

# ANALISIS POTENSI INDUSTRI KREATIF SEBAGAI DASAR PENENTUAN KOMPETENSI INTI DAERAH DI KABUPATEN PAMEKASAN

Tegar Prdana F.A, Fitri Agustina, Nachnul Anshori  
Program Studi Teknik Industri, Universitas Trunojoyo Madura  
Jl. Raya Telang Po Box 2 Kamal, Bangkalan Madura 69162, Indonesia  
E-mail: [tegarprdana26@gmail.com](mailto:tegarprdana26@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang pemetaan potensi industri kreatif dan penentuan kompetensi inti daerah di kabupaten Bangkalan. Hingga saat ini industri yang terdapat di Kabupaten Bangkalan belum dipetakan ke dalam 14 subsektor industri kreatif Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pemetaan, industri kreatif dengan 4 variabel KBLI (Klasifikasi Buku Lapangan Usaha Indonesia) yaitu PDB (Produk Domestik Bruto), jumlah ketenagakerjaan, perdagangan internasional, dan jumlah perusahaan. Penelitian ini juga menentukan kompetensi inti daerah, manakah industri kreatif yang menjadi unggulan di kabupaten Bangkalan. Untuk menentukan kompetensi inti daerah maka di gunakan metode AHP (*Analitycal Hierarki Process*) dan juga menggunakan metode perangsingan yaitu *promethee*. Hasil penelitian ini yaitu terdapatnya lima subsektor industri kreatif yang terdiri subsektor Pasar seni dan barang antik, Kerajinan, desain fasyen, video, film dan fotografi serta penerbitan dan percetakan. Dari kelima subsektor tersebut yang menjadi kompetensi inti daerah di Kabupaten Bangkalan adalah subsektor kerajinan.

Kata kunci: industri kreatif, pemetaan, kompetensi inti daerah, metode Promethee

## ABSTRACT

*This study discussed the potential of creative industries mapping and determination of core competencies in the areas Bangkalan. At present the industries was not been uncharted into 14 sub-sectors of creative industries According to the Ministry of Commerce of the Republic of Indonesia in the book Creative Industry Development of the Creative Economy Towards Vision 2025. The purpose of this research is to describe the mapping of creative industries with ISIC 4 variables (Book Industrial Classification Indonesia) it GDP (Gross Domestic Product), the amount of labor international trade and the number of firms this research also determines the core competency areas, which is a leading creative industries Bangkalan district, and determines development priorities and formulate development strategies for the creative industries in the district to determine core competencies are used AHP (Analytical Hierarchy Process), and PROMETHEE ranking methods are used. The results of this study is the presence of five sub-sectors of creative industries, there are art and unique market, craft, fashion design, video, movie, and photograph and also digital printing. sub-craft have been creative industries contained in Bangkalan and become a core competence area.*

Keywords: creative industries, mapping, core competency areas, methods Promethee

## 1. PENDAHULUAN

Di Indonesia industri kreatif mulai banyak dilirik oleh banyak kalangan karena sangat menjanjikan untuk jangka waktu yang panjang. Meningkatnya kreativitas dan inovasi baru yang dikembangkan masyarakat Indonesia, ternyata mendorong kemunculan industri kreatif di berbagai penjuru nusantara, bahkan secara sengaja Pemerintah Indonesia mulai mensosialisasikan ekonomi kreatif guna mengurangi angka pengangguran yang cukup besar di negara kita.

Industri kreatif dapat didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Sumotarto, 2010). Menurut Simatupang (2007) pemerintah Indonesia dalam hal ini Departemen Perdagangan RI telah menetapkan 14 sektor industri kreatif, yakni 1) Periklanan, 2) Arsitektur, 3) Pasar Barang Seni, 4) Kerajinan, 5) Desain, 6)

Fesyen, 7) Video, Film, dan Fotografi, 8) Permainan Interaktif, 9) Musik, 10) Seni Pertunjukan, 11) Penerbitan dan Percetakan, 12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak, 13) Televisi dan Radio, serta 14) Riset dan Pengembangan. Ekonomi kreatif adalah era ekonomi

Karena sangat banyak potensi industri mikro kecil menengah yang ada di kabupaten Bangkalan maka sebaiknya diadakan klasifikasi atau pemetaan industri berdasarkan 14 klasifikasi industri kreatif yang telah ditentukan oleh departemen perdagangan RI. Pemetaan industri kreatif juga didasarkan oleh empat variabel berdasarkan KBLI (Klasifikasi Buku Lapangan Indonesia) yaitu nilai produk domestik bruto, berbasis ketenagakerjaan, berbasis perdagangan internasional, dan berbasis kepada aktivitas perusahaan. Dengan adanya pemetaan tersebut diharapkan kebijakan pemerintah untuk meningkatkan daya saing industri kreatif bisa lebih spesifik sesuai dengan klasifikasi dan potensi yang dimiliki. Setelah mengetahui klasifikasi tersebut selanjutnya akan dilakukan pemetaan kompetensi inti daerah di kabupaten Bangkalan dengan menggunakan metode AHP (*Analytical Hierarki Process*) dan *Promethee*.

