

Jm

**PERAN TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF:
SUBSEKTOR KRIYA, FESYEN, DAN KULINER MELALUI
UPAH TERHADAP PDB DI INDONESIA TAHUN 2011-
2023**



SKRIPSI

Diajukan untuk
memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Ekonomi

Oleh:
Benedict Johan
6022001021

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM SARJANA EKONOMI PEMBANGUNAN**
Terakreditasi Berdasarkan Keputusan LAMEMBA No. 791/DE/A.5/AR.10/X/2023
BANDUNG
2024

Jm

**THE ROLE OF CREATIVE ECONOMY LABOR: CRAFT,
FASHION, AND CULINARY SUBSECTORS THROUGH
WAGES TO GDP IN INDONESIA 2011-2023**



UNDERGRADUATE THESIS

Submitted to complete part of the requirements for
Bachelor Degree in Economics

By
Benedict Johan
6022001021

**PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY
FACULTY OF ECONOMICS
PROGRAM IN DEVELOPMENT ECONOMICS
Accredited by LAMEMBA No. 791/DE/A.5/AR.10/X/2023**

**BANDUNG
2024**

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS EKONOMI
PROGRAM SARJANA EKONOMI PEMBANGUNAN



PERSETUJUAN SKRIPSI

PERAN TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF: SUBSEKTOR KRIYA, FESYEN, DAN KULINER MELALUI UPAH TERHADAP PDB DI INDONESIA TAHUN 2011- 2023

Oleh:

Benedict Johan

6022001021

Bandung, Juli 2024

Ketua Program Studi Sarjana Ekonomi Pembangunan,
2024.07.18

Ivanti S. Mokoginta - 18:29:11

+07'00'

Ivantia S. Mokoginta, Ph.D.

Pembimbing,

Prof. Dr. Martinus Yuwana Marjuka, M.Si.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Benedict Johan
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 14 Oktober 2001
NPM : 6022001021
Program Studi : Sarjana Ekonomi Pembangunan
Jenis naskah : Skripsi

JUDUL

PERAN TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF: SUBSEKTOR KRIYA, FESYEN, DAN KULINER MELALUI UPAH TERHADAP PDB DI INDONESIA TAHUN 2011-2023

Pembimbing : Prof. Dr. Martinus Yuwana Marjuka, M.Si.

MENYATAKAN

Adalah benar-benar karya tulis saya sendiri:

1. Apapun yang tertuang sebagai bagian atau seluruh isi karya tulis saya tersebut di atas dan merupakan karya orang lain (termasuk tapi tidak terbatas pada buku, makalah, surat kabar, internet, materi perkuliahan, karya tulis mahasiswa lain), telah dengan selayaknya saya kutip, sadur atau tafsir dan jelas telah saya ungkap dan tandai
2. Bahwa tindakan melanggar hak cipta dan yang disebut plagiat (*plagiarism*) merupakan pelanggaran akademik yang sanksinya dapat merupakan peniadaan pengakuan atas karya ilmiah dan kehilangan hak kesarjanaannya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan oleh pihak manapun.

Pasal 25 Ayat (2) UU.No.20 Tahun 2003: Lulusan perguruan tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademik, profesi, atau vokasi terbukti merupakan jiplakan, dicabut gelarnya.
Pasal 70: Lulusan yang karya ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan gelar akademik, profesi, atau vokasi sebagai mana dimaksud dalam Pasal 25 Ayat (2) terbukti merupakan jiplakan dipidana dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 200 juta.

Bandung,

Dinyatakan tanggal: Juli 2024

Pembuat pernyataan:



Benedict Johan

ABSTRAK

Ekonomi kreatif telah diakui sebagai sektor yang memiliki potensi besar karena telah meningkatkan sebesar 7,8% pertumbuhan ekonomi. Dalam penelitian ini, dilakukan identifikasi peran perkembangan ekonomi kreatif terhadap PDB di Indonesia melalui variabel Tenaga Kerja dan variabel moderating rata-rata upah per tiga subsektor ekonomi kreatif. Data penelitian ini didapatkan dari Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif serta Badan Pusat Statistik untuk periode tahun 2011-2023. Penelitian ini menggunakan data panel dan metode OLS (*Ordinary Least Square*). Hasil menunjukkan bahwa dalam penelitian ini tenaga kerja signifikan memengaruhi PDB, namun tenaga kerja diperlemah dan signifikan memengaruhi PDB dengan melewati upah.

Kata kunci : Ekonomi kreatif, tenaga kerja kreatif, rata-rata upah, PDB kreatif

ABSTRACT

The creative economy has been recognized as a sector that has great potential because it has increased 7.8% of economic growth. In this study, the role of creative economy development on GDP in Indonesia is identified through labor variables and moderating variables of average wages per three creative economy subsectors. The data for this study were obtained from the Ministry of Tourism and Creative Economy and the Central Bureau of Statistics for the period 2011-2023. This study uses panel data and the OLS (Ordinary Least Square) method. The results show that in this study labor does significantly affect GDP, but labor weakened and significantly affects GDP by passing wages.

