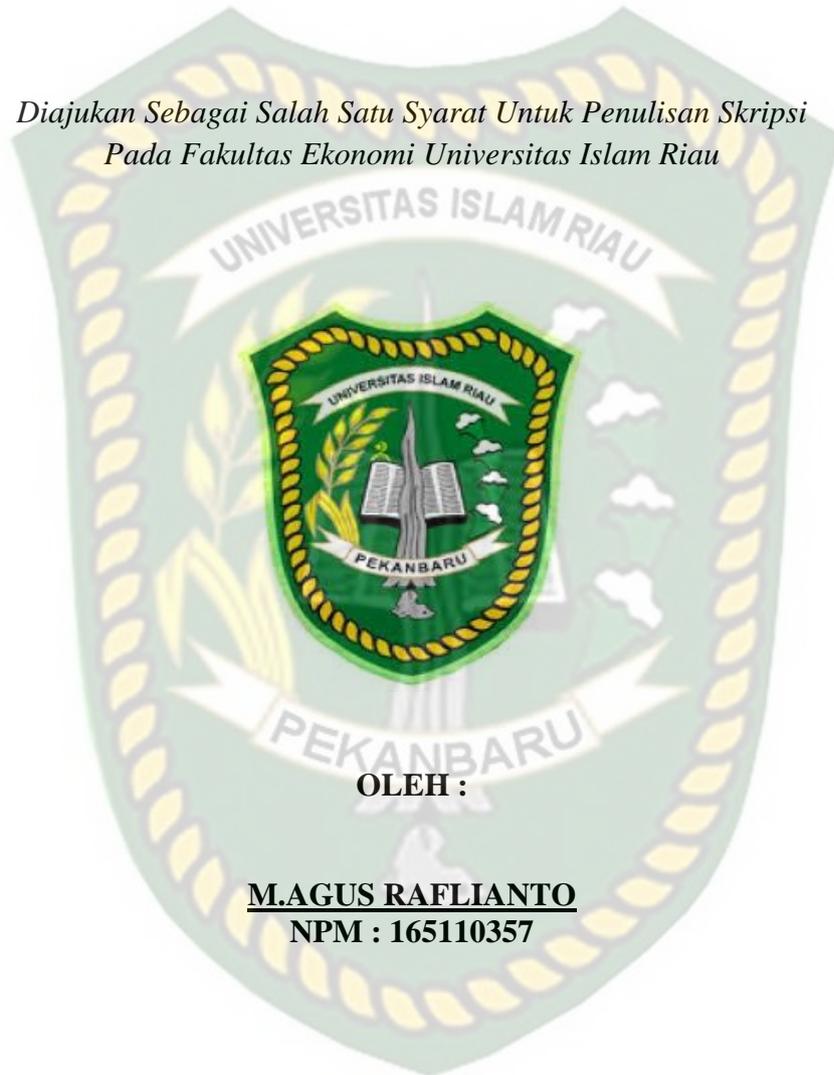


SKRIPSI

**PERANAN EKONOMI KREATIF DALAM PENYERAPAN TENAGA KERJA DAN
KESEJAHTERAAN PEKERJA DI KOTA PEKANBARU
(STUDI KASUS DESAIN DAN SENI RUPA)**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi
Pada Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau*



OLEH :

M.AGUS RAFLIANTO

NPM : 165110357

PROGRAM STUDI EKONOMI PEMBANGUNAN

**FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2019

ABSTRAK

PERANAN EKONOMI KREATIF DALAM PENYERAPAN TENAGA KERJA DAN KESEJAHTERAAN PEKERJA DI KOTA PEKANBARU (STUDI KASUS DESAIN DAN SENI RUPA)

OLEH:

M.AGUS RAFLIANTO

NPM:165110357

(Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ellyan Sastraningsih SE.Msi)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan secara tidak langsung tingkat upah, teknologi dan jumlah produksi terhadap penyerapan tenaga kerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan secara langsung tingkat upah, teknologi dan jumlah produksi terhadap penyerapan tenaga kerja pada industri kreatif di Kota Pekanbaru. Jumlah sampel yang diambil adalah 15 orang pekejra dengan metode purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan wawancara mendalam, sedangkan terknik elastisitas tenaga kerja didapat dari pertumbuhan penyerapan tenaga kerja. Hasil pertumbuhan tenaga kerja dan pertumbuhan unit usaha adalah 0,5031% maka berpengaruh positif dan signifikan

Kata Kunci : Penyerapan tenaga kerja, industri kreatif desain dan seni rupa

ABSTRAK

*THE ROLE OF CREATIVE ECONOMICS IN THE ABSORPTION OF LABOR
AND LABOR IN THE CITY OF PEKANBARU (CASE STUDY OF DESIGN AND
ART*

By:

M.AGUS RAFLIANTO

NPM:165110357

(Consultant :Dr.Hj. Ellyan Sastraningsih SE,Msi)

This research aims to determine whether or not there is a significant indirect effect of wage levels, technology and the amount of production on labor absorption in the creative design and fine arts industry in the city of Pekanbaru, to determine whether or not there is a significant direct influence on wage levels, technology and the amount of production on the absorption of labor in the creative industry in Pekanbaru City. The number of samples taken was 15 pekejra with purposive sampling method. Data collection was carried out by observation, interviews and in-depth interviews, while the technique of labor elasticity was obtained from the growth of labor absorption. The result of labor growth and business unit growth was 0.5031%, so it has a positive and significant effect.

