

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Ekonomi kreatif sekarang ini menjadi sebuah tampilan baru dalam menghadapi persaingan pasar global. Munculnya ekonomi kreatif mampu menciptakan pasarnya sendiri yang membantu dalam penyerapan lapangan kerja. Ekonomi kreatif tentunya membawa gagasan dari kreativitas. Disebutkan juga oleh Departemen Perdagangan Indonesia pada tahun 2008 bahwa ekonomi kreatif merupakan suatu upaya membangun perekonomian berkelanjutan melalui kreativitas berkelanjutan yang berdaya saing juga memiliki sumber daya yang memadai. Thedeo Levit menyebutkan bahwa kreativitas merupakan “*Thinking new things*” yang artinya berpikir hal baru. Berpikir hal baru seperti tentang cara baru, desain baru, model baru, pasaran baru. Sejatinnya, kreativitas menciptakan ide-ide baru tanpa mengubah atau memperbaiki sesuatu yang telah ada sebelumnya.

Ekonomi kreatif juga mengacu pada penciptaan barang dan jasa yang mengandalkan keahlian, intelektual yang tentu saja peran manusia sangat penting di dalamnya. Proses dari kreativitas yang dilandasi dengan pengetahuan maka menghasilkan produk-produk kreatif yang memiliki manfaat untuk masyarakat maupun daerah itu sendiri. Pengembangan ekonomi kreatif juga merujuk pada buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 yang diterbitkan oleh Kementerian

Perdagangan RI. Di sana disebutkan bahwa era ekonomi baru mengandalkan ide, pengetahuan serta manusia yang menjadi faktor utama dalam kegiatan ekonomi kreatif. (Purnomo, 2016)

Dalam perkembangannya, ekonomi kreatif mempunyai beberapa karakteristik. Pertama, diperlukannya kerjasama atau kolaborasi dengan aktor-aktor yang berperan dalam industri kreatif seperti halnya kaum intelektual, pengusaha serta pemerintah. Kedua, adanya ide atau gagasan. Ketiga, pengembangan yang tak terbatas dalam bidang usaha. Selanjutnya keempat ialah konsep yang dibangun yang bersifat relatif. Selain ekonomi kreatif, juga dikenal dengan istilah industri kreatif yang mana berorientasi pada produk yang juga bertumpu pada kualitas dari manusia itu sendiri. Munculnya industri kreatif banyak dari kalangan industri kecil menengah. Seperti halnya pada, industri kreatif yang berbasis wisata maupun berbasis budaya.

Jika industri kreatif yang berbasis wisata budaya dikembangkan, hal tersebut dapat menjaga warisan budaya serta meningkatkan pariwisata di suatu kawasan. Selain itu pengembangan industri kreatif juga berdampak positif yang akan berdampak bagi kehidupan sosial, bisnis serta *performance* di suatu kawasan. Pengembangan industri kreatif di Indonesia berpotensi berkembang pada kota-kota besar atau kota yang lebih dikenal, karena sumber daya manusia yang handal dan jaringan pemasaran yang lebih baik dari kota-kota kecil. Namun, kota-kota kecil tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan ekonomi kreatif. Di kota-kota

kecil pengembangan ekonomi kreatif sendiri dilakukan dengan memanfaatkan *landmark* atau sarana kegiatan perkotaan seperti festival atau *venue* yang bertujuan untuk mengenalkan produk suatu daerah tersebut.

Salah satu kota yang mengembangkan ekonomi kreatif dengan berbasis budaya dan pariwisata ialah kota Sawahlunto. Kota ini merupakan salah satu kota yang berada di Sumatera Barat. Kota Sawahlunto merupakan kota yang terkenal akan kekayaan batu bara yang dimilikinya. Bahkan sejak zaman Belanda menjajah telah banyak ditemukan potensi batu bara dikota ini yang tersebar di beberapa tempat. Pada saat itu perusahaan tambang terbesar di pegang oleh perusahaan tambang ombilin yang juga dikatakan sebagai perusahaan tertua. Tetapi sering berjalannya waktu, pada tahun 2003 produksi batu bara mulai menipis, dan akhirnya beberapa fasilitas pertambangan seperti bangunan sudah tidak difungsikan lagi. Maka dari itu, Walikota sawahlunto periode 2003-2013 menjadikan Sawahlunto sebagai “kota wisata tambang yang berbudaya” di tahun 2020. Pengembangan wisata dimulai dari tempat-tempat atau fasilitas pertambangan yang sudah tidak digunakan lagi stasiun seperti kereta api. Lubang mbah Soero, dan Goedang *Ransoem*.

Inovasi yang dilakukan oleh pemerintah Kota Sawahlunto terus bergerak pada roda perekonomian. Hal ini terbukti bahwa pada tahun 2004 tingkat kemiskinan yaitu 5,73% dan pada tahun 2017 turun menjadi 2,01%. Program sapu bersih kemiskinan yang di lakukan oleh pemerintah dilakukan dengan berbagi

program seperti kampung produktif. Program ini telah membuahkan hasil yaitu dapat mengurangi tingkat kemiskinan. Inovasi terus dilakukan oleh pemerintah setempat sehingga pada tahun 2017 Kota Sawahlunto mendapat apresiasi dari Kemendagri sebagai *Innovatife Government Award*.

