

KONSEP EKONOMI KREATIF: PELUANG DAN TANTANGAN DALAM PEMBANGUNAN DI INDONESIA*

Basuki Antariksa

Bagian Hukum, Kepegawaian dan Organisasi
Sekretariat Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya
Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
e-mail: antariksa70@yahoo.com; antariksa.basuki@gmail.com

Pengantar

Hingga saat ini, nampaknya Indonesia adalah satu-satunya negara di dunia yang memiliki institusi pemerintahan di tingkat pusat dengan nomenklatur “Ekonomi Kreatif” (EK). Inggris sendiri sebagai negara yang pertama kali mempopulerkan istilah Industri Kreatif (IK) sebagai inti dari konsep EK, tidak memiliki institusi dengan nama yang sama, melainkan *Department of Culture, Media and Sport* (DCMS). Dengan demikian, “pekerjaan rumah” yang cukup berat bagi Pemerintah Indonesia adalah mendefinisikan dan menerjemahkan kedua istilah tersebut dalam kebijakan pembangunan nasionalnya. Berkaitan dengan hal tersebut, tulisan ini disusun untuk memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman mengenai apa yang dimaksud dengan IK dan EK, khususnya bagi para pembuat kebijakan, dalam rangka membantu proses pembuatan kebijakan pembangunan IK dan EK yang sesuai dengan kebutuhan di Indonesia. Tulisan ini lebih banyak didasarkan kepada data sekunder sebagai referensi. Data primer diperoleh dari pengalaman penulis dalam proses pembuatan kebijakan selama bertugas mengelola masalah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Biro Kerja Sama Luar Negeri – Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata (2004-2010), sebagai peneliti pada Pusat Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata (2010-2012), dan saat ini sebagai pejabat struktural pada Sekretariat Direktorat Jenderal Ekonomi Kreatif berbasis Seni dan Budaya (*participatory observation*). Tulisan ini dapat dikatakan belum memberikan pemahaman yang lengkap mengenai apa yang dimaksud dengan IK dan EK, namun sebagai upaya untuk melengkapi minimnya jumlah literatur mengenai masalah ini di Indonesia, terlebih lagi yang berkaitan dengan pembuatan kebijakan.

Landasan Filosofis dan Sejarah Perkembangan Konsep Ekonomi Kreatif

Ditinjau dari **aspek peristilahan** dalam ilmu manajemen dan psikologi, menurut Chris Bilton, kata “kreativitas” mengandung beberapa arti. Pertama, kreativitas berkaitan dengan sesuatu yang baru atau berbeda, atau “*a deviation from conventional tools and perspectives*”. Kedua, istilah tersebut berarti bahwa individu harus diberikan kebebasan untuk mengekspresikan bakat dan visi mereka (aspek manajemen) atau bahwa sesuatu yang baru tersebut harus bermanfaat bagi publik (aspek psikologi).¹ Dikaitkan dengan topik pembicaraan di dalam tulisan ini, menurut John Howkins “*creativity is not in itself an economic good, but in its applications it can become so*”.² Chris Bilton beranggapan bahwa istilah

*Tulisan ini sepenuhnya adalah refleksi pandangan pribadi penulis, dan tidak mencerminkan posisi/kebijakan resmi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Industri Kreatif (IK) bukan merupakan sesuatu yang bersifat universal, karena sebenarnya merefleksikan tradisi kebudayaan Anglo-Amerika dalam pembuatan kebijakan di bidang kebudayaan dan yang memandang HKI sebagai "*tradable economic goods*". Di Eropa khususnya, berkembang dua buah tradisi kebijakan yang berbeda di sektor kebudayaan dalam kaitannya dengan IK. Pada dekade tahun 1980-an, istilah yang digunakan pada awalnya adalah *cultural industry* (industri budaya). Istilah ini digunakan karena pada waktu itu kebijakan yang dikembangkan adalah mendorong lebih banyak orang berpartisipasi dalam bidang seni dan budaya – atau disebut juga dengan istilah *cultural democracy* – dengan mengembangkan seni "modern" seperti musik populer sebagai "lawan" atas seni yang "bercita rasa tinggi" seperti opera, balet dan musik klasik, yang menciptakan kelompok eksklusif dalam masyarakat. Sementara itu, konsep industri budaya juga menarik perhatian penganut paham neoliberal. Mereka berpandangan bahwa: "*The cultural industries fitted with an ideological conviction that all social and cultural life could be framed in terms of economic transactions*". Industri budaya dianggap mengandung aspek *meritocratic* (pemberian penghargaan berdasarkan prestasi), tidak membutuhkan subsidi, mudah diakses dan dinikmati (*undemanding*), hal mana sangat cocok dengan semangat wirausaha dari "Eropa yang baru." Kedua aliran kebijakan tersebut kemudian bersinergi karena:

"On the one hand they represent a source of economic good, measured in export earnings, employment statistics and Gross National Product. On the other hand, they are described as a mechanism for social inclusion, through training and development, youth employment, community regeneration and participatory arts projects".

Istilah industri budaya kemudian secara bertahap mengalami perkembangan menjadi *creative industry* (industri kreatif), yang menekankan kepada masalah "*individual talent and the generation of wealth and employment*". Istilah ini kemudian lebih mengedepankan aspek individualisme dan hasil di bidang ekonomi daripada kolektivisme dan nilai-nilai sosial.³

Ditinjau dari **aspek sejarah**, istilah IK muncul pertama kali pada dekade 1990-an di Australia dalam kaitannya dengan usulan untuk melakukan reformasi radikal di bidang justifikasi dan mekanisme pendanaan yang berkaitan dengan kebijakan di sektor seni dan budaya. Namun demikian, istilah tersebut menjadi lebih dikenal luas ketika IK dikembangkan oleh Pemerintah Inggris. Pada dekade 1980-an, Inggris mengalami sejumlah persoalan yaitu: tingkat pengangguran yang tinggi, berkurangnya aktivitas industri dan pengurangan kontribusi dana pemerintah untuk bidang seni. Maka diperkenalkanlah sebuah konsep, yaitu *culture as an industry*.⁴ Melalui konsep ini, seni dan budaya tidak lagi dilihat sebagai sektor-sektor yang selalu membutuhkan subsidi, melainkan justru didesain untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan inovasi.⁵ Sebuah tesis menarik disampaikan oleh Jason Potts berkaitan dengan alasan mendasar mengapa IK dikembangkan:

"Civic leaders now had an audited and compelling 'good for the economy' argument to promote cultural amenities, inner city development, and local arts and media industry support, and so on. These programs, often previously on the books as liabilities, as for example with heritage maintenance, festivals or bike paths, were now re-calibrated as growth drivers of evolutionary significance. No longer, went the new story, did a region have to be serious and hard-working to be vital and growing (Currid 2007). Post-industrial economic logic instead required a region to have great cafes, theatres, and wi-fi for all, which is politically a much easier sell than a new oil refinery or container port. Mining, refining and manufacturing would now be done elsewhere, perhaps in Brazil or China, freeing post-industrial nations to concentrate on their comparative advantage in

building a new economy of services and experience goods (Andersson and Andersson 2006, Sundbo and Darmer 2008). The creative industry thus became an attractive proposition to those who could exploit such comparative advantage.

A new economic reality thus emerged in terms of a knowledge-based or 'weightless economy' (Leadbeater 2000, Quah 1999). The creative industries thus became a central element in the 'new economy' where ultimate scarcity would increasingly shift from physical resources to human creativity in defining the limits on economic growth".⁶

Dengan demikian, landasan pemikiran di negara maju mengapa IK dilahirkan adalah sebagai berikut: globalisasi di bidang ekonomi telah meningkatkan tekanan persaingan antar negara di sektor industri konvensional yang bersifat skala besar (industri manufaktur), sehingga meningkatkan angka pengangguran. Di samping itu, diperlukan suatu cara untuk mengatasi persoalan pengurangan dana bagi kegiatan-kegiatan seni. Untuk mengatasi kedua persoalan tersebut dengan membangun kembali industri skala besar sudah tidak lagi dimungkinkan karena secara politis tidak dapat diterima (kemungkinan besar berkaitan erat dengan persoalan pencemaran lingkungan, ketersediaan lahan dsb.). Maka, dikembangkanlah aktivitas "ekonomi yang ringan" (*weightless economy*) yang dapat menghasilkan keuntungan besar namun secara politis dapat diterima, seperti café, gedung teater dsb. yang juga dapat meningkatkan perolehan dana bagi kegiatan seni. Sementara itu, pembangunan industri skala besar akan dipindahkan ke negara-negara Dunia Ketiga (yang artinya juga mengalihkan segala persoalan yang berpotensi muncul dari aktivitas tersebut). Semangat itu diilustrasikan oleh Perdana Menteri Inggris pada masanya, Tony Blair, yang menyatakan bahwa: "*pop music exports were financially more significant to the country than the steel industry*".⁷