Keyword: Creative Economy, creative labor, average wage, creative GDP

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, Rahmat, serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan judul “PERAN TENAGA KERJA EKONOMI KREATIF: SUBSEKTOR KRIYA, FESYEN, DAN KULINER MELALUI UPAH TERHADAP PDB DI INDONESIA TAHUN 2011-2023”. Penelitian skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Ekonomi dari Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Katolik Parahyangan Bandung. Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah dibuat masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan, maka dari itu dengan rendah hati penulis sangat menerima kritik dan saran untuk memperbaiki penelitian ini.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan, bimbingan, dan juga bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Hardjoko Wigati dan Sulilowati Handojo yang selalu mendoakan, memberi semangat, dan memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Martinus Yuwana Marjuka, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga ditengah kesibukannya untuk memberi arahan, nasihat, ilmu, saran, dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi di tengah berbagai kendala yang dialami penulis.
3. Ibu Januarita Hendrani, Dra., M.A., Ph.D. selaku dosen bidang kajian Ekonomi Industri dan Perdagangan yang telah memberikan ilmu dan nasihat kepada penulis.
4. Ibu Dr. Miryam Belinda selaku dosen wali penulis atas bimbingan, dukungan, dan kesabarannya dalam menghadapi kesulitan selama masa perkuliahan.
5. Amaris Nugraha Dianti Rusmana yang selalu menemani hari-hari penulis dan siap sedia memberi pertolongan.
6. Sahabat dan teman seperjuangan selama berada di Bandung, Kayetan, Nuel, Vito, Devanto. Terima kasih telah mendukung, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan motivasi kepada penulis selama bersama-sama berkuliah di Bandung.
7. Sahabat semasa SMA, Evan, Nicky, Adi, Vito, Vincent, Aldi, dan lain-lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih telah mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Kerangka Pemikiran.....	4
BAB 2	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
1.1 Landasan Teori	5
2.1.1. Teori Fungsi Produksi (Cobb-Douglas)	6
2.1.2. Teori Upah Efisiensi (Efficiency-Wage)	6
1.1.3 Produk Domestik Bruto	7
1.1.4 Upah.....	7
1.1.5 Tenaga Kerja.....	7
1.1.6 Produktivitas Tenaga Kerja.....	8
1.1.7 Hubungan Tingkat Upah dengan Produktivitas.....	9
1.2 Penelitian Terdahulu	9
BAB 3	11
METODE DAN OBJEK PENELITIAN.....	11
3.1 Metode Penelitian	11
3.1.1 Data Penelitian.....	11
3.1.2 Pengembangan Model.....	11
3.1.3 Teknik Analisis	12
3.2 Objek Penelitian	13
3.2.1 Subsektor Kriya.....	13
3.2.2 Subsektor Kuliner.....	13

3.2.3	Subsektor Fesyen	13
3.2.4	Tenaga Kerja Kreatif	14
3.2.5	Upah.....	14
3.2.6	Produk Domestik Bruto	15
BAB 4	17
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		17
4.1	Hasil Pengolahan Data	17
4.2	Pembahasan	19
BAB 5	22
PENUTUP.....		22
5.1	Kesimpulan.....	22
5.2	Rekomendasi	23
DAFTAR PUSTAKA.....		24
LAMPIRAN 1.....		A
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		C

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran	4
Gambar 2. Tenaga Kerja Tiga Subsektor Ekonomi Kreatif (Rupiah).....	14
Gambar 3. Upah Tiga Subsektor Ekonomi Kreatif (Rupiah).....	15
Gambar 4. PDB Tiga Subsektor Ekonomi Kreatif (Rupiah)	16

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data.....	11
Tabel 2. Hasil Unit Root Test.....	18
Tabel 3. Hasil Estimasi Common Effect Model (CEM).....	19