Visi kota berubah menjadi Kota Wisata tambang yang berbudaya tidak hanya membangun pariwisata melalui pertambangan tetapi juga melestarikan kebudayaan yang ada melalui *event-event* Kota Sawahlunto yang telah besar yang bahkan merambah ke tingkat internasional. *Event* yang diadakan tersebut tentunya untuk melestrikan kebudayaan sehingga juga menarik wisatawan yang akan berkunjung ke kota Sawahlunto.

Salah satu produk yang menjadi unggulan Kota Sawahlunto ialah songket. Songket yang paling terkenal yaitu Songket Silungkang karena merupakan salah satu daerah yang telah lama menghasilkan songket. Kata songket berasal dari sungkit yaitu cara menambah benang pakan dan benang emas pada benang lungsi. Pembuatan songket ini telah menjadi mata pencaharian masyarakat lokal. Songket merupakan produk tekstil yang telah dikenal sebagai warisan budaya. Songket dikenal bukan hanya karena keindahan kilau benang emas dalam berbagai motif yang unik saja, melainkan juga karena fungsi sosialnya sebagai alat kelengkapan kostum tradisional. Terkait keberhasilan produksi songket Silungkang tersebut, songket Silungkang dikenal sebagai sebuah produk peradaban bernilai tinggi yang

diminati oleh banyak wisatawan dan telah menjadi salah satu sumber ekonomi masyarakat dan pariwisata Sawahlunto.

Hal tersebut juga melatar belakangi terwujudnya *event* SISCa yaitu *Sawahlunto International Carnival* yang diadakan setahun sekali dan telah berjalan selama 4 tahun. Pemerintah Sawahlunto menggelar kegiatan dalam rangka meningkatkan promosi songket silungkang, yang dikenal dengan *Sawahlunto International Songket Carnival* (yang selanjutnya disingkat SISCa).

Adapun maksud dan tujuan dari diadakannya *event* SISCa yaitu untuk mengangkat kembali kejayaan songket silungkang sebagai kekuatan ekonomi kreatif yang besinergi dengan pariwisata. Selanjutnya, tujuannya yaitu untuk mempromosikan kerajinan masyarakat dan pariwisata dalam era masyarakat ekonomi ASEAN. Tujuan yang terakhir untuk membangun kreatifitas warisan dan sumber daya daerah Kota Sawahlunto yang mana sebagai penambah sekalian mendorong para pengrajin songket untuk lebih kreatif, inovatif, inspiratif dalam menciptakan karya-karya yang dapat membawa kontribusi ekonomi daerah dan juga negara Indonesia.

Pada SISCa 2015 melibatkan sekitar 1500 peserta berpakaian tenun songket Silungkang dalam mengisi Sawahlunto sebagai Kota Warisan Nasional. Sawahlunto juga mendapatkan penghargaan dari Museum Rekor Indonesia (Muri) dengan mencatat 17.290 warga yang menggunakan songket pada hari yang dicapai dalam *event* tersebut menjadikan SISCa sebagai kegiatan tahunan yang diselenggarakan di kota Sawahlunto. Selanjutnya event SISCa juga diadakan pada

tahun berikutnya yaitu 2016, 2017 dan 2018 yang mana setiap tahunnya *event* SISCa memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Beberapa ketentuan yang disyaratkan oleh panitia dalam lomba dan karnaval tersebut adalah kreasi harus mempunyai komposisi bahan minimal 80% songket dan 20% bahan campuran. (Fajrini, Bakti, & Novianti, 2018).

Jika diperhatikan, program SISCa mempunyai maksud dan tujuan untuk mengembangkan ekonomi kreatif serta pariwisata. Program ini juga telah berjalan selama 4 tahun berturut-turut. Hal ini melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan **Evaluasi Program Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Melalui *Event* SISCa (*Sawahlunto International Songket Carnival*) di Kota Sawahlunto tahun 2015-2018.**

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana Evaluasi Program Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Melalui *Event* SISCa (*Sawahlunto International Songket Carnival*) di Kota Sawahlunto tahun 2015-2018?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan evaluasi program pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata melalui *event* SISCa (*Sawahlunto International Songket Carnival*) di Kota Sawahlunto tahun 2015-2018.

### 2. Manfaat Penelitian

#### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan pada umumnya ilmu pemerintahan dan mengenai evaluasi program.

#### 2) Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat sebagai masukan kepada pihak-pihak terkait dalam pengembangan ekonomi kreatif dan pengembangan pariwisata.

##### a. Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memerikan masukan bagi pemerintah Kota Sawahlunto mengenai evaluasi program SISCa dalam pengembangan ekonomi kreatif.

b. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai pengembangan ekonomi kreatif sehingga masyarakat terus berinovasi sehingga terbedayakan dalam mengembangkan usaha songket.

c. Swasta

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak swasta selaku pengusaha dari ekonomi kreatif.