Kompetensi inti merupakan kumpulan kemampuan dan sumberdaya dan perangkat pendukungnya secara terintegrasi yang akan mendorong terjadinya akumulasi pembelajaran untuk meningkatkan daya saing (Pono, 2010). Sedangkan kompetensi inti daerah berarti daerah yang paling dapat diandalkan untuk menggerakkan ekonomi di daerah bersangkutan. Membangun kompetensi inti daerah berarti pembinaan dalam rangka meningkatkan daya saing produk yang dihasilkan oleh suatu daerah untuk meningkatkan nilai tambah ekonomi daerah bisa lebih fokus, efisien, dan efektif sesuai dengan potensi. Metode *Promethee* termasuk ke dalam kelompok pemecahan masalah *Multi Criteria Decision Making* (MCDM) atau pengambilan keputusan kriteria majemuk yang merupakan disiplin ilmu yang sangat penting dalam pengambilan keputusan atas suatu masalah yang memiliki lebih dari satu kriteria (multikriteria).

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer, adalah data yang secara langsung diperoleh dari responden di objek penelitian. Untuk mendapatkan data primer yaitu dengan melakukan wawancara dan kuisioner kepada pakar dalam bidang industri kreatif dan UKM di Kabupaten Bangkalan. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan dari sumber tertentu. Untuk mendapatkan data sekunder yaitu dengan mengakses data-data yang diperlukan dalam formulasi variabel penelitian yang berasal dari Badan Pusat Statistik dan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Bangkalan.

Untuk pengolahan data, langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini yaitu :

1. Pemetaan potensi industri kreatif  
Pengolahan data dengan menentukan profil industri kreatif di Kabupaten Bangkalan dan dipetakan berdasarkan empat variabel yang terdiri dari:
  - a. Produk Domestik Bruto
  - b. Ketenagakerjaan
  - c. Perdagangan Internasional
  - d. Jumlah Perusahaan
2. Penentuan kompetensi inti daerah
  - a. Menyebarkan kuisioner
  - b. Mengolah hasil jawaban kuisioner dari tiap responden dengan menggunakan metode AHP (*Analytical Hierarki Process*) dengan bantuan *software expert choice*.
  - c. Penentuan bobot tertinggi
  - d. perankingan menggunakan metode *promethee* dengan bantuan *software promethee*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Profil dan Pemetaan Industri Kreatif

Setelah dilakukan pengumpulan data tentang industri yang terdapat di Kabupaten Bangkalan maka diketahui profil industri kreatif untuk tahun 2009-2011.

Tabel 1. Profil Industri Kreatif di Kabupaten Bangkalan

profil industri kreatif	subsektor
tahun 2009	Pasar seni dan barang antik
	Kerajinan
	Desain Fasyen
	video, film, dan fotografi
	Penerbitan dan percetakan
tahun 2010	Pasar seni dan barang antik
	Kerajinan
	Desain Fasyen
	video, film, dan fotografi
	Penerbitan dan percetakan
tahun 2011	Pasar seni dan barang antik
	Kerajinan
	Desain Fasyen
	video, film, dan fotografi
	Penerbitan dan percetakan

Setelah didapatkan profil industri kreatif, maka dilakukan pemetaan potensi industri kreatif di Kabupaten Bangkalan, Madura berdasarkan variabel-variabel yang digunakan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 dalam studinya mengenai pemetaan potensi industri kreatif di Indonesia, yaitu berdasarkan pada KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia). Variabel-variabel pemetaan tersebut adalah berbasis produk domestik bruto, berbasis ketenagakerjaan, berbasis perdagangan internasional, dan berbasis jumlah perusahaan.

### 3.2 Pemetaan Potensi Industri Kreatif Tahun 2009

#### 3.2.1 Produk Domestik Bruto

##### 3.2.1.1 Produk Domestik Bruto Industri Kreatif

PDB merupakan jumlah nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu negara tertentu, atau merupakan jumlah nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit ekonomi.

