



LAPORAN

**MONEV KONTRIBUSI EKONOMI KREATIF
TERHADAP PDRB**



**Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
(BAPPEDA)**

Jln. Jend. Sudirman No. 2 Surakarta
Telp. 655277 - 642020 (psw.405)
TAHUN 2022

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan YME, Allah SWT atas segala berkah dan karunia-Nya penyusunan laporan pekerjaan dari Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB Kota Surakarta dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan ini dapat tersusun setelah melalui berbagai proses, dari mulai survei pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data, analisis data dan mendiskusikan bersama-sama pihak terkait yang memiliki kepentingan terhadap pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

Hasil dari Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB menggambarkan secara detail jenis-jenis lapangan usaha ekonomi kreatif yang ada dalam PDRB dengan mengacu pada jenis lapangan usaha yang diterbitkan oleh BPS. Pada masing-masing sub sektor ekonomi kreatif diuraikan besarnya nilai tambah bruto secara terperinci berdasarkan lapangan usaha, sehingga dihasilkan besaran persentase kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB, baik secara keseluruhan maupun masing-masing sub sektor. Dari hasil tersebut, juga dapat dirumuskan berbagai permasalahan, tantangan dan strategi ke depan untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada pelaku ekonomi kreatif, perangkat daerah dan pemangku kepentingan lainnya yang telah mendukung dan bekerjasama dalam menyelesaikan pekerjaan dari Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB. Semoga, hasil dari laporan ini dapat memberikan masukan, terutama pada Pemerintah Kota Surakarta dalam Menyusun kebijakan pengembangan ekonomi kreatif ke depan.

Surakarta, 1 Oktober 2022

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Gambar	iii
Daftar Tabel	iv
Bab 1 Pendahuluan	I-1
1.1. Latar Belakang	I-1
1.2. Landasan Hukum	I-3
1.3. Maksud dan Tujuan	I-4
1.4. Ruang Lingkup	I-5
1.5. Sistematika Laporan	I-5
Bab II Metode Pelaksanaan	II-1
2.1. Pendekatan Materi	II-1
2.2. Metodologi	II-26
Bab III Gambaran Wilayah dan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta	III-1
3.1. Kondisi Geografi	III-1
3.2. Kondisi Kependudukan	III-4
3.3. Kondisi Perekonomian	III-6
3.4. Gambaran Ekonomi Kreatif Kota Surakarta	III-12
Bab IV Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB	IV-1
4.1. Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Ekonomi Kreatif	IV-1
4.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Besarnya Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Ekonomi Kreatif	IV-46
4.3. Strategi Pengembangan Sektor Ekonomi Kreatif Ke Depan	IV-51
Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi	V-1
5.1. Kesimpulan	V-1
5.2. Rekomendasi	V-2

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Peta Kota Surakarta	III-1
Gambar 3.2. Penggunaan Lahan Kota Surakarta Tahun 2020	III-3
Gambar 3.3. Perbandingan realisasi dan target Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta tahun 2017 – 2021 dan Perkembangan Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Tengah dan Nasional Tahun 2017 – 2021	III-9
Gambar 3.4. Posisi relatif Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta, Kota Sekitar, Nasional dan Prov Jawa Tengah tahun 2021	III-10
Gambar 3.5. Perkembangan PDRB Per Kapita Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021	III-11
Gambar 3.6. Laju Inflasi di Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021	III-12

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Luas Penggunaan Tanah di Kota Surakarta Tahun 2020	III-2
Tabel 3.2	Jumlah Penduduk Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021	III-4
Tabel 3.3	Jumlah Penduduk Kota Surakarta Per Kecamatan Th 2021 ...	III-5
Tabel 3.4	Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Tahun 2021	III-5
Tabel 3.5	Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah), Tahun 2017-2021	III-7
Tabel 3.6	Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Konstan Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah) Tahun 2017 – 2021	III-8
Tabel 3.7	Lima Puluh Empat Sub Sektor Industri Kreatif yang Dikembangkan Di Kota Surakarta	III-13
Tabel 3.8	Peringkat Prioritas Sektor Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 15	
Tabel 3.9	Sebaran Potensi Sektor Ekonomi Kreatif Setiap Kecamatan Kota Surakarta	III-17
Tabel 4.1	Kontribusi Sub Sektor Pengembang Permainan Terhadap PDRB	IV-1
Tabel 4.2	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Arsitektur Terhadap PDRB	IV-3
Tabel 4.3	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Desain Interior Terhadap PDRB	IV-5
Tabel 4.4	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Desain Komunikasi Visual Terhadap PDRB	IV-8
Tabel 4.5	Kontribusi Sub Sektor Desain Produk Terhadap PDRB	IV-10
Tabel 4.6	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Fashion Terhadap PDRB	IV-18
Tabel 4.7	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Film, Animasi dan Video Terhadap PDRB	IV-21
Tabel 4.8	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Fotografi Terhadap PDRB	IV-22
Tabel 4.9	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Kriya Terhadap PDRB	IV-30
Tabel 4.10	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Kuliner Terhadap PDRB	IV-34
Tabel 4.11	Kontribusi Sub Sektor Musik Terhadap PDRB	IV-38
Tabel 4.12	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Penerbitan Terhadap PDRB	IV-40
Tabel 4.13	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Periklanan Terhadap PDRB	IV-41
Tabel 4.14	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Seni Pertunjukan	

	Terhadap PDRB	IV-42
Tabel 4.15	Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Seni Rupa Terhadap PDRB	IV-43
Tabel 4.16	Kontribusi Nilai tambah bruto Sub Sektor Televisi dan Radio Terhadap PDRB	IV-44
Tabel 4.17	Kontribusi Sub Sektor Aplikasi Terhadap PDRB	IV-45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era revolusi industri 4.0 menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategis yang layak mendapatkan pengarusutamaan sebagai pilihan strategi memenangkan persaingan global, ditandai dengan terus dilakukannya inovasi dan kreativitas guna meningkatkan nilai tambah ekonomi melalui kapitalisasi ide kreatif. Upaya mendorong pada peningkatan ekonomi kreatif di Indonesia dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. Berdasarkan undang-undang tersebut, Ekonomi Kreatif didefinisikan sebagai perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Ekonomi kreatif merupakan sebuah bentuk kegiatan ekonomi yang mengarah kepada peningkatan nilai tambah sebuah produk yang dihasilkan dari pengolahan rasa dan karsa serta kreatifitas para pelakunya. Kementerian Perdagangan Republik Indonesia menyebutkan bahwa ekonomi kreatif merupakan suatu upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreativitas dengan iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan.

Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015 (2008) mendefinisikan Ekonomi Kreatif 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. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, ekonomi kreatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses penciptaan nilai tambah berdasarkan ide yang dilahirkan dengan menciptakan suatu kreatifitas masyarakat yang didukung dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan. Pengembangan Ekonomi mendasarkan pada 17 (tujuh belas) subsektor yang menjadi sasaran dalam pengembangan ekonomi kreatif, yaitu: (1)Pengembangan Permainan; (2) Arsitektur; (3) Desain Interior; (4) Desain Komunikasi dan Visual; (5) Desain Produk; (6) Fashion; (7) Film, Animasi, dan Video;(8) Fotografi; (9) Kriya; (10)

Kuliner; (11) Musik; (12) Penerbitan; (13) Periklanan; (14) Seni Pertunjukan; (15) Seni Rupa; (16) Televisi dan Radio; serta (17) Aplikasi.

Secara nasional, berdasarkan Data Statistik Indikator Makro Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional terus meningkat dari Rp 526 triliun di tahun 2010, menjadi Rp 989 triliun pada tahun 2017. Sementara, pada tahun 2019, sektor ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar Rp 1,105 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia. Hal ini menempatkan Indonesia pada posisi ketiga, setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan. Ditahun 2020, adanya pandemi Covid-19 membuat PDB atas dasar harga konstan (ADHK) ekonomi kreatif pada 2020 mengalami pertumbuhan minus 2,39 persen, namun subsektor seperti televisi, radio, aplikasi dan, game developer, justru mengalami peningkatan.

Untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Kota Surakarta, sejak tahun 2014 Pemerintah Kota Surakarta telah memiliki sebuah Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2015 – 2025 yang didalamnya menetapkan prioritas pengembangan ekonomi kreatif terbagi kedalam 3 (tiga) prioritas, meliputi: 1) Subsektor Seni pertunjukkan, desain, kerajinan; Masakan/ Kuliner dan fesyen; 2) Subsektor Pasar seni dan barang antik; Riset dan Pengembangan; Video, Film dan Fotografi; Musik; dan Periklanan; 3) Subsektor Televisi & Radio; Layanan Komputer dan Piranti Lunak; Arsitektur; Permainan Interaktif; Penerbitan dan Percetakan.

Melihat besarnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB Nasional diperkirakan juga akan berdampak kondisi sama di Kota Surakarta. Hal tersebut tidak terlepas dari Kota Surakarta sebagai salah satu kota seni dan budaya dengan pertumbuhan ekonomi yang disokong oleh sektor kreatif antara lain 1) seni pertunjukan berupa tari tradisional, wayang kulit, wayang orang, desain dan pembuatan busana pertunjukan, produksi pertunjukan dan tari modern; 2) budaya kuliner berupa minuman tradisional, sragi, tengkleng, selat solo, dan timlo; dan 3) seni kriya/kerajinan berupa kerajinan kain, kerajinan kayu, kerajinan kulit, kerajinan tas, kerajinan bambu, rotan, gitar, perhiasan batu berharga, dan kaca.

Kondisi tersebut di atas, menunjukan kegiatan sektor kreatif dipastikan menjadi salah satu penunjang kuat pertumbuhan ekonomi di Kota Surakarta. Perkiraan besarnya kontribusi sektor kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi dapat dilihat dari besarnya sumbangan terhadap sektor-sektor yang ada dalam PDRB. Pada tahun 2019-2021, Pemerintah Kota Surakarta telah menyusun Kajian Dampak Seni Pertunjukan Terhadap Ekonomi Masyarakat Kota Surakarta dan Dampak Wisata Kuliner serta Belanja Terhadap PAD Kota Surakarta. Hasil kajian tersebut menggambarkan besarnya kontribusi seni pertunjukan dalam mendukung pendapatan masyarakat dan besarnya PAD Kota Surakarta dari kegiatan ekonomi Wisata Kuliner dan Belanja.

Sebagai kelanjutan atas kedua kajian di atas, ditahun 2022 ini Pemerintah Kota Surakarta akan melakukan perhitungan seberapa besar nilai tambah sub sektor ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi difokuskan pada sub sektor seni pertunjukan dan kuliner melalui kegiatan Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif terhadap PDRB.

1.2. Landasan Hukum

Dasar Hukum dari Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB adalah sebagai berikut :

1. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 104);
2. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 33 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4700);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587), sebagaimana telah diubah beberapa kali, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah;

4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 212, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6414);
5. Peraturan Presiden Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2020-2024;
6. Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 7);
7. Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 139);
8. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2024 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 272);
9. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Surakarta Tahun 2005-2025 (Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2010 Nomor 2);
10. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 9 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Surakarta Tahun 2016-2021;
11. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 10 Tahun 2013 tentang Pelestarian Cagar Budaya di Kota Surakarta;
12. Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 04 Tahun 2018 tentang Pemajuan Warisan Budaya Tak Benda;
13. Peraturan Walikota Nomor 17 Tahun 2017 tentang Rencana Aksi Daerah Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2017-2021.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB adalah untuk melihat besarnya kontribusi sub sektor ekonomi kreatif di Kota Surakarta terhadap PDRB. Adapun tujuan Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB.

1. Identifikasi nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif di Kota Surakarta
2. Analisis kontribusi nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif terhadap PDRB
3. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi besarnya nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif
4. Merumuskan rekomendasi strategi peningkatan nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB adalah:

1. Melakukan identifikasi terhadap aktivitas sub sektor ekonomi kreatif berdasarkan lapangan usaha dalam struktur PDRB;
2. Melakukan pengumpulan data terhadap nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif yang ada dalam struktur PDRB;
3. Melakukan analisis kontribusi lapangan usaha pada jenis lapangan usaha sub sektor ekonomi kreatif, untuk melihat seberapa besar nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif dalam PDRB Kota Surakarta;
4. Melakukan identifikasi dan analisis terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi besarnya nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif;
5. Menyusun rekomendasi strategi peningkatan nilai tambah bruto sub sektor sub sektor ekonomi kreatif untuk tahun mendatang.

1.5. Sistematika Laporan

Sistematika laporan Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB adalah sebagai berikut :

1. Bab 1 Pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang masalah, maksud dan tujuan, ruang lingkup dan sistematika laporan.
2. Bab 2 Metode Pelaksanaan, menguraikan tentang kajian teori dan metode pelaksanaan pekerjaan.
3. Bab 3 Gambaran Wilayah dan Ekonomi Kreatif, menguraikan tentang gambaran kondisi wilayah dan kondisi ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

4. Bab 4 Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB, menguraikan tentang besaran kontribusi 16 sub sektor ekonomi kreatif pada PDRB Kota Surakarta.
5. Bab 5 Kesimpulan dan Rekomendasi, menguraikan uraian singkat kesimpulan atas hasil analisis dan rekomendasi ke depan dalam pengembangan ekonomi kreatif.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1. Pendekatan Materi

1. Pertumbuhan Ekonomi

Secara umum, pertumbuhan ekonomi didefinisikan sebagai peningkatan kemampuan dari suatu perekonomian dalam memproduksi barang-barang dan jasa-jasa. Pertumbuhan ekonomi adalah salah satu indikator yang amat penting dalam melakukan analisis tentang pembangunan ekonomi yang terjadi pada suatu negara. Pertumbuhan ekonomi menunjukkan sejauh mana aktivitas perekonomian akan menghasilkan tambahan pendapatan masyarakat pada suatu periode tertentu. Karena pada dasarnya aktivitas perekonomian adalah suatu proses penggunaan faktor-faktor produksi untuk menghasilkan output, maka proses ini pada gilirannya akan menghasilkan suatu aliran balas jasa terhadap faktor produksi yang dimiliki oleh masyarakat (Basri, 2010), dengan adanya pertumbuhan ekonomi maka diharapkan pendapatan masyarakat sebagai pemilik faktor produksi juga akan meningkat.

Pertumbuhan ekonomi merupakan proses kenaikan output per kapita yang terus menerus dalam jangka panjang. Pertumbuhan ekonomi merupakan salah satu indikator keberhasilan pembangunan. Pertumbuhan ekonomi yang tinggi dan berkelanjutan merupakan kondisi penting atau suatu keharusan bagi kelangsungan pembangunan ekonomi dan peningkatan kesejahteraan, karena jumlah penduduk terus bertambah setiap tahun sehingga kebutuhan konsumsi sehari-hari juga bertambah setiap tahun. Jadi, dibutuhkan penambahan pendapatan setiap tahun. Pertumbuhan ekonomi dapat menurunkan tingkat kemiskinan dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan pertumbuhan jumlah pekerja yang cepat serta merata. Pertumbuhan ekonomi juga harus disertai dengan program pembangunan sosial.¹

¹ Amir Machmud, Perekonomian Indonesia Pasca Reformasi, Erlangga, Jakarta, 2016, hlm.41.

Dalam kegiatan perekonomian yang sebenarnya, pertumbuhan ekonomi merupakan perkembangan fisik produksi barang dan jasa yang berlaku disebuah daerah, seperti pertambahan dan jumlah produksi barang industri, perkembangan inflastruktur, pertambahan jumlah sekolah, pertambahan produksi sektor jasa dan pertambahan produksi barang modal. ² Pertumbuhan ekonomi merupakan upaya peningkatan kapasitas produksi untuk mencapai penambahan output, yang diukur menggunakan Produk Domestik Bruto (PDB) maupun Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) dalam suatu wilayah. ³

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi

Proses pertumbuhan ekonomi dipengaruhi oleh dua macam faktor, yaitu faktor ekonomi dan faktor non ekonomi. Faktor ekonomi diantaranya adalah sumber daya alam, sumber daya manusia, modal, teknologi dan sebagainya. Sedangkan untuk faktor nonekonomi sendiri yaitu peran lembaga sosial, sikap budaya, nilai moral, serta kondisi politik dan kelembagaan. Terdapat empat faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi:

a. Sumber Daya Alam (SDA).

SDA merupakan faktor utama mempengaruhi perkembangan ekonomi suatu negara seperti tanah, kekayaan hutan, mineral, sumber daya alam, iklim dan sebagainya. Dalam pertumbuhan ekonomi sumber daya alam merupakan faktor yang penting. Suatu negara yang sumber daya alamnya terbatas tidak akan dapat melakukan pertumbuhan ekonomi secara cepat.

b. Sumber Daya Manusia (SDM)

SDM merupakan faktor yang penting dalam pertumbuhan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi tidak hanya dilihat dari jumlah sumber daya manusia saja, namun lebih menekankan kepada efisiensi mereka. Peran sumber daya manusia yaitu sebagai tenaga kerja bertugas mengolah beberapa faktor produksi dalam kegiatan barang dan jasa.

² Sadono Sukirno, Makroekonomi Teori Pengantar, Edisi Ketiga, Rajawaliipers, Jakarta, hlm.423.

³ Rahardjo Adisasmita, Teori-Teori Pembangunan Ekonomi, Pertumbuhan Ekonomi dan Pertumbuhan wilayah, cetakan pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta,2013, hlm. 4

Untuk itu perlu dorongan agar SDM dapat bekerja secara efisien dan maksimal.

- c. Pembentukan modal Modal sendiri berarti persediaan faktor produksi. Stok modal yang meningkat dalam waktu tertentu, maka disebut akumulasi modal atau pembentukan modal. Proses pembentukan modal menghasilkan kenaikan output nasional dalam berbagai cara.

- d. Kemajuan Teknologi

Seiring berkembangnya jaman kemajuan teknologi dapat dikaitkan dengan perubahan di dalam metode produksi sebagai hasil pembaharuan atau teknik penelitian baru. Pada perubahan teknologi dapat menaikkan produktivitas buruh, modal, dan faktor produksi lain. Perubahan ini juga menunjukkan proses produksi atau pengenalan produk dan jasa baru.

3. Kontribusi Terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB)

Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) menjadi salah satu indikator untuk mengetahui kondisi ekonomi di suatu wilayah dalam periode tertentu. PDRB suatu daerah menggambarkan nilai tambah dari semua barang serta jasa yang dihasilkan pada wilayah. Pertumbuhan ekonomi yang terus berlanjut akan mendorong peluang usaha terbuka lebar, dalam arti jika PDRB meningkat maka dapat membuat penyerapan tenaga kerja berlangsung secara optimal. Semakin tinggi angka elastisitas kesempatan kerja yang diciptakan oleh PDRB, maka akan membantu dalam meningkatkan peran pertumbuhan ekonomi sebagai pencipta kesempatan kerja bagi angkatan kerja (Feriyanto, 2014). Kegiatan ekonomi yang berjalan juga tidak lepas dari peran investasi untuk mendukung pembangunan di berbagai kegiatan, terutama yang menghasilkan barang modal, bahan baku, dan komponen sebagai substitusi impor, barang jadi dan barang setengah jadi guna menciptakan kesempatan usaha dan lapangan kerja (Sukirno, 2013), (Rakhadita & Prabowo, 2022).

PDRB dapat disimpulkan sebagai jumlah keseluruhan dari nilai tambah barang dan jasa yang dihasilkan berdasarkan semua kegiatan perekonomian di seluruh wilayah dalam periode tahun tertentu yang pada umumnya dalam kurun waktu satu tahun. Dalam perhitungannya, PDRB

dapat menggunakan dua harga, yaitu PDRB harga berlaku dan PDRB harga konstan. PDRB harga berlaku (PDRB ADHB) adalah nilai dari suatu barang dan jasa yang dihitung menggunakan harga yang berlaku pada tahun tersebut. Sedangkan PDRB harga konstan (PDRB ADHK) adalah nilai dari suatu barang dan jasa yang dihitung menggunakan harga pada tahun tertentu yang dijadikan sebagai tahun acuan atau tahun dasar untuk harga tersebut.

Menurut BPS, Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) merupakan salah satu indikator penting untuk mengetahui kondisi ekonomi di suatu daerah dalam suatu periode tertentu, baik atas dasar harga berlaku maupun atas dasar harga konstan. PDRB pada dasarnya merupakan jumlah nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh unit usaha dalam suatu daerah tertentu, atau merupakan jumlah nilai barang dan jasa akhir yang dihasilkan oleh seluruh unit ekonomi pada suatu daerah.

PDRB atas dasar harga berlaku menggambarkan nilai tambah barang dan jasa yang dihitung menggunakan harga pada tahun berjalan, sedangkan PDRB atas dasar harga konstan menunjukkan nilai tambah barang dan jasa tersebut yang dihitung menggunakan harga yang berlaku pada satu tahun tertentu sebagai tahun dasar. PDRB menurut harga berlaku digunakan untuk mengetahui kemampuan sumber daya ekonomi, pergeseran, dan struktur ekonomi suatu daerah. Sementara itu, PDRB konstan digunakan untuk mengetahui pertumbuhan ekonomi secara riil dari tahun ke tahun atau pertumbuhan ekonomi yang tidak dipengaruhi oleh faktor harga.

PDRB juga dapat digunakan untuk mengetahui perubahan harga dengan menghitung deflator PDRB (perubahan indeks implisit). Indeks harga implisit merupakan rasio antara PDRB menurut harga berlaku dan PDRB menurut harga konstan. Perhitungan Produk Domestik Regional Bruto secara konseptual menggunakan tiga macam pendekatan, yaitu: pendekatan produksi, pendekatan pengeluaran dan pendekatan pendapatan.

(1) Pendekatan Produksi

Produk Domestik Regional Bruto adalah jumlah nilai tambah atas barang dan jasa yang dihasilkan oleh berbagai unit produksi di wilayah

suatu daerah dalam jangka waktu tertentu (biasanya satu tahun). Unit-unit produksi dalam penyajian ini dikelompokkan dalam 17 lapangan usaha (sektor), yaitu: (1) Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan; (2) Pertambangan dan Penggalan, (3)

Industri Pengolahan, (4) Pengadaan Listrik dan Gas; (5) Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang; (6) Konstruksi; (7) Perdagangan Besar dan Eceran, Reparasi Mobil dan Sepeda Motor; (8) Transportasi dan Pergudangan; (9) Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum; (10) Informasi dan Komunikasi; (11) Jasa Keuangan dan Asuransi; (12) Real Estat; (13) Jasa Perusahaan; (14) Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib; (15) Jasa Pendidikan; (16) Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial; dan (17) Jasa Lainnya.

(2) Pendekatan Pengeluaran

Produk Domestik Regional Bruto adalah besaran nilai produk barang dan jasa (output) yang dihasilkan di dalam suatu daerah untuk digunakan sebagai konsumsi akhir oleh rumah tangga, Lembaga Non-profit yang melayani Rumah Tangga (LNPR), dan pemerintah ditambah dengan investasi (pembentukan modal tetap bruto dan perubahan inventori), serta ekspor neto (merupakan ekspor dikurang impor).

(3) Pendekatan Pendapatan:

Produk Domestik Regional Bruto merupakan jumlah balas jasa yang diterima oleh faktor-faktor produksi yang ikut serta dalam proses produksi di suatu daerah dalam jangka waktu tertentu (biasanya satu tahun). Balas jasa yang dimaksud adalah upah dan gaji, sewa tanah, bunga modal dan keuntungan; semuanya sebelum dipotong pajak penghasilan dan pajak langsung lainnya. Dalam definisi ini, PDRB mencakup juga penyusutan dan pajak tidak langsung neto (pajak tak langsung dikurangi subsidi).