#### **D. Tinjauan Pustaka**

Penelitian ini tentunya tidak lepas dari penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga penelitian-penelitian tersebut menjadi bahan perbandingan serta kajian. Adapun hasil penelitian hasil-hasil penelitian tidak terlepas dari topik penelitian yaitu evaluasi program pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata.

Dalam beberapa penelitian yang mengembangkan konsep ekonomi kreatif melalui program *One Village One Product* (OVOP) dapat disimpulkan bahwa pengembangan ekonomi kreatif melalui program OVOP menghasilkan satu produk yang diunggulkan dari suatu daerah. Penelitian mengenai evaluasi program OVOP rata-rata bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat atau kelompok UKM itu sendiri.

Program yang sudah dijalankan rata-rata sudah sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran. Namun, beberapa kendala masih dihadapi seperti kurangnya partisipasi dari masyarakat, kurangnya sinergi antara masyarakat dengan pemerintah. Ringkasan penelitian mengenai pengembangan ekonomi kreatif melalui OVOP, hal yang membedakan dengan penelitian ini adalah jika pengembangan ekonomi OVOP bertujuan untuk pemberdayaan masyarakat, maka penelitian ini akan berfokus pada pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata melalui program kota.

Selanjutnya, dalam beberapa penelitian mengenai pengembangan ekonomi kreatif yang berbasis budaya dan wisata yaitu penelitian yang dilakukan dengan memperhatikan budaya serta pengembangan pariwisata. Pada penelitian-penelitian sebelumnya mengenai ini, terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu mengenai pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata melalui program kota. Tetapi perbedaannya ialah bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada pelaku ekonomi kreatif seperti para penenun, tetapi pada penelitian ini meneliti tentang evaluasi pada programnya yang menyangkut pada pemerintah, masyarakat serta swasta.

Hal diatas merupakan ringkasan dari perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya, agar lebih jelasnya akan di uraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

## Tinjauan Pustaka

No	Nama Penulis	Klasifikasi	Hasil Pembahasan
1	<p>Chandra dkk,2014 Evaluasi Program Pembanguna Komunitas oleh Lembaga Sosial Non Pemerintah : Studi Kasus Program <i>One Village One Product</i> Direktorat Pendayagunaan PKPU</p> <p>Rusnandari, 2013 Pendekatan <i>One Village One Product (OVOP)</i> untuk Meningkatkan Kreativitas UMKM dan Kesejahteraan Masyarakat.</p> <p>Kadek dkk, 2016 Evaluasi Pelaksanaan Program <i>One Village One Product (OVOP)</i> dalam Pemberdayaan Masyarakat di Desa Palaga, Kecamatan Kabupaten Badung.</p> <p>Erick, 2018 Evaluasi Kebijakan Publik (Studi Evaluasi Program <i>One Village One Product</i> di Kabupaten Pasuruan).</p> <p>Rival Ichsan Arief, 2017 Evaluasi Program Pemberdayaan UMKM Dinas Perindustrian dan Perdagangan di Kota</p>	<p>Berdasarkan pengembangan ekonomi kreatif melalui program <i>One Village One Product (OVOP)</i></p>	<p>Dapat disimpulkan dari beberapa penelitian bahwa ekonomi kreatif dikembangkan juga dalam program <i>One Village One Product (OVOP)</i>. Dalam hal itu, pengembangan ekonomi kreatif mengangkat suatu produk yang dapat diunggulkan oleh suatu daerah yang tentunya ada kerjasama antara pemerintah, masyarakat serta swasta. Dalam pengembangannya, ada yang berhasil dan ada pula kendala yang terjadi dan akibatnya pengembangan ekonomi kreatif tidak sepenuhnya terjalani. Kendala-kendala tersebut seperti kurangnya partisipasi dari masyarakat yang disebabkan sesahnya mengubah masyarakat menjadi masyarakat modern, kurangnya persiapan dari pelaksanaan program, dan juga lemahnya pada <i>stakeholder</i>.</p>

	Surabaya (Studi di UMKM kampung Bordir Kecamatan Rungkut)		
2	<p>M. Syaiful, 2016 Evaluasi Pelaksanaan Strategi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam Pengembangan Wisata Bahari pada Daerah Tertinggal di Kabupaten Pesisir Barat. (Studi Kasus Pulau Pisang tahun 2015).</p> <p>Lak Lak , 2015 Pengembangan Wirausahaan Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta.</p> <p>Sri Endah, 2015 Studi Evaluasi Penerapan Community Based Tourism (CBT) Sebagai Pendukung Agrowisata Berkelanjutan.</p> <p>Lastiani, 2014 Pengembangan Pariwisata Ekonomi Kreatif Desa Wisata Berbasis Budaya Sebagai Niche Market Destination (Studi Pengembangan Desa Wisata Di Kabupaten Sleman).</p> <p>Suamar'in, 2017 Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Wisata Budaya: Studi Kasus</p>	Berdasarkan pengembangan ekonomi kreatif melalui wisata dan budaya	Diantara penelitian-penelitian ada yang membahas evaluasi dari strategi program, pemberdayaan masyarakat, serta pengembangan ekonomi kreatif berbasis wisata dan budaya. Dalam beberapa penelitian tersebut pengembangan ekonomi kreatif tersebut mengusung produk kebudayaan seperti kerajinan, tenun, dan kawasan wisata, seperti wisata bahari yang dikelola oleh pemerintah dengan masyarakat. Program-program tersebut ada yang berhasil ada juga yang memuat kendala. Kendala-kendala yang terjadi ialah seperti masih minimnya sarana prasana dalam mendukung pengembangan pariwisata, mininya dana, serta dalam pengembangan berbasis wisata dan budaya lebih baiknya dikakukan juga kegiatan promosi agar produk atau wisata tersebut menjadi unggul.