Ditinjau dari **aspek definisi**, Pemerintah Inggris – melalui *Department of Media, Culture and Sport* (DCMS) – memberikan penjelasan bahwa yang dimaksud dengan IK adalah sebagai berikut: "*those activities which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property*". Adapun bidang-bidang aktivitas yang termasuk ke dalam konsep tersebut adalah: *advertising, architecture, the art and antiques market, crafts, design, designer fashion, film, interactive leisure software, music, the performing arts, publishing, software, television and radio*.⁸ Definisi tersebut diadopsi di beberapa negara seperti Norwegia, Selandia Baru, Singapura dan Swedia.⁹ Di Perancis, istilah tersebut diartikan sebagai rangkaian aktivitas di bidang ekonomi yang menggabungkan konsep, penciptaan dan produksi sektor kebudayaan dengan fungsi industri manufaktur skala besar dan komersialisasi produk-produk budaya.¹⁰ Di Indonesia sendiri, khususnya di dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, tidak digunakan istilah IK, melainkan istilah "Ekonomi Kreatif" (EK). Adapun yang dimaksud dengan EK menurut Diktum Pertama Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif adalah: "...kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, ketrampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia".

Sementara itu, di kalangan para pakar dalam bidang tersebut, nampaknya tidak ada perbedaan pengertian yang mendasar antara EK dengan Industri Kreatif (IK). John Howkins adalah salah satu pakar yang menggunakan istilah EK untuk merujuk kepada: "*...those sectors which produce intellectual property*".¹¹ Sofie Birch juga berpendapat bahwa HKI adalah fokus perhatian di dalam definisi yang ditetapkan oleh DCMS. Namun demikian, sebuah hal menarik yang diungkapkan oleh Birch adalah bahwa: "*...it is hard to imagine any form of business, which do not involve creativity*" (O'Connor 2005).¹² Sementara itu, Andy Pratt dari *London School of Economics* yang terlibat dalam penyusunan definisi IK

oleh DCMS menyatakan bahwa industri tersebut “secara sepihak” diklasifikasikan sebagai “*the ones that made money*”.¹³ Menurut Lucy Montgomery, industri kreatif adalah kegiatan ekonomi yang dibangun oleh para pekerja kreatif dan pekerja di sektor budaya.¹⁴ Susana Rodrigues menerjemahkan EK sebagai mekanisme pengukuran kontribusi IK di dalam perekonomian.¹⁵ Ada pula yang menerjemahkan IK sebagai industri yang menyediakan barang dan jasa yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya (*cultural goods and services*)(Richard Caves).¹⁶ Colette Henry dan Anne de Bruin menjelaskan bahwa pada awalnya ruang lingkup pengertian IK meliputi segala macam industri yang berbasis kreativitas yang melahirkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) (Henry, 2009). Namun demikian, kemudian pengertian ini segera dipersempit hingga meliputi industri yang memiliki keterkaitan erat dengan aspek seni atau budaya (Howkins, 2002).¹⁷ Chris Bilton berpendapat bahwa konsep EK selalu mengedepankan *keahlian individu* dan *inovasi* sebagai unsur produktif dalam proses berkreasi dan sebagai unsur “ajaib” dalam EK.¹⁸

Beberapa organisasi internasional juga membuat definisi mengenai EK dan IK. Di dalam laporannya yang berjudul *Creative Economy Report 2008, United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD) mendefinisikan IK sebagai berikut:

*“Creative industries’ can be defined as the cycles of creation, production and distribution of goods and services that use creativity and intellectual capital as primary inputs. They comprise a set of knowledge-based activities that produce tangible goods and intangible intellectual or artistic services with creative content, economic value and market objectives”.*¹⁹