4. Ekonomi Kreatif

Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan yang mengandung keaslian, lahir dari kreativitas intelektual

manusia, berbasis ilmu pengetahuan, keterampilan, serta warisan budaya dan teknologi. Lebih lanjut, pengembangan ekonomi kreatif merupakan pengembangan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat. Pelaku ekonomi kreatif adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan aktivitas kreatif dan inovatif bersumber dari keintelektualan yang bernilai ekonomis (Perwal Surakarta No 15 Tahun 2017).

Dunia dewasa ini sedang berada pada tahap transformasi ke arah ekonomi dan budaya kreatif (John Hartley, 2015). Orang-orang yang memiliki ide cenderung lebih kuat dibandingkan orang-orang yang bekerja dengan mesin produksi, atau bahkan pemilik mesin itu sendiri. John Howkins menulis buku yang berjudul "*Creative economy, How people make money from ideas*", yang didalamnya mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dimana output utamanya adalah gagasan. Singkatnya bahwa esensi dari kreativitas adalah gagasan. Howkins menyadari lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas setelah melihat pada tahun 1997, Amerika Serikat menghasilkan produk-produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai 414 miliar dollar dan menjadikan HKI ini sebagai ekspor nomor 1 Amerika Serikat (John Howkins, 2001). Berdasar hal tersebut, dapat dibayangkan bahwa hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang relatif tinggi. Gagasan yang dimaksud adalah karya orisinal dan dapat diproteksi oleh HKI (Asri Noer Rahmi, 2018).

Studi ekonomi kreatif dilakukan oleh *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*". Jika dijabarkan lebih lanjut, akan mengandung beberapa makna sebagai berikut:

- a. Mendorong peningkatan pendapatan, penciptaan pekerjaan, dan pendapatan ekspor, sekaligus mempromosikan kepedulian sosial, keragaman budaya, dan pengembangan manusia.
- b. Menyertakan aspek sosial, budaya, ekonomi dalam pengembangan teknologi, HKI, dan pariwisata.

- c. Kumpulan aktifitas ekonomi berbasis pengetahuan dengan dimensi pengembangan dan keterhubungan lintas sektoral pada level ekonomi mikro dan makro secara keseluruhan.
- d. Suatu pilihan strategi pengembangan yang membutuhkan tindakan lintas Kementerian, dan kebijakan yang inovatif serta multidisiplin.
- e. Pada jantung ekonomi kreatif, terdapat industri kreatif.

Pemenang Nobel dibidang ekonomi Robert Lucas, mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota / daerah dapat dilihat dari tingkat produktivitas klaster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-mansia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya (Nenny, 2008).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif, dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategis yang layak mendapatkan pengarusutamaan sebagai pilihan strategi memenangkan persaingan global, ditandai dengan terus dilakukannya inovasi dan kreativitas guna meningkatkan nilai tambah ekonomi melalui kapitalisasi ide kreatif. Jenis ekonomi kreatif dikelompokkan ke dalam 16 sub sektor seperti yang disebutkan dalam Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 Tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2025, meliputi :

- (1) Aplikasi dan Games Developer

Suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*).

- (2) Arsitektur

Wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia, sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.

- (3) Desain Interior

Kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.

(4) Desain Komunikasi Visual

Suatu bentuk komunikasi menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art.

(5) Desain Produk

Layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik (Industrial Design Society of America-IDSA).

(6) Fashion (Fesyen)

Gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok

(7) Film, Animasi, Video

Tampilan frame ke frame dalam urutan waktu menciptakan ilusi gerakan berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah hidup atau mempunyai nyawa.

(8) Fotografi

Sebuah industri mendorong penggunaan kreativitas individu memproduksi citra dari suatu objek foto menggunakan perangkat fotografi, termasuk media perekam cahaya, media penyimpanan berkas, media yang menampilkan informasi menciptakan kesejahteraan juga kesempatan kerja

(9) Kriya

Kerajinan (kriya) merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat

dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, dan juga dari tematik produknya.

(10) Kuliner

Kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/atau kearifan lokal; diakui oleh lembaga kuliner sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.

(11) Musik

Segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik

(12) Penerbitan

Suatu usaha atau kegiatan mengelola informasi dan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media daring menggunakan perangkat elektronik, ataupun media baru untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.

(13) Periklanan

Bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sasarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.

(14) Seni Pertunjukan

Cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (performers), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton (audiences); baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tarian; yang terjadi secara langsung (live) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini (hic et nunc)

(15) Seni Rupa

Penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

(16) Televisi Dan Radio

a. Televisi

Kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

b. Radio

Kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

Kota Surakarta sendiri telah memiliki Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2017-2021 (tertuang dalam Perwal No 15 Tahun 2017). Rencana Aksi Daerah (RAD) Pengembangan Ekonomi Kreatif adalah program aksi daerah berupa langkah-langkah konkrit dan terukur yang telah disepakati oleh para pemangku kepentingan dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Visi pembangunan ekonomi kreatif Kota Surakarta adalah “Terwujudnya Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif Berbasis Budaya dan Ekologi”. Untuk melihat kontribusi usaha dari masing-masing sub sektor, maka perlu diketahui jenis-jenis usaha yang ada di dalamnya. Mengacu pada KBLU yang dikeluarkan oleh BPS, maka dapat dilihat jenis kegiatan usaha yang ada pada masing-masing sub sektor ekonomi Kreatif.

1. Aplikasi dan Games Developer

Menurut KBLU, jenis kegiatan usaha yang termasuk pada Aplikasi dan Games Developer mencakup kegiatan pengembangan video game, seperti kegiatan desain konsep game, pengembangan piranti lunak video game, pembuatan aset grafis, pembuatan animasi yang

berkaitan dengan video game, pembuatan suara dan musik, pengujian video game, dan dukungan lainnya untuk video game.

2. Arsitektur

Menurut KBLU, kelompok ini mencakup kegiatan penyediaan jasa konsultasi arsitek, seperti penyusunan studi awal arsitektur, jasa desain arsitektural, jasa nasihat dan pradesain arsitektural, jasa arsitektural lainnya, jasa penilai perawatan dan kelayakan bangunan gedung, jasa pengembangan pemanfaatan ruang, wilayah, perkotaan, lingkungan bangunan dan lanskap, perancangan bangunan gedung dan lingkungannya, pelestarian bangunan gedung dan lingkungannya, perancangan tata bangunan dan lingkungannya, penyusunan dokumen perencanaan teknis, pengawasan aspek arsitektur pada pelaksanaan konstruksi bangunan gedung dan lingkungannya, perencanaan kota dan tata guna lahan, manajemen proyek dan manajemen konstruksi, pendampingan masyarakat, konstruksi lain.

Objek berdasarkan klasifikasi Bangunan Gedung sesuai dengan International Building Code: Assembly/Pertemuan; Bussiness/Bisnis; Educational/Pendidikan; Factory and Industrial/Pabrik dan Bangunan Industri; High Hazard/Bangunan Resiko Tinggi; Institutional/Kelembagaan dan Pemerintahan; Mercantile/Perdagangan; Residential/Hunian; Storage/Gudang; dan Utility and Miscellaneous/Bangunan utilitas dan lainlain. Termasuk jasa inspeksi gedung atau bangunan, gudang, dan bangunan sipil lainnya

3. Desain Interior

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada kelompok ini mencakup kegiatan penyediaan jasa konsultasi Desain Interior/Desain Ruang Dalam, yaitu merencanakan/merancang ruang dalam atau interior dari bangunan atau gedung berdasarkan kegiatan manusia, fungsi ruangan dan untuk mendapatkan hasil suasana/atmosphere dengan mempertimbangkan unsur-unsur: Keamanan, Kesehatan, Keselamatan, Kenyamanan, Penunjang penderita disabilitas, dan Estetika. Dalam bidang Desain Interior, selain jasa perencanaan, juga mencakup jasa survey, jasa studi kelayakan, jasa drafting, jasa desain artist impression, jasa

supervisi/pengawasan interior bangunan/gedung, jasa estimasi harga/QS dan jasa manajemen proyek di dalam konstruksi perencanaan desain interior. Termasuk Desain interior pada bangunan gedung maupun bangunan sipil lainnya.

4. Desain Komunikasi Visual

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada kelompok ini mencakup kegiatan penyediaan jasa desain komunikasi visual/desain grafis secara manual maupun digital, serta statis (tidak bergerak) maupun dinamis (bergerak, interaktif), pada media cetak, layer (gawai, tv, komputer, layar LED dan sejenisnya), luring, daring atau virtual, yang berhubungan dengan pembuatan materi dengan fungsi identifikasi, informasi dan persuasi yang diimplementasikan pada identitas jenama (brand), logo, desain iklan, infografik, dan stasioneri; pembuatan desain komunikasi (berupa poster, brosur, buku atau material tercetak lainnya) untuk profil, situs web, aplikasi, media sosial, materi laporan, presentasi, dan desain material promosi lainnya; desain kemasan (packaging) terutama desain permukaan kemasan; atau pada media tiga dimensi/desain grafis lingkungan untuk papan pameran/event, display produk, papan promosi (billboard), penunjuk arah (wayfinding), system tanda (signage), penanda bangunan/retail dan sebagainya. Kelompok ini juga mencakup kegiatan penyediaan jasa pembuatan tulisan huruf (lettering), perancangan rupa huruf (typeface), dan pembuatan ilustrasi.

5. Desain Produk

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada kelompok ini mencakup :

a. Desain industri

Aktivitas bidang usaha desain industri yaitu merencanakan, menciptakan, dan mengembangkan desain, spesifikasi yang mengoptimalkan penggunaan, nilai dan tampilan produk, termasuk penentuan bahan, konstruksi, mekanisme, bentuk, warna dan penyelesaian akhir permukaan

produk, pendekatan kepada kebutuhan dan karakteristik manusia, ergonomi, pengenalan pasar dan efisien dalam produksi, distribusi, penggunaan dan produksi.

b. Desain interior

Aktivitas bidang usaha kegiatan penyediaan jasa konsultasi desain interior/desain ruang dalam, yaitu merencanakan/merancang ruang dalam

atau interior dari bangunan atau gedung berdasarkan kegiatan manusia, fungsi ruangan dan untuk mendapatkan hasil suasana/atmosphere dengan

mempertimbangkan unsur-unsur: keamanan, kesehatan, keselamatan, kenyamanan, penunjang penderita disabilitas, dan estetika.

c. Desain komunikasi visual/desain grafis

Subgolongan ini mencakup kegiatan penyediaan jasa desain komunikasi visual/desain grafis secara manual maupun digital, serta statis (tidak bergerak) maupun dinamis (bergerak, interaktif), pada media cetak, layer (gawai, tv, komputer, layar LED dan sejenisnya), luring, daring atau virtual, yang berhubungan dengan pembuatan materi dengan fungsi identifikasi, informasi dan persuasi yang diimplementasikan pada identitas jenama (brand), logo, desain iklan, infografik, dan stasioneri; pembuatan desain komunikasi (berupa poster, brosur, buku atau material tercetak lainnya) untuk profil, situs web, aplikasi, media sosial, materi laporan, presentasi, dan desain material promosi lainnya; desain kemasan

(packaging) terutama desain permukaan kemasan; atau pada media tiga dimensi/desain grafis lingkungan untuk papan pameran/event, display produk, papan promosi (billboard), penunjuk arah (wayfinding), system tanda (signage), penanda bangunan/retail dan sebagainya. Subgolongan ini juga mencakup kegiatan penyediaan jasa pembuatan tulisan huruf (lettering), perancangan rupa huruf (typeface), dan pembuatan ilustrasi.

d. Desain konten kreatif.

a. Aktivitas Desain Khusus Film, Video, Program Tv, Animasi Dan Komik

Kelompok ini mencakup kegiatan perencanaan konten kreatif khusus film, video, program tv, animasi dan komik antara lain: desain cerita; desain ketokohan dan pemilihan peran; desain artistik dan visual; desain teknis produksi; dan kebutuhan penunjang lainnya. Kegiatan pembuatan komik masuk dalam kelompok 90023.

b. Aktivitas Desain Konten Game

Kelompok ini mencakup kegiatan perencanaan konten kreatif game antara lain: desain logika mekanik permainan; desain cerita; desain artistic seperti desain visual karakter, desain user interface, desain level dan lain-lain; desain teknis terkait teknologi yang digunakan; pembuatan dokumen desain; riset dan pengembangan; dan aktivitas penunjang lainnya

6. Fashion (Fesyen)

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada kelompok ini mencakup kegiatan aktivitas desain industri untuk menghasilkan produk dalam industri tekstil, fashion dan apparel Kelompok ini mencakup: desain untuk produk kain dan tenun; desain untuk produk sulaman; desain untuk produk pakaian dan pakaian dalam; desain untuk produk tutup kepala; desain untuk produk alas kaki, kaos kaki, stoking dan tali sepatu; desain untuk produk tas, koper, peti; desain untuk produk dasi, selendang, syal dan saputangan; desain untuk produk sarung tangan, payung, tongkat, kipas; desain untuk produk pita, ikat rambut, aksesoris pakaian dan hiasan lainnya; dan desain untuk produk perhiasan

7. Film, Animasi, Video

Pembuatan gambar bergerak, film, video, animasi, program televisi atau iklan televisi, pada kelompok usaha ini mencakup usaha pembuatan dan produksi gambar bergerak, film, video, animasi, program televisi atau iklan bergerak televisi yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta atas dasar balas jasa juga usaha

pembuatan film untuk televisi dan jasa pengiriman film dan agen pembukuan film.

8. Fotografi

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada kelompok ini mencakup kegiatan fotografi atau pemotretan, baik untuk perorangan atau kepentingan bisnis, seperti fotografi untuk paspor, sekolah, pernikahan dan lain-lain; fotografi untuk tujuan komersil, publikasi, mode, real estat atau pariwisata; fotografi dari udara (pemotretan dari udara atau aerial photography) dan perekaman video untuk acara seperti pernikahan, rapat dan lain-lain. Kegiatan lain adalah pemrosesan dan pencetakan hasil pemotretan tersebut, meliputi pencucian, pencetakan dan perbesaran dari negatif film atau cine-film yang diambil klien; laboratorium pencucian film dan pencetakan foto; photo shop (tempat cuci foto) satu jam (bukan bagian dari toko kamera); mounting slide dan penggandaan dan restoring atau pengubahan sedikit transparansi dalam hubungannya dengan fotografi. Termasuk juga kegiatan jurnalis foto dan pembuatan mikrofilm dari dokumen.

9. Kriya

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada bergabung dengan seni rupa yang mencakup kelompok ini melakukan praktik seni dengan berbagai macam medium dan metode yang mencakup kualitas tangible dan intangible. Tangible dalam kerja dan karya seni dalam konteks kebudayaan meliputi segala hasil praktik kerja seni rupa melalui bermacam-macam pendekatan medium: lukis, gambar (drawing), patung, kriya, grafis, street art, instalasi, mixed media, seni konseptual, happening, performance art, fotografi, video art, seni berbasis IPTEK (science art), sound art, site-specific, seni berbasis komunitas (community based art), seni media (media art), seni media baru (new media art). Termasuk dalam kelompok ini adalah para seniman seni rupa, artisan, kurator, pematung, kartunis, peneliti bidang kesenian, kolektor galeris, kritikus seni rupa, manajer seni, art handler, organisasi dan ruang seni, arsiparis seni, dan sebagainya.

10. Kuliner

Menurut KBLU, aktivitas usaha Sementara itu, masuk pada Penyediaan Akomodasi dan Penyediaan Makan Minum Golongan pokok ini mencakup kegiatan pelayanan makan minum yang menyediakan makanan atau minuman untuk dikonsumsi segera, baik restoran tradisional, restoran "self service" atau restoran "take away", baik di tempat tetap maupun sementara dengan atau tanpa tempat duduk. Kemudian yang dimaksud penyediaan makanan dan minuman adalah penyediaan makanan dan minuman untuk dikonsumsi segera berdasarkan pemesanan. Rincian dari sub golongan tersebut yaitu :

a. Restoran

Kelompok ini mencakup jenis usaha jasa menyajikan makanan dan minuman untuk dikonsumsi di tempat usahanya, bertempat di Sebagian atau seluruh bangunan permanen, dilengkapi dengan jasa pelayanan meliputi memasak dan menyajikan sesuai pesanan.

b. Rumah/Warung Makan

Kelompok ini mencakup jenis usaha jasa penyediaan makanan dan minuman untuk dikonsumsi di tempat usahanya yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan tetap (tidak berpindah-pindah), yang menyajikan makanan dan minuman di tempat usahanya.

c. Kedai Makanan

Kelompok ini mencakup usaha jasa pangan yang menjual dan menyajikan makanan siap dikonsumsi yang melalui proses pembuatan di tempat tetap yang dapat dipindah-pindahkan atau dibongkar pasang, biasanya dengan menggunakan tenda, seperti kedai seafood, pecel ayam dan lain-lain.

d. Penyediaan Makanan Keliling/Tempat Tidak Tetap

Kelompok ini mencakup usaha jasa pangan yang menjual dan menyajikan makanan siap dikonsumsi yang didahului dengan proses pembuatan dan biasanya dijual dengan cara berkeliling, seperti tukang bakso keliling, tukang gorengan keliling, tukang otak-otak keliling, tukang empek-empek keliling dan lain-lain.

e. Restoran Dan Penyediaan Makanan Keliling Lainnya

Kelompok ini mencakup kegiatan yang menyediakan jasa menyajikan makanan lainnya, seperti penyediaan jasa makan siap saji di pasar, supermarket, di sebuah lokasi umum dan atau berhubungan dengan angkutan dimana aktivitas utamanya berhubungan dengan menyajikan makanan dan minuman. Termasuk usaha cake dan bakery dengan jasa pelayanan, food court, food truck, food stall.

f. **Jasa Boga Untuk Suatu Event Tertentu (Event Catering) Dan Penyediaan Jasa Boga Periode Tertentu**

Golongan ini mencakup kegiatan katering untuk acara individu atau untuk acara pada periode waktu tertentu dan pelaksanaan jasa catering berdasarkan perjanjian, seperti pada fasilitas olahraga atau sejenis.

g. **Jasa Boga Untuk Suatu Event Tertentu (*Event Catering*)**

Subgolongan ini mencakup penyediaan jasa makanan atas dasar kontrak perjanjian dengan pelanggan, lokasi ditentukan oleh pelanggan untuk suatu event tertentu.

h. **Penyediaan Jasa Boga Periode Tertentu**

Sub golongan ini mencakup jasa katering yaitu jasa penyediaan makanan atas dasar kontrak perjanjian dengan pelanggan, untuk periode waktu tertentu. Termasuk jasa katering berdasarkan perjanjian di fasilitas olahraga dan tempat lain yang sejenis

i. **Penyediaan Minuman**

Subgolongan ini mencakup kegiatan menyiapkan dan menyajikan minuman untuk dikonsumsi di tempat sesuai pesanan.

11. Musik

Golongan ini mencakup pembuatan alat musik, baik alat musik petik/gesek, keyboard, organ, akordian, alat musik perkusi maupun alat musik listrik serta suku cadang dan aksesorisnya. Golongan ini juga mencakup suling dan alat musik tiup lainnya. Golongan ini tidak mencakup kegiatan reproduksi, penyetelan dan perbaikan alat musik.

12. Penerbitan

Golongan pokok ini mencakup penerbitan buku, brosur, leaflet, kamus, ensiklopedia, atlas, peta dan grafik; penerbitan surat kabar, jurnal,

majalah dan terbitan berkala lainnya; direktori dan mailing list dan penerbitan lainnya, serta penerbitan perangkat lunak (software). Penerbitan termasuk perolehan hak cipta untuk isi (produk informasi) dan membuat isi ini tersedia untuk masyarakat umum melalui kegiatan reproduksi dan distribusi isi ini dalam berbagai bentuk. Semua bentuk yang mungkin dari penerbitan (dalam bentuk cetak, elektronik atau audio; pada internet; sebagai produk multimedia seperti CD-ROM dari buku referensi; dan lain-lain), kecuali penerbitan film, termasuk dalam golongan pokok ini.

13. Periklanan

Subgolongan ini mencakup penyediaan berbagai jasa periklanan (baik dengan kemampuan sendiri atau disubkontrakkan), meliputi jasa bantuan penasihat, kreatif, produksi bahan periklanan, perencanaan dan pembelian media. Sub golongan ini mencakup :

- Kreasi dan realisasi promosi iklan, seperti penciptaan dan penempatan iklan di surat kabar, majalah dan tabloid, radio, televisi, internet dan media lainnya; penciptaan dan penempatan iklan lapangan, misalnya papan pengumuman, panel-panel, selebaran dan frames, iklan jendela, desain ruang pameran, iklan mobil dan bus dan lain-lain; media penggambaran, yaitu penjualan ruang dan waktu untuk berbagai macam media iklan permohonan; iklan udara (aerial advertising), distribusi atau pengiriman materi atau contoh iklan; penyediaan ruang iklan di dalam papan pengumuman atau billboard dan lain-lain; penciptaan stan serta struktur dan tempat pameran lainnya
- Memimpin kampanye pemasaran dan jasa iklan lain yang ditujukan pada penarikan dan mempertahankan pelanggan, seperti promosi produk, pemasaran titik penjualan (point of sale), iklan surat (direct mail), konsultasi pemasaran

14. Seni Pertunjukan

Subgolongan ini mencakup beberapa lapangan usaha yang merupakan bagian dari kelompok industri seni pertunjukan yaitu :

- a) Jasa konvensi, pameran, dan perjalanan insentif yang mencakup usaha dengan kegiatan memberi jasa pelayanan bagi suatu

pertemuan sekelompok orang (negarawan, usahawan, cendekiawan, dan sebagainya). Termasuk juga dalam kelompok ini usaha jasa yang merencanakan, menyusun dan menyelenggarakan program perjalanan insentif dan usaha jasa yang melakukan perencanaan dan penyelenggaraan pameran.

- b) Impresariat yang mencakup kegiatan pengurusan dan penyelenggaraan pertunjukan hiburan baik yang berupa mendatangkan, mengirim, maupun mengembalikan serta menentukan tempat, waktu, dan jenis hiburan. Kegiatan usaha jasa impresariat ini meliputi bidang seni dan olah raga.
- c) Kegiatan drama, musik, dan hiburan lainnya oleh pemerintah yang mencakup kegiatan pemerintah dalam usaha menyelenggarakan hiburan baik melalui siaran radio, dan televisi, maupun tidak, seperti: drama seri, pagelaran musik, dengan tujuan sebagai media hiburan.
- d) Kegiatan drama, musik, dan hiburan lainnya oleh swasta yang mencakup usaha pertunjukan kesenian dan hiburan panggung yang dikelola oleh swasta seperti: opera, sandiwara, perkumpulan kesenian daerah, juga usaha jasa hiburan seperti: band, orkestra, dan sejenisnya. Termasuk kegiatan novelis, penulis cerita dan pengarang lainnya, aktor, penyanyi, penari sandiwara, penari dan seniman panggung lainnya yang sejenis. Termasuk juga usaha kegiatan produser radio, televisi, dan film, penceramah, pelukis, kartunis, dan pemahat patung.
- e) Jasa Penunjang Hiburan yang mencakup usaha jasa penunjang hiburan seperti : jasa juru kamera, juru lampu, juru rias, penata musik, dan js peralatan lainnya sebagai penunjang seni panggung. Termasuk juga agen penjualan karcis/ tiket pertunjukan seni dan hiburan;
- f) Kegiatan Hiburan lainnya yang mencakup kegiatan dalam menyelenggarakan hiburan kepada masyarakat, oleh pemerintah atau swasta.