Setelah dilakukan perhitungan tentang produk domestik bruto subsektor industri kreatif untuk tahun 2009 maka diperoleh gambaran produk domestik bruto seperti pada Tabel 3.1.

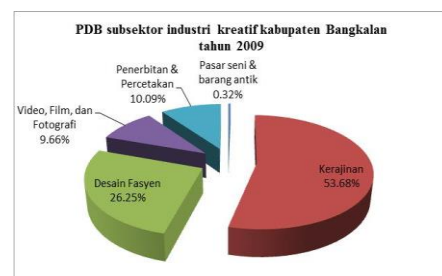
Tabel 3.1 PDB masing-masing subsektor industri tahun 2009

no	Sektor Industri Kreatif	Nilai PDB (Rp)
1	Periklanan	
2	Arsitektur	
3	Pasar seni dan barang antik	6,135,000
4	Kerajinan	
		1,016,940,516
5	Desain	
6	Desain Fasyen	
		497,204,900
7	video, film dan fotografi	182,914,000
8	permainan interaktif	
9	musik	
10	seni pertunjukan	
11	Penerbitan dan percetakan	191,172,750
12	layanan komputer dan piranti lunak	
13	televisi dan radio	
14	Riset Pengembangan	

#### 3.2.1.2 Persentase PDB Industri Kreatif Terhadap PDB Nasional

Persentase PDBC merupakan persentase rasio PDB yang dihasilkan industri kreatif terhadap nilai PDB nasional. Besaran persentase (%) PDBC ini merupakan indikator yang mengindikasikan besarnya kontribusi industri kreatif terhadap total PDB nasional. Semakin besar % PDBC, semakin besar pula kontribusi industri kreatif terhadap perekonomian nasional.

Data perolehan persentase PDB industri kreatif tahun 2009 dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 PDB subsektor industri kreatif kabupaten bangkalan tahun 2009.

#### 3.2.2 Berbasis Ketenagakerjaan

##### 3.2.2.1 Jumlah tenaga kerja industri kreatif

Jumlah Tenaga Kerja (*Employment Number*) adalah angka yang menunjukkan jumlah pekerja tetap yang berada pada seluruh lapangan pekerjaan/usaha di industri kreatif. Sesuai dengan definisi Badan Pusat Statistik, pekerja tetap adalah mereka yang bekerja lebih besar dari 35 jam seminggu, sebelum survey

ketenagakerjaan dilakukan. Semakin besar Jumlah Tenaga Kerja, secara relative dapat mengindikasikan semakin penting peranan industri kreatif dalam perekonomian.

Data jumlah tenaga kerja industri kreatif tahun 2009 Dapat dilihat pada gambar 3.2.

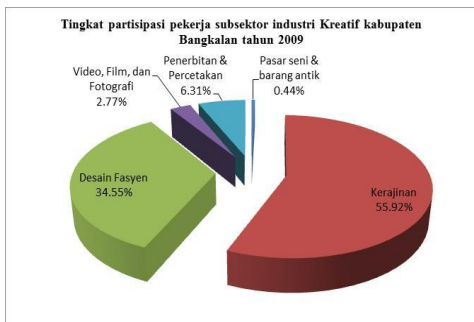


Gambar 3.2 Jumlah tenaga kerja industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2009

### 3.2.2.2 Tingkat partisipasi pekerja industri kreatif

Dapat dilihat profil Tingkat Partisipasi Pekerja ke-14 kelompok industri kreatif terhadap industri kreatif dan terhadap total pekerja, melalui perhitungan rasio pekerja pada masing-masing kelompok terhadap total pekerja industri kreatif dan terhadap total pekerja seluruh sektor industri.

Data jumlah Tingkat partisipasi pekerja industri kreatif tahun 2009 Dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Tingkat partisipasi pekerja subsektor industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2009

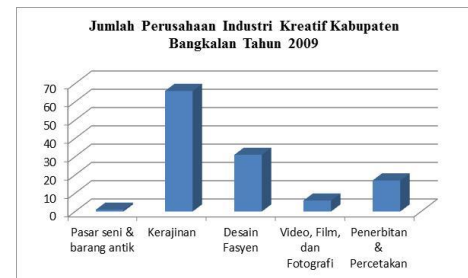
### 3.2.3 Berbasis Jumlah Perusahaan

#### 3.2.3.1 Jumlah Perusahaan

Jumlah perusahaan adalah jumlah *firm* yang ada di setiap kelompok industri kreatif. Misalnya, jumlah perusahaan periklanan di industri periklanan Indonesia. Semakin besar nilai indikator jumlah

perusahaan (*Number of Firm*) dalam suatu industri, maka semakin dekat karakteristik pasar/industri kepada pasar persaingan sempurna, semakin tinggi intensitas persaingan, dan kesejahteraan yang terjadi di pasar/industri akan semakin besar.