Disebutkan pula di dalam laporan tersebut bahwa IK sebenarnya adalah “jantung” dari EK.²⁰ Sementara itu, UNESCO bahkan menggunakan istilah “industri budaya” dan mendefinisikannya sebagai: “...*those industries that ‘combine the creation, production and commercialization of contents which are intangible and cultural in nature. These contents are typically protected by copyright and they can take the form of goods and services’*”.²¹ Sementara itu, dalam sebuah laporan yang dikeluarkan oleh Komisi Eropa (2001, p. 22), IK didefinisikan sebagai berikut: “...*the creative industry can be considered a ‘digital culture’, a sectoral area whose boundaries are difficult to draw, because of the manifold synergies and interactions of the traditional cultural sector with information technologies*”.²²

Ditinjau dari **aspek akademis**, studi mengenai Industri Kreatif (IK) dapat dilakukan setidaknya melalui 3 (tiga) pendekatan. Ditinjau dari aspek *budaya*, IK adalah industri yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya, seni dan hiburan (Caves, 2000). Dari aspek *Hak Cipta* (HC), IK dilihat sebagai industri yang mengandung berbagai aktivitas yang dapat dilindungi oleh HC, dan juga aktivitas distribusi dan penjualan eceran (Allen Consulting Group, 2001). Sementara itu, dilihat dari aspek *kreativitas*, IK adalah industri yang sifatnya lintas sektor, khususnya adalah yang dijadikan sebagai fokus perhatian Pemerintah Inggris sebagai negara yang pertama kali mempopulerkan istilah tersebut. Namun, kemudian pendekatan-pendekatan tersebut bergabung satu sama lain, sehingga industri yang dapat dilindungi oleh HC menjadi sama dengan industri (kreatif) budaya (Towse, 2002, p. 171). Kemudian, istilah EK seringkali didefinisikan sebagai industri budaya ditambah dengan seni pertunjukan dan kreatif (Ibid., pp. 171-172).²³

Potensi Persoalan

Jika kita melakukan analisis terhadap uraian tersebut pada bagian sebelumnya, maka kemungkinan besar masih akan muncul berbagai pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya

dimaksud dengan IK dan EK. Hal ini disebabkan begitu beragamnya pandangan yang diungkapkan. Beberapa masalah penting yang masih memerlukan penjelasan adalah antara lain sebagai berikut:

1. Apakah IK dan EK meliputi segala macam aktivitas yang dapat dilindungi HKI, atau sekedar yang berkaitan dengan komersialisasi seni dan budaya, atau segala aktivitas di sektor industri yang pada dasarnya memang selalu membutuhkan kreativitas?
2. Apakah IK dan EK sama dengan industri budaya atau tidak? Jika ya, apakah termasuk di dalam kebudayaan tradisional atau hanya kebudayaan modern?
3. Apakah IK dan EK merupakan bagian dari industri kecil atau industri besar atau gabungan keduanya?

Pembahasan

Konsep IK “dibesarkan” di Inggris, sebuah negara yang memiliki tradisi dan sejarah perkembangan yang luar biasa. Inggris adalah pemilik “keajaiban dunia ke-8”, yaitu Bahasa Inggris, yang menjadi bahasa internasional utama di seluruh dunia. Dapat dikatakan bahwa negara tersebut adalah salah satu yang paling berpengaruh dalam sejarah dunia modern. Oleh karena itu, tentunya konsep tersebut tidak dapat diterapkan secara langsung tanpa melalui suatu proses “penyesuaian”, karena konteks sejarah perkembangan bangsa dan negara Indonesia sangat berbeda dengan Inggris.