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Ekonomi kreatif ialah konsep ekonomi yang secara khusus menekankan pada konsep kreativitas, budaya, serta teknologi. Di era Industri 5.0, beberapa perusahaan muncul melalui penggabungan konsep ataupun gagasan yang berbeda. Ekonomi kreatif di Indonesia memiliki potensi pengembangan yang signifikan serta diakui sebagai sektor yang memiliki peluang pertumbuhan besar, berkontribusi terhadap peningkatan pertumbuhan ekonomi sebesar 7,8%. Ekonomi kreatif ialah sektor yang memberikan kontribusi terhadap pendapatan Indonesia serta menopang perekonomian secara keseluruhan. Ekonomi kreatif berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia, terbukti dengan rata-rata upah tenaga kerja sebesar \$156,006,769. Fokus pemerintah terhadap sektor ekonomi kreatif terlihat dalam Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 yang menekankan pada pengembangan ekonomi kreatif. Salah satu tujuan Inpres tersebut ialah untuk menumbuhkan usaha ekonomi yang mempergunakan kecerdikan, keahlian, serta bakat individu, yang berpotensi menghasilkan nilai ekonomi jangka panjang serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Ekonomi kreatif terbagi menjadi 16 subsektor yang meliputi subsektor arsitektur, desain interior, komunikasi visual serta produk, film, animasi, video, fotografi, kriya, kuliner, musik, fesyen, game serta aplikasi pengembang, penerbitan, periklanan, TV/radio, seni pertunjukan, serta seni rupa. Namun penelitian ini secara khusus mengkaji tiga subsektor berbeda, yakni kerajinan, kuliner, serta fesyen. Pemilihan ketiga subsektor ini didasarkan pada dampak transformatif kemajuan teknologi serta kontribusi terbesar terhadap ekonomi kreatif. Teknologi serta infrastruktur berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif. Empat pilar terakhir terdiri dari sumber daya, industri, pendanaan, serta pemasaran.

Ekonomi kreatif yang menjadi komponen utama ekonomi hijau Indonesia mulai menunjukkan potensi optimalnya. Sejak tahun 2010 hingga tahun 2017, terbukti angka PDB ekonomi kreatif

terus meningkat, serta kontribusinya terhadap perekonomian nasional juga mengalami tren peningkatan (Kemenparekraf, 2020). Kontribusi PDB terhadap ekonomi kreatif sebesar Rp 526 triliun pada tahun 2010 serta meningkat menjadi Rp. 989 triliun pada tahun 2017. Selain itu, ekspor dari sektor industri kreatif secara konsisten menunjukkan tren peningkatan sejak tahun 2010. Pendapatan ekspor dari ekonomi kreatif meningkat menjadi US\$ 13,51 miliar pada tahun 2010 serta terus meningkat hingga mencapai US\$ 19,99 miliar. Namun, antara tahun 2010 hingga 2016, berdasarkan Subdirektorat Statistik Ekspor tahun 2017, hanya tujuh subsektor ekonomi kreatif yang mengekspor barangnya ke luar negeri. Ketujuh subsektor tersebut meliputi film, animasi, video, kerajinan tangan, seni kuliner, musik, fesyen, serta penerbitan, serta seni rupa. Meski demikian, subsektor kerajinan, kuliner, serta fesyen memberikan kontribusi pendapatan sebesar 90% terhadap ekonomi kreatif. Lainnya, sebesar 10% berasal dari subsektor penerbitan, seni rupa, musik, film, animasi, serta video.

Selain itu, apabila mempertimbangkan perspektif keseluruhan, rata-rata gaji individu yang bekerja di sektor ekonomi kreatif sudah meningkat (Kemenparekraf serta BPS, 2022). Gaji rata-rata pada subsektor arsitektur, periklanan, mampu aplikasi game serta developer ialah 5,33 juta rupiah per bulan, yang ialah angka yang relatif tinggi. Upah rata-rata pada subsektor lainnya berkisar antara 1,5 juta rupiah hingga 2 juta rupiah. Sesudah memeriksa angka-angka ini, menjadi jelas bahwa masing-masing industri menunjukkan perbedaan besar dalam perihal pendapatan gaji. Beberapa variabel mampu mempengaruhi pembayaran yang diterima pekerja. Selain kemampuan mereka mempengaruhi gaji, mereka juga mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi PDB. Penegasan ini didasarkan pada teori yang berpendapat bahwa harga produk suatu negara mampu lebih kompetitif di pasar global apabila negara tersebut memberikan gaji yang lebih rendah kepada pekerjanya. Keunggulan komparatif dari barang-barang manufaktur dengan biaya tenaga kerja yang rendah serta kemudian mengekspornya dengan harga yang lebih rendah menghasilkan PDB yang kurang optimal. Mankiw (2000:46) menyatakan bahwa perluasan output ataupun produksi akan menyebabkan peningkatan pendapatan tenaga kerja. Tingkat upah yang rendah mempunyai kapasitas untuk memberikan dampak negatif terhadap produktivitas kerja. Akibatnya, pekerja dengan keterampilan di bawah standar akan dikeluarkan dari angkatan kerja karena perusahaan yang mencari keuntungan tidak akan mampu mempekerjakan mereka (Erling, 2012). Keterbaruan dari

penelitian ini adalah memilih tiga subsektor ekonomi kreatif yang memiliki kontribusi penyumbang terbesar PDB ekonomi kreatif yang dikaitkan dengan rata-rata upah sebagai variabel moderating.