Data jumlah perusahaan industri kreatif tahun 2009 Dapat dilihat pada gambar 3.4.

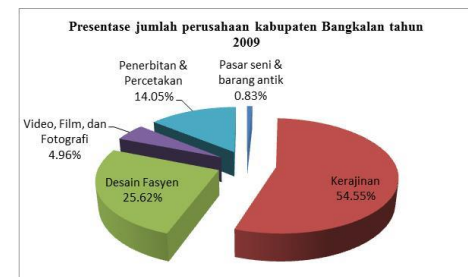


Gambar 3.4 Jumlah perusahaan industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2009

### 3.2.3.2 Persentase jumlah perusahaan terhadap jumlah total perusahaan tahun 2009

Persentase JPC merupakan persentase rasio JP yang dihasilkan industri kreatif terhadap JP nasional. Besaran persentase (%) JPC ini merupakan indikator yang mengindikasikan besarnya kontribusi industri kreatif terhadap total JP nasional. Semakin besar % JPC.

Data presentase perusahaan industri kreatif tahun 2009 Dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Persentase jumlah perusahaan terhadap jumlah total perusahaan tahun 2009

### 3.3 Pemetaan Potensi Industri Kreatif Tahun 2010

#### 3.3.1 Produk Domestik Bruto

##### 3.3.1.1 Produk Domestik Bruto Industri Kreatif

PDB merupakan jumlah nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu negara tertentu, atau merupakan jumlah nilai barang

dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit ekonomi.

Setelah dilakukan perhitungan tentang produk domestik bruto subsektor industri kreatif untuk tahun 2009 maka diperoleh gambaran produk domestik bruto seperti pada Tabel 3.2.

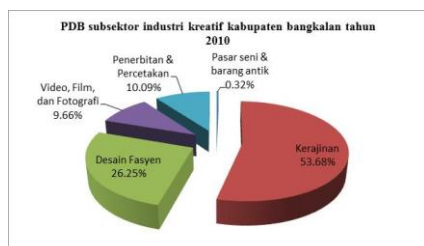
Tabel 3.2 PDB masing-masing subsektor industri tahun 2010

no	Sektor Industri Kreatif	Nilai PDB (Rp)
1	Periklanan	
2	Arsitektur	
3	Pasar seni dan barang antik	6,135,000
4	Kerajinan	
		1,016,940,516
5	Desain	
6	Desain Fasyen	
		497,204,900
7	video, film dan fotografi	
		182,914,000
8	permainan interaktif	
9	musik	
10	seni pertunjukan	
11	Penerbitan dan percetakan	191,172,750
12	layanan komputer dan piranti lunak	
13	televisi dan radio	
14	Riset Pengembangan	

### 3.3.1.2 Persentase PDB Industri Kreatif Terhadap PDB Nasional

Persentase PDBC merupakan persentase rasio PDB yang dihasilkan industri kreatif terhadap nilai PDB nasional. Besaran persentase (%) PDBC ini merupakan indikator yang mengindikasikan besarnya kontribusi industri kreatif terhadap total PDB nasional. Semakin besar % PDBC, semakin besar pula kontribusi industri kreatif terhadap perekonomian nasional.

Data perolehan persentase PDB industri kreatif tahun 2010 dapat dilihat pada Gambar 3.6.



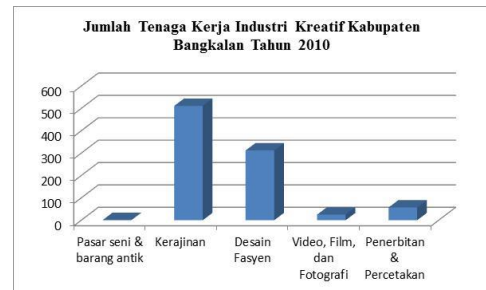
Gambar 3.6 PDB subsektor industri kreatif kabupaten bangkalan tahun 2010.