Keywords: Labor absorption, creative design industry and fine arts

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, yang menciptakan manusia dengan kelebihan akal untuk berpikir terhadap alam dan lingkungannya serta dengan perantara kalam, berkat inayah dan petunjuk serta kerja keras dan kesungguhan akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul: **“PERANAN EKONOMI KREATIF DALAM PENYERAPAN TENAGA KERJA DAN KESEJAHTERAAN PEKERJA DI KOTA PEKANBARU (Studi Kasus Desain Dan Seni Rupa)”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan proposal ini guna melengkapi salah satu syarat penyelesaian skripsi pada Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau. Akan tetapi, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan dan kesempurnaan serta pengalaman penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna menyempurnakan pengetahuan penulis serta menyerahkan sepenuhnya kepada Allah SWT.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada habbina wanabiyyana Muhammad SAW tak lupa kepada keluarganya, sahabatnya dan mudah-mudahan syafaatnya kepada kita semua, Aamiin...

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya berkat bimbingan, pengaruh serta motivasi yang telah diberikan, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini. Disamping bantuan lain dari berbagai pihak yang juga sangat bermakna.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini tidak ada kata yang lebih banyak kecuali ucapan terima kasih dan penghargaan yang mendalam dari penulis kepada:

1. Bapak Drs. Abrar, M.si., AK, selaku dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr.Dra.Hj.Ellyan Sastraningsih, Msi , selaku Ketua Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau dan sebagai pembimbing penulis.
3. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
4. Bapak dan Ibu beserta staf pegawai Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau khususnya pada Jurusan Ekonomi Pembangunan.
5. Penulis juga banyak mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr.Dra.Hj.Ellyan Sastraningsih, Msi selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dorongan dan motivasi.
6. Khususnya penulis ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Bapak dan ibu yang telah memberikan semangat serta dorongan untuk kesuksesan dalam bangku pendidikan.
7. Orang yang telah banyak memberikan dorongan dan motivasi kepada penulis yaitu : kakak, Saudara dan teman teman.
8. Orang yang telah banyak memberikan motivasi, semangat serta dukungan kepada penulis yaitu : Evi Triana, Nora Lidya , Sara Elfrida,

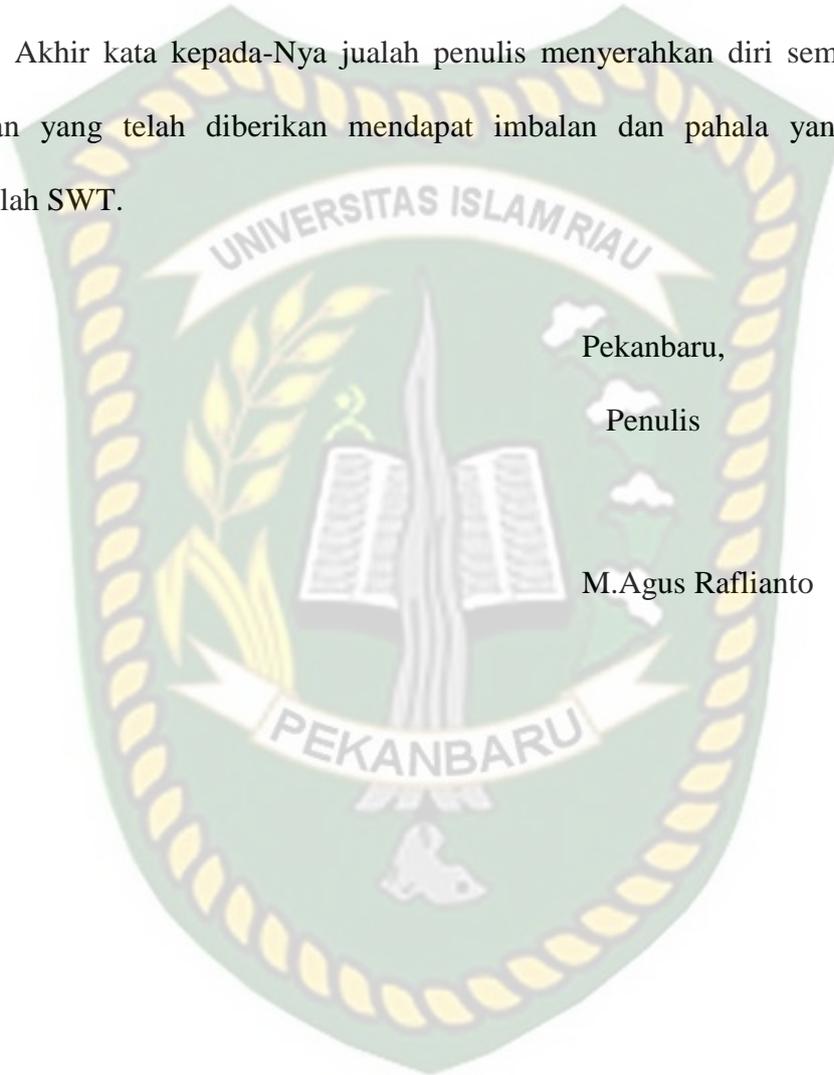
Dwi kriswahyuni, M Krisdiantoro,Alghazali,Krisma, Zul Herman, Valleta Andini, dan Andri Buana Putra dan serta teman-teman lainnya.

Akhir kata kepada-Nya jualah penulis menyerahkan diri semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan dan pahala yang setimpal dariAllah SWT.