	pada Pengrajin Tenun di Kabupaten Sambas.		
--	---	--	--

## **E. Kerangka Teori**

Dalam penelitian ini Evaluasi Program Pengembangan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Melalui *Event* SISCa (Sawahlunto International Songket Carnival) di Kota Sawahlunto tahun 2015-2018 menggunakan tiga teori. Teori-teori tersebut mengenai evaluasi program, ekonomi kreatif dan pariwisata.

### **1. Teori Evaluasi Program**

#### **a. Definisi Evaluasi Program**

Evaluasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu suatu penaksiran, perkiraan keadaan, dan penelitian nilai. Menurut Ramayulis dalam (Fatimah, 2018) evaluasi terbagi atas dua tipe yaitu evaluasi yang dilakukan terus menerus seperti evaluasi yang dilakukan pertriwulan atau per semester dalam proses implementasi program tersebut, sedangkan tipe yang kedua yaitu evaluasi yang dilakukan diakahir setelah impementasi dari program.

Evaluasi menurut Hamilton dan Ziergovel dalam (Nuryanto,2018) menyatakan bahwa evaluasi yaitu suatu penilaian sistematis dan objektif dari sebuah proyek, program, ataupun kebijakan yang sedang dilaksanakan, ataupun sudah selesai dilaksanakan. Tujuan dari evaluasi tersebut yaitu untuk menentukan relevansi serta pemenuhan dari tujuan program, pengembangan dari efesiensi, efektivitas, dampak serta keberlanjutan dari program tersebut.

Selanjutnya, Evaluasi menurut *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) / Development Assistance Committee (DAC)* adalah sebuah bentuk penilaian secara sistematis dan objektif terhadap sebuah program, proyek ataupun kebijakan yang masih berlangsung atau telah berakhir implementasi dari program tersebut. Tujuannya ialah untuk melihat suatu relevansi serta realisasi dari tujuan, efektivitas, pembangunan, dan dampak berkelanjutan.

#### **b. Tujuan Evaluasi Program**

Menurut Sudjana dalam (Fatimah, 2018) tujuan dari adanya evaluasi program yaitu:

- a. Memberikan masukan untuk pengambilan keputusan yang berkaitan dengan tindak lanjut atau pemberhentian dari program.
- b. Memberikan beberapa saran dan masukan untuk perencanaan program selanjutnya.
- c. Memberikan masukan dan saran kepada pihak pengambil keputusan dalam memperbaiki program serta modifikasi dari program.
- d. Memberikan beberapa saran serta masukan yang berkaitan dengan faktor pendukung ataupun pengambat suatu program.
- e. Memberikan masukan serta saran bagi kegiatan seperti pengawasan.
- f. Monitoring atau dapat memberikan motivasi kepada penyelenggara program.

### **c. Prinsip-prinsip Evaluasi**

Adapun prinsip-prinsip evaluasi menurut Nanang Fattah dalam (Kadek Widya Laksmi Pramusti, 2018) menyatakan ada enam prinsip dari evaluasi, diantara lain :

1. Berkesinambungan, yaitu yang dilakukan berkelanjutan.
2. Menyeluruh, yaitu seluruh aspek serta komponen harus di evaluasi.
3. Objektif, yaitu pelaksanaan evaluasi bebas dari kepentingan pribadi.
4. Sahih, yaitu mengukur sesuatu yang harus diukur,
5. Penggunaan kritis.
6. Prinsip kegunaan atau manfaat.

### **d. Cakupan penilaian evaluasi**

Menurut Willian N Dunn dalam (Miftahuddin, 2009) ada 5 cakupan yang dinilai dalam evaluasi , yaitu :

1. Efektivitas

Efektivitas merupakan kata yang berasal dari efektif yang berarti keberhasilan dalam mencapai tujuan yang di tetapkan . Efektivitas berkaitan dengan hasil yang diharapkan atau hasil yang ingin dicapai. Efektivitas juga berhubungan antara output dan juga tujuan , yang mana jika kontribusi

output besar terhadap tujuan maka dapat dikatakan efektifitas program atau kegiatan tersebut besar.

## 2. Efisiensi

Efisiensi berkaitan dengan ketepatan dalam sumber daya yang ada serta ketepatan dalam penggunaan biaya dalam pelaksanaan program atau kegiatan. Dapat dikatakan jika sasaran yang ingin dicapai sederhana sedangkan biaya yang dikeluarkan terlalu besar dibandingkan dengan hasil yang dicapai maka suatu kegiatan telah melakukan pemborosan dan kegiatan atau program tersebut tidak layak dilaksanakan.

