

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Konsep Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable development*).

Salah satu faktor yang harus dihadapi untuk mencapai pembangunan berkelanjutan adalah bagaimana memperbaiki kehancuran lingkungan tanpa mengorbankan kebutuhan pembangunan ekonomi dan keadilan sosial. Oleh karena itu, pada dasarnya *Sustainable development* merupakan pembangunan yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini tanpa mengabaikan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhan mereka, sebagai suatu proses perubahan dimana pemanfaatan sumberdaya, arah investasi, orientasi pembangunan dan perubahan kelembagaan selalu dalam keseimbangan dan secara sinergis saling memperkuat potensi masa kini maupun masa mendatang untuk memenuhi kebutuhan dan aspirasi manusia (Budihardjo, 2010).

Sustainable development dalam aktivitasnya memanfaatkan seluruh sumberdaya, guna meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat. Pelaksanaan pembangunan pada dasarnya juga merupakan upaya memelihara keseimbangan antara lingkungan alami (sumber daya alam hayati dan non hayati) dan lingkungan binaan (sumberdaya manusia dan buatan), sehingga sifat interaksi maupun interdependensi antar keduanya tetap dalam keserasian yang seimbang (Fauzi, 2004). Dalam kaitan ini, eksplorasi maupun eksploitasi komponen-komponen sumberdaya alam untuk pembangunan, harus seimbang dengan hasil

produk bahan alam dan pembuangan limbah ke alam lingkungan. Prinsip pemeliharaan keseimbangan lingkungan harus menjadi dasar dari setiap upaya pembangunan atau perubahan untuk mencapai kesejahteraan manusia dan keberlanjutan fungsi alam semesta.

Menurut Permana (1996) dalam (Fauzi, 2004), setidaknya ada tiga alasan utama mengapa pembangunan ekonomi harus berkelanjutan. Pertama, menyangkut alasan moral. Generasi kini yang menikmati barang dan jasa yang dihasilkan dari sumberdaya alam dan lingkungan memiliki kewajiban moral untuk menisakan layanan sumberdaya alam tersebut untuk generasi mendatang. Kewajiban moral tersebut mencakup tidak mengekstraksi sumberdaya alam yang merusak lingkungan sehingga menghilangkan kesempatan bagi generasi mendatang untuk menikmati layanan yang sama. Kedua, menyangkut alasan ekologi. Keanekaragaman hayati misalnya, memiliki nilai ekologi yang sangat tinggi sehingga aktivitas ekonomi semestinya tidak diarahkan pada hal yang mengancam fungsi ekologi tersebut. Ketiga, menyangkut alasan ekonomi. Alasan dari sisi ekonomi memang masih menjadi perdebatan karena tidak diketahui apakah aktivitas ekonomi selama ini sudah atau belum memenuhi kriteria berkelanjutan. Dimensi ekonomi keberlanjutan sendiri cukup kompleks, sehingga sering aspek keberlanjutan dari sisi ekonomi ini hanya dibatasi pada pengukuran kesejahteraan antar generasi.

Haris (2000) dalam (Fauzi, 2004) melihat bahwa konsep keberlanjutan dapat diperinci menjadi tiga aspek pemahaman, yaitu:

1. Keberlanjutan ekonomi, yang diartikan sebagai pembangunan yang mampu menghasilkan barang dan jasa secara kontinu untuk memelihara keberlanjutan pemerintahan dan menghindari terjadinya ketidakseimbangan sektoral yang dapat merusak produksi pertanian dan industri.
2. Keberlanjutan lingkungan adalah sistem yang berkelanjutan secara lingkungan harus mampu memelihara sumberdaya yang stabil, menghindari eksploitasi sumberdaya alam dan fungsi penyerapan lingkungan. Konsep ini juga menyangkut pemeliharaan keanekaragaman hayati, stabilitas ruang udara, dan fungsi ekosistem lainnya yang tidak termasuk kategori sumber-sumber ekonomi.
3. Keberlanjutan sosial adalah keberlanjutan secara sosial diartikan sebagai sistem yang mampu mencapai kesetaraan, menyediakan layanan sosial termasuk kesehatan, pendidikan, gender, dan akuntabilitas politik.

2.1.2 Strategi dan Implementasi menggapai *Sustainable Development Goals* di Indonesia.

Pada tahun 2000-2015 Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) memiliki program pembangunan *Millenium Development Goals (MDGs)* kemudian setelah berakhirnya program *MDGs* dilanjutkan dengan program *Sustainable Development Goals (SDGs)* yang sudah disahkan pada akhir September 2015. Program pembangunan *SDGs* ini ingin dicapai sampai tahun 2030 (Subandi, 2017).

Di pilihnya *SDGs* sebagai pengganti *MDGs* karena daya dukung alam terhadap kehidupan manusia semakin menurun sehingga perlu penyelamatan (Rahardian, 2016). Penurunan daya dukung alam itu seperti jumlah penduduk dunia yang terus meningkat, akibatnya akan meningkatkan penggunaan sumber daya alam untuk pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Peningkatan pemanfaatan SDA ini yang dikhawatirkan akan merusak lebih jauh lautan dan daratan sebagai sumber nutrisi manusia. Kebutuhan manusia akan bahan pangan, energi dan kebutuhan lainnya yang berasal dari hutan terus meningkat. Kehidupan penduduk lokal, terutama yang berada di sekitar pantai dan hutan, terancam oleh bahaya banjir dan kekeringan. Karena itu, muncul kesadaran baru diantara negara-negara di dunia bahwa pola produksi dan konsumsi yang selama ini terjadi, dilihat dari sisi lingkungan, tidak berkelanjutan.