15. Seni Rupa

Menurut KBLU, aktivitas usaha pada kelompok ini melakukan praktik seni dengan berbagai macam medium dan metode yang mencakup kualitas tangible dan intangible. Tangible dalam kerja dan karya seni dalam konteks kebudayaan meliputi segala hasil praktik kerja seni rupa melalui bermacam-macam pendekatan medium: lukis, gambar (drawing), patung, kriya, grafis, street art, instalasi, mixed media, seni konseptual, happening, performance art, fotografi, video art, seni berbasis IPTEK (science art), sound art, site-specific, seni berbasis komunitas (community based art), seni media (media art), seni media baru (new media art). Termasuk dalam kelompok ini adalah para seniman seni rupa, artisan, kurator, pematung, kartunis, peneliti bidang kesenian, kolektor galeris, kritikus seni rupa, manajer seni, art handler, organisasi dan ruang seni, arsiparis seni, dan sebagainya.

16. Televisi dan Radio

a. Penyiaran Televisi

Aktivitas golongan usaha ini mencakup kegiatan pembuatan program saluran televisi lengkap, dari komponen program yang dibeli (misalnya film, dokumentasi dan lain-lain), komponen program yang dihasilkan sendiri (misalnya berita lokal, laporan langsung) atau kombinasi dari hal tersebut. Program televisi lengkap ini dapat disiarkan baik melalui unit yang menghasilkan atau dihasilkan untuk transmisi melalui distributor pihak ketiga, seperti "Cable Companies" atau penyedia televisi satelit. Termasuk penyiaran data terintegrasi dengan penyiaran televisi.

b. Penyiaran Radio

Aktivitas kegiatan usaha pada penyiaran radio ini mencakup:

- Penyiaran sinyal suara melalui studio penyiaran radio dan fasilitas untuk mentransmisi pemrograman sinyal suara kepada masyarakat, untuk afiliasi atau pelanggan.
- Kegiatan jaringan radio, yaitu perakitan dan transmisi pemrograman sinyal suara kepada afiliasi atau pelanggan melalui udara, kabel atau satelit

- Kegiatan penyiaran radio melalui internet (stasiun radio internet)
- Penyiaran data yang terintegrasi dengan penyiaran radio

Banyaknya kelompok lapangan usaha yang terlibat dalam ekonomi kreatif memberikan gambaran tentang aktivitas yang masuk pada kegiatan ekonomi. Kontribusi sub sektor ekonomi kreatif dapat dilihat dari besarnya sub sektor dalam menyumbang PDRB di Kota Surakarta. Selain itu dapat dilihat seberapa besar memberikan kontribusi terhadap tenaga kerja dan peningkatan konsumsi rumah tangga.

2.2. Metodologi

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan dari sumbernya secara langsung (responden/informan) misalnya dari masyarakat, pelaku usaha (pengusaha), dan stakeholder terkait. Kemudian data sekunder adalah data yang bisa diperoleh dalam bentuk telaah tersaji misalnya dalam bentuk buku, file database, dan sejenisnya baik yang telah dipublikasikan secara luas (*published*) maupun yang belum/tidak dipublikasikan (*unpublished*).

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk dapat memperoleh data yang sesuai dengan kebutuhan kajian yang akan dilakukan. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penyusunan Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB Kota Surakarta ini meliputi:

a. Data Primer, dikumpulkan melalui teknik wawancara mendalam.

Wawancara Mendalam dilakukan untuk mendapatkan pendalaman sekaligus verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan terkait dengan pelaku yang ada pada kelompok usaha yang memiliki keterkaitan dengan Seni Pertunjukan.

b. Data Sekunder, dikumpulkan melalui teknik perekaman.

Perekaman dilakukan terhadap pustaka, berbagai publikasi atau dokumen/laporan yang relevan baik di tingkat kota, provinsi, maupun pusat baik yang dirilis oleh BPS maupun instansi/perangkat daerah terkait lainnya seperti Provinsi dan Daerah Dalam Angka, serta Buku Produk Domestik Regional Bruto Menurut Pengeluaran maupun Lapangan Usaha Kota Surakarta.

3. Teknik Penetapan Sample

Penetapan sampel dalam pengisian kuesioner/survei ditetapkan dengan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tujuan yang telah ditetapkan, di mana pada setiap kelompok lapangan usaha ditetapkan sejumlah sampel yang mewakili dari aktivitas sub sektor ekonomi kreatif.

4. Teknik Analisis

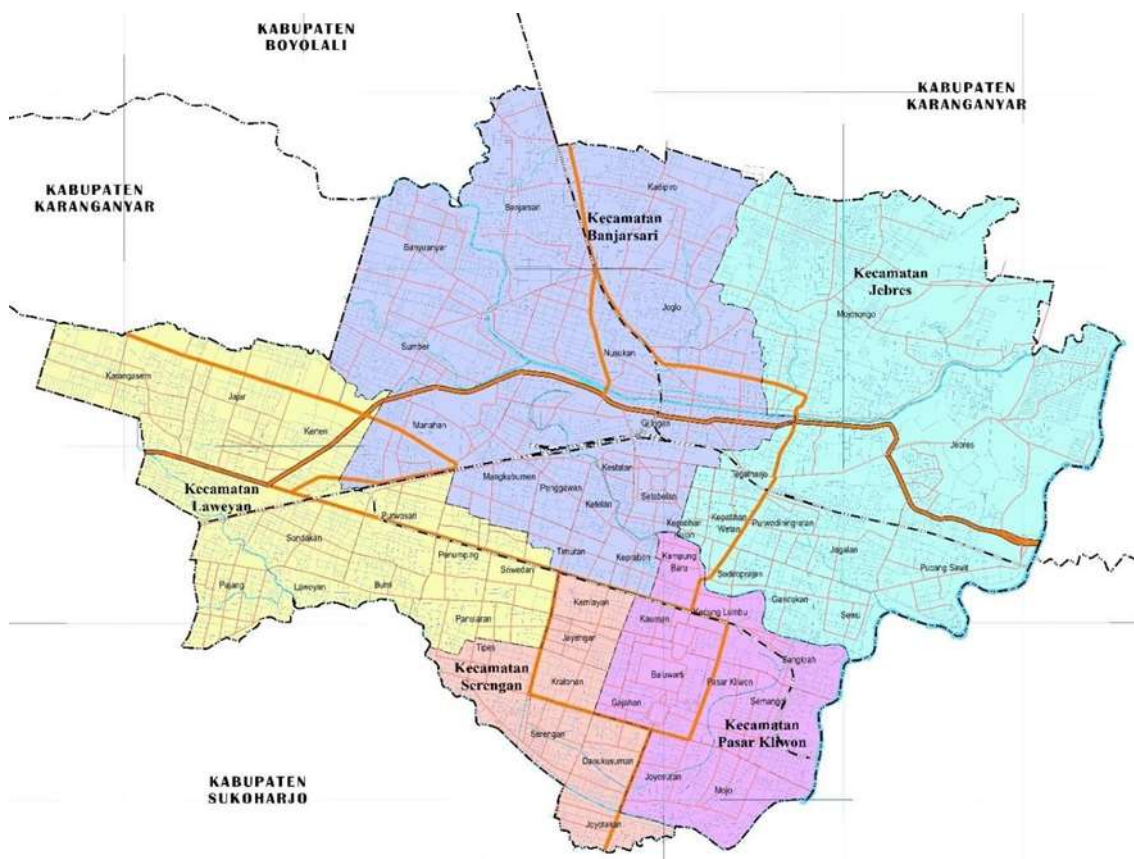
Teknik analisis data yang digunakan didasarkan pada tujuan yang akan dijawab dalam Penyusunan Penyusunan Laporan Monev Kontribusi Ekonomi Kreatif Terhadap PDRB Kota Surakarta. Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis eksplanatori dengan pendekatan deskriptif menggunakan analisis konten (*content analysis*). Jenis analisis ini bertujuan untuk menemukan penjelasan tentang mengapa suatu kejadian atau gejala terjadi.

BAB III

GAMBARAN WILAYAH DAN EKONOMI KREATIF KOTA SURAKARTA

3.1. Kondisi Geografi

Kota Surakarta terletak di antara 110 45' 15" -110 45' 35" Bujur Timur dan 70' 36" -70' 56" Lintang Selatan dan berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah selatan. Kota Surakarta menjadi pusat pertumbuhan untuk wilayah sekitarnya yang dikenal dengan nama SOLO RAYA atau lebih dengan sebutan ;ain yaitu SUBOSUKA WONOSRATEN (Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Wonogiri Sragen dan Klaten).




Gambar 3.1. Peta Kota Surakarta

Berdasarkan peta draft revisi RTRW Kota Surakarta, penggunaan lahan Kota Surakarta pada tahun 2020 dibedakan menjadi 28 jenis,

diantaranya permukiman, bangunan industri, bangunan hankam, bangunan kesehatan, tanah kosong, tegalan, sawah irigasi, sawah setengah teknis, sawah tadah hujan, kuburan, lapangan olahraga, taman dan lain - lain. Sebagian besar penggunaan lahan Kota Surakarta berupa perumahan/permukiman yang mencapai 2.874,88 Ha dan penggunaan lahan untuk luas terkecil yaitu Pulau Jalan dengan luas 0,595 Ha. Secara lebih rinci, akan dijabarkan melalui tabel berikut ini.

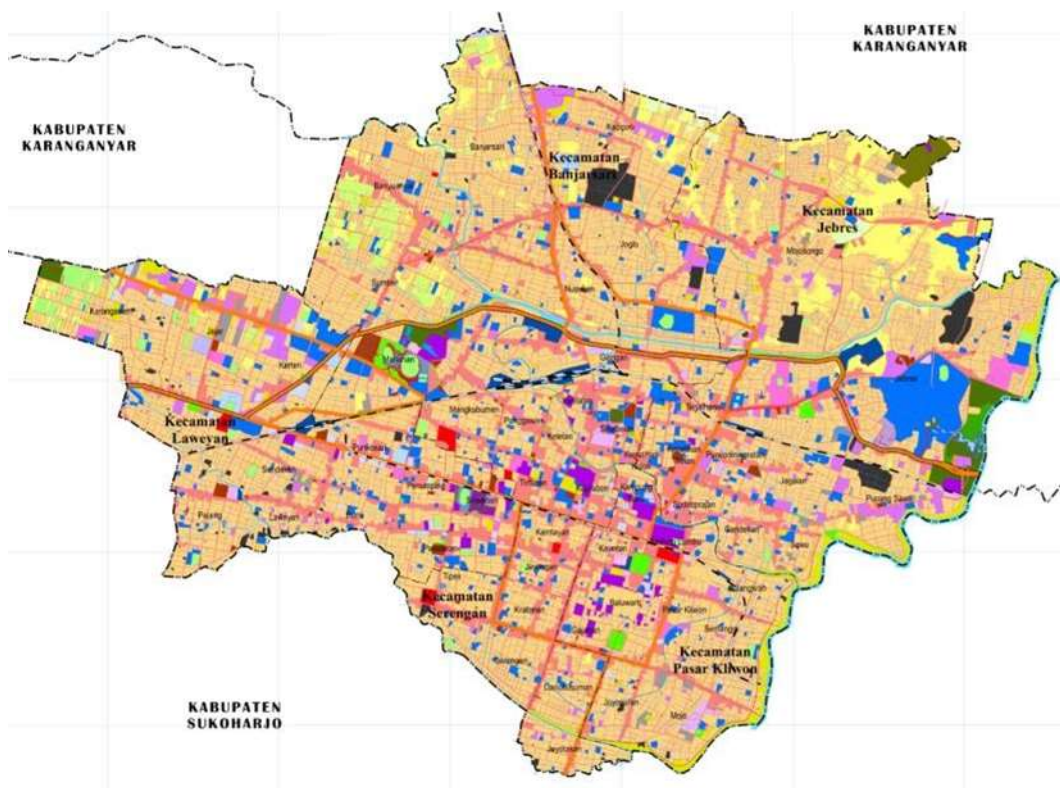
Tabel 3.1
Luas Penggunaan Tanah di Kota Surakarta Tahun 2020

N o	Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	Simbol
1	Badan Jalan	52,44	 <p>Penggunaan Lahan</p> <ul style="list-style-type: none"> Cagar Budaya Danau Gardu Induk Gudang Hutan Kota IPAL Industri Jalan Kebun Binatang Kolam Lapangan Pariwisata Pasar Modern Pasar Tradisional Pemakaman Perdagangan dan Jasa Perkantoran Pemerintah
2	Fasilitas Kesehatan	44,41	
3	Fasilitas Olahraga	5,39	
4	Fasilitas Pendidikan	269,67	
5	Fasilitas Peribadatan	20,62	
6	Fasilitas Sosial	0,74	
7	Fasilitas Transportasi	38,07	
8	Gardu Induk	3,36	
9	Hutan Kota	40,19	
10	Industri	99,44	
11	IPAL	1,46	
12	Kebun Binatang	8,08	
13	Lapangan Olahraga	32,96	
14	Makam	77,57	
15	Pariwisata dan Hiburan	16,80	
16	Perdagangan dan Jasa	724,60	
17	Perkantoran Pemerintah	47,27	
18	Permukiman	2874,88	
19	Pertahanan dan Keamanan	12,86	
20	Pulau Jalan	0,595	
21	Sawah Irigasi	15,47	
22	Sawah Setengah Teknis	37,30	
23	Sawah Tadah Hujan	10,60	
24	Sungai	66,14	

N o	Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	Simbol
25	Taman	50,23	 <ul style="list-style-type: none"> Perkantoran Swasta Pemukiman Pertahanan dan Keamanan Sarana Pelayanan Umum Kesehatan Sarana Pelayanan Umum Olahraga Sarana Pelayanan Umum Pendidikan Sarana Pelayanan Umum Peribadatan Sarana Pelayanan Umum Transportasi Sawah Irigasi Sawah Setengah Teknis Sawah Tadah Hujan Sungai TPA TPS Taman Tanah Kosong Tegalan
26	Tanah Kosong	17,872	
27	Tegalan	85,08	
28	Tempat Pembuangan Akhir	18,23	
	Jumlah	4.672,33	

Sumber: Revisi RTRW Kota Surakarta

Berikut ini adalah peta penggunaan lahan eksisting Kota Surakarta.



Sumber: Revisi RTRW Kota Surakarta

Gambar 3.2. Penggunaan Lahan Kota Surakarta Tahun 2020

3.2. Kondisi Kependudukan

Jumlah penduduk Kota Surakarta pada tahun 2021 sebanyak 522.728 jiwa. Dari jumlah tersebut penduduk berjenis kelamin laki-laki jumlahnya lebih rendah dibandingkan penduduk perempuan. Jumlah penduduk laki-laki sebanyak 257.171 jiwa, sedangkan penduduk perempuan sejumlah 265.557 jiwa. Sedangkan rasio jenis kelamin di Kota Surakarta sebesar 0,9684, hal tersebut menunjukkan bahwa penduduk jenis kelamin laki-laki lebih sedikit dibandingkan dengan penduduk perempuan. Dilihat dari tren perkembangan jumlah penduduk pada tahun 2016 hingga tahun 2020 terjadi peningkatan setiap tahunnya dengan laju pertumbuhan sebesar 0,44% pada tahun 2020. Pada tahun 2021 menurun pada angka 0,09%.

Kepadatan penduduk Kota Surakarta pada tahun 2021 sebesar 11.187,52 jiwa/km², menurun jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya sebesar 11.861,13 jiwa/km². Secara rinci jumlah penduduk, laju pertumbuhan penduduk rasio jenis kelamin dan kepadatan penduduk Kota Surakarta dari tahun 2017-2021 bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Jumlah Penduduk Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021

No	Variabel	2017	2018	2019	2020	2021
1.	Jumlah penduduk	516.102	517.887	575.230	522.364	522.728
	Laki-laki	250.896	251.772	283.295	257.043	257.171
	Perempuan	265.206	266.115	291.935	265.321	265.557
2.	Laju Pertumbuhan %	0,376	0,346	0,33	0,44	0,09
3.	Rasio Jenis kelamin	0,95	0,95	0,97	0,969	0,9684
4.	Kepadatan Penduduk (jiwa/km ²)	11.718,78	11.759,31	13.061,53	11.861,13	11.187,52

Sumber: BPS Kota Surakarta, Buku Kota Surakarta Dalam Angka 2022.

Persebaran penduduk Kota Surakarta tahun 2021 berdasarkan kecamatan yang memiliki jumlah penduduk tertinggi adalah Kecamatan Banjarsari mencapai sebesar 168.873 jiwa, sedangkan kecamatan yang memiliki penduduk terendah adalah Kecamatan Serengan yaitu sebesar 47.853 jiwa. Secara rinci jumlah penduduk per kecamatan bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3
Jumlah Penduduk Kota Surakarta Per Kecamatan tahun 2021

No	Kecamatan	Jumlah Penduduk	Kepadatan
1	Laweyan	88.578	9.705,64
2	Serengan	47.853	15.522,17
3	Pasar Kliwon	78.565	16.094,02
4	Jebres	138.859	9.658,38
5	Banjarsari	168.873	11.069,13
Surakarta		522.728	11.187,52

Sumber: BPS Kota Surakarta, Buku Kota Surakarta Dalam Angka 2022

Tabel 3.4
Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Tahun 2021

No	Umur	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	0-4	17.585	16.924	34.509
2	5-9	18.067	17.697	35.764
3	10-14	19.912	18.925	38.837
4	15-19	20.921	20.172	41.093
5	20-24	20.237	20.014	40.251
6	25-29	19.794	19.364	39.158
7	30-34	19.134	18.659	37.793
8	35-39	19.909	19.753	39.662
9	40-44	20.077	20.315	40.392
10	45-49	18.430	19.041	37.471
11	50-54	16.988	18.264	35.252
12	55-59	14.542	16.517	31.059
13	60-64	12.184	14.148	26.332
14	65-69	9.423	11.457	20.880
15	70-74	5.341	6.566	11.907
16	≥75	4.627	7.741	12.368
Jumlah		257.171	265.557	522.728

Sumber: BPS Kota Surakarta, Buku Kota Surakarta Dalam Angka 2022

Dari kelompok umur, piramida penduduk Kota Surakarta termasuk jenis piramida konstruktif atau piramida penduduk tua yang berbentuk nisan. Piramida ini menunjukkan jumlah penduduk usia muda yang lebih sedikit dibandingkan penduduk usia dewasa. Dari piramida ini bermakna bahwa di Kota Surakarta rasio ketergantungan relatif rendah sehingga dapat meningkatkan angka harapan hidup yang lebih baik.

3.3. Kondisi Perekonomian

1. Pertumbuhan PDRB

Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) menjadi salah satu indikator untuk mengetahui kondisi ekonomi di suatu wilayah dalam suatu periode tertentu. Penghitungan PDRB dilakukan atas dasar harga berlaku (harga-harga pada tahun penghitungan) dan atas dasar harga konstan (harga-harga pada tahun yang dijadikan tahun dasar penghitungan) untuk dapat melihat pendapatan yang dihasilkan dari lapangan usaha (sektoral) maupun dari sisi penggunaan.

Nilai PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Kota Surakarta pada tahun 2021 mencapai Rp. 50 371 564,19. Secara nominal nilai PDRB ini mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahun 2017 sebesar Rp. 41.066.139,47. Naiknya nilai PDRB dipengaruhi oleh meningkatnya produksi di seluruh lapangan usaha dan adanya inflasi.

Peranan terbesar dalam pembentukan PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Kota Surakarta pada tahun 2021 dihasilkan oleh lapangan usaha konstruksi yaitu mencapai Rp. 13.423.876,09 (mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2017). Selanjutnya, lapangan usaha Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor sebesar Rp. 11.061.382,83, disusul oleh lapangan usaha Informasi dan Komunikasi sebesar Rp. 7.486.879,25. Kontribusi kategori industri pengolahan sebesar Rp. 4.362.549,95. Berikutnya lapangan usaha jasa pendidikan sebesar Rp. 2.740.938,83. Salah satu sektor yang menyumbang PDRB Atas Dasar Harga Berlaku terendah tahun 2021 yaitu peranan Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan sebesar Rp. 253.396,56, salah satu penyebab utama adalah berkurangnya luas lahan pada lapangan usaha tersebut.

Tabel 3.5
Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah), Tahun 2017-2021

Kategori	Lapangan Usaha	2017	2018	2019	2020	2021
A	Pertanian, Kehutanan, dan perikanan	204.257,51	219.181,71	233.444,75	243.528,14	253.396,56
	1. Pertanian, Peternakan, Perburuan dan Jasa Pertanian	203.425,54	218.303,02	232.506,07	242.559,89	
	2. Kehutanan dan Penebangan Kayu	11,14	11,54	11,79	0,00	
	3. Perikanan	820,83	867,15	926,89	968,25	

Kategori	Lapangan Usaha	2017	2018	2019	2020	2021
B	Pertambangan dan Penggalian	800,26	821,67	796,04	281,60	243,11
C	Industri Pengolahan	3.478.887,13	3.748.201,87	4.060.311,37	4.024.918,64	4.362.549,95
D	Pengadaan Listrik dan Gas	82.618,04	89.447,76	94.467,61	95.484,59	105.672,66
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	61.412,83	64.543,46	68.562,82	74.921,49	71.493,11
F	Konstruksi	10.967.643,65	12.059.892,39	13.011.418,38	12.883.929,92	13.423.876,09
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	9.211.200,08	9.840.818,19	10.635.516,54	10.306.413,83	11.061.382,83
H	Transportasi dan Pergudangan	1.118.656,74	1.133.736,50	1.241.375,56	488.770,97	524.376,11
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	2.402.558,56	2.443.524,86	2.596.798,29	2.179.997,16	2.379.346,01
J	Informasi dan Komunikasi	4.553.522,76	5.182.973,52	5.764.427,29	6.929.679,08	7.486.879,25
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	1.598.052,78	1.704.370,50	1.805.302,07	1.856.884,85	1.968.240,07
L	Real Estate	1.673.192,64	1.760.865,00	1.846.239,69	1.890.733,35	1.974.896,20
M,N	Jasa Perusahaan	328.367,83	372.415,59	414.236,87	387.892,84	402.026,46
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	2.350.648,03	2.459.805,65	2.594.387,03	2.567.427,62	2.574.052,99
P	Jasa Pendidikan	2.191.776,48	2.425.953,87	2.643.711,13	2.688.467,54	2.740.938,83
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	454.831,32	499.078,89	535.372,96	622.766,87	635.796,69
R,S,T,U	Jasa lainnya	387.712,83	422.259,08	456.680,62	402.465,17	406.397,27
	Produk Domestik Regional Bruto	41.066.139,47	44.427.890,52	48.003.049,02	47.644.563,66	50.371.564,19

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2022

PDRB Atas Dasar Harga Konstan (ADHK) 2020 juga mengalami kenaikan dari sebesar Rp. 31.562.980,46 pada tahun 2017 dan mengalami kenaikan menjadi sebesar Rp. 36.211.248,26 pada tahun 2021. Tiga Sektor penyumbang terbesar adalah lapangan usaha konstruksi yaitu mencapai Rp. 8.971.026,38. Selanjutnya, lapangan usaha Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor sebesar Rp. 8.227.240,68, diikuti oleh lapangan usaha Informasi dan Komunikasi sebesar Rp. 6.951.672,31.