## 3. Kecukupan

Kecukupan yang merupakan penilaian pada pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan awal. Kecukupan juga berkenaan pada seberapa jauh suatu tingkat efektivitas memuaskan kebutuhan, nilai, ataupun kesempatan yang menumbuhkan adanya masalah.

## 4. Pemerataan

Pemerataan adalah keadilan yang diberikan atau diperoleh pada sasaran kebijakan ataupun program. Pemerataan berkaitan juga dengan rasional legal dan sosial pada kelompok-kelompok yang berbeda pada masyarakat untuk mengukur pemerataan pendistribusian pada kelompok sasaran.

## 5. Responsivitas

Responsivitas dapat diartikan dengan respon dari suatu aktivitas. Dengan kata lain, bahwa responsivitas berarti tanggapan dari penerapan suatu kebijakan ataupun program. Keberhasilan suatu kebijakan atau program dapat dilihat dari tanggapan masyarakat mengenai pelaksanaan program tersebut.

## 6. Ketepatan

Ketepatan adalah yang berhubungan dalam mengukur nilai atau tujuan yang ingin dicapai yang bernilai guna. Kriteria ketepatan atau kelayakan dihubungkan dengan substansi tujuan bukan cara ataupun instrument untuk merealisasikan tujuan tersebut. Hal ini dapat berupa seleksi dalam menilai apakah dari hasil yang di rekomendasikan merupakan pilihan dari tujuan yang layak.

### **e. Pengukuran Dan Kriteria Evaluasi Kebijakan Publik**

Menurut Bridgman & Davis (2000:130) dalam (Miftahuddin, 2009) bahwasanya evaluasi kebijakan publik mengacu kepada empat indikator pengukuran. Indikator-indikator tersebut yaitu:

### 1. Indikator *Input* (masukan)

Indikator *input* fokus kepada penilaian tentang sumber daya pendukung serta bahan dasar yang digunakan dalam melaksanakan kebijakan. Indikator ini bisa meliputi, sumber daya, uang, atau infrastruktur yang mendukung.

### 2. Indikator *Process* (proses)

Indikator *process* fokus kepada penilaian bagaimana suatu kebijakan ditransformasikan dalam bentuk pelayanan langsung kepada masyarakat. Indikator ini meliputi aspek efektivitas serta efisiensi dari metode atau cara yang digunakan untuk melaksanakan suatu kebijakan.

### 3. Indikator *Output* (hasil)

Indikator *output* fokus kepada penilaian mengenai suatu produk atau hasil yang didapatkan dari sistem kebijakan tersebut.

### 4. Indikator *Outcome* (dampak)

Indikator *outcome* berfokus kepada dampak yang ditimbulkan masyarakat luas akibat dari suatu kebijakan

## **2. Teori Ekonomi Kreatif**

### **a. Defenisi Ekonomi Kreatif**

Isitilah ekonomi kreatif pertama kali dikenalkan oleh tokoh yang bernama John Howkins dalam bukunya yang berjudul “*Creative Economy, How People Make*

*Money from Ideas*". Menurut defenisi dari ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang mana induk beserta output berasal dari gagasan. Gagasan yang dimaksud ialah gagasan yang orisinil dan juga dapat di proteksi oleh HKI (Nanny, 2008).

Di Indonesia, ekonomi kreatif berkembang dari konsep modal berbasis kreatifitas yang berpotensi akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi disuatu daerah. Menurut Presiden Susilo Bambang Yudhyono dalam (Agung Pascasuseno,2014), bahwa ekonomi kreatif merupakan ekonomi gelombang kelanjutan dari gelombang ekonomi ketiga yang berorientasi pada kreativitas, budaya, serta lingkungan.

Dalam buku Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia menyebutkan bahwa ada tiga hal pokok dasar dari ekonomi kreatif., (Purnomo, 2009) antara lain:

1. Kreativitas (*creativity*)

Suatu kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, atau *fresh* yang dapat diterima oleh khalayak umum. Seseorang yang mempunyai kreativitas diharapkan mampu menghasilkan sesuatu yang berguna bagi dirinya maupun orang lain.

## 2. Inovasi (*Innovation*)

Suatu transformasi yang ide atau gagasan yang dasarnya kreativitas yang memanfaatkan sesuatu yang telah ada agar lebih mempunyai nilai tambah ataupun menambah manfaat.

## 3. Penemuan (*Invention*)

Suatu hal yang berhubungan dengan penciptaan sesuatu yang baru yang sebelumnya belum pernah ada sehingga dapat mempunyai fungsi unik.