1.2. Rumusan Masalah

Ekonomi kreatif di Indonesia sudah sangat maju serta diakui sebagai sektor yang memiliki potensi besar karena mampu menyumbang peningkatan pertumbuhan ekonomi sebesar 7,8%. Sejak tahun 2010 hingga 2017, kontribusi PDB terhadap ekonomi kreatif terbukti meningkat secara signifikan. Pada tahun 2010 kontribusinya sebesar Rp 526 triliun serta pada tahun 2017 meningkat menjadi Rp. 989 triliun. Selain itu, ekspor sektor industri kreatif secara konsisten menunjukkan tren peningkatan sejak tahun 2010. Nilai ekspor ekonomi kreatif pada tahun 2010 sebesar US\$ 13,51 miliar meningkat menjadi US\$ 19,99 miliar. Namun, jika dilihat berdasarkan angka tersebut setiap sektor memiliki perbedaan yang cukup jauh terkait dengan penerimaan upah. Dengan rata-rata upah yang relatif tinggi berada pada subsektor arsitektur; periklanan; serta aplikasi game dan developer sebesar 5,33 juta rupiah perbulan. Upah rata-rata pada subsektor lainnya berkisar antara 1,5 juta rupiah hingga 3 juta rupiah. Subsektor dengan upah rata-rata lebih tinggi tidak memberikan kontribusi terbesar terhadap PDB Indonesia. Subsektor Kerajinan, Kuliner, serta Fesyen, yang menyumbang hampir 90% PDB Indonesia, tetapi termasuk rata-rata upah minimum terendah.

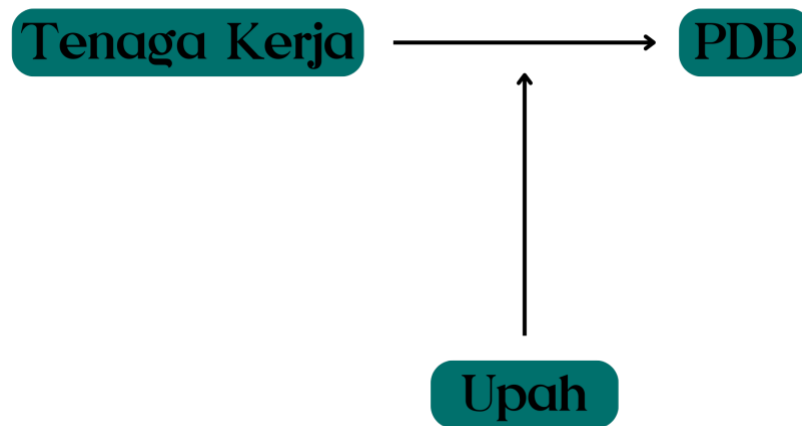
1.3. Tujuan Penelitian

Fokus dari penelitian ini yaitu:

1. Mengidentifikasi peran tenaga kerja kreatif terhadap PDB ekonomi kreatif pada subsektor kriya, kuliner, dan fesyen.
2. Mengidentifikasi peran tenaga kerja kreatif terhadap PDB ekonomi kreatif melewati rata-rata upah pada subsektor kriya, kuliner, dan fesyen.

1.4. Kerangka Pemikiran

Gambar 1. Kerangka Pemikiran



Penelitian ini didasarkan pada konsep yang menganggap Tenaga Kerja sebagai variabel independen yang berdampak langsung terhadap Produk Domestik Bruto sebagai variabel dependen dan menggunakan variabel moderasi Upah. Tenaga kerja kreatif diproksikan oleh jumlah tenaga kerja subsektor kriya, kuliner dan fesyen. PDB diproksikan dengan jumlah kontribusi terhadap PDB, serta upah diproksikan oleh rata-rata upah subsektor kriya, kuliner dan fesyen. Tenaga kerja kreatif ialah faktor penting dalam proses menghasilkan output kreatif. Sektor kreatif muncul dari ide ataupun konsep manusia, yang memberikan nilai tambah pada suatu produk. Dalam upaya menjadikan ekonomi kreatif sebagai alternatif ekonomi yang layak, maka penting untuk mengatasi permasalahan sumber daya manusia kreatif. Dokumen informasi Instruksi Presiden tentang kemajuan Ekonomi Kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan tenaga kerja terampil serta inovatif yang menumbuhkan pola pikir serta lingkungan kreatif. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan jumlah profesional kreatif berketerampilan tinggi secara berkelanjutan, dan memastikan pemerataan di seluruh Indonesia. Memperluas kuantitas serta meningkatkan kualitas lembaga pendidikan dan pelatihan formal serta informal, akan memperkuat terbentuknya tenaga kerja profesional dalam kemajuan ekonomi kreatif (Jurnal DPR RI, 2017).