Dari prosentase pertumbuhan, tiga sektor dengan laju tertinggi yaitu sektor Informasi dan Komunikasi sebesar 19,7%, sektor Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial sebesar 12,11%, dan sektor Pengadaan Air Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang sebesar 3,22%. Kenaikan PDRB ADHK 2020 ini murni disebabkan oleh meningkatnya produksi di seluruh lapangan usaha, tidak dipengaruhi inflasi. Kesimpulan ini didukung oleh data yang disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.6
Produk Domestik Regional Bruto Kota Surakarta Atas Dasar Harga
Konstan Menurut Lapangan Usaha (Juta Rupiah) Tahun 2017 – 2021

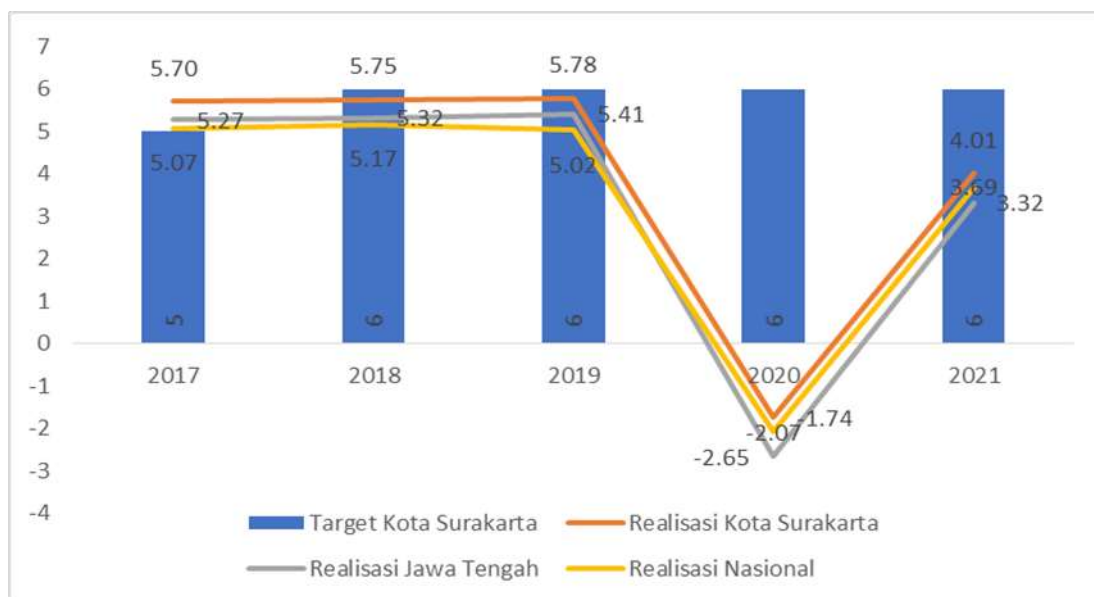
Kategori	Lapangan Usaha	2017	2018	2019	2020	2021
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	136.489,99	141.924,28	146.196,14	149.001,94	152.191,74
	1. Pertanian, Peternakan, Perburuan dan Jasa Pertanian	135.942,92	141.370,39	145.631,54	148.441,22	
	2. Kehutanan dan Penebangan Kayu	7,41	7,43	7,38	0,00	
	3. Perikanan	539,65	546,46	557,22	560,72	
B	Pertambangan dan Penggalian	530,74	522,35	510,76	174,08	148,36
C	Industri Pengolahan	2.446.405,47	2.551.984,70	2.707.251,45	2.598.563,54	2.757.755,01
D	Pengadaan Listrik dan Gas	72.109,52	75.706,00	79.648,25	80.921,82	86.460,08
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	53.518,10	56.315,73	58.986,31	60.886,07	58.270,83
F	Konstruksi	8.255.938,75	8.693.085,26	9.090.505,96	8.913.264,95	8.971.026,38
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	7.415.193,59	7.800.993,15	8.205.089,06	7.779.824,28	8.227.240,68
H	Transportasi dan Pergudangan	908.893,25	960.615,10	1.030.897,73	384.648,82	399.568,57
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	16.053.085,59	1.672.613,64	1.759.781,79	1.483.953,24	1.599.051,16
J	Informasi dan Komunikasi	4.302.733,75	4.897.768,51	5.393.512,88	6.455.883,90	6.951.672,31
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	1.091.006,81	1.131.379,74	1.181.579,42	1.206.749,40	1.234.323,51
L	Real Estate	1.397.574,02	1.433.835,71	1.476.560,66	1.482.893,04	1.533.565,90
M,N	Jasa Perusahaan	233.751,42	256.239,26	280.665,53	256.718,39	262.333,82
O	Administrasi Pemerintahan,	1.682.112,54	1.732.862,82	1.800.423,00	1.761.678,74	1.758.276,59
	Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib					
P	Jasa Pendidikan	1.326.726,85	1.411.139,38	1.495.586,53	1.481.236,98	1.483.178,66
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	326.332,40	357.001,84	379.101,04	425.010,18	430.202,70

Kategori	Lapangan Usaha	2017	2018	2019	2020	2021
R,S,T,U	Jasa lainnya	308.354,68	332.182,93	356.884,83	305.778,92	305.981,96
	Produk Domestik Regional Bruto	31.562.980,46	33.506.170,40	35.443.181,34	34.827.188,29	36.211.248,26

Sumber: BPS Kota Surakarta, 2022

2. Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta pada tahun 2017 hingga tahun 2019 selalu mengalami trend meningkat, kecuali pada tahun 2020 yang mengalami kontraksi akibat pandemi Covid-19 menjadi sebesar -1,74%. Kondisi ini selaras dengan nasional namun berbeda dengan Provinsi Jawa tengah yang perkembangannya bergerak fluktuatif. Pada tahun 2021 mengalami peningkatan sebesar 4,01 pada Kota Surakarta. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



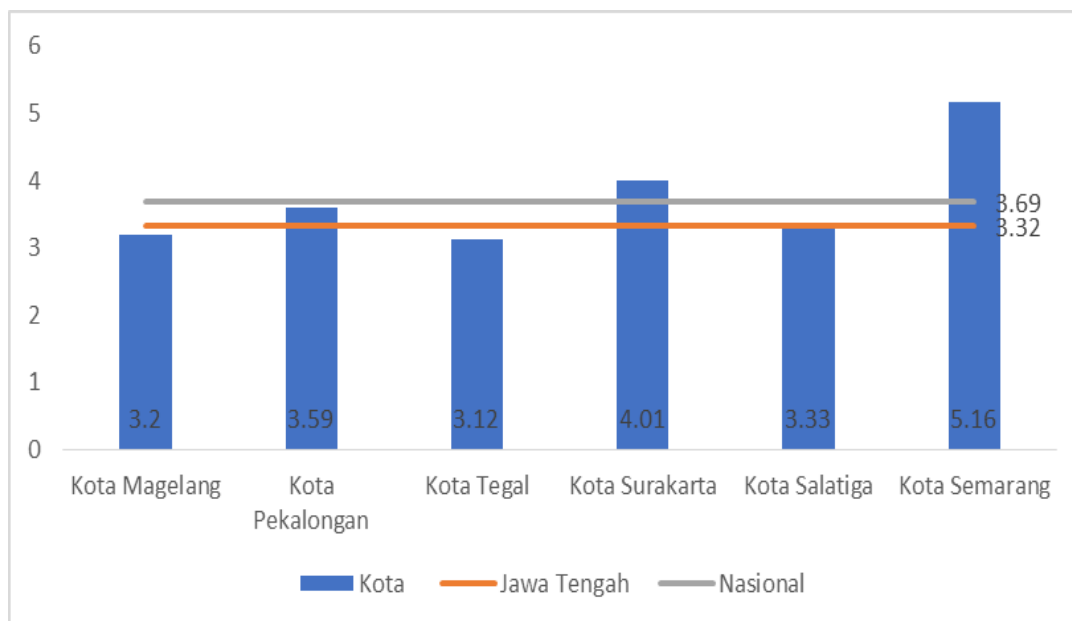
Sumber : BPS Provinsi Jawa Tengah, 2021

Gambar 3.3. Perbandingan realisasi dan target Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta tahun 2017 – 2021 dan Perkembangan Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Jawa Tengah dan Nasional Tahun 2017 – 2021

Jika dilihat berdasarkan target pertumbuhan ekonomi yang ditetapkan dalam RPJMD Kota Surakarta Tahun 2017 - 2021, realisasi pencapaiannya selama kurun waktu tahun 2017 telah mencapai target yang ditentukan dan tahun 2018 - 2020 belum mencapai target yang ditentukan. Analisis penyebab

hambatan pencapaian target disebabkan oleh pandemi covid-19 di tahun 2020 yang berdampak pada merosotnya aktivitas perekonomian di Kota Surakarta.

Jika dibandingkan dengan pertumbuhan ekonomi kota-kota lainnya di Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2021, pertumbuhan ekonomi Kota Surakarta menempati posisi kedua tertinggi setelah Kota Semarang (5,16%). Selengkapnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



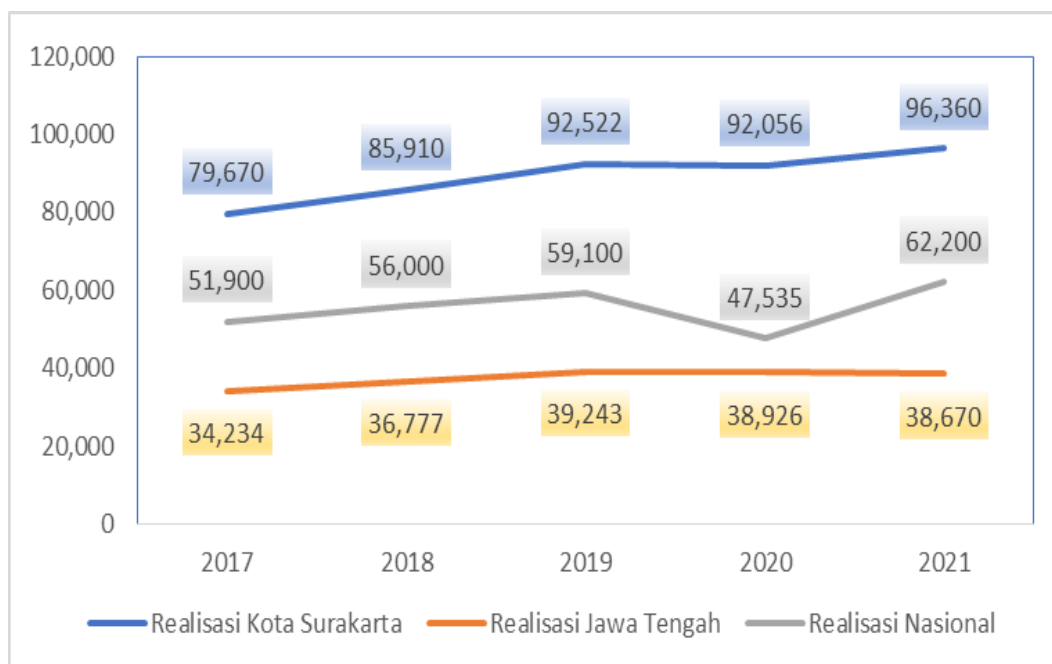
Sumber : BPS Provinsi Jawa Tengah, 2022

Gambar 3.4. Posisi relatif Pertumbuhan Ekonomi Kota Surakarta, Kota Sekitar, Nasional dan Prov Jawa Tengah tahun 2021

Salah satu indikator tingkat kemakmuran penduduk di suatu daerah/wilayah dapat dilihat dari nilai PDRB per kapita, yang merupakan hasil bagi antara nilai tambah yang dihasilkan oleh seluruh kegiatan ekonomi dengan jumlah penduduk. Oleh karena itu, besar kecilnya jumlah penduduk akan mempengaruhi nilai PDRB per kapita, sedangkan besar kecilnya nilai PDRB sangat tergantung pada potensi sumber daya alam dan faktor-faktor produksi yang terdapat di daerah tersebut. PDRB per kapita atas dasar harga berlaku menunjukkan nilai PDRB per kepala atau per satu orang penduduk.

PDRB Perkapita Kota Surakarta dalam kurun waktu 2017 hingga tahun 2021 mengalami kenaikan setiap tahun. Pada tahun 2017 tercatat sebesar Rp. 79.670 ribu rupiah, secara terus menerus mengalami kenaikan hingga

tahun 2021 sebesar Rp. 96.360 ribu rupiah. Kenaikan angka PDRB per kapita menurut ADHB yang cukup tinggi disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain perkembangan teknologi informasi yang memacu kemudahan transportasi dan jasa perdagangan online, dan jasa lainnya. Selain itu, faktor inflasi juga berkontribusi. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



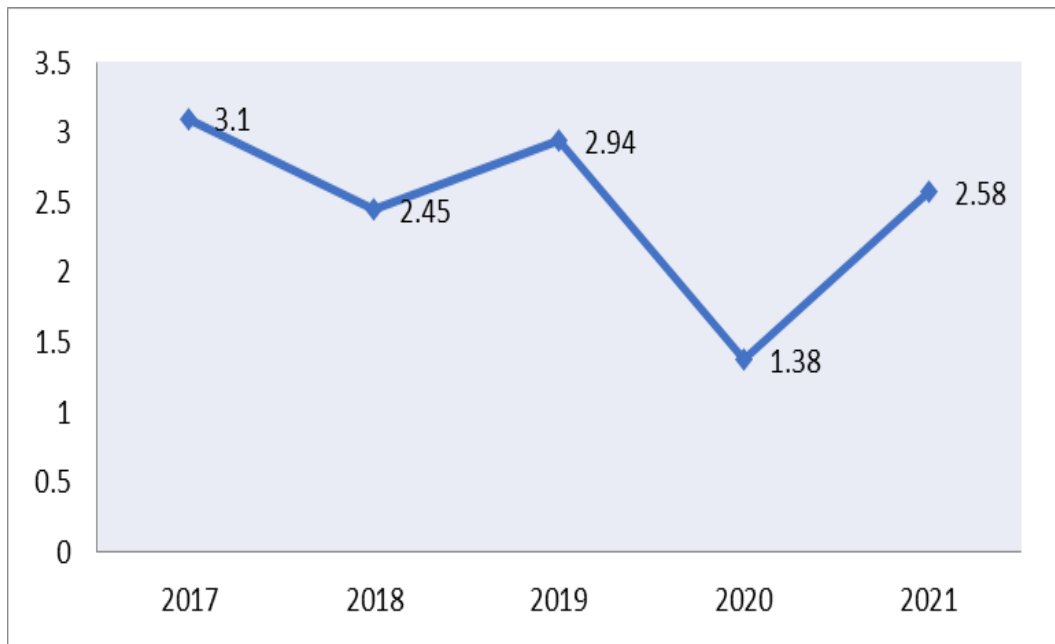
Sumber : BPS Kota Surakarta, Buku Kota Surakarta Dalam Angka 2022 (diolah)

Gambar 3.5. Perkembangan PDRB Per Kapita Kota Surakarta Tahun 2017 – 2021

3. Laju Inflasi

Inflasi adalah meningkatnya harga-harga secara umum dan terus menerus. Kenaikan harga dari satu atau dua barang saja tidak dapat disebut inflasi kecuali bila kenaikan itu meluas (atau mengakibatkan kenaikan harga) pada barang lainnya. Dampak dari inflasi salah satunya adalah menurunnya daya beli masyarakat, yang dapat diartikan bahwa tingkat kesejahteraan masyarakat terganggu karena ketidakmampuan penduduk dalam mengkonsumsi barang ataupun jasa.

Perkembangan Laju inflasi di Kota Surakarta dalam kurun waktu tahun 2017 sampai dengan tahun 2021 menunjukkan fluktuatif, namun masih berada dalam rentang capaian yang positif. Selengkapnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Sumber: BPS Kota Surakarta, 2022

Gambar 3.6. Laju Inflasi di Kota Surakarta Tahun 2017 - 2021

Berdasarkan gambar di atas, angka inflasi Tahun 2020 merupakan angka terendah dalam 5 tahun terakhir. Rendahnya angka inflasi ini sebagai konsekuensi melemahnya daya beli masyarakat akibat pandemi COVID-19 yang berimplikasi pada berkurangnya dan/atau hilangnya pendapatan maupun pekerjaan sebagian besar masyarakat akibat pembatasan aktivitas ekonomi dalam skala yang luas dan besar guna memutus mata rantai penularan COVID-19.

3.4. Gambaran Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Surakarta merupakan kota yang bangga akan adanya tradisi dan kebudayaan yang tumbuh bersama dengan kesenian, sejarah dan gaya hidup warga Kota Surakarta sehingga menjadi daya tarik di segi pariwisata. Industri kreatif berkembang pesat di Kota Surakarta sebagai wajah lain tanpa meninggalkan budaya dan tradisi yang sudah mengakar di masyarakat. Pelaku dan komunitas ekonomi kreatif di Kota Surakarta tersebar di seluruh wilayah kecamatan di Kota Surakarta. Kondisi suatu wilayah juga mempengaruhi munculnya kreatif dan inovasi penciptaan produk baru, hal ini dapat dilihat dari perkembangan industri suatu wilayah. Perkembangan ekonomi kreatif di Kota Surakarta mengikuti arah perkembangan suatu

wilayah karena persinggungannya dengan banyak orang atau komunitas dan pihak lain. Interaksi dengan banyak pihak, memunculkan kreatifitas dan inovasi produk yang menyesuaikan dengan pertumbuhan permintaan pasar. Industri akan dapat bertahan apabila mampu memunculkan kreatifitas dan inovasi terhadap produk yang dihasilkan. Beberapa Kecamatan di Kota Surakarta telah mempunyai sentra – sentra industri yang berkembang dari tahun ke tahun.

Kota Surakarta sendiri menjadi salah satu pionir sebagai kota Kreatif di Indonesia. Sejak peluncuran Ekonomi Kreatif, kota Surakarta telah menyusun Blue Prin Pengembanagan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2015 -2025. Berdasarkan Blue Print Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Surakarta Tahun 2015 -2025, kota Surakrata telah memetakan 15 Sektor Ekonomi Kreatif ke dalam Sektor Industri Kreatif di Kota Surakarta menjadi 50 sub sektor Industri kreatif yang dikembangkan di Kota Surakarta. Adapun rincian 15 Sektor Ekraf dan 50 subsektornya Kota Surakarta seperti terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7
Lima Puluh Empat Sub Sektor Industri Kreatif yang Dikembangkan Di Kota Surakarta

No	Sektor Ekonomi Kreatif	Sub Sektor Industri Kreatif
1	Permainan Interaktif	1. Ketangkasan dan edukasi 2. Pembuatan Animasi
2	Arsitektur	3. Perencanaan biaya kontruksi 4. Konsultasi kegiatan teknik dan rekayasa 5. Desain kontruksi 6. Pengawasan kontruksi
3	Layanan Komputer dan piranti Lunak	7. Pembuatan Website 8. Pembuatan Jaringan Internet
4	Riset dan pengembangan	9. Riset pasar
5	Pasar Seni dan barang Antik	10. Pasar seni dan Barang Antik
6	Desain Interior	11. Desain Interior 12. Desain Grafis 13. Desain Produk
7	Fashion	14. Kreasi desain pakaian 15. Produksi pakaian mode dan aksesoris 16. Desain fashion 17. Desain alsa kaki
8	Fotografi, Film, Animasi dan	18. Script film

No	Sektor Ekonomi Kreatif	Sub Sektor Industri Kreatif
	Video	19. Film, animasi, dokumenter 20. Edit Video 21. Pembuatan cerita pendek 22. Fotografi
9	Kriya / Kerajinan	23. Kerajinan kain 24. Kerajinan kayu 25. Kerajinan kulit 26. Kerajinan tas 27. Kerajinan bambu, rotan, gitar, perhiasan, batu berharga, dan kaca
10	Kuliner	28. Minuman tradisional 29. Sraci 30. Tengkleng 31. Selat Solo 32. Timlo
11	Musik	33. Keroncong 34. Karawitan/campursari 35. Penyewaan, studio rekaman
12	Penerbit	36. Penerbitan Majalah 37. Penerbitan Buku 38. Penerbitan Koran 39. Penerbitan Foto 40. Percetakan Lukisan
13	Periklanan	41. Promosi 42. Produksi material iklan 43. Iklan luar ruangan
14	Seni Pertunjukan	44. Tari Tradisional 45. Wayang kulit 46. Wayang Orang 47. Desain dan pembuatan busana pertunjukan 48. Produksi pertunjukan dan Tari modern
15	Televisi dan Radio	49. Penyiaran Televisi 50. Penyiaran Radio

Sumber : Blue Print Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, 2014

Dari 50 sub sektor industri kreatif, berdasarkan Blue Print Ekonomi Kreatif Kota Surakarta 2014, kota Surakarta merasa perlu melakukan prioritas pengembangan industri kreatif sesuai dengan muatan lokal dan pengembangan wilayahnya. Prioritas Industri kreatif di Kota Surakarta dikelompokkan berdasarkan (1) sumbangannya sebagai sumber penghasilan masyarakat Kota Surakarta dan (2) ketersediaan potensi

sumberdaya ekonomi kreatif dan pengembangannya yang dikelompokkan menjadi 3 prioritas, yaitu prioritas pengembangan pertama, kedua dan ketiga. Prioritas ini merupakan urutan prioritas pengembangannya. Dari 16 sektor ekonomi kreatif yang ada di Kota Surakarta, **terdapat 5 sektor ekonomi kreatif yang masuk prioritas pertama** dan merupakan sektor penting untuk dikembangkan di Kota Surakarta, yaitu **seni pertunjukan, desain, kerajinan, makanan dan fesyen**. Kelima sub sektor yang merupakan prioritas ini dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.8
Peringkat Prioritas Sektor Ekonomi Kreatif Kota Surakarta

Prioritas	Sektor Ekonomi Kreatif
Prioritas 1	1. Seni Pertunjukan 2. Desain 3. Kerajinan 4. Makanan/Kuliner 5. Fesyen 6. Digital
Prioritas 2	7. Pasar Seni dan Barang Antik 8. Riset dan Pengembangan 9. Video, Film dan Fotografi 10. Musik 11. Periklanan
Prioritas 3	12. Televisi dan Radio 13. Layanan Komputer dan Piranti Lunak 14. Arsitektur 15. Permainan Interaktif 16. Penerbitan dan Percetakan

Sumber : Blue Print Ekonomi Kreatif Kota Surakarta, 2014

Berdasarkan tabel di atas ditunjukkan bahwa pengembangan industri kreatif Kota Surakarta di bagi atas 3 (tiga) prioritas pengembangan yaitu prioritas utama adalah Seni pertunjukkan, kemudian desain, kerajinan, Makanan/ Kuliner dan fesyen. Prioritas kedua adalah subsektor Pasar seni dan barang antik, Riset dan Pengembangan, Video, Film dan Fotografi, Musik, Periklanan serta Musik. Prioritas ketiga adalah subsektor Televisi & radio, Layanan Komputer dan piranti lunak, Arsitektur, Permainan interaktif, Penerbitan dan Percetakan.

Percepatan pengembangan ekonomi kreatif hingga 2025 mendatang ditujukan untuk menjadikan Ekonomi Kreatif Sebagai Penggerak Terciptanya Indonesia yang Berdaya Saing dan Masyarakat Berkualitas Hidup, keberhasilan implementasi strategi pengembangan ekonomi kreatif sangat bergantung pada sinergi dan kerjasama seluruh pemangku kepentingan, yaitu komunitas, bisnis, intelektual, media dan pemerintah dan seluruh pemerintah provinsi, kota dan kabupaten yang merupakan bagian dari penta-helix. Kota Surakarta memiliki potensi industri kreatif yang besar dan posisinya tersebar di beberapa subsektor lapangan usaha, seperti (1) sektor industri pengolahan, (2) sektor perdagangan, hotel dan restoran serta (3) sektor jasa-jasa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Bappeda, sebaran ekonomi kreatif di Kecamatan Banjarsari terdapat sentra industri mebel yang berada di pasar mebel Ngemplak dan sekitarnya. Untuk sektor ekonomi kreatif yang ada meliputi Periklanan, Pasar Seni dan Barang Antik, Kerajinan, Desain, Fesyen, Video, Film dan Fotografi, Musik, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan Percetakan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Televisi dan Radio, Kuliner. Sektor Ekonomi kreatif yang potensial di Kecamatan Banjarsari adalah kerajinan (mebel), Periklanan, Desain, Seni Pertunjukan, Penerbitan dan Percetakan dan Kuliner.