Indonesia salah satu negara yang ikut sertadalam mengimplementasikan program *SDGs* tersebut. Pemerintah akan segera meluncurkan perpres TPB/*SDGs* melalui integrasi 94 dari 169 target TPB/*SDGs* ke dalam RPJMN 2015-2019 dan penerbitan Peraturan Presiden No. 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian TPB/*SDGs* di Indonesia melalui *Media Briefing* yang dilaksanakan awal Agustus tahun 2017 ini. Dalam hal ini pemerintah membuktikan komitmen dan keseriusannya pada Tujuan *SDGs* (Kementrian PPN/ Bappenas, 2017).

Menurut (Ishartono & Raharjo, 2016) *SDGs* memiliki 17 tujuan Global (*Global Goals*) yaitu:

- 1) Tanpa Kemiskinan artinya tidak ada kemiskinan dalam bentuk apapun di seluruh penjuru dunia.
- 2) Tanpa Kelaparan artinya tidak ada lagi kelaparan, mencapai ketahanan pangan, perbaikan nutrisi, serta mendorong budidaya pertanian yang berkelanjutan.
- 3) Kesehatan yang Baik dan Kesejahteraan artinya menjamin kehidupan yang sehat serta mendorong kesejahteraan hidup untuk seluruh masyarakat di segala umur.
- 4) Pendidikan Berkualitas artinya menjamin pemerataan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kesempatan belajar untuk semua orang, menjamin pendidikan yang inklusif dan berkeadilan serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang.
- 5) Kesetaraan Gender artinya mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan kaum ibu dan perempuan.
- 6) Air Bersih dan Sanitasi artinya menjamin ketersediaan air bersih dan sanitasi yang berkelanjutan untuk semua orang.
- 7) Energi Bersih dan Terjangkau artinya menjamin akses terhadap sumber energi yang terjangkau, terpercaya, berkelanjutan dan modern untuk semua orang.

- 8) Pertumbuhan Ekonomi dan Pekerjaan yang Layak artinya mendukung perkembangan ekonomi yang berkelanjutan dan inklusif, lapangan kerja yang penuh dan produktif, serta pekerjaan yang layak untuk semua orang.
- 9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur artinya membangun infrastruktur yang berkualitas, mendorong peningkatan industri yang inklusif dan berkelanjutan serta mendorong inovasi.
- 10) Mengurangi Kesenjangan artinya mengurangi ketidaksetaraan baik di dalam sebuah negara maupun di antara negara-negara di dunia.
- 11) Keberlanjutan Kota dan Komunitas artinya membangun kota-kota serta pemukiman yang inklusif, berkualitas, aman, berketahanan dan berkelanjutan.
- 12) Bertanggung jawab terhadap Konsumsi dan Produksi artinya menjamin keberlangsungan konsumsi dan pola produksi.
- 13) Aksi Terhadap Iklim artinya bertindak cepat untuk memerangi perubahan iklim dan dampaknya.
- 14) Kehidupan Bawah Laut artinya melestarikan dan menjaga keberlangsungan laut dan kehidupan sumber daya laut untuk perkembangan pembangunan yang berkelanjutan.
- 15) Kehidupan di Darat artinya melindungi, mengembalikan, dan meningkatkan keberlangsungan pemakaian ekosistem darat, mengelola hutan secara berkelanjutan, mengurangi tanah tandus serta tukar guling tanah, memerangi penggurunan, menghentikan dan memulihkan degradasi tanah, serta menghentikan kerugian keanekaragaman hayati.
- 16) Institusi Peradilan yang Kuat dan Kedamaian artinya meningkatkan perdamaian termasuk masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan,

menyediakan akses untuk keadilan bagi semua orang termasuk lembaga dan bertanggung jawab untuk seluruh kalangan, serta membangun institusi yang efektif, akuntabel, dan inklusif di seluruh tingkatan.

17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan artinya memperkuat implementasi dan menghidupkan kembali kemitraan global untuk pembangunan yang berkelanjutan.

Indonesia memiliki tujuh belas arah pembangunan yang mereka tetapkan dan terdapat empat tujuan utama *SDGs* ini (Brodjonegoro, 2017). *Pertama*, mengurangi tingkat kemiskinan. *Kedua*, menghilangkan kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan gizi yang baik, serta meningkatkan meningkatkan pertanian berkelanjutan. *Ketiga* meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, kesempatan kerja yang produktif, menyeluruh dan layak untuk semua masyarakat. *Keempat*, membangun infrastruktur yang tangguh, meningkatkan industri yang inklusif dan berkelanjutan serta mendorong investasi. Dalam tujuan tersebut tentu sangat sesuai dengan keadaan Kota Tasikmalaya dimana kota ini didominasi oleh industri-industri kecil yang sangat perlu dikembangkan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonominya.

Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Nasional tujuan pembangunan ini melibatkan empat Stakholders (Subandi, 2017):

1) Pemerintah dan Parlemen.