### **b. Ruang lingkung ekonomi kreatif**

Dengan adanya konsep ekonomi kreatif, sisi industrialisasi-pun bisa dikembangkan kearah industri kreatif. Industri kreatif merupakan industri yang menghasilkan ouput dari pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat individu untuk menciptakan nilai tambah, lapangan kerja, dan peningkatan kualitas hidup. Ekonomi kreatif sering dilihat sebagai sebuah konsep yang memayungi juga konsep lain yang populer di awal abad ke-21 ini, yaitu Industri Kreatif. Industri kreatif sendiri sebenarnya merupakan sebuah konsep yang telah muncul lebih dahulu sebelum munculnya konsep ekonomi kreatif. Tercatat istilah “industri kreatif” sudah muncul pada tahun 1994 dalam Laporan “*Creative Nation*” yang dikeluarkan Australia. Namun istilah ini benar-benar mulai terangkat pada tahun 1997 ketika Department of Culture, Media, and Sport (DCMS) United Kingdom mendirikan Creative Industries Task Force.

Pada saat ini pemerintah Indonesia telah mengidentifikasi 15 subsektor dari industri kreatif, antara lain:

1. Pengiklanan (*advertising*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan yang mana merupakan komunikasi dengan menggunakan media dengan sasaran tertentu. Kegiatan periklanan dapat berupa iklan di media cetak dan elektronik, pamflet, media, brosur, iklan reklame, dan juga iklan pada situs-situs di website.

2. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain-desain bangunan seperti mulai dari desain planning, sampai detail pada konstruksi. Contohnya seperti arsitektur pada perencanaan kota, perencanaan biaya pada konstruksi, pengawasan serta konsultasi kegiatan teknik seperti bangunan sipil serta rekayasa mekanikal dan elektrikal.

3. Pasar Barang seni

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang yang jarang ditemukan atau langka yang mempunyai nilai seni atau sejarah yang tinggi. Kegiatan ini dapat berupa lelang, galeri atau pertokoan.

4. Kerajinan (*craft*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi suatu produk oleh pengrajin. Barang kerajinan dapat berupa dari batu berharga, batu

mulia, ataupun seperti serat alam yang meliputi bambu, rotan, kayu yang dapat dijadikan sebuah barang.

#### 5. Desain.

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain grafis, interior, produk , desain industri, juga terkait dengan jasa riset pemasaran suatu produk dan jasa pengepakan.

#### 6. Fesyen (*fashion*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain pakaian, aksesoris, produksi pakaian mode, dan juga berkaitan dengan distribusi produk fesyen.

#### 7. Video, Film, dan Fotografi

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan produksi video, film dan juga jasa fotografi . termasuk didalamnya seperti penulisan skrip, dubbing film, sinetron dan juga festival film.

#### 8. Permainan Interaktif (*game*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, serta distribusi permainan komputer ataupun android serta iOS. Permainan interaktif tidak hanya untuk hiburan tetapi juga sebagai alat bantu dari kegiatan pembelajaran.

## 9. Musik

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan komposisi, pertunjukan, rekaman suara serta distribusi dari dunia permusikan.

## 10. Seni Pertunjukan (*showbiz*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pertunjukan. Pertunjukan yang dimaksud seperti balet, pertunjukan wayang, drama, opera. Selain itu juga berkaitan dengan desain, tata panggung maupun tata pencahayaan di panggung.

## 11. Penerbitan dan Percetakan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan penerbitan dari buku ataupun penulisan konten di dalam buku, jurnal, majalah maupun konten digital serta kegiatan kantor. Kegiatan ini juga mencakup penerbitan materai, perangko, uang kertas saham dan surat berharga lainnya. Selain juga termasuk dalam pencetakan tiket pesawat terbang, paspor dll.

## 12. Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*software*) atau Teknologi Informasi

Kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi, termasuk layanan jasa komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

### 13. Televisi & Radio (*broadcasting*)

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan penyiaran. Acara televisi dan radio, termasuk kegiatan *station relay* (pemancar) siaran radio dan televisi.

### 14. Riset dan Pengembangan (*Research and Development*)

Kegiatan kreatif terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi tersebut guna perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar.

### 15. Kuliner

Kegiatan kreatif dengan usaha inovatif yang menawarkan produk-produk kuliner yang menarik, mulai dari penyajian, cara pembuatan, sampai dengan komposisi makanan atau minuman yang disajikan.

## **3. Teori Pengembangan Pariwisata**

### **a. Pariwisata**

Menurut Nyoman S.Pendit dalam (Harhary,2014), pariwisata adalah salah satu jenis industri yang baru pada pertumbuhan ekonomi dalam peningkatan

lapangan pekerjaan, peningkatan standar hidup, peningkatan penghasilan serta menstimulasektor-sektor produktivitas lainnya. Soekadijo dalam (Nanda, 2013) mendefinisikan pariwisata sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sosial dan ekonomi manusia.

Spillane dalam (Harhary, 2014) membedakan jenis-jenis menjadi pariwisata untuk: 1) Menikmati Perjalanan (*Pleasure Tourism*), 2) Rekreasi (*Recreation Tourism*), 3) Kebudayaan (*Cultural Tourism*), 4) Olahraga (*Sports Tourism*), 5) Urusan Usaha Dagang (*Business Tourism*), 6) Berkonvensi (*Convention Tourism*).

Masing-masing jenis pariwisata dijelaskan sebagai berikut:

1) Pariwisata untuk Menikmati Perjalanan (*Pleasure Tourism*).