Kecamatan Jebres terdapat sentra industri sangkar burung yang mampu menciptakan produk yang kreatif dari segi desain dan bentuk. Untuk Kecamatan Jebres Sektor yang ada meliputi Seni Pertunjukan, Video, Film dan Fotografi, dan Kerajinan. Kecamatan mempunyai potensi untuk industri sangkar burung, kerajinan dan Seni pertunjukkan karena terdapat ISI Surakarta yang mampu mencetak seniman yang handal serta menjadi wadah bagi perkembangan seni pertunjukan. Di Kecamatan Jebres juga terdapat stasiun Televisi Lokal yang merupakan satu - satunya stasiun televisi di Kota Surakarta.

Untuk wilayah Kecamatan Serengan terdapat sentra periklanan yang berada di Kalilarangan. Sektor ekonomi yang terdapat di wilayah Kecamatan serengan meliputi Periklanan, Kerajinan, Fesyen, Desain, Seni Pertunjukan.

Utuk sektor ekonomi kreatif yang potensial adalah Fesyen, Kerajinan dan Periklanan. Sementara itu, Kecamatan Laweyan merupakan sentra dari sektor Fesyen karena terdapat sentra pengrajin batik dan juga batik merupakan ikon Kota Surakarta. Selain itu, beberapa sektor yang ada di wilayah Kecamatan Laweyan seperti Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Penerbitan dan Percetakan, Musik, Permainan Interaktif, Video, Film dan Fotografi, Kerajinan, dan Periklanan. Sektor ekonomi kreatif yang potensial adalah periklanan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Penerbitan dan Percetakan. Beberapa sektor yang potensial tersebut juga berkembang karena sebagai sarana pendukung dari pengembangan kerajinan batik.

Di Kecamatan Pasar Kliwon sendiri terdapat sentra batik Kauman yang dekat dengan Pasar Klewer sebagai pasar tekstil terbesar di Jawa Tengah. Adapun sektor ekonomi kreatif yang ada meliputi Arsitektur, Kerajinan, Fesyen, Penerbitan dan Percetakan. Sedangkan sektor yang potensial adalah Fesyen, Kerajinan, Penerbitan dan Percetakan. Secara lebih terperinci untuk sebaran ekonomi kreatif di Kota Surakarta dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.9
Sebaran Potensi Sektor Ekonomi Kreatif Setiap Kecamatan Kota Surakarta

No	Kecamatan	Sektor Ekonomi Kreatif
1	Banjarsari	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Periklanan ▪ Pasar Seni dan Barang Antik ▪ Kerajinan ▪ Desain ▪ Fesyen ▪ Video Film dan Fotografi ▪ Musik ▪ Seni Pertunjukan ▪ Penerbitan dan Percetakan ▪ Layanan Komputer dan Piranti Lunak ▪ Televisi dan Radio ▪ Kuliner
2	Jebres	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seni Pertunjukan ▪ Video Film dan Fotografi ▪ Kerajinan
3	Serengan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Periklanan

No	Kecamatan	Sektor Ekonomi Kreatif
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerajinan ▪ Desain ▪ Seni Pertunjukan
4	Laweyan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Periklanan ▪ Layanan Komputer dan Piranti Lunak ▪ Penerbitan dan Percetakan ▪ Musik ▪ Permainan Interaktif ▪ Video Film dan Fotografi ▪ Kerajinan ▪ Fesyen
5	Pasar Kliwon	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arsitektur ▪ Kerajinan ▪ Fesyen ▪ Penerbitan dan Percetakan

BAB IV

KONTRIBUSI EKONOMI KREATIF TERHADAP PDRB

Kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB dilihat berdasarkan besaran nilai tambah bruto pada setiap sub sektor. Dari hasil tersebut, didukung dengan berbagai faktor yang mempengaruhi besarnya nilai tambah bruto sub sektor ekonomi kreatif dan strategi pengembangan sektor ekonomi kreatif ke depan.

4.1. Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Ekonomi Kreatif

4.1.1. Pengembang Permainan

Industri dan ekosistem permainan (game) lokal memiliki potensi besar untuk berkontribusi dalam ekonomi kreatif di Kota Surakarta. Pemerintah Kota Surakarta perlu mendorong para pengembang game lokal untuk berkarya, karena Indonesia merupakan salah satu negara dengan pangsa pasar game yang peningkatannya cenderung signifikan.

Dalam PDRB, sub sektor pengembang permainan masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 62011 Aktivitas Pengembangan Video Game. Teridentifikasi sebanyak 3 pelaku usaha/perusahaan pada kelompok KBLI 62011 Aktivitas Pengembangan Video Game. Jenis usaha yang ada di Kota Surakarta pada kelompok KBLI 62011 Aktivitas Pengembangan Video Game meliputi sebagai berikut.

1. Persewaan Play Station
2. Pembuatan game android di playstore
3. Warnet (internet dan game online)

Berdasarkan hasil perhitungan, Nilai tambah bruto sub sektor pengembang permainan sebesar Rp16.569.554,60 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar atau 0,000033% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1.
Kontribusi Sub Sektor Pengembang Permainan Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	Nilai PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
1.	Pengembang Permainan	J. Informasi dan Komunikasi	62 Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi	620 Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi	6201 Aktivitas Pemrograman Komputer	62011 Aktivitas Pengembangan Video Game	0,000033	16.569.554,60

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.2. Arsitektur

Arsitektur ialah ilmu seni Teknik Sipil atau praktik perancangan dan pembangunan struktur dan konstruksi bangunan. Dalam arti yang lebih luas, arsitektur dapat mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan level makro, misalnya perencanaan kota, tidak hanya satu bangunan dan pelengkap saja. Karya arsitektur, dalam bentuk bangunan atau struktur, dianggap sebagai simbol kultural dan sebagai karya seni. Peradaban-peradaban bersejarah terkadang diidentifikasi melalui pencapaian-pencapaian arsitektur mereka yang masih bertahan. Arsitektur setidaknya harus memenuhi dua kriteria, yaitu harus unik atau indah dan kuat.

Arsitektur memiliki peran yang sangat penting, terlebih posisi strategis Kota Surakarta yang telah ditetapkan sebagai Kota Budaya. Dalam pengembangan budaya, keanekaragaman arsitektur lokal dan daerah diharapkan dapat menunjukkan karakter Kota Surakarta dengan keanekaragaman budaya yang dimiliki. Pembangunan sarana dan prasarana sangat membutuhkan peran arsitek. Arsitektur memiliki peran penting dalam merancang dasar pembangunan kota. Arsitektur juga menjadi bagian penting dari pengembangan industri yang sedang bergeser dari *raw-based economy* menjadi *knowledge-based economy*. Para arsitek pun saat ini mulai memunculkan inovasi produk arsitektur yang menyiratkan karakter budaya dan kearifan lokal.

Dalam PDRB, sub sektor arsitektur masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 71101 Aktivitas Arsitektur, dan 71102 Aktivitas Keinsinyuran Dan Konsultasi Teknis Ybdi.

Teridentifikasi terdapat sebanyak 18 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 71101 Aktivitas Arsitektur. Jenis usaha yang ada di Kota Surakarta pada kelompok KBLI 71101 Aktivitas Arsitektur meliputi sebagai berikut.

1. Jasa Arsitektur
2. Jasa desain rumah
3. Jasa desain bangunan

Teridentifikasi terdapat sebanyak 2 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 71102 Aktivitas Keinsinyuran Dan Konsultasi Teknis Ybdi. Jenis usaha yang ada di Kota Surakarta pada kelompok KBLI 71102 Aktivitas Keinsinyuran Dan Konsultasi Teknis Ybdi meliputi sebagai berikut.

1. Jasa Konsultasi Arsitek
2. Jasa konsultan pembangunan

Secara total PDRB Nilai tambah bruto sub sektor arsitektur sebesar 811.761.627,00 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar atau 0,001612% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2.

Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Arsitektur Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
2.	Arsitektur	M. Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis	71 Aktivitas Arsitektur Dan Keinsinyuran; Analisis Dan Uji Teknis	711 Aktivitas Arsitektur Dan Keinsinyuran Serta Konsultasi Teknis Ybdi	7110 Aktivitas Arsitektur Dan Keinsinyuran Serta Konsultasi Teknis Ybdi	71101 Aktivitas Arsitektur	0,001357	683.438.895,49
						71102 Aktivitas Keinsinyuran Dan Konsultasi Teknis Ybdi	0,000290	145.996.923,09
						Total Sub Sektor Arsitektur	0,001647	829.435.818,57

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.3. Desain Interior

Desain interior terdiri dari dua kata, yaitu “desain” dan “interior”. Dalam KBBI desain berarti “kerangka bentuk; rancangan”, jadi desain adalah kegiatan merancang suatu rancangan. Namun arti dari kata desain tidak dapat dijabarkan sesederhana itu. Desain adalah kata yang berasal dari bahasa inggris, yaitu “*design*”. Pengertian *design* sendiri dalam Kamus Oxford adalah Rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek lainnya sebelum benar-benar dibuat. Dapat disimpulkan desain adalah kegiatan untuk merancang sesuatu sebelum benar-benar dibuat, agar nantinya sesuatu yang telah dirancang itu berfungsi dengan baik dan berpenampilan menarik. Interior sendiri dalam KBBI adalah bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya) atau tatanan perabot (hiasan dan sebagainya) di dalam ruang dalam gedung dan sebagainya. Berdasarkan makna katanya, dapat

disimpulkan bahwa desain interior adalah perancangan bagian dalam gedung sebelum benar-benar dibuat, agar bagian dalam gedung berfungsi dengan baik dan memiliki tampilan yang menarik.

Desain interior merupakan salah satu cabang seni rupa dan desain yang fokus terhadap perancangan ruang dan berbagai elemen-elemennya di dalam suatu bangunan. Desain interior adalah proses penyusunan dan penciptaan elemen-elemen interior agar menjadi suatu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan tertentu, baik pada aspek estetis, maupun keamanan dan kenyamanan ruangan.

Peluang perkembangan desain interior saat ini semakin terbuka. Masyarakat mulai mengapresiasi estetika ruangan secara lebih baik, ditandai penggunaan jasa desainer interior untuk merancang estetika interior hunian, hotel, dan perkantoran yang semakin meningkat. Munculnya berbagai sekolah, konsultan, perusahaan, dan asosiasi desain interior menunjukkan adanya semangat dari sub sektor ini untuk berkembang di pasar nasional bahkan internasional.

Dalam PDRB, sub sektor desain interior masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 74120 Aktivitas Desain Interior. Teridentifikasi terdapat sebanyak 13 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 74120 Aktivitas Desain Interior. Jenis usaha yang ada di Kota Surakarta pada kelompok KBLI 74120 Aktivitas Desain Interior meliputi sebagai berikut.

1. Perancangan Interior
2. Jasa Design Interior
3. Accesoris Interior

Nilai tambah bruto sub sektor desain interior sebesar 575.884.075,50 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,001143% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3.
Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Desain Interior Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
3.	Desain Interior	M. Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis	74 Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya	741 Aktivitas Desain Khusus	7412 Aktivitas Desain Interior	74120 Aktivitas Desain Interior	0,001143	575.884.075,50

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.4. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku). Desain komunikasi visual dilakukan dengan mengembangkan bentuk bahasa visual (bermain gambar), mengolah pesan (bermain kata) keduanya untuk tujuan sosial maupun komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan inovatif, sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif saling mendukung agar tersampaikan dengan baik pada sasaran. Cakupan desain komunikasi sangat luas, antara lain: mulai dari label produk / makanan, desain logo yang mencitrakan sebuah lembaga / perusahaan (*branding*), paket promosi dan kampanye sebuah program, hingga membuat iklan di media massa, dsb. Berbeda dengan seni murni (dalam hal ini seni grafis) yang karya seninya dibuat sebagai ungkapan ekspresi sang seniman, maka karya seni yang dihasilkan oleh seorang desainer komunikasi visual lebih ditekankan dengan konsep yang bermaksud-tujuan dan ditujukan untuk khalayak yang disasar (*target audience*).

Desain Grafis (Desain Komunikasi Visual) mempunyai peran yang sangat penting dalam mendukung pertumbuhan bisnis pengusaha swasta, pemilik merek, dan bahkan kelancaran program-program pemerintah. Potensi pasar domestik sangat menjanjikan, terutama dengan semakin

banyaknya praktisi Desain Komunikasi Visual lokal yang lebih memahami situasi pasar, pengetahuan, dan Nilai-nilai lokal.

Dalam PDRB, sub sektor desain komunikasi visual masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 7413 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis; KBLI 1812 Kegiatan Jasa Penunjang Pencetakan; dan KBLI 1811 Industri Pencetakan. Jenis usaha yang ada di Kota Surakarta pada kelompok KBLI 7413 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis yaitu Jasa desain grafis. Teridentifikasi terdapat sebanyak 4 pelaku usaha/perusahaan yang secara khusus bergerak pada kelompok KBLI 74130 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis.

Teridentifikasi terdapat sebanyak 86 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 18120 Kegiatan Jasa Penunjang Pencetakan. Jenis usaha yang termasuk kelompok KBLI 18120 Kegiatan Jasa Penunjang Pencetakan meliputi:

1. Jasa Design Logo Kaos
2. Brosur Pamflet
3. Jasa Cetak Brosur
4. Jasa Finishing Percetakan
5. Digital Printing
6. Design Jasa Pengetikan Dan Offset Print
7. Sablon Stiker Kock
8. Sablon Kertas
9. Sablon Plastik
10. Sablon Baju
11. Desain Undangan
12. Pembuatan Plat Nomor
13. Desain dan pembuatan MMT
14. Cetak Buku
15. Pembuatan Kartu Nama
16. Pembuatan Letter Dari Batu
17. Pembuatan Patok Kijing
18. Percetakan Reklame
19. Percetakan Nomerator

20. Pembuatan Stempel

21. Penjilidan Buku

22. Fotocopy

Teridentifikasi terdapat sebanyak 693 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 18112 Industri pencetakan khusus. Jenis usaha yang termasuk kelompok KBLI 18112 Industri pencetakan khusus meliputi:

1. Percetakan
2. Percetakan Buku
3. Sablon
4. Digital Printing
5. Membuat MMT
6. Menyablon Sampul
7. Setting Dan Menyablon Kaos
8. Mencetak LKS
9. Jasa Sablon Spanduk, Nota, Undangan
10. Membuat Plat Nomer Dan Stempel
11. Percetakan Umum
12. Membuat Stiker
13. Mencetak Poster
14. Percetakan Kemasan
15. Menyablon Barang
16. Membuat Reklame Atau Letter Sesuai Pesanan
17. Membuat Neonbox
18. Menyablon Plastik
19. Jasa Cetak Label Baju
20. Percetakan Kardus
21. Penyablonan Pakaian
22. Sablon Tas Plastik
23. Finising Al Qur'an
24. Sablon Plastik Bungkus
25. Sablon Souvenir

Secara total, Nilai tambah bruto sub sektor desain komunikasi visual mencapai sebesar Rp49.096.875.719,74 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,097469% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4.
Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Desain Komunikasi Visual Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
4.	Desain Komunikasi dan Visual	M. Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis	74 Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya	741 Aktivitas Desain Khusus	7413 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis	74130 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis	0,000077	38.883.221,47
		C. Industri Pengolahan	18 Industri Pencetakan dan Reproduksi Media Rekaman	181 Industri pencetakan dan kegiatan ybdi	1812 - Kegiatan Jasa Penunjang Pencetakan	18120 - Kegiatan Jasa Penunjang Pencetakan	0,095218	47.962.767.031,81
					1811 Industri Pencetakan	18112 Industri pencetakan khusus	0,002174	1.095.225.466,46
						Total Sub Sektor Desain Komunikasi dan Visual	0,097469	49.096.875.719,74

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.5. Desain Produk

Desain produk adalah sebuah proses mulai dari membayangkan sebuah desain, menciptakan, dan memperbaikinya yang dapat menyelesaikan masalah dari penggunaanya secara spesifik. Kunci keberhasilan dari sebuah desain produk adalah mengerti secara menyeluruh terkait user, karena mereka yang akan menggunakan produk tersebut. Dalam sebuah desain produk, pembuat desain akan menggunakan kemampuan seperti empati dan observasi yang digunakan untuk memahami customer seutuhnya mulai dari kebiasaan, tingkah laku, kebutuhan dan keinginan. Selain itu, desain produk juga harus bermanfaat untuk kelangsungan bisnis dalam jangka panjang. Secara umumnya, ada 4 tujuan dari desain produk, antara lain:

1. Untuk menghasilkan suatu produk yang berkualitas tinggi dan memiliki Nilai jual tinggi.

2. Menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, terutama produk yang tren pada masanya.
3. Untuk membuat produk menjadi seekonomis mungkin namun tanpa mengurangi Nilai jual, kualitas, dan manfaat dari produk tersebut.
4. Untuk meningkatkan pangsa pasar dan mendapatkan segmen pasar baru untuk produk tersebut.

Tren sub sektor desain produk sangat positif. Dengan populasi penduduk yang didominasi oleh usia produktif, potensi terbentuknya interaksi antara pelaku industri dan pasar pun sangat besar. Ditambah lagi masyarakat dan pasar sekarang memiliki apresiasi terhadap produk yang berkualitas. Sub sektor desain produk juga didukung oleh para pelaku industri yang memiliki *craftmanship* andal. Para desainer produk diharapkan mampu menggali dan mengangkat kearifan lokal, kekayaan budaya yang beraneka ragam dalam setiap karya-karyanya.

Dalam PDRB, sub sektor desain produk masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI): 74111 Aktivitas Desain Alat Transportasi Dan Permesinan; 74112 Aktivitas Desain Peralatan Rumah Tangga Dan Furnitur; 74113 Aktivitas Desain Tekstil, Fashion Dan Apparel; 74114 Aktivitas Desain Industri Strategis Dan Pertahanan; 74115 Aktivitas Desain Alat Komunikasi Dan Elektronika; 74117 Aktivitas Desain Produk Kesehatan, Kosmetik Dan Perlengkapan Laboratorium; 74118 Aktivitas Desain Pengemasan; dan 74119 Aktivitas Desain Industri Lainnya. Namun demikian yang ada di Kota Surakarta hanya 74113 Aktivitas Desain Tekstil, Fashion Dan Apparel.

Di Kota Surakarta sub sector desain produk belum banyak berkembang, Teridentifikasi terdapat sebanyak 7 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 74113 Aktivitas Desain Tekstil, Fashion Dan Apparel. Jenis usaha yang termasuk kelompok 74113 Aktivitas Desain Tekstil, Fashion Dan Apparel meliputi:

1. Jasa desain tekstil
2. Jasa desain batik
3. Jasa desain kaos
4. Jasa desain baju pengantin

Nilai tambah bruto sub sektor desain produk mencapai sebesar Rp 266.482.623,48 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000529% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5.

Kontribusi Sub Sektor Desain Produk Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
4.	Desain Komunikasi dan Visual	M. Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis	74 Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya	741 Aktivitas Desain Khusus	7413 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis	74130 Aktivitas Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis	0,000529	266.482.623,48

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.6. Fashion

Fashion secara khusus berarti gaya dalam berpakaian yang di gunakan sehari-hari oleh seseorang, baik di dalam kehidupan kesehariannya atau ketika orang tersebut menghadiri acara tertentu yang bertujuan menunjang penampilannya. Fashion tidak hanya terkait dengan gaya pakaian, tetapi ada juga hubungan dengan gaya kosmetik, aksesoris, gaya rambut, dll dengan maksud mendukung penampilan seseorang.

Tren fashion senantiasa berubah dengan cepat. Dalam hitungan bulan, selalu muncul mode fashion baru. Hal ini tak lepas dari produktivitas para desainer fashion lokal yang inovatif merancang baju-baju model baru, dan munculnya generasi muda kreatif yang antusias dengan industri fashion. Masyarakat sebagai pasar pun juga semakin cerdas dan berselera tinggi dalam memilih fashion.

Dalam PDRB, sub sektor fashion masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI): 13134 Industri Batik; 13133 Industri Pencetakan Kain; 13132 Industri Penyempurnaan Kain; 13131 Industri Penyempurnaan Benang; 13122 Industri Kain Tenun Ikat; 13121 Industri Pertenunan (Bukan Pertenunan Karung Goni Dan Karung Lainnya); 13113 Industri Pemintalan Benang Jahit; 13112 Industri Pemintalan Benang; 13111 Industri Persiapan Serat Tekstil; 14111 Industri Pakaian Jadi (Konveksi) Dari Tekstil; 14112 Industri Pakaian Jadi (Konveksi) Dari Kulit; 14120 Penjahitan Dan Pembuatan Pakaian Sesuai Pesanan; 14131 Industri Perlengkapan Pakaian Dari Tekstil; 14132 Industri Perlengkapan Pakaian Dari Kulit; 14200

Industri Pakaian Jadi Dan Barang Dari Kulit Berbulu; 14301 Industri Pakaian Jadi Rajutan; 14302 Industri Pakaian Jadi Sulaman/Bordir; 14303 Industri Rajutan Kaos Kaki Dan Sejenisnya; 15121 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit; Komposisi Untuk Keperluan Pribadi; 15201 Industri Alas Kaki Untuk Keperluan Sehari-Hari.

Di Kota Surakarta sub sector fashion khususnya batik sangat berkembang pesat. Teridentifikasi terdapat sebanyak 161 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13134 Industri Batik. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13134 Industri Batik antara lain:

1. Membuat Lukis Batik
2. Pembuatan Cap Batik
3. Membuat Stempel Batik
4. Membuat Batik Cap Dan Celup
5. Jasa Printing Batik
6. Nolet Batik
7. Jasa Printing Kaos Batik
8. Jasa Pewarnaan Kain Batik
9. Membuat Kerajinan Batik
10. Pembuatan Batik Jomputan
11. Menyablon Kain Batik
12. Pendolahan Kain Menjadi Batik/Pencetakan Kain

Teridentifikasi terdapat sebanyak 365 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13133 Industri Pencetakan Kain. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13133 Industri Pencetakan Kain antara lain:

1. Melukis Kain
2. Sablon Kaos
3. Sablon Pakaian
4. Jasa Printing Batik
5. Jasa Printing Kaos Batik
6. Nyablon Lebel Baju Maklon
7. Jasa Sablon Kain
8. Industri Kain Jomputan

9. Melukis Mukena
10. Maklon Gambar Mukena
11. Maklon Kain Toletan
12. Melukis Baju Muslim
13. Melukis Mukena
14. Membuat Pesanan Seragam
15. Membuat Alat Praga Pendidikan
16. Sablon Cetak Dapur
17. Sablon Kaos Jaket
18. Menyablon Kain
19. Jasa Afdruk Sablon
20. Printing Sarung Pantai
21. Jasa Obras
22. Jasa Maklon Jahit
23. Jasa Sliwir Kain
24. Tekstil Kain
25. Jasa Menyablon Baby Set
26. Jasa Sablon Atribut Seragam
27. Sablon Pada Pakaian anak Anak
28. Usaha Sablon Cinderamata

Teridentifikasi terdapat sebanyak 215 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13132 Industri Penyempurnaan Kain. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13132 Industri Penyempurnaan Kain antara lain:

1. Ngerintik
2. Menggambar Batik
3. Mewarnai Kain
4. Usaha Menghaluskan Kain Batik
5. Usaha Penguapan Kain Batik
6. Kalender Kain Batik
7. Bubut Kain
8. Jasa Sliwiran Kain Pantai
9. Finishing Kain Batik

10. Jasa Lipat Kain Pantai
11. Pengukuran Dan Pemotongan Kain
12. Jasa Mliwir Selendang
13. Pengolahan Limbah Kain
14. Pabrik Kain Colet
15. Pemutihan Kain

Teridentifikasi terdapat sebanyak 3 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13131 Industri Penyempurnaan benang. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13131 Industri Penyempurnaan benang antara lain:

1. Mengupas Ikatan Benang Untuk Tenun
2. Pewarnaan Benang

Teridentifikasi terdapat sebanyak 1 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13122 Industri Kain Tenun Ikat. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13122 Industri Kain Tenun Ikat yaitu pabrik sarung tenun.