Pemerintah bertanggung jawab membentuk kelembagaan panitia bersama atau sekretariat bersama untuk pembangunan berkelanjutan. Di Indonesia sendiri, pelaksanaan agenda *SDGs* dibangun berdasarkan pengalaman pemerintah melaksanakan agenda *MDGs*. Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 59 Tahun 2017

tentang Pelaksanaan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yang diterbitkan pada 4 Juli 2017 menunjukkan konsistensi pemerintah untuk melembagakan agenda *SDGs* ke dalam program pembangunan nasional. Perpres tersebut juga menjadi legitimasi dan dasar hukum bagi pelaksanaan agenda *SDGs* di Indonesia ke depannya. Pelaksanaan *SDGs* berarti juga melaksanakan tujuan pembangunan nasional dan menjaga peningkatan kesejahteraan masyarakat secara berkesinambungan. Ia juga menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang inklusif, serta terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas kehidupan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bagi Indonesia, *SDGs* tidak hanya relevan bagi komitmen global, tapi juga merupakan panduan untuk menjadi negara maju. Hal ini juga menunjukkan pemerintah mengambil tanggung jawab penuh terhadap pelaksanaan agenda *MDGs* di Indonesia.

Peran penting parlemen yaitu dalam hal membangun kemitraan internasional, sangat berperan dalam mendorong terlaksana dan tercapainya tujuan-tujuan *SDGs*. Pada 6 sampai 7 September 2017, 285 delegasi dari empat puluh tujuh negara telah melaksanakan *World Parliamentary Forum (WTF) On Sustainable Development*. Pertemuan yang menghasilkan tujuh belas poin kesepakatan itu disebut dengan *Bali Declaration*. Ini merupakan catatan sejarah baru bagi Indonesia dan parlemen dunia mengingat pertemuan pertama seluruh delegasi dalam membahas progres *SDGs*. Lima poin pertama yang ada dalam tujuh belas poin kesepakatan tersebut terkait dengan upaya penguatan parlemen untuk mencapai target pembangunan berkelanjutan 2030, sedangkan dua poin

terakhir terkait dengan peningkatan kerja sama antarlembaga dunia dalam mencapai tujuan *SDGs*.

Deklarasi Bali menekankan perlunya kerja sama lebih pemerintah dengan parlemen dalam proses implementasi *SDGs*. Dalam konteks ini, DPR memiliki peran penting dalam mendorong pemerintah untuk betul-betul melaksanakan *SDGs*. Pertemuan itu juga mencoba memperkuat fungsi parlemen dalam hal evaluasi dan monitoring. Pengawasan parlemen menjadi penting agar *SDGs* yang diakselerasi pemerintah bisa mencapai indikator-indikator yang telah disepakati. Di Indonesia, penguatan parlemen sebagai lembaga pengawas seirama dengan tugas dan fungsi pokok DPR RI yang tertuang dalam UU MD3.

2) Akademisi dan Pakar.

Akademisi dapat menjadi mitra pemerintah dalam melakukan pengembangan dan penyempurnaan indikator *SDGs*. Salah satunya yaitu dengan meninjau RPJMN 2015-2019, yang sangat penting untuk mengukur tingkat keberhasilan pembangunan. Dalam tinjauan tersebut, akademisi dan para pakar dapat membantu mengidentifikasi masalah dan kendala yang dapat menghambat pelaksanaan RPJMN, sekaligus memberi alternatif solusi agar sasaran dan target dapat tercapai, juga dapat mendukung pemerintah daerah dan pemangku kepentingan lain di daerah dalam pelaksanaan *SDGs*. Selain itu, akademisi dan para pakar juga dapat membantu menyusun Rencana Aksi Daerah (RAD) *SDGs*, yang menjadi pedoman pelaksanaan *SDGs* di daerah. Hal lain yang tidak kalah pentingnya akademisi dan pakar bersama-sama dengan pemangku kepentingan lain juga harus mengambil peran dalam melakukan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan *SDGs* di pusat dan di daerah.

3) Filantropi dan Bisnis.

Filantropi dan pebisnis sangat diperlukan kontribusinya karena keberhasilan *SDGs* akan tergantung pada kemitraan global yang inklusif, keterlibatan aktif pemerintah, masyarakat sipil, serta cara-cara inovatif untuk mobilisasi sumber daya keuangan dan teknis. Di Indonesia sudah dibentuk Forum Komunikasi Filantropi dan Bisnis Indonesia untuk *SDGs* yang diberi nama FBI 4 *SDGs*. FBI 4 *SDGs* dibentuk pada bulan Maret 2016 dan sampai sekarang forum ini sudah berhasil melibatkan sepuluh organisasi dan asosiasi di dunia filantropi dan bisnis. Keistimewaan lembaga filantropi adalah kemampuannya mengambil risiko yang besar dan menetaskan proyek-proyek baru yang menunjukkan keberpihakan kepada isu atau masyarakat terpinggirkan. Lembaga Filantropi memberikan perhatian dan dukungan yang lebih strategis dan efektif dengan melibatkan anak muda dan penggunaan teknologi informasi.