### 3.3.2 Berbasis Ketenagakerjaan

#### 3.3.2.1 Jumlah tenaga kerja industri kreatif

Jumlah Tenaga Kerja (*Employment Number*) adalah angka yang menunjukkan jumlah pekerja tetap yang berada pada seluruh lapangan pekerjaan/usaha di industri kreatif. Sesuai dengan definisi Badan Pusat Statistik, pekerja tetap adalah mereka yang bekerja lebih besar dari 35 jam seminggu, sebelum survey ketenagakerjaan dilakukan. Semakin besar Jumlah Tenaga Kerja, secara relative dapat mengindikasikan semakin penting peranan industri kreatif dalam perekonomian.

Data jumlah tenaga kerja industri kreatif tahun 2010 dapat dilihat pada Gambar 3.7.

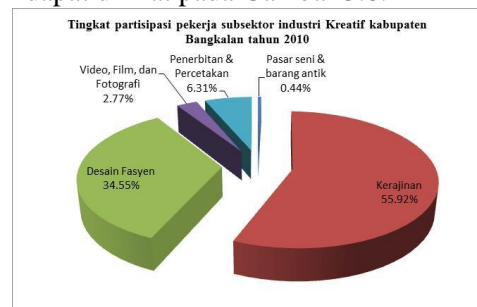


Gambar 3.7 Jumlah tenaga kerja industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2010

#### 3.3.2.2 Tingkat partisipasi pekerja industri kreatif

Dapat dilihat profil Tingkat Partisipasi Pekerja ke-14 kelompok industri kreatif terhadap industri kreatif dan terhadap total pekerja, melalui perhitungan rasio pekerja pada masing-masing kelompok terhadap total pekerja industri kreatif dan terhadap total pekerja seluruh sektor industri.

Data jumlah Tingkat partisipasi pekerja industri kreatif tahun 2010 dapat dilihat pada Gambar 3.8.



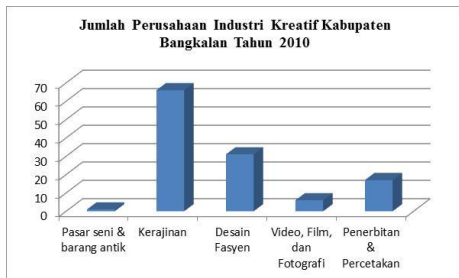
Gambar 3.8 Tingkat partisipasi pekerja subsektor industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2010

### 3.3.3 Berbasis Jumlah Perusahaan

#### 3.3.3.1 Jumlah Perusahaan

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

Data jumlah perusahaan industri kreatif tahun 2010 dapat dilihat pada Gambar 3.9.

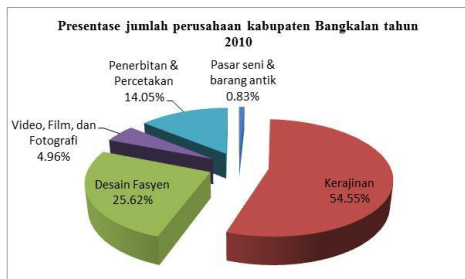


Gambar 3.9 Jumlah perusahaan industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2010

#### 3.3.3.2 Persentase jumlah perusahaan terhadap jumlah total perusahaan tahun 2009

Persentase JPC merupakan persentase rasio JP yang dihasilkan industri kreatif terhadap JP nasional. Besaran persentase (%) JPC ini merupakan indikator yang mengindikasikan besarnya kontribusi industri kreatif terhadap total JP nasional. Semakin besar % JPC.

Data presentase perusahaan industri kreatif tahun 2010 dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Persentase jumlah perusahaan terhadap jumlah total perusahaan tahun 2010

### 3.4 Pemetaan Potensi Industri Kreatif Tahun 2011

#### 3.4.1 Produk Domestik Bruto

##### 3.4.1.1 Produk Domestik Bruto Industri Kreatif

PDB merupakan jumlah nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu negara tertentu, atau merupakan jumlah nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit ekonomi.

Setelah dilakukan perhitungan tentang produk domestik bruto subsektor industri kreatif untuk tahun 2011 maka diperoleh gambaran produk domestik bruto seperti pada Tabel 3.4.