Teridentifikasi terdapat sebanyak 54 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13121 Industri Pertenunan (Bukan Pertenunan Karung Goni Dan Karung Lainnya). Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13121 Industri Pertenunan (Bukan Pertenunan Karung Goni Dan Karung Lainnya) antara lain:

1. Industri sarung tenun
2. Industri kain tenun
3. Memayet baju
4. Pintal benang
5. Bongkar pasang benang
6. Pembuat kain tenun
7. Memintal benang
8. Membuat sarung tenun
9. Menenun kain
10. Pembuatan bahan sarung mantan
11. Membuat kain tenun lurik.

Teridentifikasi terdapat sebanyak 6 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13112 Industri Pemintalan Benang. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13112 Industri Pemintalan Benang yaitu: pital benang, dan jasa gulung benang.

Teridentifikasi terdapat sebanyak 7 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 13111 Industri Persiapan Serat Tekstil. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 13111 Industri Persiapan Serat Tekstil meliputi:

1. Memintal Kain
2. Memintal benang,
3. industri tekstil

Teridentifikasi terdapat sebanyak 1107 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 14111 Industri Pakaian Jadi (Konveksi) Dari Tekstil. Jenis usaha yang termasuk kelompok 14111 Industri Pakaian Jadi (Konveksi) Dari Tekstil meliputi:

1. Konveksi Sarung Bantal
2. Konveksi Baju
3. Menjahit Sprei
4. Penjahit Konveksi Sarung
5. Konveksi Batik
6. Menjahit Kain Perca
7. Konveksi Seragam
8. Jasa Konveksi
9. Konveksi Daster
10. Konveksi Pakaian Jadi
11. Konveksi Kaos
12. Penjahit Borongan
13. Membuat Kaos Olahraga
14. Jahit Singlet Maklon
15. Jahit Daster Maklon
16. Jahit Bendera
17. Menjahit Secara Konveksi
18. Usaha Konveksi Mukena

19. Konveksi Baju Dan Tas Batik
20. Jahit Blues Konveksi
21. Jahit Celana Konveksi
22. Maklon Potong Kain Celana
23. Menjahit Blues Sesuai Pesanan Konveksi
24. Produksi Busana Muslim
25. Produksi Celana Dalam
26. Memproduksi Jilbab
27. Produksi Jilbab
28. Menjahit Bikin Dasi
29. Membuat Pakaian Anak
30. Produksi Baju Anak Partai
31. Membuat Pakaian Batik Anak
32. Tukang Potong Kain Perca
33. Obras Baju
34. Konveksi Celana Tani
35. Produksi Kolor
36. Finishing Hasil Jahitan
37. Mengobras Gurita

Teridentifikasi terdapat sebanyak 2440 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 14120 Penjahitan Dan Pembuatan Pakaian Sesuai Pesanan. Jenis usaha yang termasuk kelompok 14120 Penjahitan Dan Pembuatan Pakaian Sesuai Pesanan antara lain:

1. Menjahit pakaian sesuai pesanan
2. Menjahit pakaian pria sesuai pesanan
3. Menjahit pakaian Wanita sesuai pesanan
4. Menjahit jas sesuai pesanan
5. Menjahit kebaya sesuai pesanan
6. Menjahit Mukena sesuai pesanan
7. Menjahit souvenir sesuai pesanan
8. Menjahit kaos sesuai pesanan
9. Menjahit popok bayi sesuai pesanan

Teridentifikasi terdapat sebanyak 187 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok 14131 Industri Perlengkapan Pakaian Dari Tekstil. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLB 14131 Industri Perlengkapan Pakaian Dari Tekstil antara lain:

1. Menjahit Sarung Tangan
2. Membuat Blangkon
3. Konveksi Pembuatan Bh
4. Konveksi Dasi Sekolah
5. Menyetrika Dan Mengikat Dasi Maklun
6. Menjahit Toga Sesuai Pesanan
7. Menjahit Gurita
8. Maklon Motong Kain Konveksi
9. Menjahit Mukena
10. Menjahit Jilbab
11. Konveksi Pakaian Anak- Anak Dari Kain Perca
12. Konveksi Celana Dalam Pria Dan Wanita
13. Membuat Kuluk Pengantin
14. Menjahit Kain Dan Tas
15. Menjahit Tas Dari Kain
16. Industri Tas Rajut
17. Menjual Asesoris
18. Membuat Topi
19. Industri Ikat Pinggang
20. Konveksi Tas Batik
21. Membuat Masker
22. Penjahitan Dan Pembuatan Hasduk Pramuka Dan Bendera Merah Putih
23. Membuat Korset
24. Bikin Pasmia
25. Jahit Dompot Batik
26. Jasa Bordir Kain

Teridentifikasi terdapat sebanyak 1 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok 14301 Industri Pakaian Jadi Rajutan. Jenis usaha

yang termasuk kelompok KLBI 14301 Industri Pakaian Jadi Rajutan yaitu Konveksi Baju Kaos.

Teridentifikasi terdapat sebanyak 36 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok 14302 Industri Pakaian Jadi Sulaman/Bordir. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 14302 Industri Pakaian Jadi Sulaman/Bordir yaitu:

1. Membuat Sulaman Payet
2. Bordir Baju
3. Bordir Kebaya
4. Bordir Topi
5. Membuat Perlengkapan Tari
6. Membuat Pakaian Jawa

Teridentifikasi terdapat sebanyak 8 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 14303 Industri Rajutan Kaos Kaki Dan Sejenisnya. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 14303 Industri Rajutan Kaos Kaki Dan Sejenisnya yaitu:

1. Produksi Rajutan
2. Penjahit Kaos Kaki
3. Produksi Sarung Tangan

Teridentifikasi terdapat sebanyak 52 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 15121 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit; Komposisi Untuk Keperluan Pribadi. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 15121 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit; Komposisi Untuk Keperluan Pribadi yaitu:

1. Produksi Tas
2. Pengrajin Dompet
3. Penjahit Tas
4. Membuat Tas Batik
5. Memproduksi Tas Laptop Dan Sling Bag
6. Produksi Sabuk
7. Membuat Tas Anyam Dari Tali Plastik
8. Membuat Souvenir
9. Membuat Dan Reparasi Sepatu Dan Tas

10. Produksi Pembuatan Jaket Kulit

11. Pembuat Tas Dari Bahan Jeans

Teridentifikasi terdapat sebanyak 67 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KLBI 15201 Industri Alas Kaki Untuk Keperluan Sehari. Jenis usaha yang termasuk kelompok KLBI 15201 Industri Alas Kaki Untuk Keperluan Sehari yaitu:

1. Produksi Sepatu Pesanan
2. Pembuatan Sepatu
3. Produksi Sandal
4. Pembuatan Sandal Sesuai Pesanan
5. Pembuatan Selo
6. Membuat Sandal Jepit
7. Produksi Sandal Kayu
8. Produksi Sandal Hotel

Nilai tambah bruto sub sektor fashion mencapai sebesar Rp 167.355.819.789 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,332243% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6.
Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Fashion Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
6.	Fashion	C. Industri Pengolahan	13 industri tekstil	131 industri pemintalan, pertenunan dan penyempurna an tekstil	1313 industri penyempurnaan tekstil	13134 industri batik	0,065289	32.887.222.222,74
						13133 industri pencetakan kain	0,051993	26.189.519.868,67
						13132 industri penyempurnaan kain	0,003373	1.699.264.897,36
						13131 industri penyempurnaan benang	0,000027	13.620.173,88
						13122 industri kain tenun ikat	0,000088	44.185.478,94
						13121 industri pertenunan (bukan pertenunan karung goni dan karung lainnya)	0,002698	1.358.885.816,12
						13113 industri pemintalan benang jahit	0,000018	8.837.095,79
						13112 industri pemintalan benang	0,000030	15.321.314,82
						13111 industri persiapan serat tekstil	0,001385	697.467.785,05

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
			14 Industri Pakaian Jadi	141 Industri Pakaian Jadi Dan Perlengkapannya, Bukan Pakaian Jadi Dari Kulit Berbulu	1411 Industri Pakaian Jadi (Bukan Penjahitan Dan Pembuatan Pakaian)	14111 Industri Pakaian Jadi (Konveksi) Dari Tekstil	0,163039	82.125.143.451,10
						14112 Industri Pakaian Jadi (Konveksi) Dari Kulit	-	-
					1412 Penjahitan Dan Pembuatan Pakaian Sesuai Pesanan	14120 Penjahitan Dan Pembuatan Pakaian Sesuai Pesanan	0,026878	13.539.108.404,87
					1413 Industri Perlengkapan Pakaian Yang Utamanya Terbuat Dari Tekstil	14131 Industri Perlengkapan Pakaian Dari Tekstil	0,013116	6.606.692.565,75
						14132 Industri Perlengkapan Pakaian Dari Kulit	-	-
				142. Industri Pakaian Jadi Dan Barang Dari Kulit Berbulu	1420 Industri Pakaian Jadi Dan Barang Dari Kulit Berbulu	14200 Industri Pakaian Jadi Dan Barang Dari Kulit Berbulu	-	-
				143 Industri Pakaian Jadi Rajutan Dan Sulaman/Bordir	1430 Industri Pakaian Jadi Rajutan Dan Sulaman/Bordir	14301 Industri Pakaian Jadi Rajutan	0,000009	4.418.547,89
						14302 Industri Pakaian Jadi Sulaman/Bordir	0,001383	696.482.448,87
						14303 Industri Rajutan Kaos Kaki Dan Sejenisnya	0,000297	149.369.011,55
			15. Industri Kulit, Barang Dari Kulit Dan Alas Kaki	151 Industri Kulit Dan Barang Dari Kulit, Termasuk Kulit Buatan	1512 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit Komposisi, Koper, Tas Tangan Dan Sejenisnya, Pelana Dan Alat Pengekang (Harness)	15121 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit Komposisi Untuk Keperluan Pribadi	0,000972	489.581.734,47
				152. Industri Alas Kaki	1520 Industri Alas Kaki	15201 Industri Alas Kaki Untuk Keperluan Sehari-Hari	0,001649	830.698.970,95
						Total Sub Sektor Fashion	0,332243	167.355.819.789

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.7. Film, Animasi, dan Video

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman, Film memiliki definisi sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan

kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Perfilman didefinisikan sebagai berbagai hal yang berhubungan dengan film. Di Indonesia perfilman 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. Ini tak lepas dari potensi penonton yang sangat besar dan bisa mengapresiasi film produksi lokal secara positif. Namun demikian perkembangan perfilman di Kota Surakarta belum terlihat, karena belum ada usaha perfilman.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Animasi di Indonesia telah berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Kebutuhan animasi untuk kepentingan kebutuhan iklan sudah cukup terpenuhi. Demikian juga kebutuhan animasi untuk kebutuhan trik dalam film live. Bahkan untuk kebutuhan film live mancanegara pun trik melalui animasinya dilakukan oleh animator Indonesia. Film animasi asing, termasuk yang sedang beredar di Indonesia, juga dibuat oleh animator Indonesia. Beberapa animator Indonesia bekerja untuk membuat film animasi negara lain. Namun usaha animasi yang terkemas dalam bentuk industri, masih sangat sedikit. Di Kota Surakarta usaha dibidang animasi belum terlihat perkembangannya.

Dalam PDRB, sub sektor film, animasi dan video masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 59112 Aktivitas Produksi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta; dan 59132 Aktivitas Distribusi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta.

Di Surakarta pada umumnya produksi video bergabung dengan usaha fotografi, sehingga jumlah usaha yang berdiri sendiri khusus memproduksi video jumlahnya tidak banyak. Teridentifikasi terdapat sebanyak 6 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI 59112 Aktivitas Produksi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta. Jenis usaha yang termasuk kelompok KBLI 59112 Aktivitas Produksi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta yaitu: Video Shoting/Pengambilan Gambar Bergerak.

Sementara itu pada kelompok KLBI 59132 Aktivitas Distribusi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta, teridentifikasi terdapat sebanyak 1 pelaku usaha/perusahaan yaitu usaha Pemasangan TV Kabel.

Nilai tambah bruto sub sektor film, animasi dan video mencapai sebesar Rp 120.184.502,71 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000239 % dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7.
Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Film, Animasi dan Video Terhadap PDRB

PDRB Sub Sektor Ekraf								
N o	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020				Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)	
7.	Film, Animasi, dan Video	J. Informasi dan Komunikasi	59 Aktivitas Produksi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi, Perekaman Suara Dan Penerbitan Musik	591 Aktivitas Produksi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi	5911 Aktivitas Produksi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi	59112 Aktivitas Produksi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta	0,000133	67.161.927,99
					5912 Aktivitas Pascaproduksi Film, Video Dan Program Televisi	59122 Aktivitas Pascaproduksi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta	-	-
					5913 Aktivitas Distribusi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi	59132 Aktivitas Distribusi Film, Video Dan Program Televisi Oleh Swasta	0,000105	53.022.574,73
						Total Sub Sektor Film, Animasi dan Video	0,000239	120.184.502,71

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.8. Fotografi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) fotografi diartikan sebagai seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan. Sementara itu menurut Wikipedia, fotografi berasal dari Bahasa Inggris yaitu '*photography*' yang berasal dari Bahasa Yunani yaitu '*photos*' artinya cahaya dan '*Grafo*' yang artinya menulis atau melukis. Fotografi dapat didefinisikan sebagai aktivitas mengambil gambar melalui kamera untuk menghasilkan karya seni dan bisa dinikmati baik diri

sendiri atau publik. Perkembangan sub sektor fotografi yang cukup pesat tak lepas dari banyaknya generasi muda yang sangat antusias belajar fotografi. Tak sedikit pula dari mereka yang kemudian memutuskan terjun di bidang ini sebagai profesional. Masyarakat pun memberikan apresiasi yang positif terhadap dunia fotografi.

Dalam PDRB, sub sektor fotografi masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 74201 Aktivitas Fotografi. Teridentifikasi terdapat sebanyak 127 pelaku usaha/perusahaan yang bergerak pada kelompok KBLI Aktivitas Fotografi. Jenis usaha yang termasuk kelompok KBLI Aktivitas Fotografi yaitu:

1. Studio Foto
2. Cetak Foto
3. Jasa Photo Dan Video Shooting
4. Jasa Foto Pengantin
5. Jasa Foto Panggilan
6. Fotografer
7. Foto Pernikahan
8. Jasa Membuat Album Foto
9. Mencetak Foto Dan Foto Kopi
10. Juru Foto Keliling

Nilai tambah bruto sub sektor sektor fotografi mencapai sebesar Rp 120.184.502,71 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000239 % dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8.
Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Fotografi Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
8.	Fotografi	M. Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis	74 Aktivitas Profesional, Ilmiah Dan Teknis Lainnya	742 Aktivitas Fotografi	7420 Aktivitas Fotografi	74201 Aktivitas Fotografi	0,020059	10.104.026.643,28

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022.

4.1.9. Kriya

Kriya atau hastakarya atau kerajinan tangan adalah kegiatan seni yang menitikberatkan pada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis. Dilihat dari materialnya, kriya meliputi segala kerajinan yang berbahan kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Ketersediaan bahan baku material yang berlimpah dan kreativitas para pelaku industri menjadi faktor utama majunya sub sektor ini. Kota Surakarta memiliki banyak pelaku seni kriya yang kreatif dan piawai dalam berbisnis dengan jenis yang beragam.

Dalam PDRB, sub sektor kriya masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI): 15129 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit Komposisi Untuk Keperluan Lainnya; 16291 Industri Barang Anyaman Dari Rotan Dan Bambu; 16292 Industri Barang Anyaman Dari Tanaman Bukan Rotan Dan Bambu; 16293 Industri Kerajinan Ukiran Dari Kayu Bukan Mebeller; 16294 Industri Alat Dapur Dari Kayu, Rotan Dan Bambu; 16299 Industri Barang Dari Kayu, Rotan, Gabus Lainnya Ytdl; 16230 Industri Wadah Dari Kayu; 32903 Industri Kerajinan Ytdl; 47781 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Kayu, Bambu, Rotan, Pandan, Rumput Dan Sejenisnya; 47782 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Kulit, Tulang, Tanduk, Gading, Bulu Dan Binatang/Hewan Yang Diawetkan; 47783 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Logam; 47784 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Keramik; 47785 Perdagangan Eceran Lukisan; 47789 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dan Lukisan Lainnya.

Usaha pada KBLI 15129 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit Komposisi Untuk Keperluan Lainnya tercatat sebanyak 6 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

- a. Pembuatan wayang kulit
- b. Sablon jok mobil secara manual
- c. Membuat irah-irahan wayang orang
- d. Menjahit dan menjual tas

Usaha pada kelompok KLBI 16291 Industri Barang Anyaman Dari Rotan Dan Bambu tercatat sebanyak 438 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Membuat sangkar burung
2. Membuat kandang ayam
3. Membuat figura
4. Kerajinan tangan dari bambu
5. Membuat kere/tirai bambu
6. Membuat cikrak
7. Pengrajin kajang
8. Finishing (cat) sangkar
9. Membuat sapu
10. Jualan tenongan
11. Pengrajin kayu
12. Membubut kayu
13. Membuat dan menjual kandang jangkrik
14. Membuat kerajinan kayu dompet batik

Usaha pada kelompok KLBI 16292 Industri Barang Anyaman Dari Tanaman Bukan Rotan Dan Bambu tercatat sebanyak 38 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Produksi souvenir
2. Pembuatan keset
3. Membuat dan menjual gelang kokka

Usaha pada kelompok KLBI 16293 Industri Kerajinan Ukiran Dari Kayu Bukan Mebeller tercatat sebanyak 38 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Jasa Ukir Kayu
2. Membuat kerajinan Grafier Dari Kayu
3. Furniture
4. Pembuatan Gift Box
5. Membuat Stick Drumband
6. Industri Assesoris Sangkar
7. Tukang Rongko Keris

8. Produksi Kayu Menjadi Salib
9. Membuat Centelan Sangkar
10. Membuat Pigura Foto Dan Lukisan
11. Pengrajin Topeng Reok
12. Membuat Mainan Dari Kayu
13. Membuat Hiasan

Usaha pada kelompok KLBI 16294 Industri Alat Dapur Dari Kayu, Rotan Dan Bambu tercatat sebanyak 6 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Memproduksi Alat Rumah Tangga
2. Membuat Sunduk Sate

Usaha pada kelompok KLBI 16299 Industri Barang Dari Kayu, Rotan, Gabus Lainnya Ytdl tercatat sebanyak 99 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Membuat barang dari kayu
2. Membuat huruf dari sterofom
3. Membuat sapu dan kemoceng
4. Pembuatan kok
5. Membuat jok kursi
6. Membuat meja kursi
7. Membuat tongkat kayu untuk disetorkan ke toko
8. Membuat souvenir
9. Pengerajin kandang ayam
10. Membuat dan menjual meja belajar
11. Membuat kroso
12. Membuat popor senapan dari kayu
13. Membuat letter kayu
14. Membuat plangkan
15. Pembuatan cinderamata
16. Membuat vandel
17. Membuat kotak telur
18. Melukis dan menjual talenan
19. Membuat peti mati

20. Produksi pelampung pancing dari kayu
21. Pembuatan alat dekor gereja
22. Membuat pintu dempel kayu
23. Pembuat aksesoris sangkar burung
24. Membuat dan menjual glodok
25. Mengecat sangkar burung
26. Industri mebel kayu
27. Membuat sapu lidi
28. Produksi wadah kotak bandeng
29. Memproduksi alat rumah tangga

Usaha pada kelompok KLBI 16230 Industri Wadah Dari Kayu tercatat sebanyak 23 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Pembuatan Rangka Keris
2. Membuat Kerajinan Dari Kayu Bekas
3. Membuat Peti Jenazah
4. Produksi Kotak Telur
5. Membuat Wadah Efek Gitar
6. Pembuatan Kapstok

Usaha pada kelompok KLBI 32903 Industri Kerajinan Ytdl tercatat sebanyak 93 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Produksi Tas Souvenir
2. Dekorasi Dan Membuat Souvenir
3. Kerajinan Lampu Hias Pvc Dan Batu Ukir
4. Pembuat Keris
5. Membuat Kerajinan Dari Akar Bambu
6. Membuat Alat Peraga Edukasi
7. Membuat Sanggul
8. Kerajinan Perca
9. Membuat Blangkon
10. Pembuatan Peti Rumahan
11. Membuat Pipa Rokok Dari Tulang
12. Membuat Dan Jual Sarung Keris
13. Pembuatan Warangka Keris

14. Pengrajin / Jasa Pembuatan Wayang Kulit
15. Membuat Blangkon
16. Jual Cenderamata Wisuda
17. Membuat Bunga Dari Kertas
18. Buat Kerajinan Dan Sovenir Dari Batik
19. Membuat Kerajinan Vandel Dari Kayu
20. Produksi Kerajinan Plastik
21. Membuat Popor Senapan Angin
22. Melukis Kaos Tas
23. Kerajinan Dari Koran Dan Rafia
24. Membuat Tisu Lipat
25. Membuat Tas Dari Kaos
26. Membuat Notebook Hand Made
27. Membuat Kemoceng
28. Merangkai Bunga
29. Merangkai Bunga Kertas
30. Membuat Souvenir Dari Tumbuhan
31. Membuat Kerajinan Keranjang
32. Membuat Ukiran Dari Kayu
33. Membuat Karangan Bunga
34. Industri Pembuatan Perangkap Tikus
35. Membuat Dan Menjual Hiasan Dinding
36. Membuat Hiasan Aquarium Dari Kulit Kerang
37. Membuat Bros
38. Pembuat Tabung Pemadam
39. Pengrajin Pancing
40. Pembuatan Dop Kok

Usaha pada kelompok KLBI 47781 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Kayu, Bambu, Rotan, Pandan, Rumput Dan Sejenisnya tercatat sebanyak 87 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Menjual Furniture
2. Menjual Cindera Mata Khas Jawa

3. Dagang Produk Bambu
4. Kerajinan Tangan Dari Kayu
5. Berjualan Peti Mati
6. Jual Souvenir Pernikahan
7. Jual Alas Duduk
8. Jual Pigura
9. Menjual Sangkar Burung
10. Jual Acecoris Dompot Bando
11. Membuat Dan Menjual Karangan Bunga
12. Menjual Kerajinan Tangan
13. Jual Grabatan
14. Jual Aksesoris Sangkar Burung
15. Jual Kandang Jangkrik
16. Jual Antaman

Usaha pada kelompok KLBI 47782 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Kulit, Tulang, Tanduk, Gading, Bulu Dan Binatang/Hewan Yang Diawetkan tercatat sebanyak 12 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Jual Produk Dari Kulit
2. Menjual Bahan Shuttle Kok
3. Jual Wayang Kulit
4. Menjual Burung Untuk Lomba
5. Jual Accesories Binatang

Usaha pada kelompok KLBI 47783 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Logam tercatat sebanyak 23 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Counter trophy piala
2. Jual beli kerajinan dari logam
3. Jual beli besi
4. Jual beli keris dan warangka keris
5. Jual beli souvenir
6. Jual eceran dan grosir perlengkapan kejawan
7. Jual aksesoris keris

8. Jual rupa-rupa timbangan

Usaha pada kelompok KLBI 47784 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Keramik tercatat sebanyak 9 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Perabotan keramik
2. Menjual gerabah
3. Menjual patung dan perlengkapan rohani
4. Toko keramik hiasan rumah dan guci
5. Menjual kuing