Pekanbaru,

Penulis

M.Agus Raflianto



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS | |
| 2.1 Telaah Pustaka | 10 |
| 2.1.1 Ekonomi Kreatif | 10 |
| 2.1.2 Industri Kreatif | 11 |
| 2.1.3 Karakteristik Ekonomi Kreatif | 14 |
| 2.1.4 Subsektor Ekonomi Kreatif | 15 |
| 2.1.5 Pengertian Pendapatan | 17 |
| 2.1.6 Kesejahteraan Kesejahteraan | 20 |

| | | |
|--|--|----|
| 2.1.7 | Kesejahteraan Masyarakat..... | 22 |
| 2.1.8 | Tenaga Kerja | 23 |
| 2.1.9 | Industri Kreatif & Penyerapan Tenaga Kerja..... | 26 |
| 2.1.10 | Standar Kebutuhan Hidup Layak (KHL) | 27 |
| 2.2 | Penelitian Terdahulu | 29 |
| 2.3 | Hipotesis | 30 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN | | |
| 3.1 | Lokasi Penelitian | 31 |
| 3.2 | Populasi dan Sampel | 31 |
| 3.3 | Jenis dan Sumber Data | 32 |
| 3.4 | Teknik Pengumpulan Data | 33 |
| 3.5 | Metode Analisis Data..... | 34 |
| BAB IV GAMBARAN UMUM PENELITIAN | | |
| 4.1 | Kota Pekanbaru | 37 |
| 4.1.1 | Sejarah Terbentuknya Kota Pekanbaru | 37 |
| 4.1.2 | Letak dan Luas | 38 |
| 4.1.3 | Batas | 39 |
| 4.1.4 | Sungai | 39 |
| 4.1.5 | Iklm | 39 |
| 4.1.6 | Jarak Ibu Kota | 40 |
| 4.2 | Kondisi Sosial dan Perkembangan Kota Pekanbaru | 40 |
| 4.3 | Penduduk Kota Pekanbaru | 42 |
| 4.4 | Lokasi Pekanbaru | 43 |

| | |
|---|----|
| 4.5 Visi dan Misi Kota Pekanbaru..... | 44 |
| 4.6 Gambaran Tentang Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru | 46 |

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| 5.1 Identitas Responden | 48 |
| 5.1.1 Sktruktur Umur Responden..... | 48 |
| 5.1.2 Tingkat Pendidikan Responden..... | 49 |
| 5.1.3 Jenis Kelamin Responden | 50 |
| 5.1.4 Pengalaman Bekerja Responden | 51 |
| 5.1.5 Jumlah Tanggungan Keluarga..... | 53 |
| 5.1.6 Sarana Produksi Produksi | 54 |
| 5.1.7 Sektor Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Di Kota Pekanbaru..... | 56 |
| 5.1.8 Indentifikasi Responden Tingkat Kesejahteraan, Pangan, Sandang dan Perumahan | 57 |
| 5.1.9 Peran Ekonomi Kreatif Terhadap Kesejahteraan Pekerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru..... | 59 |
| 5.2 Perbandingan Pendapatan Dan Kebutuhan Hidup Layak (KHL) Pekerja Sebelum dan Sesudah Bekerja Di Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru dan Persentase Kenaikan Di Atas KHL dan Di Bawah KHL | 66 |
| 5.3 Pembahasan | 69 |

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|----------------------|----|
| 6.1 Kesimpulan | 74 |
| 6.2 Saran | 75 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

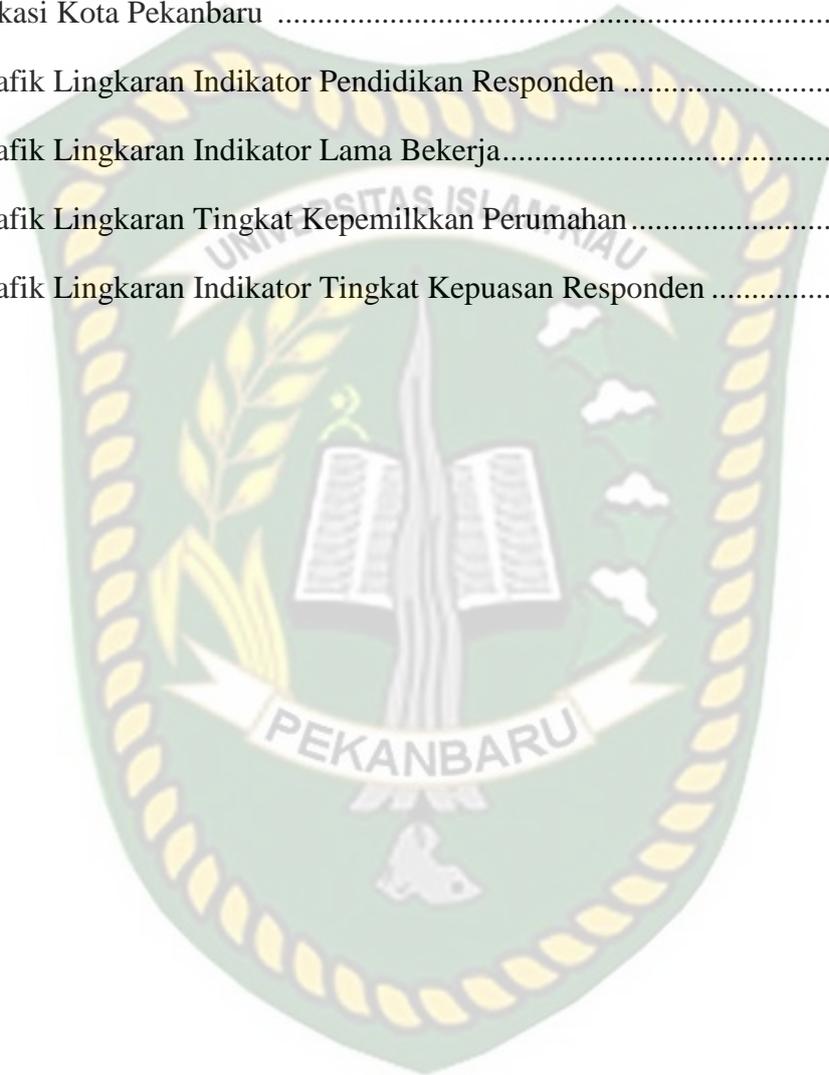
DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| 1.1 Jumlah Industri Kreatif Tahun 2019 di Kota Pekanbaru | 5 |
| 1.2 Data Industri Kreatif di Kota Pekanbaru 2019 | 8 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 29 |
| 3.1 Populasi Sampel Penelitian..... | 32 |
| 3.2 KHL Kabupaten Kota Pekanbaru Tahun 2019 | 36 |
| 4.1 Luas Wilayah Berdasarkan Kecamatan di Kota Pekanbaru | 38 |
| 4.2 Jarak Antara Kota Pekanbaru Dengan Kabupaten Di Provinsi Riau Tahun 2019..... | 40 |
| 4.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kecamatan Di Kota Pekanbaru 2019..... | 43 |
| 5.1 Distribusi Frekuensi Umur Responden | 49 |
| 5.2 Disribusi Frekuensi Tingkat Pendidikan Responden | 49 |
| 5.3 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden | 51 |
| 5.4 Distribusi Frekuensi Pengalaman Responden | 52 |
| 5.5 Distribusi Frekuensi Jumlah Tanggungan Keluarga Pekerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru | 53 |
| 5.6 Distribusi Frekuensi Dalam Penggunaan Bahan Baku Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru | 55 |