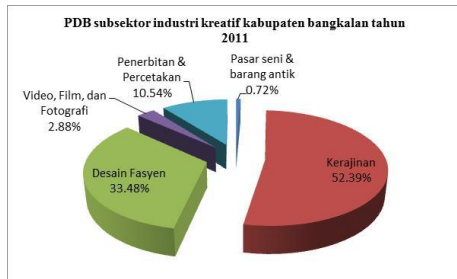
Tabel 3.4 PDB masing-masing subsektor industri tahun 2011

no	Sektor Industri Kreatif	Nilai PDB (Rp)
1	Periklanan	
2	Arsitektur	
3	Pasar seni dan barang antik	880,000
4	Kerajinan	
		12,594,369,000
5	Desain	
6	Desain Fesyen	
		6,959,540,000
7	video, film dan fotografi	
		3,534,000
8	permainan interaktif	
9	musik	
10	seni pertunjukan	
11	Penerbitan dan percetakan	1,101,521,100
12	layanan komputer dan piranti lunak	
13	televisi dan radio	
14	Riset Pengembangan	

##### 3.4.1.2 Persentase PDB Industri Kreatif Terhadap PDB Nasional

Persentase PDBC merupakan persentase rasio PDB yang dihasilkan industri kreatif terhadap nilai PDB nasional. Besaran persentase (%) PDBC ini merupakan indikator yang mengindikasikan besarnya kontribusi industri kreatif terhadap total PDB nasional. Semakin besar % PDBC, semakin besar pula kontribusi industri kreatif terhadap perekonomian nasional.

Data perolehan persentase PDB industri kreatif tahun 2011 dapat dilihat pada Gambar 3.11.



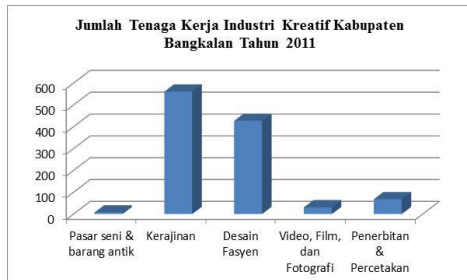
Gambar 3.11 PDB subsektor industri kreatif kabupaten bangkalan tahun 2011.

### 3.4.2 Berbasis Ketenagakerjaan

#### 3.4.2.1 Jumlah tenaga kerja industri kreatif

Jumlah Tenaga Kerja (*Employment Number*) adalah angka yang menunjukkan jumlah pekerja tetap yang berada pada seluruh lapangan pekerjaan/usaha di industri kreatif. Sesuai dengan definisi Badan Pusat Statistik, pekerja tetap adalah mereka yang bekerja lebih besar dari 35 jam seminggu, sebelum survey ketenagakerjaan dilakukan. Semakin besar Jumlah Tenaga Kerja, secara relative dapat mengindikasikan semakin penting peranan industri kreatif dalam perekonomian.

Data jumlah tenaga kerja industri kreatif tahun 2011 dapat dilihat pada Gambar 3.12.

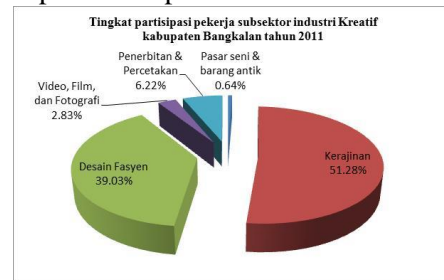


Gambar 3.12 Jumlah tenaga kerja industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2011

#### 3.4.2.2 Tingkat partisipasi pekerja industri kreatif

Dapat dilihat profil Tingkat Partisipasi Pekerja ke-14 kelompok industri kreatif terhadap industri kreatif dan terhadap total pekerja, melalui perhitungan rasio pekerja pada masing-masing kelompok terhadap total pekerja industri kreatif dan terhadap total pekerja seluruh sektor industri.

Data jumlah Tingkat partisipasi pekerja industri kreatif tahun 2011 dapat dilihat pada Gambar 3.13.



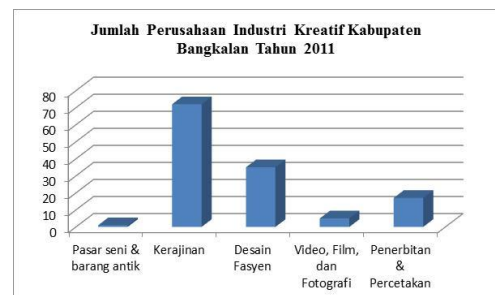
Gambar 3.13 Tingkat partisipasi pekerja subsektor industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2011

### 3.4.3 Berbasis Jumlah Perusahaan

#### 3.4.3.1 Jumlah Perusahaan

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

Data jumlah perusahaan industri kreatif tahun 2011 dapat dilihat pada Gambar 3.14.