Usaha pada kelompok KLBI 47785 Perdagangan Eceran Lukisan tercatat sebanyak 7 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Jual lukisan
2. Melukis sesuai pesanan
3. Membuat lukisan dan menjualnya

Usaha pada kelompok KLBI 47789 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dan Lukisan Lainnya tercatat sebanyak 59 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Penjualan souvenir
2. Menjual gerabah
3. Jual beli barang antik
4. Jual batu akik
5. Jual souvenir dan batik online
6. Jualan bingkai lukisan
7. Menjual kotak kemasan dari rotan
8. Membuat dan menjual keranjang
9. Penjual layang-layang

Nilai tambah bruto sub sektor Kriya mencapai sebesar Rp 151.747.281.702 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,301256% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9.
Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Kriya Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
9.	Kriya	C. Industri Pengolahan	15. Industri Kulit, Barang Dari Kulit Dan Alas Kaki	151 Industri Kulit Dan Barang Dari Kulit, Termasuk Kulit Buatan	1512 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit Komposisi, Koper, Tas Tangan Dan Sejenisnya, Pelana Dan Alat Pengekang (Harness)	15129 Industri Barang Dari Kulit Dan Kulit Komposisi Untuk Keperluan Lainnya	0,000085	42.859.914,57
			16 Industri Kayu, Barang Dari Kayu Dan Gabus (Tidak Termasuk Furnitur) Dan Barang Anyaman Dari Bambu, Rotan Dan Sejenisnya	162 Industri Barang Dari Kayu; Industri Barang Dari Gabus Dan Barang Anyaman Dari Jerami, Rotan, Bambu Dan Sejenis Lainnya	1629 Industri Barang Lainnya Dari Kayu; Industri Barang Dari Gabus Dan Barang Anyaman Dari Jerami, Rotan, Bambu Dan Sejenisnya	16291 Industri Barang Anyaman Dari Rotan Dan Bambu	0,282869	142.485.562.394,05
						16292 Industri Barang Anyaman Dari Tanaman Bukan Rotan Dan Bambu	0,000104	52.602.812,68
						16293 Industri Kerajinan Ukiran Dari Kayu Bukan Mebeller	0,001714	863.181.557,58
						16294 Industri Alat Dapur Dari Kayu, Rotan Dan Bambu	0,000050	24.964.795,60
						16299 INDUSTRI BARANG DARI KAYU, ROTAN, GABUS LAINNYA YTDL	0,006504	3.276.137.490,90
					1623 INDUSTRI WADAH DARI KAYU	16230 INDUSTRI WADAH DARI KAYU	0,000679	342.026.905,04
			32 Industri Pengolahan Lainnya	329 Industri Pengolahan Lainnya Ytdl	3290 Industri Pengolahan Lainnya Ytdl	32903 Industri Kerajinan Ytdl	0,002156	1.086.138.722,72
		G. Perdagangan Besar dan Eceran, Reparasi dan Perawatan Mobil dan Sepeda Motor	47 Perdagangan Eceran, Bukan Mobil Dan Motor	477 Perdagangan Eceran Khusus Barang Lainnya Di Toko	4778 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dan Lukisan Di Toko	47781 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Kayu, Bambu, Rotan, Pandan, Rumpun Dan Sejenisnya	0,002447	1.232.834.660,08
						47782 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Kulit, Tulang, Tanduk, Gading, Bulu	0,000187	93.967.785,21

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020				Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
					Dan Binatang/Hewan Yang Diawetkan		
					47783 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Logam	0,001391	700.855.338,44
					47784 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dari Keramik	0,001240	624.679.572,75
					47785 Perdagangan Eceran Lukisan	0,000171	86.161.683,93
					47789 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dan Lukisan Lainnya	0,001658	835.308.068,73
					Total Sub Sektor Kriya	0,301256	151.747.281.702

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.10. Kuliner

Pengertian kuliner secara umum adalah kegiatan yang berhubungan dengan memasak atau aktivitas memasak. Kuliner juga dapat dimaknai sebagai hasil olahan yang berupa masakan berupa lauk-pauk, panganan maupun minuman. Kuliner tidak terlepas dari kegiatan masak-memasak yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari.

Dalam PDRB, sub sektor kuliner masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI):

56101. Restoran

56102. Rumah/Warung Makan

56103. Kedai Makanan

56104. Penyediaan Makanan Keliling/Tidak Tetap

56109. Restoran Dan Penyediaan Makanan Keliling Lainnya

56303. Rumah Minum/Café

56304. Kedai Minuman

56305. Rumah/Kedai Obat Tradisional

56306. Penyediaan Minuman Keliling/Tidak Tetap

10710 Industri Produk Roti Dan Kue

10721 Industri Gula Pasir

10722 Industri Gula Merah

10723 Industri Sirop
10729 Industri Pengolahan Gula Lainnya Bukan Sirop
10731 Industri Kakao
10732 Industri Makanan Dari Cokelat Dan Kembang Gula Dari Coklat
10733 Industri Manisan Buah-Buahan Dan Sayuran Kering
10734 Industri Kembang Gula
10739 Industri Kembang Gula Lainnya
10740 Industri Makaroni, Mie Dan Produk Sejenisnya
10750 Industri Makanan Dan Masakan Olahan
10761 Industri Pengolahan Kopi
10762 Industri Pengolahan Herbal (Herb Infusion)
10763 Industri Pengolahan Teh
10771 Industri Kecap
10772 Industri Bumbu Masak Dan Penyedap Masakan
10773 Industri Produk Masak Dari Kelapa
10774 Industri Pengolahan Garam
10779 Industri Produk Masak Lainnya
10791 Industri Makanan Bayi
10792 Industri Kue Basah
10793 Industri Makanan Dari Kedele Dan Kacang-Kacangan Lainnya
Bukan Kecap, Tempe Dan Tahu
10794 Industri Kerupuk, Keripik, Peyek Dan Sejenisnya
10795 Industri Krimer Nabati
10796 Industri Dodol
10799 Industri Produk Makanan Lainnya

Usaha pada kelompok KLBI 56101 Restoran tercatat sebanyak 281 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha mencakup penyediaan makanan dan minuman, masakan jawa, makanan khas Solo, masakan Indonesia, makanan oriental atau masakan atau hidangan yang berasal dari negara-negara di bagian timur atau Asia seperti masakan dari Jepang, China, Korea; Makanan Kontinental atau makanan yang berasal dari negara Eropa, Amerika dan Australia, termasuk makanan cepat saji.

Usaha pada kelompok KLBI 56102 Rumah/Warung Makan tercatat sebanyak 7304 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 56103 Kedai Makanan tercatat sebanyak 3789 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 56104. Penyediaan Makanan Keliling/Tidak Tetap tercatat sebanyak 2785 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 56109. Restoran Dan Penyediaan Makanan Keliling Lainnya tercatat sebanyak 84 pelaku usaha/perusahaan.

Usaha pada kelompok KLBI 56303 Rumah Minum/Café tercatat sebanyak 185 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 56304 Kedai Minuman sebanyak 1494 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 56305 Rumah/Kedai Obat Tradisional sebanyak 44 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 56306 Penyediaan Minuman Keliling/Tidak Tetap tercatat sebanyak 391 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10710 Industri Produk Roti Dan Kue tercatat sebanyak 489 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10721 Industri Gula Pasir tercatat sebanyak 1 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10723 Industri Sirup tercatat sebanyak 3 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10732 Industri Makanan Dari Cokelat Dan Kembang Gula Dari Coklat tercatat sebanyak 6 pelaku usaha/perusahaan.

Usaha pada kelompok KLBI 10733 Industri Manisan Buah-Buahan Dan Sayuran Kering tercatat sebanyak 3 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10739 Industri Kembang Gula Lainnya tercatat sebanyak 4 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10740 Industri Makaroni, Mie Dan Produk Sejenisnya tercatat sebanyak 39 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10750 Industri Makanan Dan Masakan Olahan tercatat sebanyak 458 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10761 Industri Pengolahan Kopi tercatat sebanyak 2 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10762 Industri Pengolahan Herbal (Herb Infusion) tercatat sebanyak 8 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10771 Industri Kecap tercatat sebanyak 9 pelaku usaha/perusahaan.

Usaha pada kelompok KLBI 10772 Industri Bumbu Masak Dan Penyedap Masakan tercatat sebanyak 18 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10773 Industri Produk Masak Dari Kelapa tercatat sebanyak 35 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10779 Industri Produk Masak Lainnya tercatat sebanyak 14 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10792 Industri Kue Basah tercatat sebanyak 653 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10793 Industri Makanan Dari Kedele Dan Kacang-Kacangan Lainnya Bukan Kecap, Tempe Dan Tahu tercatat sebanyak 66 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10794 Industri Kerupuk, Keripik, Peyek Dan Sejenisnya tercatat sebanyak 420 pelaku usaha/perusahaan. Usaha pada kelompok KLBI 10799 Industri Produk Makanan Lainnya tercatat sebanyak 347 pelaku usaha/perusahaan.

Nilai tambah bruto sub sektor kuliner mencapai sebesar Rp 349.347.769.135,44 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,693542% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10.

Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Kuliner Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
10.	Kuliner	I. Penyediaan makanan dan minuman	56. Penyediaan Makanan Dan Minuman	561. Restoran Dan Penyediaan Makanan Keliling	5610. Restoran Dan Penyediaan Makanan Keliling	56101. Restoran	0,079773	40.183.044.071,85
						56102. Rumah/Warung Makan	0,283535	142.821.062.096,05
						56103. Kedai Makanan	0,114827	57.840.280.990,62
						56104. Penyediaan Makanan Keliling/Tidak Tetap	0,057457	28.942.211.137,62
						56109. Restoran Dan Penyediaan Makanan Keliling Lainnya	0,001712	862.274.098,31
				563. Penyediaan Minuman	5630. Penyediaan Minuman	56303. Rumah Minum/Café	0,008340	4.200.877.273,15
						56304. Kedai Minuman	0,027809	14.007.726.191,57

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
						56305. Rumah/Kedai Obat Tradisional	0,001935	974.886.314,57
						56306. Penyediaan Minuman Keliling/Tidak Tetap	0,006463	3.255.468.260,28
			10 Industri Makanan	107 Industri Makanan Lainnya	1071 Industri Produk Roti Dan Kue	10710 Industri Produk Roti Dan Kue	0,033070	16.657.960.886,29
					1072 Industri Gula	10721 Industri Gula Pasir	0,000018	8.837.095,79
						10722 Industri Gula Merah	-	-
						10723 Industri Sirop	0,000176	88.768.627,19
						10729 Industri Pengolahan Gula Lainnya Bukan Sirop	-	-
					1073 Industri Kakao, Cokelat Dan Kembang Gula	10731 Industri Kakao	-	-
						10732 Industri Makanan Dari Cokelat Dan Kembang Gula Dari Coklat	0,005242	2.640.461.625,30
						10733 Industri Manisan Buah-Buahan Dan Sayuran Kering	0,000005	2.669.539,35
						10734 Industri Kembang Gula	-	-
						10739 Industri Kembang Gula Lainnya	0,000574	288.973.032,26
					1074 Industri Makaroni, Mie Dan Produk Sejenisnya	10740 Industri Makaroni, Mie Dan Produk Sejenisnya	0,005257	2.648.057.845,55
					1075 Industri Makanan Dan Masakan Olahan	10750 Industri Makanan Dan Masakan Olahan	0,008616	4.339.863.129,43
					1076 Industri Pengolahan Kopi, Teh Dan Herbal (Herb Infusion)	10761 Industri Pengolahan Kopi	0,001610	810.746.097,41
						10762 Industri Pengolahan Herbal (Herb Infusion)	0,010002	5.038.087.222,60
						10763 Industri Pengolahan Teh	-	-
					1077 Industri Bumbu-Bumbuan Dan Produk Masak Lainnya	10771 Industri Kecap	0,000290	145.944.636,94
						10772 Industri Bumbu Masak Dan Penyedap Masakan	0,000544	274.192.989,56

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020				Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
					10773 Industri Produk Masak Dari Kelapa	0,001247	628.059.761,89
					10774 Industri Pengolahan Garam	-	-
					10779 Industri Produk Masak Lainnya	0,000421	212.006.346,50
				1079 Industri Produk Makanan Lainnya	10791 Industri Makanan Bayi	-	-
					10792 Industri Kue Basah	0,025557	12.873.298.631,77
					10793 Industri Makanan Dari Kedele Dan Kacang- Kacangan Lainnya Bukan Kecap, Tempe Dan Tahu	0,000799	402.411.885,19
					10794 Industri Kerupuk, Keripik, Peyek Dan Sejenisnya	0,011242	5.662.676.951,54
					10795 Industri Krimer Nabati	-	-
					10796 Industri Dodol	-	-
					10799 Industri Produk Makanan Lainnya	0,007022	3.536.922.396,88
					Total Sub Sektor Kuliner	0,693542	349.347.769.135,44

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.11. Musik

Pengertian musik adalah seni yang terbentuk dari kumpulan suara dan irama yang selaras atau harmonis. Dalam pengertian musik dapat dipahami, terdapat suara-suara dengan nada yang sudah disusun sesuai komposisi tertentu, sehingga terdengar merdu dan indah di telinga.

Dalam PDRB, sub sektor musik masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI): 59201 Aktivitas Perekaman Suara dan 32201 Industri Alat Musik Tradisional. Jumlah usaha pada kelompok KBLI 59201 Aktivitas Perekaman Suara sebanyak 5 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis antara lain menyewakan sound sistem dan fukuda, dan jasa perekaman music.

Jumlah usaha pada kelompok KLBI 32201 Industri Alat Musik Tradisional sebanyak 16 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Membuat kendang
2. Pembuatan alat gamelan
3. Membuat alat musik ketipung
4. Membuat alat musik jimbe
5. Membuat alat rebana
6. Produksi alat musik tradisional

Jumlah usaha pada kelompok KLBI 32202 Industri Alat Musik Bukan Tradisional sebanyak 24 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Membuat Gitar
2. Membuat Dan Menjual Alat Musik Perkusi
3. Finishing Gitar Kayu
4. Finishing Pengecatan Alat Musik Jimbe
5. Produksi Alat Drumband
6. Membuat Reparasi alat Drum Band

Jumlah usaha pada kelompok KLBI 26490 Industri Peralatan Audio Dan Video Elektronik Lainnya sebanyak 2 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Pembuatan Speaker
2. Servis Aneka Barang Elektronik

Jumlah usaha pada kelompok KLBI 47597 Perdagangan Eceran Alat Music sebanyak 20 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Menjual Gitar Dan Alat Musik Lainnya
2. Jual Beli Gamelan
3. Jual Beli Organ Bekas
4. Jual Komponen Gitar
5. Servise Alat Musik
6. Jual Alat Musik Dan Perlengkapannya

Nilai tambah bruto sub sektor musik mencapai sebesar Rp 18.311.064.867,68 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,036352% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11.
Kontribusi Sub Sektor Musik Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
11.	Musik	R Kesenian, Hiburan Dan Rekreasi	90 Aktivitas Hiburan, Kesenian Dan Kreativitas	900 Aktivitas Hiburan, Kesenian Dan Kreativitas	9002 Aktivitas Pekerja Kreatif Dan Pekerja Seni	90022 Pelaku Kreatif Seni Musik	-	-
			59 Aktivitas Produksi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi, Perekaman Suara Dan Penerbitan Musik	592 Aktivitas Perekaman Suara Dan Penerbitan Musik	5920 Aktivitas Perekaman Suara Dan Penerbitan Musik	59201 Aktivitas Perekaman Suara	0,000138	69.724.685,77
						59202 Aktivitas Penerbitan Musik Dan Buku Musik	-	-
			32 Industri Pengolahan Lainnya	322 Industri Alat Musik	3220 Industri Alat Musik	32201 Industri Alat Musik Tradisional	0,002920	1.471.045.057,58
						32202 Industri Alat Musik Bukan Tradisional	0,000713	359.241.199,42
			26 industri komputer, barang elektronik dan optik	264 industri peralatan audio dan video elektronik	2649 industri peralatan audio dan video elektronik lainnya	26490 industri peralatan audio dan video elektronik lainnya	0,000079	39.766.931,05
			46 perdagangan besar, bukan mobil dan sepeda motor	464 perdagangan besar barang keperluan rumah tangga	4649 perdagangan besar barang keperluan rumah tangga lainnya	46493 perdagangan besar alat musik	0,026726	13.462.078.239,30
			47 perdagangan eceran, bukan mobil dan motor	475 perdagangan eceran khusus perlengkapan rumah tangga lainnya di toko	4759 perdagangan eceran khusus furnitur, peralatan listrik rumah tangga, peralatan penerangan dan peralatan rumah tangga lainnya di toko	47597 perdagangan eceran alat musik	0,005775	2.909.208.754,58
						Total Sub Sektor Musik	0,036352	18.311.064.867,68

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.12. Penerbitan

Pasar industri penerbitan memang tidak sebesar sub sektor yang lain, namun industri ini punya potensi yang tak kalah kuat. Banyak penerbitan besar dan kecil yang masih bermunculan meramaikan industri ini. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang memungkinkan buku diterbitkan dalam bentuk digital. Penerbitan turut berperan aktif dalam membangun kekuatan intelektual bangsa. Munculnya sastrawan, penulis, peneliti, dan para cendekiawan, tak lepas dari peran industri ini. Walaupun saat ini profesi penulis masih dianggap kurang menjanjikan, banyak para penulis muda yang sangat antusias, silih berganti menerbitkan karya-karyanya.

Dalam PDRB, sub sektor penerbitan masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI): 58110 Penerbitan Buku; 58130 Penerbitan Surat Kabar, Jurnal Dan Buletin Atau Majalah; dan 58190 Aktivitas Penerbitan Lainnya.

Jumlah usaha pada kelompok KBLI 58110 Penerbitan Buku sebanyak 8 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Redaksi buku
2. Penerbit buku
3. Penerbit buku LKS
4. Mencetak buku

Jumlah usaha pada kelompok KBLI 58130 Penerbitan Surat Kabar, Jurnal Dan Buletin Atau Majalah sebanyak 10 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Perwakilan surat kabar
2. Media cetak
3. Penerbitan surat kabar
4. Penerbit al quran
5. Website/koran online

Jumlah usaha pada kelompok KBLI 58190 Aktivitas Penerbitan Lainnya sebanyak 10 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain: penerbitan dan jual buku, dan percetakan.

Nilai tambah bruto sub sektor penerbitan mencapai sebesar Rp 9.215.908.273,13 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,018296% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.12.

Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Penerbitan Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
12.	Penerbitan		58 Aktivitas Penerbitan	581 Aktivitas Penerbitan Buku, Majalah Dan Terbitan Lainnya	5811 Penerbitan Buku	58110 Penerbitan Buku	0,001343	676.259.123,37
					5812 Penerbitan Direktori Dan Mailing List	58120 Penerbitan Direktori Dan Mailing List	-	-
					5813 Penerbitan Surat Kabar, Jurnal Dan Majalah Atau Terbitan Berkala Lainnya	58130 Penerbitan Surat Kabar, Jurnal Dan Buletin Atau Majalah	0,016671	8.397.301.947,23
					5819 Aktivitas Penerbitan Lainnya	58190 Aktivitas Penerbitan Lainnya	0,000283	142.347.202,53
						Total Sub Sektor Penerbitan	0,018296	9.215.908.273,13

4.1.13. 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. Oleh karena itu sangat penting apabila sub sektor ini dikuasai oleh SDM lokal.

Dalam PDRB, sub sektor periklanan masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI): 73100 Periklanan. Jumlah usaha pada kelompok KBLI 73100 Periklanan sebanyak 47 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Jasa Reklame
2. Pembuat Spanduk
3. Jasa Membuat Baliho Dan Periklanan
4. Usaha Advertising

5. Jasa Periklanan
6. Membuat Papan Informasi
7. Jasa Advertising
8. Usaha Pembuatan Papan Reklame
9. Pemasangan Reklame Dan Spanduk
10. Design Dan Merakit Digital Electronic
11. Pembuatan Iklan Di Reklame
12. Jasa Iklan Koran

Nilai tambah bruto sub sektor Periklanan mencapai sebesar Rp 4.507.611.090,95 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,008949% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13.

Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Periklanan Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
13.	Periklanan	M. Aktivitas Profesional, Ilmiah, dan Teknis	73 Periklanan Dan Penelitian Pasar	731 Periklanan	7310 Periklanan	73100 Periklanan	0,008949	4.507.611.090,95

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.14. Seni Pertunjukan

Kota Surakarta memiliki seni pertunjukkan dengan potensi yang besar. Banyaknya jumlah seni pertunjukan baik tradisi maupun kontemporer yang selama ini dikreasikan, dikembangkan, dan dipromosikan, telah mendapatkan apresiasi dunia internasional.

Dalam PDRB, sub sektor seni pertunjukan masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 90011 Aktivitas Seni Pertunjukan. Jumlah pelaku usaha pada KBLI 90011 Aktivitas Seni Pertunjukan sebanyak 16 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Jasa Campursari
2. Tempat Hiburan
3. Sanggar Tari
4. Pemain Seni Ketoprak Dan Musik
5. Hiburan Badut

6. Sanggar Tari
7. Usaha Hiburan Musik
8. Menjual Tiket Konser
9. Menyelenggarakan Kesenian Topeng Reog
10. Bernyanyi Keliling
11. Jasa Pertunjukan Wayang Kulit
12. Jasa Orgen Tunggal

Nilai tambah bruto sub sektor Seni Pertunjukan mencapai sebesar Rp237.114.008,48 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000471% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.14.

Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Seni Pertunjukan Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
14.	Seni Pertunjukan	R. Kesenian, hiburan dan rekreasi	90. Aktivitas Hiburan, Kesenian Dan Kreatifitas	900. Aktivitas Hiburan, Kesenian Dan Kreatifitas	9001. Aktivitas Seni Pertunjukan	90011. Aktivitas Seni Pertunjukan	0,000471	237.114.008,48
						90012. Aktivitas Penunjang Seni Pertunjukan	-	-
					9002. Aktivitas Pekerja Kreatif Dan Pekerja Seni	90021. Pelaku Kreatif Seni Pertunjukan	-	-
						Total Sub Sektor Seni Pertunjukan	0,000471	237.114.008,48

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.15. Seni Rupa

Kota Surakarta memiliki potensi seni rupa baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, dan potensi pasar. Dalam PDRB, sub sektor seni rupa masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 47785 Perdagangan Eceran Lukisan. Jumlah pelaku usaha pada KBLI 47785 Perdagangan Eceran Lukisan sebanyak 7 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain: jual lukisan, dan melukis sesuai pesanan.

Nilai tambah bruto sub sektor seni rupa mencapai sebesar Rp 86.161.683,93 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000171% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.15.

Kontribusi Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Seni Rupa Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
15.	Seni Rupa	R. Kesenian, hiburan dan rekreasi	90. Aktivitas Hiburan, Kesenian Dan Kreatifitas	900. Aktivitas Hiburan, Kesenian Dan Kreatifitas	9002 Aktivitas Pekerja Kreatif Dan Pekerja Seni	90023 Aktivitas Pelaku Kreatif Seni Rupa	-	-
			47 Perdagangan Eceran, Bukan Mobil Dan Motor	477 Perdagangan Eceran Khusus Barang Lainnya Di Toko	4778 Perdagangan Eceran Barang Kerajinan Dan Lukisan Di Toko	47785 Perdagangan Eceran Lukisan	0,000171	86.161.683,93
						Total Sub Sektor Seni Rupa	0,000171	86.161.683,93

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.16. Televisi dan Radio

Meskipun tidak semutakhir ponsel dan gawai lainnya, televisi dan radio masih mempunyai peran yang sangat besar dalam penyebaran informasi. Saat ini, kepemilikan televisi dan radio sudah merata, sehingga setiap lapisan masyarakat bisa mengakses teknologi ini. Pertumbuhan jumlah stasiun televisi dan stasiun radio pun masih terus bertambah. Namun, pertumbuhan dan potensi tersebut belum disertai dengan tayangan televisi yang berkualitas. Mayoritas program televisi, karena mengejar rating tinggi, tak lagi memperhatikan kualitas program yang ditayangkan. Industri ini kekurangan rumah produksi dan SDM yang bisa merancang program-program berkualitas.