4) Masyarakat Sipil dan Media

Peran Organisasi Masyarakat Sipil dan Media dalam tujuan pembangunan *SDGs* adalah untuk mendiseminasikan dan melakukan advokasi tentang *SDGs*, membangun pemahaman dan kesadaran masyarakat, memfasilitasi program dan pelaksanaannya serta monitoring dan evaluasi. Melihat dari tujuan *SDGs* yang terbilang penting bagi semua negara, tentunya harus ada publikasi yang kuat dari salah satu pihak yang memiliki peran sebagai media dari pemerintah kepada publiknya. Media massa merupakan perantara dan publikasi berupa informasi-informasi mengenai *SDGs* seperti perkembangan, peningkatan, dan program atau agenda *SDGs* itu sendiri dan masih banyak lagi tugas-tugas yang dilakukan oleh media. Dengan adanya media massa ini, akan lebih mudah bagi masyarakat publik

untuk mengetahui informasi secara detail mengenai *SDGs* dalam mengimplementasikan dan merealisasikan visi misi dari *SDGs* tersebut.

2.1.3 Teori Industri Kreatif.

2.1.3.1 Pengertian Industri Kreatif.

Berdasarkan (Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, 2008) Industri Kreatif didefinisikan sebagai Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Selain itu (Simatupang, 2007) mendefinisikan industri kreatif sebagai industri yang berfokus pada kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual seperti seni, film, permainan atau desain fashion, dan termasuk layanan kreatif antar perusahaan seperti iklan.

Industri Kreatif perlu dikembangkan di Indonesia karena (Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, 2008):

- a) Memberikan kontribusi Ekonomi yang signifikan. Kontribusi Ekonomi yang dimaksud dalam hal ini ialah berupa PDB dan menciptakan lapangan pekerjaan ekspor.
- b) Menciptakan iklim bisnis yang positif, misalnya yaitu dengan menciptakan lapangan usaha, memberi dampak bagi sektor lain, melakukan kegiatan pemasaran yang aktif.
- c) Membangun citra identitas Bangsa terutama pada orang asing atau pendatang atau yang biasa disebut turisme yang berkunjung ke Indonesia. Misal dengan menunjukkan ikon nasional, membangun budaya, warisan budaya dan nilai lokal.

- d) Berbasis kepada Sumber Daya yang terbaharukan seperti ilmu pengetahuan, kreativitas. Sebutan lain dari orang-orang yang tergabung dalam kegiatan ini adalah *Green Community*.
- e) Menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa seperti ide dan gagasan yang menciptakan nilai.
- f) Memberikan dampak sosial yang positif. Dampak sosial yang dimaksud yaitu berupa kualitas hidup, pemerataan kesejahteraan, peningkatan toleransi sosial.

2.1.3.2 Pilar-Pilar dalam Industri Kreatif.

Dalam mengembangkan industri kreatif sebagai dasar ekonomi kreatif, terdapat enam pilar utama yang akan dikembangkan dengan target tertentu. Keenam pilar tersebut adalah sebagai berikut (Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, 2008):

1) Individu

Individu yang dimaksudkan disini ialah seseorang yang memiliki talenta untuk berkreasi, menjadi pekerja dengan jumlah dan kualitas kreativitas yang baik, sehingga membentuk masyarakat kreatif yang berwirausaha. Yang menjadi tujuan akhir dari pilar ini adalah terbentuknya masyarakat dengan mindset dan moodset kreatif yang didukung oleh talenta dan pekerja kreatif.

2) Industri

Industri merupakan suatu kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan proses pengolahan produksi, distribusi dan konsumsi barang dan jasa baik di wilayah lokal maupun internasional. Dalam hal ini industri yang dikembangkan ialah

industri yang memiliki keunggulan komparatif, yang mengutamakan inovasi potensi local agar dapat bersaing dan memiliki keunggulan kompetitif. Tujuan yang ingin dicapai pada pilar ini adalah memiliki industri kreatif yang unggul baik di pasar domestik maupun di pasar asing/pasar Internasional, dengan peran dominan wirausaha nasional.

3) Teknologi

Teknologi merupakan suatu kesatuan material dan non material sebagai sumber daya dalam mencapai nilai tertentu. Menurut (Florida, 2002) ada 3 (tiga) modal utama dalam membangun ekonomi kreatif meliputi kemampuan sumber daya manusia, teknologi, dan hubungan sosial. Basis-basis teknologi diarahkan menuju master teknologi, kemudian dilakukan upaya agar memiliki kapasitas penguasaan teknologi dan computer literasi, selain itu juga mengupayakan iklim usaha yang kondusif untuk meningkatkan investasi dan pembangunan infrastruktur. Tujuan yang ingin dicapai dalam pilar teknologi adalah memiliki teknologi yang mendukung desain dan melayani kebutuhan pasar.

4) Sumber Daya

Sumber daya merupakan suatu input yang diperlukan dalam proses pengolahan nilai tambah sumber daya alam dan ketersediaan lahan sebagai penunjang industri kreatif. Dalam hal ini lebih ditekankan mengenai kemampuan memanfaatkan bahan baku alam, serta dengan memperhatikan dan menjaga lingkungan. Basis-basis teknologi adalah dengan mengolah sumber daya alam, dengan mempertahankan iklim kondusif untuk ketersediaan pasokan bahan baku domestik. Tujuan yang ingin dicapai pada pilar ini ialah memanfaatkan bahan baku dengan nilai tambah dan tingkat utilisasi yang tinggi serta ramah lingkungan.