| | |
|---|----|
| 5.7 Jumlah Penggunaan Tenaga Kerja Dari Responden Usaha Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru Tahun 2019..... | 57 |
| 5.8 Rekapitulasi Responden Tingkat Kepemilikan Perumahan | 58 |
| 5.9 Rekapitulasi Peran Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Terhadap Kesejahteraan Responden | 59 |
| 5.10 Keadaan Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Menurut Unit Usaha di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019 | 61 |
| 5.11 Jumlah Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019 | 61 |
| 5.12 Jumlah Tenaga Kerja Pada Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019 | 63 |
| 5.13 Pertumbuhan Unit Usaha dan Tenaga Kerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru Tahun 2018- 2019 | 65 |
| 5.14 Identifikasi Responden Pendapatan Rata Rata Pekerja Sebelum Bekerja di Industri Kreatif di Kota Pekanbaru | 67 |
| 5.15 Identifikasi Responden Pendapatan Rata-Rata Pekerja Sesudah Bekerja di Industri Kreatif di Kota Pekanbaru | 68 |
| 5.16 Persentase Kenaikan Jumlah Pekerja Di Atas KHL Sebelum dan Sesudah Bekerja Di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru | 69 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| 4.1 Lokasi Kota Pekanbaru | 44 |
| 5.1 Grafik Lingkaran Indikator Pendidikan Responden | 50 |
| 5.2 Grafik Lingkaran Indikator Lama Bekerja..... | 52 |
| 5.3 Grafik Lingkaran Tingkat Kepemilikan Perumahan | 58 |
| 5.4 Grafik Lingkaran Indikator Tingkat Kepuasan Responden | 60 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kuesioner | 78 |
| 2. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur..... | 81 |
| 3. Data Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan | 81 |
| 4. Data Responden Berdasarkan Pengalaman Bekerja..... | 82 |
| 5. Data Responden Berdasarkan Jumlah Tanggungan | 82 |
| 6. Data Responden Berdasarkan Dalam Penggunaan Bahan Baku di Industri Kreatif..... | 83 |
| 7. Data Responden Berdasarkan Kepemilikan Rumah | 83 |
| 8. Data Responden Berdasarkan Kepuasan Bekerja di Industri Kreatif..... | 83 |
| 9. Data Keadaan Unit Usaha Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru 2018-2019 | 84 |
| 10. Data Jumlah Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru 2018-2019..... | 84 |
| 11. Data Jumlah Tenaga Kerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019 | 84 |
| 12. Data Pertumbuhan Unit Usaha dan Tenaga Kerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019..... | 84 |
| 13. Data Pendapatan Rata-Rata Pekerja Sebelum Bekerja di Industri Kreatif | 85 |

14. Data Pendapatan Rata-Rata Pekerja Sesudah Bekerja di
Industri Kreatif 86



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh tokoh bernama John Howkins , penulis buku “*Creative Economy ,How People Make Money From Ideas*” . John Howkins adalah seorang yang multi profesi , Selain sebagai pembuat film dari Inggris ia juga aktif menyuarakan ekonomi kreatif kepada pemerintah Inggris sehingga dia banyak terlibat dalam diskusi-diskusi pembentukan kebijakan ekonomi kreatif di kalangan pemerintahan negara negara Eropa . Menurut definisi Howkins , Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan Benar juga , Esensi dari kreatifitas adalah gagasan . Bayangkan hanya dengan modal gagasan,seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak .Gagasan seperti apakah yang dimaksud? Yaitu gagasan yang orisinal dan dapat diproteksi oleh HKI . Contohnya adalah penyanyi bintang film,pencipta lagu atau periset mikro bioogi yang sedang meneliti varietas unggul padi yang belum pernah diciptakan sebelumnya(Nenny,2008).