Jika diperhatikan dengan cermat, dapat dikatakan bahwa IK sebenarnya adalah *segala aktivitas yang menimbulkan keuntungan ekonomi dan dapat dilindungi oleh HKI*. Mengapa demikian? Hal tersebut dapat dilihat dari setiap jenis IK versi Inggris. Contohnya adalah sebagai berikut: *design* dapat dilindungi oleh Desain Industri; *film, music, the performing arts, software, dan television and radio*, dapat dilindungi oleh HC; *art and antiques market* dapat dilindungi oleh Merek; teknologi duplikasinya (VCD, DVD, *Blu Ray* dan sebagainya) dapat dilindungi oleh Hak Paten; dan sebagainya. Di samping itu, sebagian besar definisi yang diuraikan dalam tulisan ini berkaitan erat dengan kreativitas intelektual individu yang sebagian besar wahana perlindungannya adalah sistem hukum HKI. Hal tersebut serupa dengan pengertian *World Intellectual Property Organization* (WIPO) tentang kekayaan intelektual, yaitu produk yang dihasilkan dari “*creations of mind*”.²⁴ Ketika kemudian dikatakan pula bahwa IK adalah industri budaya, pada dasarnya hal tersebut bukan merupakan sesuatu yang aneh. Hal ini disebabkan sistem kebudayaan, termasuk di dalamnya adalah sistem mata pencaharian, kesenian dan sistem teknologi. IK yang berbasis kreativitas individual memang merupakan bagian dari evolusi kebudayaan masyarakat Barat selama ribuan tahun, khususnya Bangsa Eropa, yang melalui paham liberalisme/individualisme kemudian melahirkan konsep HKI.²⁵

Mengenai tidak tegasnya perbedaan antara istilah IK dan EK, ditinjau dari aspek kebutuhan praktis, sebenarnya bukan merupakan persoalan yang serius. Secara umum dapat dikatakan bahwa keduanya mengandung pengertian sebagai aktivitas berbasis kreativitas yang berpengaruh terhadap perekonomian atau kesejahteraan masyarakat.

Jika dilihat dari aspek skala usaha, nampaknya IK dapat berbentuk usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) atau perusahaan raksasa. Sebagai contoh, *Hollywood* tidak terdiri dari perusahaan kecil di bidang perfilman. Perusahaan milik Bill Gates, *Microsoft*, juga bukan perusahaan sekelas UMKM, mengingat pendapatan pribadinya saja mencapai angka US\$300 per detik.²⁶ Oleh karena itu, sebenarnya yang lebih penting bukanlah masalah besar atau kecilnya skala usaha, melainkan kualitas dan/atau orisinalitas produk yang dihasilkan. Sebagai contoh, salah satu souvenir yang sangat menarik

di kota Jenewa (Swiss) adalah jam tangan tanpa merek namun didesain secara khusus. Pada tali pengikatnya terdapat jahitan bordir dengan gambar khas karakter yang terdapat di negara Swiss, seperti bunga Edelweiss, peternak sapi, dan sebagainya. Demikian pula pada salah jarum penunjuk detik terdapat bentuk-bentuk karakter dimaksud. Harganya pun tidak murah, karena jika dihitung dengan kurs rupiah rata-rata mencapai lebih dari Rp. 1 juta.

Dikaitkan dengan kondisi aktual Indonesia, ada sejumlah tantangan yang perlu diatasi dalam pengembangan IK dan EK sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aspek budaya, Bangsa Indonesia belum sepenuhnya mengalami proses perpindahan dari setiap tahap pembangunan, yaitu tahap agraris, industri, informasi dan saat ini, ekonomi kreatif. Bangsa Indonesia cenderung “menjadi korban” perasaan gengsi ketika muncul sebuah fenomena baru yang sifatnya mengglobal. Sebagai contoh, hingga saat ini belum ada informasi yang sifatnya akurat yang menyatakan bahwa akar budaya bangsa Indonesia mengenal konsep sejenis dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang kita kenal. Oleh karena itu, diperlukan suatu proses pengenalan ke dalam kebudayaan masyarakat Indonesia mengenai konsep HKI secara sistemik dan dimulai dari proses pendidikan yang menjadi kewenangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Dikaitkan dengan kearifan lokal masyarakat di tanah air, akan terjadi *conflict of interest* antara konsep perlindungan HKI yang dasarnya adalah kepemilikan yang bersifat individual, berkenaan dengan suatu ciptaan yang baru, dan jangka waktu perlindungannya dibatasi, dengan ciptaan dalam konteks tradisi. Hal ini disebabkan oleh karakter ciptaan tradisional yang kepemilikannya bersifat komunal, berkenaan dengan suatu yang sudah ada sejak lama dan sulit untuk dibatasi masa perlindungannya karena berkaitan erat dengan jati diri atau kebudayaan masyarakat pemilikinya. Oleh karena itu, diperlukan juga “jembatan” yang dapat menghubungkan konsep perlindungan atas kedua jenis karya cipta hasil kemampuan intelektual tersebut. Untuk itu, diperlukan berbagai penelitian yang berkaitan dengan isu ini.
3. Diperlukan kebijakan Pemerintah yang bersifat komprehensif dan terintegrasi dalam rangka “memelihara” SDM kreatif sehingga mereka bersedia untuk tetap tinggal dan berkarya di Indonesia. Kebijakan *brain drain* yang sebenarnya telah lama dilakukan oleh negara-negara yang lebih maju, yaitu “mencuri” SDM berkualitas dari negara sedang berkembang – termasuk Indonesia – harus dapat dihentikan. Pengertian memelihara SDM kreatif tidak hanya yang berada di sektor swasta, tetapi juga di lingkungan birokrasi. Jika Pemerintah tidak mampu mempertahankan SDM kreatif (yang memiliki kompetensi) maka birokrasi akan terisi oleh para pembuat kebijakan yang tidak memiliki visi dan misi pembangunan yang jelas. Pada akhirnya, proses pembangunan menuju kemajuan sebuah negara atau wilayah tidak akan pernah terjadi.