5) *Institution* (Lembaga)

Lembaga merupakan suatu unsur sosial dalam membentuk kebiasaan dan hukum yang berlaku. Dalam pengembangan industri kreatif sangat diperlukan peranan hukum yang tegas dan jelas untuk melindungi hak kekayaan intelektual yang dihasilkan oleh pelaku kreatif. Selain itu memberikan apresiasi budaya dan warisan budaya Indonesia di dalam dan luar negeri, sehingga masyarakat kreatif dapat saling menghargai dan bertukar pengetahuan. Tujuan utama dari pilar tersebut yaitu masyarakat diharapkan berfikiran terbuka dan bersedia bahkan bangga mengkonsumsi produk kreatif lokal.

6) Lembaga Intermediasi Keuangan

Lembaga intermediasi keuangan merupakan suatu lembaga yang memiliki peran sebagai penyalur dana kepada pelaku kreatif yang memerlukan dana berupa modal dan pinjaman. Tugas dari lembaga ini adalah menguatkan hubungan antara industri kreatif dengan lembaga keuangan, dan menyediakan skema dan lembaga pembiayaan yang sesuai. Tujuan dari pilar tersebut ialah tercapainya tingkat kepercayaan dan distribusi informasi yang simetris antara lembaga keuangan dengan industri kreatif.

2.1.3.3 Klasifikasi Industri Kreatif di Indonesia.

Berikut klasifikasi subsektor industri kreatif menurut (Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, 2008) sebagai berikut:

- a) Periklanan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan produksi iklan, antara lain riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak dan elektronik.

- b) Arsitektur adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain.
- c) Pasar seni dan barang antik adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan perdagangan, pekerjaan, produk antik dan hiasan melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet.
- d) Kerajinan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan distribusi produk kerajinan antara lain barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, aksesoris, pandai emas, perak, kayu, kaca, porselin, kain, marmer, kapur dan besi.
- e) Desain adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, pengemasan, dan konsultasi identitas perusahaan.
- f) Desain *fashion* adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, serta distribusi produk *fashion*.
- g) Video, film dan fotografi adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video, film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.
- h) Permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi permainan computer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.

- i) Musik adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukkan musik, penyanyi, dan komposisi musik.
- j) Seni pertunjukkan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukkan, pertunjukkan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.
- k) Penerbitan dan percetakan adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita.

Berdasarkan klasifikasi tersebut kerajinan Mendong termasuk kedalam subsektor Kerajinan, Desain, dan Desain Fashion. Kerajinan Mendong merupakan kreasi anyaman dan distribusi produk kerajinan yang terbuat dari mendong dengan dikreasikan menggunakan desain produk yang dibuat dan menggunakan desain fashion untuk meningkatkan produktivitas dan kreativitasnya.

2.1.4 Kerajinan Mendong

Kerajinan mendong merupakan jenis kerajinan anyaman yang menggunakan bahan baku tanaman mendong yang dikreasikan menjadi sebuah anyaman yang lebih bernilai tinggi. Kerajinan anyaman mendong merupakan kerajinan masyarakat Kecamatan Purbaratu dan Cibeureum Tasikmalaya. Aneka kerajinan yang terbuat dari bahan mendong banyak dijumpai di sini seperti tikar,

sandal, kotak tisu, kotak kecantikan (*make up*), dan lain-lain. Kerajinan anyaman mendong merupakan komoditas produksi masyarakat Tasikmalaya. Produk kerajinan mendong yang dihasilkan bervariasi yang diklasifikasikan menjadi 2, yaitu:

1. Produk perlengkapan rumah tangga, seperti: tikar, sandal, box, kotak tisu, kotak kecantikan (*make up*), tas seminar, topi, keranjang pakaian, tempat sampah, dan lain-lain. Produk alat rumah tangga seperti sandal mempunyai banyak variasi, mulai dari bentuk maupun dari corak warnanya.
2. Produk asesoris seperti hiasan-hiasan dinding, taplak meja, buku catatan harian, dan pigura foto yang terbuat dari mendong.

Tanaman Mendong (*Fimbrystilis globusa*) termasuk terma (rumput semu) berlempang, batangnya cukup kuat, tumbuh tegak, dan berkembang dengan akar serabutnya membentuk rumpun besar (Ningsih, 2015). Tanaman mendong merupakan tanaman tahunan dengan rizoma berukuran kecil. Batangnya tersusun rapat dan cepat menjadi kaku serta terlihat seperti silinder, hampir memipih di bawah tangkai bunga. Tinggi mendong dapat mencapai 1,5 meter. Daun mendong sering tereduksi menjadi tidak bertangkai, menyerupai tabung menumpuk miring pada batang dan berbulu pada tepinya serta mempunyai libula kecil. Daun mendong tumbuh pada pucuk batang dengan jumlah beberapa helai. Setelah tumbuh daun kemudian tumbuh beberapa rumpun bunga. Secara fisiologi, tanaman mendong mirip dengan mendongan (*Scirpus macronatus*). Tanaman ini berkembang biak secara generatif (dengan biji) atau secara vegetatif dengan membentuk tunas pada akar serabut (Gerbono dan Djarijah dalam Ningsih, 2015). Pada awalnya tanaman ini tumbuh dan