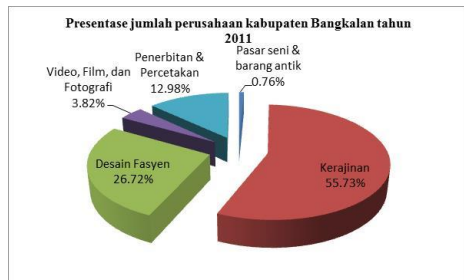


Gambar 3.14 Jumlah perusahaan industri kreatif kabupaten Bangkalan tahun 2011

#### 3.4.3.2 Persentase jumlah perusahaan terhadap jumlah total perusahaan tahun 2011

Persentase JPC merupakan persentase rasio JP yang dihasilkan industri kreatif terhadap JP nasional. Besaran persentase (%) JPC ini merupakan indikator yang mengindikasikan besarnya kontribusi industri kreatif terhadap total JP nasional. Semakin besar % JPC.

Data presentase perusahaan industri kreatif tahun 2011 dapat dilihat pada Gambar 3.15.



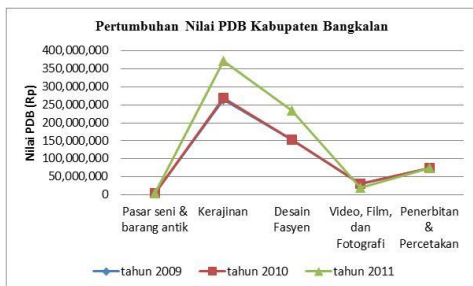
Gambar 3.15 Persentase jumlah perusahaan terhadap jumlah total perusahaan tahun 2011

### 3.5 Pertumbuhan Industri Kreatif

#### 3.5.1 Pertumbuhan nilai PDB

Pertumbuhan tahunan PDB industri kreatif adalah persentase perubahan PDB dalam periode satu tahun terhadap tahun dasarnya. Perubahan nilai *GVA annual growth*

Data pertumbuhan nilai PDB industri kreatif kabupaten Bangkalan dapat dilihat pada Gambar 3.16.

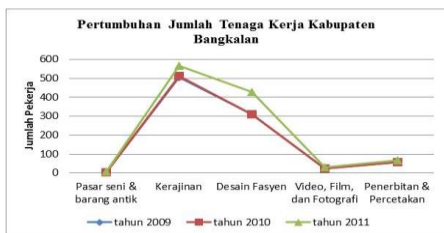


Gambar 3.16 Pertumbuhan nilai PDB industri kreatif kabupaten Bangkalan

#### 3.5.2 Pertumbuhan jumlah tenaga kerja

Pertumbuhan Jumlah Tenaga Kerja (*Growth of Employment/GE*) industri kreatif adalah besaran yang menunjukkan pertumbuhan penyerapan tenaga kerja tahunan Industri Kreatif.

Data pertumbuhan jumlah tenaga kerja industri kreatif kabupaten Bangkalan dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Pertumbuhan nilai PDB industri kreatif kabupaten Bangkalan

#### 3.5.1 Pertumbuhan nilai ekspor

Pertumbuhan tahunan nilai ekspor industri kreatif adalah persentase perubahan nilai ekspor dalam periode satu tahun terhadap tahun dasarnya. Perubahan nilai ekspor *annual growth* setidaknya mencerminkan dua hal, yaitu kinerja industri dan potensinya. Semakin tinggi *annual growth* maka semakin baik kinerja industri kreatif dalam perekonomian nasional dan semakin besar potensinya untuk dikembangkan.

Data pertumbuhan nilai PDB industri kreatif kabupaten Bangkalan dapat dilihat pada Gambar 3.18

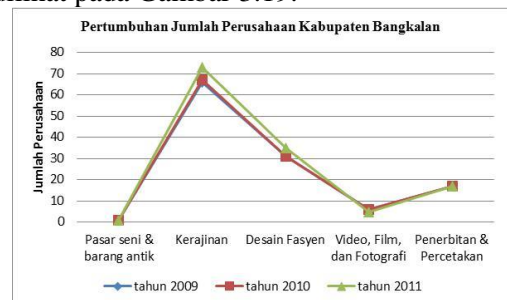


Gambar 3.18 Pertumbuhan nilai ekspor industri kreatif kabupaten Bangkalan

#### 3.5.1 Pertumbuhan nilai PDB

Pertumbuhan tahunan jumlah perusahaan di industri kreatif adalah persentase perubahan jumlah perusahaan dalam periode satu tahun terhadap tahun dasarnya.