Penutup

Berdasarkan uraian mengenai teori dan pembahasan di dalam tulisan ini, nampaknya untuk sementara dapat disimpulkan bahwa IK dan EK sebenarnya adalah nama lain dari *upaya peningkatan kualitas perlindungan HKI*. Walaupun belum dapat dibuktikan secara akurat, dapat diduga bahwa istilah IK dan EK kemungkinan muncul untuk mengurangi kesan paham kapitalisme yang dikandung oleh istilah HKI. Sebagaimana telah dipahami, sebagian pihak berpendapat bahwa perlindungan HKI justru menghambat pembangunan sebuah negara karena menjadikan proses berkreasi dan inovasi di negara sedang berkembang menjadi sangat mahal. Sebagai contoh, seseorang tidak dapat

memproduksi secara komersial suatu penemuan yang telah dipatenkan oleh orang lain, sekalipun dia dapat membuatnya dengan harga yang lebih murah namun dengan kualitas yang sama. Padahal mungkin hal tersebut sangat penting bagi kelangsungan hidup masyarakat lokal, misalnya dalam kaitannya dengan produksi obat-obatan.

Terlepas dari kemungkinan adanya persoalan yang bersifat politis tersebut, ada dua aspek yang harus menjadi pusat perhatian. Pertama, dalam kaitannya dengan ciptaan yang baru dan kepemilikannya bersifat individual, sebenarnya sudah tersedia media perlingkungannya, yaitu melalui jenis-jenis HKI “modern”, terutama: Hak Cipta, Hak Paten, Hak atas Merek, Hak atas Indikasi Geografis, Hak Desain Industri, Hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang. Dengan demikian, penyelesaian persoalan yang berkaitan dengan perlindungan HKI “modern” dapat langsung diajukan kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual – Kementerian Hukum dan HAM, selaku institusi yang berwenang memberikan perlindungan HKI. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sebagai institusi yang memiliki kewenangan mengelola pembangunan IK dan EK, dapat membantu dalam bentuk aktivitas seperti: sosialisasi konsep dan peraturan perundang-undangan bidang HKI, memberikan advis yang bersifat umum mengenai masalah HKI, dan sebagainya.

Kedua, dalam kaitannya dengan ciptaan dalam konteks tradisi dan kepemilikannya bersifat komunal, yaitu Pengetahuan Tradisional (PT) dan Ekspresi Budaya Tradisional (EBT), diperlukan upaya untuk membentuk hukum yang melindunginya, baik pada tingkat nasional maupun internasional. Hingga saat ini, belum ada satupun perjanjian internasional yang mengatur masalah perlindungan kedua jenis kekayaan intelektual tersebut. Pembentukan hukum perlindungan PT dan EBT melibatkan sektor-sektor pelestarian dan promosi kebudayaan, perlindungan HKI dan pengembangan IK dan EK. Hal ini merupakan tugas yang sangat berat karena masuk pada ranah pembentukan *sui generis law*, yaitu pengaturan tentang sesuatu yang sebelumnya tidak pernah atau belum pernah ada aturannya. Oleh karena itu, diperlukan berbagai macam penelitian untuk membentuk kerangka konseptual hukum perlindungan PT dan EBT, sebelum kemudian dituangkan dalam bentuk peraturan perundang-undangan dan perjanjian internasional. Jika Pemerintah Indonesia tidak melaksanakan “pekerjaan rumah” ini secara sistemik dan berkelanjutan, maka kasus-kasus sengketa klaim Warisan Budaya Takbenda dengan negara tetangga akan selalu muncul karena tidak ada landasan hukum yang jelas mengenai perlingkungannya.