Seseorang Doktor dibidang Ekonomi, Dr. Richard Florida dari Amerika, Penulis buku” *The Rise Of Creative Class*” dan “ *Cities and the Creative Class*” memperkenalkan tentang industri kreatif dan kelas kreatif di masyarakat(Creative Class). Florida sempat mendapat kritik,bila ada kelompok tertentu dilingkungan sosial yang memiliki kelas tersendiri,apakah ini terkesan elit dan eksklusif? Tidak

juga, Justru menurut Florida, ia menghindari kesan tersebut karena gejala dari istilah istilah sebelumnya seperti *Knowledge Society* yang dinilai elitis, Menurut Florida “Seluruh umat manusia adalah kreatif, Apakah ia seorang pekerja di pabrik kaca atau seorang remaja di gang yang sedang membuat musik hip hop, Namun perbedaannya adalah pada statusnya(kelasnya),karena ada individu individu yang secara khusus bergelut dibidang kreatif dan mendapat faedah ekonomi secara langsung dari aktivitas tersebut. Tempat tempat dan kota kota yang mampu menciptakab produk produk Baru yang inovatif tercepat akan menjadi pemenang kompetisi di era ekonomi ini Menurut Dr.Richard Florida(Nenny,2008)

Ekonomi kreatif merupakan suatu bentuk usaha yang lebih menitik beratkan pada kreatifitas masyarakat untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menginovasi barang atau usaha yang telah ada agar memiliki daya jual juga daya saing dipasar serta untuk menutupi kebutuhan hidup masyarakat tersebut. Ekonomi kreatif biasanya muncul karena tekanan atau keterbatasan dana sehingga membuat masyarakat berfikir lebih untuk membuat sesuatu yang bisa dijual untuk mencari pendapatan atau pemasukan tambahan. Ekonomi kreatif merupakan salah satu bentuk UMKM atau industri kreatif yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sesuatu atau bentuk usaha produktif dari masyarakat Ekonomi kreatif bisa dikatakan sebagai pondasi perekonomian masyarakat.

Ekonomi kreatif diharapkan bisa menjadi salah satu trobosan untuk menambah jumlah lapangan pekerjaan baru untuk menampung masyarakat sekitar guna untuk meningkatkan perekonomian masyarakat indonesia dengan

mengurangi jumlah pengangguran. Apalagi dengan seiring perkembangan zaman jumlah penduduk Indonesia akan terus bertambah dan kebutuhan lapangan pekerjaan akan terus meningkat diseluruh daerah di Indonesia, Perlunya terobosan baru dalam mencukupi seluruh penduduk dalam hal disini adalah lapangan pekerjaan lapangan pekerjaan bisa berasal bisa berasal dari mana saja baik dari pemerintah ataupun dari swasta (masyarakat Indonesia sendiri ataupun dari warga negara asing yang membuka lapangan pekerjaannya di Indonesia) tersebut dibuat atau terus ditambah baik dari pemerintah ataupun dari kreatifitas dan kemampuan masyarakat Indonesia sendiri.

Dimana sekarang pergeseran orientasi ekonomi telah berada pada fase ekonomi kreatif dengan kata lain dengan jelas memberikan pertanda tentang perubahan dan tuntutan mutu akan praktik terbaik pembangunan ekonomi, bisnis dan juga pendidikan, Agar Indonesia juga bisa berperan aktif dalam era ekonomi kreatif ini maka diperlukan sebuah perencanaan pengembangan industri kreatif yang komprehensif dan fleksibel serta unik dan spesifikasi. Industri kreatif menjadi salah satu cara untuk melalui era ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif muncul bisa dikatakan karena adanya perubahan kebutuhan masyarakat dan juga karena perkembangan teknologi dan informasi yang ada sehingga perubahan tersebut menciptakan suatu permasalahan yang kompleks yang akan berdampak positif dan negatif terhadap masyarakat yang mana tergantung dengan respon mereka.

Industri kreatif ini juga bisa dimanfaatkan untuk membuka lapangan pekerjaan baru yang mana untuk tujuan jangka panjangnya sebagai salah satu cara

untuk menarik tenaga kerja baik itu yang memiliki skill ataupun yang belum memiliki skill sehingga bisa mengurangi jumlah pengembangan pada suatu wilayah disuatu negara yang kebanyakan pengangguran banyak terdapat pada daerah pedesaan karena masih banyak kurangnya lapangan pekerjaan dibandingkan dengan jumlah penduduk produktif disuatu daerah tersebut yang membuat tingkat kesejahteraan masyarakat suatu daerah tersebut daerah tersebut masih relatif kecil.

Sangat baik jika seluruh masyarakat memiliki kesadaran untuk membuat sesuatu yang kreatif dan inovatif yang memiliki daya jual dan daya saing lebih untuk meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat Biasanya masyarakat pedesaan yang memiliki potensi melahirkan ekonomi kreatif mungkin dikarenakan keterbatasan dana ataupun sulitnya mencari lapangan pekerjaan di daerah pedesaan maupun ketika pergi ke kota untuk merantau Diambil dari masalah jumlah pengangguran di suatu pedesaan maka ekonomi kreatif yang bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat dalam hal membantu perekonomian masyarakat dan mengatasi pengangguran dengan dibukanya lapangan pekerjaan baru.