berkembang secara liar di rawa-rawa dan lahan yang tergenang air sepanjang tahun. Daerah-daerah di Indonesia yang masih banyak membudidayakan Mendong adalah Sumatera Barat, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara, Jawa Timur (Ngawi, Madiun, Blitar), Jawa Tengah (Wonosobo, Magelang, Solo), Yogyakarta (Sleman), Jawa Barat (Tasikmalaya). Di Jawa tumbuhan ini sudah tidak asing lagi, bahkan mulai dibudidayakan masyarakat untuk dipakai sebagai bahan baku anyaman. Di Kalimantan Selatan mendong dikenali dengan sebutan *purun tikus*, di Sumatera Barat *mansiro baih* dan *mansiro pandan*, kemudian di Manado disebut *daun tikar* (Ningsih, 2015). Mendong dapat diperdagangkan, baik dalam bentuk mentah (bahan baku kerajinan anyaman) maupun dalam bentuk barang kerajinan. Mendong dan barang-barang kerajinan dari mendong memiliki prospek pemasaran yang sangat baik. Negara-negara pengimpor mendong dan barang-barang kerajinan dari mendong antara lain adalah Jepang, Korea Selatan, Singapura, dan Australia.

2.1.5 Quintuple Helix

Quintuple Helix adalah model inovasi yang dapat mengatasi tantangan pemanasan global yang ada melalui penerapan pengetahuan dan pengetahuan karena berfokus pada pertukaran sosial dan pertukaran pengetahuan di dalam sistem negara atau negara tertentu (Praswati, 2017). Artinya, lingkungan alami masyarakat dan ekonomi juga harus dilihat sebagai pendorong untuk produksi pengetahuan dan inovasi, sehingga menentukan peluang bagi ekonomi. Dalam model *Triple Helix* merupakan kolaborasi antara pemerintah, pendidikan dan industri, selanjutnya jika melibatkan budaya, masyarakat dan media disebut dengan *quadruple Helix*, dan jika terdapat 5 unsur yaitu

ditambahkannya dengan unsur lingkungan maka model ini disebut dengan *Quintuple Helix* (Siswantoro, 2016). Dengan *Quintuple Helix* bisa menyempurnakan semua kolaborasi sehingga akan terjadi inovasi yang baik dan perkembangannya terus berlanjut (Siswantoro, 2016).

Dalam Model Kumulatif *Quintuple Helix* ini, sumber pengetahuan bergerak melalui sirkulasi pengetahuan dari subsistem ke subsistem (Carayannis, Barth, & Campbell, 2012). Peredaran pengetahuan dari subsistem ke subsistem ini menyiratkan bahwa pengetahuan memiliki kualitas input dan output dan subsistem dalam keadaan. Jika masukan pengetahuan dimasukkan ke dalam salah satu dari lima subsistem, maka sebuah penciptaan pengetahuan terjadi. Penciptaan pengetahuan ini sejalan dengan pertukaran pengetahuan dasar dan menghasilkan penemuan baru atau pengetahuan sebagai keluaran. Output dari penciptaan pengetahuan subsistem memiliki dua rute (cara): (1) rute pertama menghasilkan output untuk produksi inovasi agar lebih mudah disensor dalam sebuah negara (negara-negara); (2) rute kedua mengarah pada keluaran pengetahuan baru kembali ke dalam lingkaran pengetahuan. Melalui peredaran pengetahuan, keluaran baru pengetahuan baru yang dihasilkan dari perubahan subsistem menjadi masukan pengetahuan untuk sub-sistem yang berbeda dari *Quintuple Helix* (Carayannis, Barth, & Campbell, 2012). Oleh karena itu, dalam sebuah *Quintuple Helix* oleh dan dengan sarana lima heliks, dapat memperlancar pembangunan berkelanjutan berbasis pengetahuan baru atau variabel baru yang mendukung (Praswati, 2017).

2.2 Teori Terdahulu

Dikutip dari jurnal (Setiawan, 2010), yang berjudul Strategi Pengembangan Usaha Kerajinan Bambu di Wilayah Kampung Pajeleran Sukahati Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelemahan permodalan dan pangsa pasar yang masih terbatas, pada kekuatan keterampilan dan semangat pengrajin dalam menciptakan dan mengembangkan desain produk. Kemudian dalam segi peluang belum teroptimalkan dalam masalah desain yang unik dan klasik namun pada masalah ancumannya sendiri mengenai bahan baku yang belum pasti tersedia. Sehingga dengan demikian pada tahap pencocokan ini UKM tumbuh dan membangun. Terdapat tiga alternatif strategi yang dapat diterapkan dalam upaya mengembangkan usaha kerajinan bambu di wilayah Kampung Pajeleran Kelurahan Sukahati adalah sebagai berikut: 1). Penetrasi pasar; 2). Pengembangan/ perluasan pasar; dan 3). Pengembangan produk.