★★★★★

REFERENSI

- ¹Bilton, C. 2007. *Management and Creativity: From Creative Industries to Creative Management*. Oxford: Blackwell Publishing: 3.
- ²Ibid, 159.
- ³Ibid, 165-166.
- ⁴Roodhouse, S. 2011. The Creative Industries Definitional Discourse. Dalam Henry, C. and de Bruin, A. (Ed.). *Entrepreneurship and the Creative Economy: Process, Practice and Policy*: 8-10. Glos (UK): Edward Elgar Publishing Limited.
- ⁵Potts, J. 2011. *Creative Industries and Economic Evolution*. Glos (UK): Edward Elgar Publishing Limited: 4.
- ⁶Ibid, 10.
- ⁷Weckerle, C., Gerig, M. and Söndermann, M. 2008. *Creative Industries Switzerland: Facts. Models. Culture*. Zurich: Zurich University of the Arts: 9-10.
- ⁸Roodhouse, op. cit., 10.
- ⁹Birch, S. 2008. *The Political Promotion of the Experience Economy and Creative Industries: Cases from UK, New Zealand, Singapore, Norway, Sweden and Denmark*. Samfundslitteratur: Frederiksberg C.: 34.
- ¹⁰Throsby, D. 2010. *The Economics of Cultural Policy*. Cambridge: Cambridge University Press: 89.
- ¹¹Phillips, R.J. 2011. *Arts Entrepreneurship and Economic Development: Can Every City be "Austintatious"?* Hanover (USA): Foundations and Trends® in Entrepreneurship: 9.
- ¹²Birch, ibid, 60.
- ¹³Ibid.
- ¹⁴Montgomery, L. 2010. *China's Creative Industries: Copyright, Social Network Markets and the Business of Culture in a Digital Age*. Glos (UK): Edward Elgar Publishing Limited: 36.
- ¹⁵Cabrita, M.R. and Cabrita, C. The Role of Creative Industries in Stimulating Intellectual Capital in Cities and Regions. Dalam Rodrigues, S.C.R.F. (Ed.). *The Proceedings of the 2nd European Conference on Intellectual Capital*. Lisabon, Portugal, 29-30 Maret 2010: 175. Reading (UK): Academic Publishing Limited.
- ¹⁶Throsby, loc. cit.
- ¹⁷Henry, C. and de Bruin, A. 2011. Introduction. Dalam Henry, C. and de Bruin, A. (Ed.). *Entrepreneurship and the Creative Economy: Process, Practice and Policy*: 1. Massachusetts: Edward Elgar Publishing, Inc..
- ¹⁸Bilton, ibid, 159.
- ¹⁹UNCTAD. 2008. *Creative Economy Report 2008*. Geneva: UNCTAD: 3-4, 15.
- ²⁰Erfanie, S. 2010. Dinamika Industri Kreatif dalam Perekonomian Nasional: Sebuah Pengantar. Dalam Erfanie, S. (Ed.). *Dinamika Industri Kreatif dalam Perekonomian Nasional*: 4. Jakarta: LIPI Press.

²¹Throsby, loc. cit.

²²Lazzeretti, L. 2007. Culture, Creativity and Local Economic Development: Evidence from Creative Industries in Florence. Dalam Cooke, P. And Schwartz, D. (Ed.). *Creative Regions: Technology, Culture and Knowledge Entrepreneurship*: 178. Oxon (UK): Routledge).

²³Ibid, 177-178.

²⁴What is Intellectual Property? (<http://www.wipo.int/about-ip/en/>, diakses 20 September 2012).

²⁵Lihat Antariksa, B. 2012. *Landasan Filosofis dan Sejarah Perkembangan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual: Relevansinya Bagi Kepentingan Pembangunan di Indonesia*. Makalah yang belum dipublikasikan: 15.

²⁶Pendapatan Bill Gates per Detik!!! (<http://www.indoforum.org/t320871/>, diakses 11 September 2012).