Industri kreatif merupakan industri yang mengalami kemajuan dan pertumbuhan yang sangat tinggi, dikarenakan industri merupakan industri yang kaya kekayaan seni dan budaya yang di buat oleh pekerja industri kreatif tersebut. Dan industri kreatif di kota pekanbaru sangat mengalami pertumbuhan yang sangat tinggi dan mengalami kemajuan yang sangat bagus untuk pertumbuhan perekonomian untuk kota pekanbaru dan indonesia.

Tabel 1.1 Jumlah Industri Kreatif Tahun 2019 di Kota Pekanbaru

| NO | JENIS INDUSTRI KREATIF | JUMLAH |
|----|------------------------|--------|
| 1 | Seni Rupa | 13 |
| 2 | Fotografi | 67 |
| 3 | Desain | 25 |
| 4 | Jasa Periklanan | 129 |
| 5 | Arsitektur | 6 |
| 6 | Kerajinan | 9 |
| 7 | Wedding Organizer | 55 |
| 8 | Kuliner | 88 |
| 9 | Televisi dan Radio | 14 |

Sumber : Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Pekanbaru, 2019

Pekanbaru adalah kota berkembang serta menjadi kota Industri yang populer di Indonesia. Dan kecamatan Sukajadi merupakan salah satu daerah yang bisa dikatakan salah satu kecamatan yang baru baru ini berdiri banyak sekali ekonomi kreatif dengan skala yang tidak terlalu besar dari berbagai bidang seperti adanya kerajinan konveksi, desain dan seni rupa khas Pekanbaru yang merupakan salah satu pemanfaatan sumber daya alam yang tersedia, selain itu juga ada percetakan desain undangan, kaos (sablun), dan pembuatan produk pangan, warung kopi dan lainnya. Dimana ekonomi kreatif yang saat ini populer Kecamatan Sukajadi adalah kerajinan Khas yang digeluti oleh masyarakat akhir akhir ini. Dengan beberapa uraian diatas diambil dari salah satu dampak adanya ekonomi kreatif di kecamatan suka jadi yang paling populer yaitu ekonomi kreatif sektor Seni rupa Lukisana dan Desain serta untuk kesejahteraan masyarakat dan bagi masyarakat untuk mendapatkan pekerjaan yang sangat membantu untuk mereka.

Tabel 1.2. Data Industri Kreatif di Kota Pekanbaru Tahun 2019

| NO | Ekonomi Kreatif | Total Pekerja |
|----|-----------------|---------------|
| 1 | Desain | 104 |
| 2 | Seni Rupa | 47 |

Sumber Data : Data Primer

Seni Rupan Desain ini merupakan sesuatu yang sering ada di bidang industri kreatif dalam pengolahannya tidak bisa dilakukan oleh satu orang saja karena banyak tahapan yang harus dilakukan agar industri kreatif ini bisa layak jual dan memiliki nilai tersendiri, Oleh banyak masyarakat yang tertarik dalam pembuatan kerajinan ini baik dari laki-laki dan bahkan perempuan pun banyak, yang ikut terjun dalam usaha kerajinan ini untuk mengetahui peran industri kreatif tersebut berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat Kecamatan Sukajadi, maka akan dilakukan sebuah penelitian yang berjudul "PERANAN EKONOMI KREATIF DALAM PENYERAPAN DAN KESEJAHTERAAN PEKERJA DI KOTA PEKANBARU (STUDI KASUS DESAIN DAN SENI RUPA)"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Tingkat Penyerapan Tenaga Kerja Pada Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru?
2. Bagaimana Tingkat Kesejahteraan Pekerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan Fokus penelitian masalah diatas, Bahwa Penelitian tersebut bertujuan untuk :

1. Untuk Mengetahui Tingkat Penyerapan Tenaga Kerja Pada Industri KreatifDesain dan Senirupa Di Kota Pekanbaru
2. Untuk Mengetahui Tingkat Kesejahteraan Pekerja di Industri kreatifDesain dan senirupa Di Kota Pekanbaru

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian tersebut, maka diharapkan hasil penelitian tersebut dapat memperoleh kegunaan sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi bagi pihak pemerintah, dalam menentukan kebijakan terutama untuk menganalisis pertumbuhan dan kesejahteraan tenaga kerja di industri kreatif.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi dalam memperkaya ilmu ekonomi khusus nya mengenai teori penyerapan tenaga kerja dan kesejahteraan tenaga kerja dalam melakukan penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.
3. Sebagai sarana Untuk pengembangan dan mengaplikasikan ilmu yang penulis peroleh selama perkuliahan di jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Riau.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan dalam beberapa bab, kemudian pada setiap bab akan terdiri dari beberapa sub bab, seperti di uraikan beberapa bab:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini berisi tentang latar belakang maksud dan tujuan manfaat, sasaran, keluarkan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II : TELAAH PUSTAKA DAN HIPOTESA

Bab ini berisi tentang teori tentang konsep pengerjaan laporan ini, serta berisi tentang pemecahan masalah penelitian. Pada tinjauan pustaka ini berisi tentang beberapa teori tentang ekonomi kreatif dan Industri kreatif, Beberapa teori tentang sektor industri kreatif.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian objek penelitian desain penelitian identifikasi data, pengumpulan data, metode pengolahan data dan analisis data.