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, untuk mencari udara segar yang baru, untuk memenuhi kehendak ingin tahunya, untuk mengendorkan ketegangan sarafnya, untuk melihat sesuatu yang baru, untuk menikmati keindahan alam, atau bahkan untuk mendapatkan ketenangan dan kedamaian di daerah luar kota.

2) Pariwisata untuk Rekreasi (*Recreation Tourism*).

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang menghendaki pemanfaatan hari-hari liburnya untuk beristirahat, untuk memulihkan kembali

kesegaran jasmani dan rohaninya, yang ingin menyegarkan keletihan dan kelelahannya.

3) Pariwisata untuk Kebudayaan (*Cultural Tourism*).

Jenis pariwisata ini dilakukan karena adanya keinginan untuk mempelajari adat istiadat, kelembagaan, dan cara hidup rakyat daerah lain, selain itu untuk mengunjungi monumen bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu, pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan, atau untuk ikut serta dalam festival-festival seni musik, teater, tarian rakyat, dan lain-lain.

4) Pariwisata untuk Olahraga (*Sports Tourism*).

Jenis ini dapat dibagi dalam dua kategori yaitu: a. Big Sports Event, pariwisata yang dilakukan karena adanya peristiwa-peristiwa olahraga besar seperti *Olympiade Games* dan *Sporting Tourism of the Practitioner*, yaitu pariwisata olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekan sendiri, seperti pendakian gunung, olahraga naik kuda, dan lain-lain.

5) Pariwisata untuk Urusan Usaha Dagang (*Business Tourism*)

Perjalanan usaha ini adalah bentuk *professional travel* atau perjalanan karena ada kaitannya dengan pekerjaan atau jabatan yang tidak memberikan kepada pelakunya baik pilihan daerah tujuan maupun pilihan waktu perjalanan.

#### 6) Pariwisata untuk Berkonvensi (*Convention Tourism*).

Konvensi sering dihadiri oleh ratusan dan bahkan ribuan peserta yang biasanya tinggal beberapa hari di kota atau negara penyelenggara sendiri atau diluar negeri.

#### **b. Pengembangan Pariwisata**

Pengembangan pariwisata adalah semua usaha serta kegiatan yang terkoordinir untuk menarik para wisatawan dalam menyediakan sarana prasarana , barang dan jasa serta kebutuhan bagi wisatawan. Pengembangan pariwisata suatu daerah akan sangat berpengaruh kepada perekonomian daerah tersebut. Dalam pengembangan tersebut tentunya memperhitungkan kepentingan serta manfaat untuk masyarakat.

Beberapa srategi dalam pengembangan pariwisata daerah yaitu:

##### 1. Strategi Pengembangan Produk Wisata

Strategi pengembangan produk wisata adalah strategi untuk bisa menarik wisatawan untuk menikmati tempat wisata. Produk wisata yang dimaksud ialah seperti atraksi yaitu acara pertunjukan seni suatu khas daerah. Amenitas yaitu tersedianya fasilitas penunjang pariwisata seperti hotel restaurant, dll. Aksesibilitas yaitu tersedianya sarana serta prasarana seperti alat transportasi.

## 2. Strategi Promosi dan Pemasaran

Strategi promosi dan pemasaran adalah kegiatan pendukung pariwisata yang bertujuan untuk menarik wisatawan agar berkunjung ke suatu daerah. Dalam promosi dan pemasaran pariwisata dapat memuat informasi lokasi wisata dan sebagainya.

## 3. Strategi pengelolaan lingkungan

Pengembangan wisata alam dapat dilihat dari potensi atau lingkungan yang harus selalu memperhatikan lingkungan agar tidak terjadi kerusakan. Lingkungan pariwisata dapat berupa : lingkungan fisik, sosial, ekonomi, serta budaya yang ada di daerah tersebut.

## 4. Strategi pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)

Pengembangan sumber daya manusia yang dimaksud ialah peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam rangka peningkatan mutu pelayanan terhadap wisatawan.

## 5. Strategi Pengembangan Investasi

Investasi memiliki peran penting dalam pengembangan pariwisata . dalam berinvestasi, investor biasanya bergerak dalam bidang sarana prasarana agar menciptakan kemudahan, kenyamanan bagi wisatawan.

Adapun manfaat dari pengembangan pariwisata dapat dilihat dari beberapa segi berikut ini:

1. Segi Seni dan Budaya

Kebutuhan manusia salah satunya melakukan kegiatan pariwisata untuk memenuhi keingintahuan tentang seni atau budaya daerah yang dikunjungi.

2. Segi Ekonomi

Pengembangan pariwisata mendorong tumbuhnya usaha-usaha yang dapat memperluas perekonomian suatu daerah.

3. Segi Menunjang Perbaikan Kesehatan dan Prasarana Kerja

Melakukan perjalanan baru merupakan kebutuhan manusia dalam menghilangkan kejenuhan dan medambakan suasana baru.

4. Segi Pemeliharaan Pemanfaatan Lingkungan Hidup

Pengembangan pariwisata yang baik dan dibina dapat menjadi pendorong pemeliharaan lingkungan yang awalnya terlantar.