Data pertumbuhan jumlah perusahaan industri kreatif kabupaten Bangkalan dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Pertumbuhan nilai PDB industri kreatif kabupaten Bangkalan

### 3.6 Penentuan Kompetensi Inti Daerah

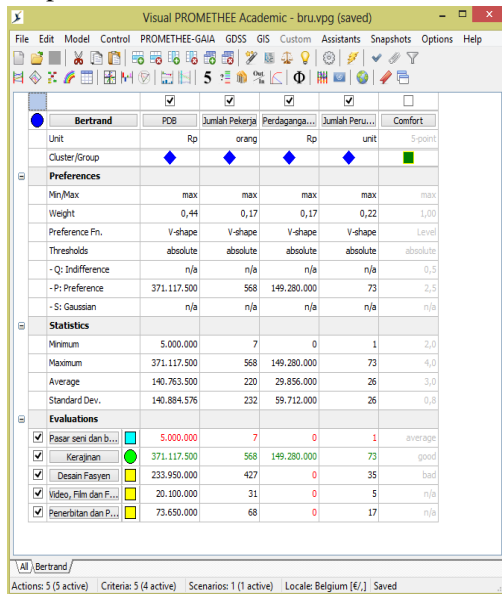
#### 3.6.1 Metode *Promethee*

Menurut Brans dan Mareschal (1999), *Promethee* yang merupakan singkatan dari *Preference Ranking Organization Methods for Enrichment Evaluations* adalah metode *outranking* yang menawarkan cara yang fleksibel



dan sederhana kepada *user* (pembuat keputusan) untuk menganalisis masalah-masalah multikriteria PROMETHEE merupakan salah satu metode penentuan “ranking” dalam analisis multikriteria.

Hasil Perhitungan untuk menentukan ranking tersebut dilakukan dengan *software Decision Lab 2000*. Hasil inputan dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Inputan *software decision lab 2000*

Setelah selesai diinputkan maka akan keluar nilai hasil perankingan dari *software Decision Lab 2000* sebagai berikut:

Tabel 3.5 Hasil perankingan dengan *software Decision Lab 2000*

Alternatif sektor	Preference Flow		
	Phi+	Phi-	Phi
Pasar seni dan barang antik	0,0000	0,3976	-0,3976
Kerajinan	0,8460	0,0000	0,8460
Desain Fasyen	0,3223	0,1309	0,1914
Video, Film dan Fotografi	0,0048	0,3782	-0,3734
Penerbitan dan Percetakan	0,0476	0,3140	-0,2664

Dari Tabel 3.5 dapat dilihat bahwa nilai *leaving flow* terbesar terdapat pada alternatif sektor kerajinan dengan nilai sebesar 0,8460 dan nilai *entering flow* terendah juga terdapat pada alternatif sektor kerajinan dengan nilai sebesar 0,0000. Jadi nilai *net flow* yang terbesar yaitu kerajinan sebesar 0,8460 di dapat dari penjumlahan nilai *leaving flow* dengan *entering flow*. Jadi dapat disimpulkan alternatif sektor industri

kerajinan yang direkomendasikan untuk menjadi kompetensi inti daerah.

## 4 SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Simpulan

Penelitian ini berkaitan dengan bagaimana memprofilkan industri kreatif dan menentukan kompetensi inti daerah di kabupaten Bangkalan..

1. Pemetaan industri kreatif di Kabupaten Bangkalan menggunakan empat variabel berdasarkan variabel-variabel yang digunakan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 yaitu berdasarkan pada KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia). Berdasarkan pemetaan industri kreatif diperoleh enam subsektor industri kreatif yang terdapat di Kabupaten Pamekasan yakni subsektor pasar barang seni, subsektor kerajinan, subsektor desain fasyen, subsektor video, film dan fotografi, serta subsektor penerbitan dan percetakan.
2. Berdasarkan data dari pemprofilan serta data dari kuisioner yang disebar maka dapat menentukan kompetensi industry kretif Bangkalan dengan menggunakan *software promethee* maka di dapat kompetensi inti daerah kabupaten Bangkalan adalah subsektor kerajinan

### 4.2 Saran

1. Melanjutkan penelitian ini ke pengambilan keputusan atau strategi untuk pemerintah kabupaten Bangkalan

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Perdagangan RI. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015*.
- Pono, M. 2010. *Strategi Pengembangan Kompetensi Inti Industri Daerah Kabupaten Tojo Una-Una Sulawesi Tengah*. Fakultas Ekonomi Universitas Hasanudin: Makasar
- Simatupang, T.M. 2007. *Industri Kreatif Jawa Barat*. Sekolah Bisnis dan Manajemen ITB, Bandung.