BAB IV : GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

tentang gambaran umum obyek penelitian, gambaran singkat variabel penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai hasil anaalisis dari obyek penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan menyajikan secara singkat saran dan kesimpulan yang diperoleh dalam pembahasan.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis sebagai sumbangan penelitian



BAB II

TELAAH PUSTAKA DAN HIPOTESA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Ekonomi Kreatif

Menurut Dina Mellita dalam Andri Irawan (2015) bahwa Industri Kreatif merupakan kunci dalam pengembangan ekonomi kreatif yang memberikan dampak positif terhadap masyarakat. Menyatakan kurangnya pemetaan di kota Palembang menunjukkan bahwa belum adanya dukungan dan tingkat pengetahuan yang masih minim dari instansi terkait mengenai industri kreatif dikarenakan belum terbaginya sektor-sektor industri kreatif berdasarkan bidang ekonomi kreatif karena adanya pemetaan yang baik industri kreatif akan lebih berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi nasional dan mengurangi tingkat pengangguran.

Aisyah Nurul Fitriana dalam Andri Irawan (2015) Menyatakan bahwa perkembangan industri kreatif sangat membutuhkan sumber daya manusia yang inovatif dan kreativitas yang tinggi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan industri kreatif sektor kerajinan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat kota Batu. Kreativitas pelaku industri mampu meningkatkan hasil produk yang lebih baik sehingga mempunyai nilai jual yang tinggi. Peningkatan kreativitas para pelaku usaha pada industri dilakukan oleh Dinas Koperindag kota batu melalui kegiatan pelatihan, pembekalan serta pengawasan. Aspek pendukung yang menyebabkan terjadinya peningkatan pengembangan industri kreatif di Kota Batu. Kreativitas pelaku industri mampu meningkatkan hasil produk yang lebih baik sehingga mempunyai nilai jual yang

tinggi. Peningkatan kreativitas para pelaku usaha pada industri dilakukan oleh Dinas koperindag kota batu melalui kegiatan pelatihan, pembekalan serta pengawasan. Aspek pendukung yang menyebabkan terjadinya peningkatan pengembangan industri kreatif di Kota Batu adalah adanya peran Pemerintah Kota Batu, kualitas sumber daya dan potensi Kota Batu Adapun hambatan-hambatan dalam pengembangan industri kreatif di Kota batu adalah adanya keterbatasan bahan baku yang berkualitas permodalan dan aspek pemasaran.

2.1.2 Industri Kreatif

Dunia kehidupan umat manusia sekarang ini sedang berubah menuju ke dunia kehidupan global yang tak kenal batas, Keterisolasian yang disebabkan oleh jarak dan waktu tidak lagi menjadi pembatass, terutama bagi orang orang yang bekerja di industri kreatif, Mereka yang bekerja di industri kreatif ini, pada umumnya melahirkan inovasi inovasi yang layak di patenkan dalam dunia kehidupan yang terus berubah, orbit ekonomi pun terus bergerak maju dan kini telah sampai pada orbit ekonomi kreatif.

Kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktivitas klaster orang orang bertalenta dan orang orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya Menurut Robert Lucas (Nenny, 2008)

Dalam konteks industri kreatif, definisi yang diintroduksi oleh UK DCMS Taskforce 1998: *Creativities Industries as those indutsries whcih have their oririgin in individual creativity, skill & talent,and which have a potential for*

wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and consent. Industri kreatif adalah industri yang mengandalkan pada keaslian kreativitas keterampilan dan talenta individu yang memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan kesempatan kerja melalui eksploitasi Hak Kekayaan Intelektual

Dalam Perkembangan selanjutnya, interpretasi terhadap lingkup industri kreatif tidak secara mutlak mengacu kepada 9 subsektor tersebut kebanyakan negara-negara di dunia mengkontekstualkan lagi sesuai dengan kondisi dan prioritas negaranya masing-masing. Secara keseluruhan praktik-praktik pengembangan industri kreatif di negara-negara di dunia, setidaknya dapat mengarahkan upaya Indonesia mengembangkan teknologi dan bisnis yang memanfaatkan kreativitas manusia sebagai ujung tombaknya.

Industri kreatif dalam definisi modern telah lebih dahulu dikembangkan oleh dunia barat, Dengan sendirinya individu-individu asing telah lebih dahulu memahami cara-cara membangun industri kreatif dimana saja berada, Apalagi untuk medirikanya relatif lebih murah, Banyaknya SDA yang masih belum disentuh dan melimpahnya aset budaya lokal telah mengundang pemain-pemain asing untuk datang dan bekerja di Indonesia.

Seringkali kedatangan para pekerja asing di Indonesia tidak disertai komitmen dalam membangun industri yang lebih berkelanjutan hanya bersifat eksploitatif semata, agar individu lokal dapat bersaing dengan pekerja asing, maka pekerja kreatif Indonesia harus dipersiapkan secara matang dengan segera diciptakan lembaga-lembaga pelatihan baik formal, non formal maupun organik

yang mampu melatih kemampuan majerial oleh kreativitas bahasa asing, pemasaran dan negosiasi bisnis.

Model pengembangan industri kreatif, layaknya sebuah bangunan yang akan memperkuat ekonomi Indonesia, dengan landasan pilar dan atap sebagai elemen-elemen bangunannya. Yang perlu digaris bawahi adalah adanya kenyataan bahwa banyak sub sektor industri kreatif di Indonesia yang memiliki pertumbuhan yang lebih tinggi di bandingkan sektori industri nasional lainnya, dan itu dicapai dengan intervensi pemerintah yang minimal.