5. Segi Memperluas Lapangan Kerja

Pengembangan industri pariwisata mampu menyerap tenaga kerja.

6. Memperluas Nilai-Nilai Pergaulan Hidup dan Pengetahuan

Hubungan yang terjadi antara wisatawan dengan masyarakat dapat membuka cakrawala pandangan pribadi terhadap nilai-nilai kehidupan lain.

## **F. Definisi Konseptual**

Definisi Konseptual adalah suatu usaha untuk menjelaskan batasan pengertian antara konsep satu dengan yang konsep lainnya. Karena konsep merupakan pokok bagi penelitian. Dalam penelitian ini , diuraikan beberapa defenisi konseptual yang akan digunakan yaitu:

- a) Evaluasi program merupakan suatu proses dalam mengumpulkan informasi ataupun data yang hasilnya dapat digunakan untuk bahan sebagai masukan ataupun dapat sebagai sesuatu dalam pengambilan keputusan untk menentukan alternatif dari sutau program.
- b) Ekonomi kreatif merupakan suatu transformasi ekonomi yang berkembang dari ide maupun gagasan. Ekonomi kreatif mencakup kretaifitas, inovasi serta penemuan baru.
- c) Pariwisata merupakan kegiatan seseorang atau berkelompok mengunjungi sebuah daerah dalam rangka untuk melakukan rekreasi, kunjungan kerja, kunjungan budaya, maupun kegiatan olahraga yang mana kegiatan pariwisata membawa keuntungan bagi daerah yang dikunjungi.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu petunjuk pelaksanaan untuk mengukur suatu variabel yang digunakan suatu penelitian agar lebih mudah. Indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur evaluasi program pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata melalui *event* SISCa Kota Sawahlunto tahun 2015-2018:

1. *Input*
  - a. Sumber daya manusia yang mendukung program
  - b. Infrastruktur yang mendukung program
  - c. Dana yang mendukung program
2. *Process*
  - a. Efektivitas program
  - b. Efisiensi Program
3. *Output*
  - a. Hasil atau produk program
4. *Outcome*
  - a. Dampak terhadap masyarakat luas

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu suatu metode yang menggambarkan secara sistematis tentang suatu keadaan yang berupa fakta-fakta, fenomena yang terjadi. Penelitian kualitatif juga bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat dihasilkan dari variabel-variabel yang diukur sehingga menghasilkan kesimpulan yang dapat di pertanggung jawabkan.

### **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Sawahlunto sebagai objek lokasi penelitian mengenai Evaluasi program pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata melalui *event* SISCa Kota Sawahlunto tahun 2015-2018.

### **3. Unit Analisa Data**

Unit analisa data merupakan objek pada suatu penelitian. Selain itu, unit analisa data merupakan informan yang sesuai dalam penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Diskoperindag kota Sawahlunto, Disparpora kota Sawahlunto, pelaku usaha songket dan pengrajin songket.

### **4. Sumber data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer, yaitu data yang dikumpulkan dari sumber pertama Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara langsung pada objek yang terkait yaitu Diskoperindag, Disparpora, pelaku usaha songket dan pengrajin songket.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder, yaitu data yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang sumber pertama. Data sekunder ini juga berbentuk dokumen-dokumen resmi, data, buku, brosur, majalah. Data sekunder dapat juga diperoleh dari penelitian terdahulu.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berguna untuk mendapatkan data yang dikehendaki dalam penelitian, maka penulis menggunakan metode-metode berikut ini :

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan langsung oleh peneliti atau pewawancara kepada narasumber dengan dicatat dan direkam. Dalam penelitian ini metode wawancara dilakukan dalam rangka menggali informasi terkait program SISCa. Data informasi yang akan diteliti meliputi:

Tabel 1.2  
Daftar Narasumber

No	Narasumber	Jumlah
1	Dinas Koperindag	2
2	Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga	1
3	Pelaku Usaha	2
4	Pengrajin Songket	3
Jumlah		7

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subjek penelitian yang dapat berupa foto, brosur, buku, catatan yang berkaitan dengan program SISCa.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif yang mana analisis yang dilakukan dengan menggambarkan atau menganalisa data yang didapat serta dapat memberikan informasi secara rinci. Teknik analisa data tersebut mencakup:

- a. Pengumpulan data, yaitu data yang diperoleh dengan menggunakan beberapa teknik seperti dokumentasi dari hasil penelitian.
- b. Reduksi data, yaitu proses pemilihan, pengkategorian, dan pemusatan pada data yang relevan dengan permasalahan penelitian.

- c. Penyajian data, yaitu dengan menggambarkan fenomena atau keadaan sesuai dengan data yang telah di reduksi.
- d. Kesimpulan, yaitu hasil dari dari perbandingan teori dengan hasil yang telah didapatkan dilapangan.

## 7. Sistematika Penulisan

- a. BAB I yaitu memuat Pendahuluan.
- b. BAB II yaitu memuat Dekskripsi Objek penelitian
- c. BAB III yaitu Hasil dan Pembahasan
- d. BAB IV yaitu Penutup