Menurut (Rahmana, Iriani, & Oktarina, 2012) dalam penelitiannya yang berjudul Strategi Pengembangan Usaha Kecil Menengah pada Sektor Industri Pengolahan mengemukakan bahwa UKM telah memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi, yang ditunjukkan kontribusi terhadap penyerapan tenaga kerja sebesar 99,74 persen dari total serapan nasional dan memberikan kontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar Rp 1.013,5 triliun atau 56,73 persen. Namun demikian, dalam pengembangannya menghadapi beberapa masalah

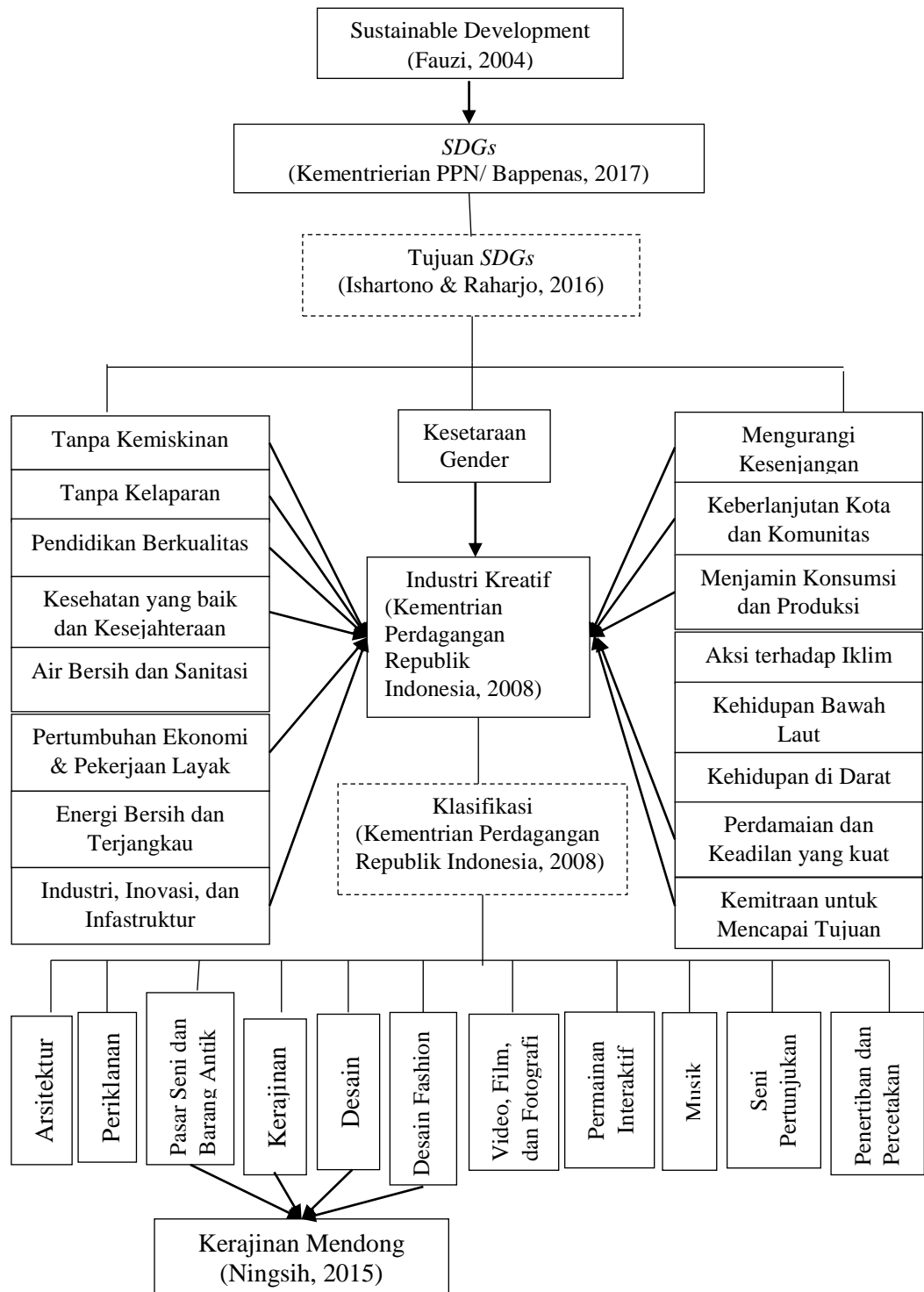
di antaranya adalah kurang permodalan, kesulitan dalam pemasaran, struktur organisasi sederhana dengan pembagian kerja yang tidak baku, kualitas manajemen rendah, SDM terbatas dan kualitasnya rendah, kebanyakan tidak mempunyai laporan keuangan, aspek legalitas lemah, dan rendahnya kualitas teknologi. Berdasarkan hal ini, diperlukan strategi yang komprehensif agar UKM berkembang lebih cepat, permasalahan yang dihadapi dapat direduksi, dan memiliki keunggulan kompetitif.

Tri (2003) mengemukakan dalam penelitiannya yang berjudul Strategi Pengembangan Industri Kecil Keripik di Dusun Karangbolo Desa Lerep Kabupaten Semarang bahwa langkah pertama yang harus kita lakukan ketika kita akan membuat strategi pengembangan ialah dengan mengetahui kondisi yang sebenarnya baik dari segi SDM, teknologi, pemasaran maupun permodalannya sehingga kita akan mendapatkan faktor internal dan eksternal yang kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis SWOT. Hasil dari penelitiannya yaitu Kondisi SDM pada industri kecil keripik di dusun Karangbolo desa Lerep kabupaten Semarang dalam kondisi buruk. Kondisi teknologi dalam kondisi sangat buruk. Kondisi permodalan dalam kondisi buruk. Kondisi pemasaran dalam kondisi kurang baik. Berdasarkan analisis SWOT, strategi yang dapat dilakukan untuk memberdayakan industri kecil keripik di dusun Karangbolo desa Lerep kabupaten Semarang adalah dengan memperluas pasar sehingga barang lebih terkenal dan peningkatan teknologi tepat guna.

