim penelitian dan memfasilitasi pelaksanaan diskusi. Aktivitas penelitian dan FGD di Korea ini dianggap sebagai kontribusi in-kind dari mitra.

F. **KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Secara umum tidak ada kendala pelaksanaan penelitian yang berarti. Tantangan yang cukup berat adalah diterimanya manuskrip di Jurnal Internasional bereputasi karena waktu penerimaan dan publikasinya sulit diprediksi

G. RENCANA TINDAK LANJUT PENELITIAN: Tuliskan dan uraikan rencana tindak lanjut penelitian selanjutnya dengan melihat hasil penelitian yang telah diperoleh. Jika ada target yang belum diselesaikan pada akhir tahun pelaksanaan penelitian, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai tersebut.

.....

.....

.....

.....

.....

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan akhir yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Boccella, Nicola, and Irene Salerno. 2016. "Creative Economy, Cultural Industries and Local Development." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 223: 291–96.

Dj Julius, Horas. 2017. "How to Transform Creative Ideas into Creative Products: Learning from the Success of Batik Fractal." *International Journal of Business and Globalisation* 19(2): 183–90.

European Commission. 2017. *European Research Partnership on Cultural and Creative Spillovers. Research Case Studies 2016-17.*

Fahmi, F.Z. 2014. 'Creative economy policy in developing countries: the case of Indonesia', Conference Proceeding at ERSA 54th Congress, Saint Petersburg, Russia.

Lazzeretti, Luciana, Rafael Boix, and Francesco Capone. 2012. *DRUID Summer Conference Creative Industries and Innovation in Europe.* Routledge.

Oyekunle, Oluwayemisi Adebola Abisuga, and Mziwoxolo Sirayi. 2018. "The Role of Creative Industries as a Driver for a Sustainable Economy: A Case of South Africa." *Creative Industries Journal* 11(3): 225–44.

R., Comunian. 2013. "Understanding Creative Regions: Bridging the Gap Between Global Discourses and Regional and National Contexts." *Regional Studies* 47: 1.

Sanson, Kevin. 2014. "Location and Labor: Critical Crossroads in Global Film and Television." *Creative Industries Journal* 7(1): 54–58.

Schmidt, Serje, Dusan Schreiber, Maria Cristina Bohnenberger, and Cristiano Max Pereira Pinheiro. 2018. "Strategic Design in Small Creative Industry Firms." *Creative Industries Journal* 11(3): 306–21.

UNESCO Press (2015) 47 Cities Join the UNESCO Creative Cities Network [online].
http://www.unesco.org/new/en/media-services/single-view/news/47_cities_join_the_unesco_creative_cities_network/#.VoCfR_mLTIU

Yi, Chen, and Bin Chen. 2011. "A Model of Creative Spillovers and Economic Growth." *Proceedings - 2011 4th International Conference on Information Management, Innovation Management and Industrial Engineering* 3: 157–60.