Dalam PDRB, sub sektor televisi dan radio masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 60102 Penyiaran Radio Oleh Swasta; 60201 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi Oleh Pemerintah; dan 60202 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi Oleh Swasta. Jumlah pelaku usaha pada KBLI 60102 Penyiaran Radio Oleh Swasta tercatat sebanyak 14 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain: Siaran radio, dan Siaran on air dakwah dan of air pengajian. Jumlah pelaku usaha pada KBLI 60201 Aktivitas Penyiaran Dan

Pemrograman Televisi Oleh Pemerintah sebanyak 1 pelaku usaha berupa media penyiaran dan komunikasi. Jumlah pelaku usaha pada KLB 60202 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi Oleh Swasta sebanyak 6 pelaku usaha/perusahaan, meliputi jasa penyelenggara penyiaran; siaran tv kabel; dan pertelevisian (broadcasting).

PDRB Sub sektor Televisi dan Radio mencapai sebesar Rp 8.902.703.447,01 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,017674 % dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.16.
Kontribusi Nilai tambah bruto Sub Sektor Televisi dan Radio Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
16.	Televisi dan Radio	J. Informasi dan Komunikasi	60 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman	601 Penyiaran Radio	6010 Penyiaran Radio	60101 Penyiaran Radio Oleh Pemerintah	-	-
						60102 Penyiaran Radio Oleh Swasta	0,001090	549.203.463,49
				602 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi	6020 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi	60201 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi Oleh Pemerintah	0,000044	22.092.739,47
						60202 Aktivitas Penyiaran Dan Pemrograman Televisi Oleh Swasta	0,016540	8.331.407.244,05
						Total Sub Sektor Televisi dan Radio	0,017674	8.902.703.447,01

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

4.1.17. Aplikasi

Meningkatnya penetrasi pemanfaatan gawai oleh masyarakat tak lepas dari peran aplikasi yang tertanam di dalamnya. Masyarakat sudah fasih menggunakan berbagai jenis aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media sosial, berita, bisnis, musik, penerjemah, permainan dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi tersebut didesain supaya mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tak heran jika potensi sub sektor aplikasi dan sangat besar.

Dalam PDRB, sub sektor televisi dan radio masuk dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 62012 Aktivitas Pengembangan Aplikasi Perdagangan Melalui Internet (E-Commerce); 62019 Aktivitas Pemrograman Komputer Lainnya; dan 58200 Penerbitan Piranti Lunak (*Software*).

Jumlah usaha pada KBLI 62012 Aktivitas Pengembangan Aplikasi Perdagangan Melalui Internet (*E-Commerce*) sejumlah 14 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha meliputi: Pembuatan aplikasi dagang online; membuat iklan diblog dan website; jasa permainan computer. Sementara itu jumlah usaha pada KBLI 62019 Aktivitas Pemrograman Komputer Lainnya sebanyak 11 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha antara lain:

1. Membuat desain ilustrasi
2. Jasa pembuatan aplikasi android
3. Jasa program website
4. Aktivitas pemrograman komputer

Jumlah usaha pada KBLI 58200 Penerbitan Piranti Lunak (*Software*) sebanyak 2 pelaku usaha/perusahaan, dengan jenis usaha meliputi membuat software, dan programmer.

Nilai tambah bruto sub sektor aplikasi mencapai sebesar Rp 323.165.228,71 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000642% dari total PDRB, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.17.

Kontribusi Sub Sektor Aplikasi Terhadap PDRB

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
17.	Aplikasi	J. Informasi dan Komunikasi	62 Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi	620 Aktivitas Pemrograman, Konsultasi Komputer Dan Kegiatan Ybdi	6201 Aktivitas Pemrograman Komputer	62012 Aktivitas Pengembangan Aplikasi Perdagangan Melalui Internet (E-Commerce)	0,000133	67.051.464,29
						62019 Aktivitas Pemrograman Komputer Lainnya	0,000412	207.509.737,59
				631 Aktivitas Pengolahan Data, Hosting Dan Kegiatan Ybdi; Portal Web	6311 Aktivitas Pengolahan Data, Hosting Dan Ybdi	63112 Aktivitas Hosting Dan Ybdi	-	-

No	Jenis Ekonomi Kreatif	Sub Sektor PDRB berdasarkan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2020					Kontribusi (%)	PDRB Sub Sektor Ekraf (Rp)
					6312 Portal Web Dan/Atau Platform Digital	63121 Portal Web Dan/Atau Platform Digital Tanpa Tujuan Komersial	-	-
						63122 Portal Web Dan/Atau Platform Digital Dengan Tujuan Komersial	-	-
			58 Aktivitas Penerbitan	582 Penerbitan Piranti Lunak (Software)	5820 Penerbitan Piranti Lunak (Software)	58200 Penerbitan Piranti Lunak (Software)	0,000096	48.604.026,83
						Total Sub Sektor Aplikasi	0,000642	323.165.228,71
						Total Sektor Ekraf Kota Surakarta	1,53	771.026.383.973

Sumber data : hasil survei, diolah tahun 2022

Secara keseluruhan PDRB ekonomi kreatif sebesar Rp 771.026.383.973,00 dengan kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta sebesar 1,53%. Dibandingkan kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB nasional sebesar 6,98%, pencapaian Kota Surakarta masih lebih rendah.

4.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Besarnya Nilai Tambah Bruto Sub Sektor Ekonomi Kreatif

4.2.1. Permasalahan

Beberapa temuan permasalahan yang mempengaruhi peningkatan nilai tambah bruto terhadap masing-masing sub sektor ekonomi kreatif, adalah sebagai berikut :

1. Pengembang Permainan

- Kurangnya perhatian dan dukungan pemerintah.
- Kurangnya pendidikan yang secara spesifik tentang bagaimana membuat serta memasarkan sebuah game.
- Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap karya anak bangsa

2. Arsitektur

- Desain arsitektur masih kurang bernilai jual dan rendah peminat
- Kualitas dan kompetensi arsitek

3. Desain Interior
 - Kurang terkenalnya usaha desain interior dibandingkan arsitektur
4. Desain Komunikasi dan Visual
 - Kurangnya sarana prasarana dan permodalan untuk pengembangan usaha
 - Kurangnya penghargaan masyarakat terhadap Nilai suatu produk desain grafis, padahal para desainer grafis membutuhkan proses yang cukup panjang dalam bekerja, dari memikirkan filosofi, mengolah desain sehingga mempunyai makna, dan menghasilkan produk jadi.
5. Desain Produk
 - Pemanfaatan desain produk local masih terbatas
6. Fashion
 - Fashion lokal masih menjadi anak tiri, pasar memprioritaskan ruangnya untuk produk-produk impor, sehingga fashion lokal kurang mendapatkan tempat.
7. Film, Animasi, dan Video
 - Minimnya SDM yang benar-benar mempunyai keahlian di bidang film, sehingga pilihan untuk memperoleh tim dari sutradara, penulis skenario, kru, dan pemain film, sangat terbatas.
 - Layar bioskop yang terbatas dan tidak merata penyebarannya,
 - Belum adanya proteksi terhadap hak karya cipta sehingga aksi pembajakan masih marak.
8. Fotografi
 - Kurangnya sarana prasarana, permodalan, manajemen usaha di bidang fotografi.
 - Belum adanya perlindungan HKI terutama untuk hak penggunaan karya fotografi.
 - Kurangnya pemenuhan standar di bidang fotografi
9. Kriya
 - Keterbatasan modal usaha
 - Akses pemasaran produk yang masih terbatas, masih cenderung pada pasar domestik

- Kemampuan manajemen usaha yang masih kurang
- Kemitraan pengembangan usaha yang masih kurang

10. Kuliner

- Pemanfaatan desain produk kuliner yang masih kurang,
- Belum semua usaha kuliner memiliki ijin usaha
- Keterbatasan modal untuk mengembangkan usaha.
- Belum semua pelaku usaha bidang kuliner yang memiliki Sertifikasi halal.

11. Musik

- Perkembangan usaha di bidang musik masih terbatas, karena potensi yang dimiliki belum termanfaatkan dengan baik

12. Penerbitan

- Usaha penerbitan yang masih terbatas, karena jumlah penulis buku yang masih sedikit.

13. Periklanan

- Usaha periklanan yang belum mengikuti perubahan era digital.

14. Seni Pertunjukan

- Pangsa pasar seni pertunjukan yang belum terlampau besar

15. Seni Rupa

- Kurangnya perhatian terhadap seniman seni rupa, dan ajang bagi seniman untuk memamerkan lukisan.

16. Televisi dan Radio

- Kurangnya rumah produksi dan SDM yang bisa merancang program-program televisi dan radio yang berkualitas.

17. Aplikasi

- Keterbatasan sumber daya manusia (SDM) baik secara kuantitas atau kualitas
- Sedikitnya minat investor pada industri aplikasi

4.2.2. Tantangan dan Peluang

1. Pengembang Permainan

- Tantangan persaingan dengan pengembang permainan dari luar negeri.

- Peluang untuk menciptakan:
 - a. Games dengan citra rasa lokal dan gameplay menarik
 - b. Game lokal yang bersifat lebih serius, misalnya: game untuk dunia bisnis ataupun pendidikan
 - c. game-game yang bersifat edukasi untuk anak-anak.
- 2. Arsitektur
 - Tantangan kekurangan arsitek, dan para pengembang besar yang lebih banyak menggunakan jasa arsitek asing daripada arsitek lokal.
 - Peluang: kebutuhan arsitektur semakin tinggi, terbuka peluang para investor asing bermodal besar untuk menjalankan proyeknya menggunakan jasa-jasa para arsitek Indonesia.
- 3. Desain Interior
 - Peluang: peningkatan kebutuhan masyarakat akan desain interior khususnya pada rumah tangga milenial.
 - Tantangan: menyediakan desain interior yang sesuai dengan espektasi pelanggan.
- 4. Desain Komunikasi dan Visual
 - Tantangan: memenuhi permintaan klien untuk desain grafis yang rumit dengan tenggat waktu yang cukup singkat; persaingan antar pelaku usaha desain komunikasi visual yang jumlahnya sangat banyak.
 - Peluang pemanfaatan desain komunikasi visual dalam pengembangan desain produk/industri.
- 5. Desain Produk
 - Tantangan: kemampuan dalam memenuhi kebutuhan desain produk yang sesuai dengan user (pengguna produk).
- 6. Fashion
 - Tantangan untuk penguatan sinergi industri hulu ke hilir, mulai dari pabrik tekstil/garmen, perancang busana, sampai ke pasar produk fashion.
 - Peluang memanfaatkan keunggulan lokal dalam pengembangan produk fashion.

7. Film, Animasi, dan Video

- Tantangan: penurunan minat masyarakat untuk menonton bioskop seiring perkembangan teknologi informasi; apresiasi yang kurang terhadap produk animasi Indonesia.
- Peluang: pengembangan film, animasi dan konten video yang unik, edukatif sesuai dengan Nilai-nilai budaya bangsa.

8. Fotografi

- Tantangan persaingan konten digital, dimana kini semua orang bisa menjadi fotografer, hanya dengan bermodalkan kamera ponsel.
- Peluang pemanfaatan fotografi dalam bidang promosi produk, penunjang industri pariwisata.

9. Kriya

- Peluang kriya sebagai penopang ekonomi masyarakat apabila dikembangkan dengan baik.
- Tantangan dalam pemenuhan standar produksi agar produk dapat dipasarkan ke luar negeri

10. Kuliner

- Peluang pengembangan inovasi baru di bidang kuliner dapat memunculkan pelaku usaha baru.
- Tantangan persaingan antar pelaku usaha kuliner yang semakin besar.

11. Musik

- Tantangan pembajakan yang masih marak sehingga menyebabkan perkembangan industri musik terhambat.

12. Penerbitan

- Tantangan di era digitalisasi memerlukan adanya transformasi untuk menghadapi perkembangan dan perubahan di dalamnya, mulai dari produk, layanan, model bisnis, sampai ranah pemasaran dan target pasarnya.

13. Periklanan

- Tantangan perubahan era periklanan ke arah iklan digital, menuntut perubahan pola usaha di bidang periklanan
- Peluang pengembangan periklanan berbasis digital.

14. Seni Pertunjukan

- Tantangan teknologi digital dan atau online menuntut adanya pembaruan di bidang seni pertunjukan. Hal ini mengubah estetika bagi karya-karya baru dan juga berbagai perangkat yang menyertainya sehingga dibutuhkan keahlian dan kreativitas.
- Seni pertunjukan yang dikelola dengan baik akan menjadi sumber mata pencaharian para pelaku seni pertunjukan, sekaligus dapat menunjang pariwisata daerah.

15. Seni Rupa

- Tantangan: apresiasi masyarakat yang kurang terhadap produk seni rupa
- Peluang, pemanfaatan keahlian seni rupa dalam pengembangan produk kriya.

16. Televisi dan Radio

- Tantangan: Pertumbuhan jumlah stasiun televisi dan stasiun radio terus bertambah, namun belum disertai dengan tayangan televisi yang berkualitas

17. Aplikasi

- Tantangan persaingan dalam pengembangan aplikasi digital.
- Peluang pengembangan aplikasi penunjang e-commerce sesuai dengan kebutuhan investor.

4.3. Strategi Pengembangan Sektor Ekonomi Kreatif Ke Depan

Beberapa strategi pengembangan ke depan dalam rangka meningkatkan Nilai Tambah Bruto pada masing-masing Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta adalah sebagai berikut :

1. Pengembang Permainan

- Menginisiasi munculnya lebih banyak inkubator pengembang permainan,
- Memasukkan unsur-unsur permainan ke dalam dunia pendidikan,
- Memproteksi para pengembang lokal,
- Membantu pengembang lokal mereka dalam mempromosikan karya-karyanya.

2. Arsitektur

- Memajukan wirausaha arsitektur yang dapat menampung tenaga kerja baru
- Meningkatkan sertifikasi untuk pemenuhan standar kompetensi arsitek.
- Meningkatkan perlindungan hak cipta atas karya arsitektur.
- Mengadakan event atau pameran arsitektur berskala nasional dan internasional secara rutin.
- Mengembangkan desain arsitektur yang bersifat otentik berbasiskan budaya.

3. Desain Interior

- Mengembangkan design interior dengan karakteristik otentik Indonesia dan kota surakarta sehingga dapat lebih menunjukkan identitas bangsa.
- Meningkatkan sertifikasi untuk menciptakan standar pelaku desain interior
- Meningkatkan perlindungan hak cipta atas karya desain interior yang dihasilkan.
- Meningkatkan proteksi terhadap para pelaku kreatif desain interior di pasar domestik
- Mengadakan event atau pameran desain interior berskala nasional dan internasional.

4. Desain Komunikasi dan Visual

- Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya desain.
- Mensosialisasikan dan mendorong para pengusaha untuk menggunakan jasa desainer grafis lokal.
- Meningkatkan promosi dan mempublikasikan hasil karya desain komunikasi visual (desain grafis).

5. Desain Produk

- Mendorong keterpaduan industri dari hulu ke hilir, bekerja sama dengan berbagai asosiasi untuk meningkatkan penggunaan desain produk lokal

- Mendirikan pusat desain sebagai hub lintas sub sector dalam pengembangan desain produk.
 - Meningkatkan standarisasi desainer produk industri
6. Fashion
- Meningkatkan pendampingan melalui fasilitasi-fasilitasi yang bisa mendorong sub sektor fashion menjadi semakin besar.
 - Meningkatkan promosi produk-produk fashion yang dihasilkan pelaku usaha.
7. Film, Animasi, dan Video
- Mendorong akses investasi di bidang perfilman, pengembangan animasi dan video.
 - Meningkatkan promosi produk film, video dan animasi buatan Indonesia.
 - Meningkatkan Pendidikan yang mengarah produksi film, animasi dan video yang berkualitas.
8. Fotografi
- Meningkatkan Sertifikasi Terhadap Para Fotografer.
 - Memfasilitasi Perlindungan HKI Terhadap Karya-Karya Fotografi,
 - Meningkatkan Pameran Fotografi Di Tingkat Daerah, Nasional Dan Internasional.
9. Kriya
- Meningkatkan fasilitasi kerja sama antara desainer, UKM, dan manufaktur sehingga terbentuk kolaborasi antar pelaku sub sector kriya.
 - Meningkatkan promosi produk-produk kriya di dalam dan luar negeri
 - Meningkatkan kemitraan usaha dengan UMKM pelaku usaha kriya dengan memanfaatkan dana CSR perusahaan
10. Kuliner
- Meningkatkan fasilitasi seperti pelatihan bisnis, akses permodalan, dan pendampingan pendirian usaha.
 - Meningkatkan fasilitasi dalam mempromosikan kuliner Kota Surakarta yang sangat beraneka ragam.

- Meningkatkan inovasi produk kuliner yang memiliki keunggulan spesifik.

11. Musik

- Meningkatkan fasilitasi untuk para pelaku industri music dengan fasilitasi perlindungan HKI
- Menginisiasi terbentuknya inkubator-inkubator music
- Membangun ekosistem bisnis musik yang sehat dan membuka akses permodalan untuk industri musik

12. Penerbitan

- Meningkatkan pembinaan dan fasilitasi pengembangan usaha terhadap pelaku usaha penerbitan.

13. Periklanan

- Meningkatkan penguatan SDM local di bidang periklanan

14. Seni Pertunjukan

- Meningkatkan penyediaan tempat pertunjukan yang representatif dan bisa diakses oleh semua lapisan masyarakat melalui revitalisasi gedung pertunjukan dan peningkatan sarana prasarana teknis pendukungnya (seperti tata lampu, tata suara, flooring, dan lain sebagainya) di gedung-gedung pertunjukan publik.
- Meningkatkan ketersediaan dan aktivasi ruang publik di wilayah kelurahan yang dapat memfasilitasi pementasan seni pertunjukan bagi kelompok-kelompok kecil.
- Meningkatkan festival-festival pertunjukan seni, dan lain sebagainya.
- Meningkatkan keikutsertaan SDM pelaku seni pada program beasiswa dan fellowship untuk mengikuti program residensi seniman, menghadiri festival serta pasar seni pertunjukan internasional.
- Memfasilitasi kolaborasi dan penciptaan jejaring antar wirausaha/industri dengan pelaku seni pertunjukan secara bertahap untuk menghadirkan even-even pertunjukan baik skala lokal maupun nasional

15. Seni Rupa

- Meningkatkan penyediaan berbagai fasilitas usaha penunjang seni rupa

- Fasilitas forum dan ajang seni rupa.
- Peningkatan pameran lukisan berskala regional, nasional dan internasional.

16. Televisi dan Radio

- Meningkatkan pembinaan kapasitas terhadap insan televisi dan radio dalam pengembangan program televisi dan radio yang berkualitas

17. Aplikasi

- Meningkatkan pelatihan dan pengembangan kompetensi dalam pengembangan aplikasi.
- Menginisiasi munculnya lebih banyak inkubator pengembang aplikasi

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Secara keseluruhan PDRB ekonomi kreatif sebesar Rp 771.026.383.973,00 dengan kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB Kota Surakarta sebesar 1,53%. Dibandingkan kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB nasional sebesar 6,98%, pencapaian Kota Surakarta masih lebih rendah. Perincian masing-masing sub sektor sebagai berikut:

1. PDRB Sub sektor pengembang permainan sebesar Rp16.569.554,60 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar atau 0,000033% dari total PDRB
2. PDRB Sub sektor arsitektur sebesar 811.761.627,00 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar atau 0,001612% dari total PDRB
3. PDRB Sub sektor desain interior sebesar 575.884.075,50 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,001143% dari total PDRB
4. PDRB Sub sektor desain komunikasi visual mencapai sebesar Rp49.096.875.719,74 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,097469% dari total PDRB.
5. PDRB Sub sektor desain produk mencapai sebesar Rp 266.482.623,48 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000529% dari total PDRB.
6. PDRB Sub sektor fashion mencapai sebesar Rp 167.355.819.789 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,332243% dari total PDRB
7. PDRB Sub sektor film, animasi dan video mencapai sebesar Rp 120.184.502,71 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000239 % dari total PDRB
8. PDRB Sub sektor fotografi mencapai sebesar Rp 120.184.502,71 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000239 % dari total PDRB.

9. PDRB Sub sektor Kriya mencapai sebesar Rp 151.747.281.702 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,301256% dari total PDRB.
10. PDRB Sub sektor kuliner mencapai sebesar Rp 349.347.769.135,44 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,693542% dari total PDRB.
11. PDRB Sub sektor musik mencapai sebesar Rp 18.311.064.867,68 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,036352% dari total PDRB.
12. PDRB Sub sektor penerbitan mencapai sebesar Rp 9.215.908.273,13 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,018296% dari total PDRB.
13. PDRB Sub sektor Periklanan mencapai sebesar Rp 4.507.611.090,95 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,008949% dari total PDRB.
14. PDRB Sub sektor Seni Pertunjukan mencapai sebesar Rp 237.114.008,48 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000471% dari total PDRB.
15. PDRB Sub sektor Seni rupa mencapai sebesar Rp 86.161.683,93 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000171% dari total PDRB.
16. PDRB Sub sektor Televisi dan Radio mencapai sebesar Rp 8.902.703.447,01 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,017674 % dari total PDRB.
17. PDRB Sub sektor Aplikasi mencapai sebesar Rp 323.165.228,71 dengan kontribusi terhadap total PDRB Kota Surakarta sebesar 0,000642% dari total PDRB.

5.2. Rekomendasi

Dalam rangka meningkatkan nilai tambah ekonomi kreatif terhadap PDRB, upaya yang perlu dilakukan yaitu:

1. Membangun ekosistem ekonomi kreatif untuk mewujudkan keterhubungan sistem rantai nilai ekonomi kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi untuk memberikan nilai tambah pada produknya

sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.

2. Meningkatkan fasilitasi kerja sama antara pelaku usaha ekonomi kreatif dengan lembaga keuangan dalam rangka peningkatan akses permodalan usaha berbunga rendah.
3. Meningkatkan pelatihan dan sertifikasi kompetensi terhadap pelaku ekonomi kreatif untuk menambah bekal pengetahuan serta ilmu-ilmu praktis terkait pemasaran, pengembangan teknologi, manajemen finansial, dan lain-lain.
4. Meningkatkan peran perangkat daerah dalam membuka akses pasar produk ekonomi kreatif pada skala nasional maupun internasional.
5. Meningkatkan pemasyarakatan produk fashion dengan mendorong kepala daerah dan tokoh politik menggunakan produk ekonomi kreatif dalam acara atau kegiatan-kegiatan resmi, sehingga produk-produk ekonomi kreatif akan lebih mudah dikenal dan diterima oleh pasar.
6. Mendorong para pengusaha untuk menggunakan jasa desainer dan arsitek lokal, dan meningkatkan fasilitasi perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap produk ekonomi kreatif.
7. Meningkatkan kemitraan usaha dengan UMKM ekonomi kreatif dengan memanfaatkan dana CSR perusahaan.
8. Meningkatkan pembinaan kapasitas terhadap pelaku ekonomi kreatif dalam pengembangan sub sektor Film, Animasi, dan Video, Televisi dan Radio, Musik, Periklanan untuk menghasilkan konten yang berkualitas.
9. Menginisiasi munculnya lebih banyak inkubator pengembang permainan dan aplikasi, dan memfasilitasi tumbuhnya investasi pada sektor-sektor ekonomi kreatif yang potensial.