Ningsih (2015) meneliti tentang kualitas kerajinan Mendong di Sleman Yogyakarta yang ditinjau dari pewarnaan, jenis anyaman dan jenis produk yang dihasilkan. Berdasarkan hasil penelitian observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pewarna kerajinan tekstil berbahan Mendong ada dua, yaitu: pewarnaan dengan bahan alami menggunakan tanah lumpur sawah yang menghasilkan warna coklat, dan pewarnaan dengan bahan sintetis menggunakan zat warna. Jenis anyaman pada kerajinan tekstil berbahan Mendong menggunakan jenis anyaman sasag dengan memadukan mendong warna yang menghasilkan beberapa motif anyaman yaitu: *anyaman motif kartu mawut, anyaman beras wutah, anyaman motif kupat rusak, anyaman motif tapak doro, anyaman motif campur awur, anyaman motif tlusup sepuluh, anyaman motif tlusup sepuluh patang puluh*. Selanjutnya, jenis produk yang dihasilkan adalah tas, dompet, alas kaki, tempat pensil, alas gelas, amplop, sarung bantal kursi, pot tanaman hias dan gantungan kunci mobil.

Sepanjang analisa penulis, belum ada penelitian yang membahas kerajinan Mendong dengan menggunakan pendekatan Quantiple Helix. Untuk itulah penulis berinisiatif melakukan penelitian tentang kerajinan Mendong di daerah Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya dengan menggunakan pendekatan Quantiple Helix.

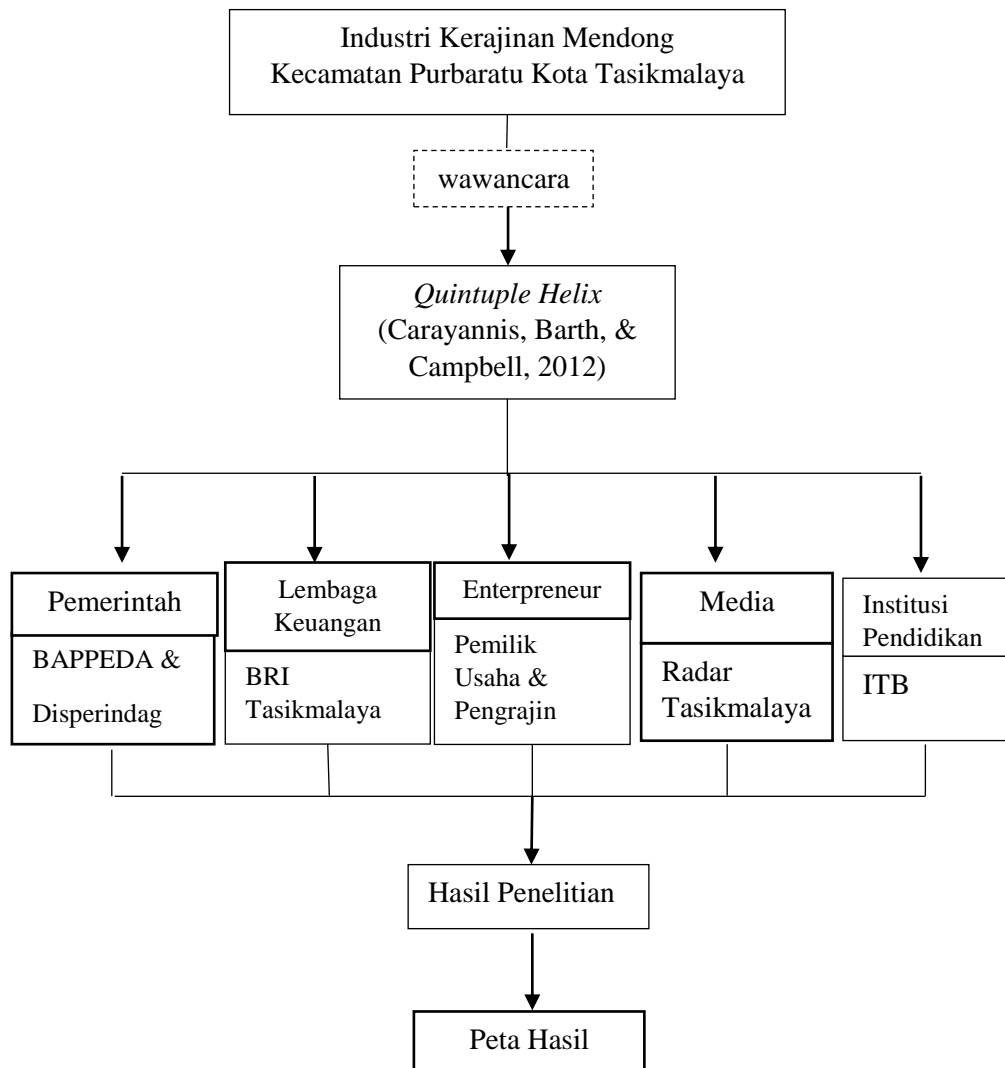
2.3 Kerangka Teoritis



Gambar 2.1

Kerangka Teori

2.4 Kerangka Penelitian



Gambar 2.2
Kerangka Penelitian