Fondasi industri kreatif adalah sumber daya insani indonesia, keunikan industri kreatif yang menjadi ciri bagi hampir seluruh sektor industri yang terdapat dalam industri kreatif adalah peran sentral sumber daya insani dibandingkan faktor-faktor produksi lainnya. Untuk Itu pembangunan industri kreatif Indonesia yang kompetitif harusnya dilandasi oleh pengembangan potensi kreatifnya sehingga mereka terlatih dan terdidik untuk menumbuhkan kembangkan pengetahuan dan kreativitas inilah yang menjadi faktor produksi utama di dalam industri kreatif.

Di Indonesia jumlah individu yang berada dalam strata kreatif jauh lebih kecil jika dibandingkan dengan individu yang berada dalam strata pekerja . Hal ini tentunya menjadi masalah utama karena seperti yang dijelaskan sebelumnya dalam industri kreatif, sumber daya insani merupakan fondasi dari ekonomi kreatif. Untuk dapat mengubah komposisi dari strata tersebut, pemerintah memiliki peran sentral terutama dalam mengembangkan sistem pendidikan yang

lahirnya para pekerja kreatif baik melalui jalur formal maupun non formal, sehingga industri kreatif dapat tumbuh dan berkembang secara signifikan.

2.1.3 Karakteristik Ekonomi Kreatif

Analisis umum karakteristik Industri kreatif berdasarkan hasil studi pemetaan industri kreatif oleh Departemen Perdagangan RI Tahun 2007 sebagai berikut :

- 1) Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah terjadi pada hampir seluruh subsektor industri kreatif. Fluktuasi juga terlihat pada pertumbuhan nilai tambah industri kreatif secara keseluruhan.
- 2) Fluktuasi pertumbuhan nilai tambah diikuti oleh fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan dengan sensitivitas yang tinggi pertumbuhan jumlah perusahaan dengan sensitivitas yang tinggi. Pertumbuhan jumlah perusahaan yang fluktuatif mengindikasikan bahwa fondasi industri kreatif yang belum kokoh, namun juga berarti kondisi *entri* dan *exit barrier* cenderung kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa perusahaan-perusahaan di industri kreatif cenderung tergolong *small and medium enterprises*, ataupun sektor informal, sehingga entrepreneur lebih memilih menutup perusahaan dari pada melakukan *lay off* karyawan, ketika kondisi pasar buruk, dan kembali membentuk perusahaan ketika kondisi pasar membaik.
- 3) Fluktuasi pertumbuhan penyerapan tenaga kerja juga tinggi, namun tidak setinggi fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan. Dengan produktivitas tenaga kerja yang cenderung konstan seharusnya fluktuasi tenaga kerja sama dengan fluktuasi jumlah perusahaan. Karena setiap satu perusahaan

yang keluar dari industri juga diikuti dengan pengurangan jumlah tenaga kerja.

- 4) Memiliki level teknologi dan produktivitas kapital yang relatif konstan. Selain industri kreatif yang berbasis IT, Subsektor ekonomi kreatif bukan merupakan industri dengan level teknologi *high-tech* dan juga bukan jenis industri *capital intensive*.

2.1.4 Subsektor ekonomi kreatif

Adapun subsektor yang merupakan bagian dari industri berbasis kreatif adalah :

- 1) Periklanan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan meliputi proses kreasi, produksi, dan distribusi dari iklan yang dihasilkan misalnya: riset pasar, perencanaan iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, kampanye relasi publik, promosi, tampilan iklan dimedia cetak dan elektronik, pemasangan berbagai poster dan gambar, pamflet, edaran, brosur dan reklame sejenis dan distribusi.

- 2) Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi serta menyeluruh dari level makro sampai ke level mikro (misalnya arsitektur taman, desain interior, dan lainnya).

3) Desain

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

4) Seni Rupa

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang asli, unik, dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, musik, kerajinan, film, seni rupa, dan lukisan.

5) Kerajinan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin mulai dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur

6) Video, Film, dan fotografi

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi serta distribusi rekaman video dan film yang termasuk didalamnya penulisan adalah skrip, *dubbing* film sinematografi, sinetron, dan eksisibisi film

7) Seni Pertunjukan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misalnya: pertunjukan balet, tari-tarian, drama,

musik tradisional, musik teater, opera termasuk tur musik etnik) serta desain, pembuatan busana pertunjukan, tata panggung dan tata pencahayaan .

8) Televisi dan Radio

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

9) Kuliner

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

2.1.5 Pengertian Pendapatan

Pendapatan Merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh seseorang guna memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Setiap orang selalu berusaha untuk memiliki pendapatan agar dapat memenuhi semua kebutuhan hidupnya, paling tidak memenuhi kebutuhan pokoknya. Untuk itu berbagai macam pekerjaan dilakukan oleh seseorang agar memperoleh pendapatan. (Priyanto 2013, 22).

Pendapatan dapat diartikan sebagai penghasilan yang diperoleh dari jasa-jasa produksi yang dihasilkan pada sewaktu-waktu. Sedangkan pengertian lain

menyatakan bahwa pendapatan adalah merupakan salah satu penerimaan yang diterima dari suatu ekonomi individu yang ada dalam suatu masyarakat (Sukirno 2009:49).

Pendapatan menyatakan bahwa ketika tingkat upah meningkat maka pendapatan seseorang akan lebih banyak. Pendapatan seseorang dapat berasal dari beberapa sumber dari pendapatan reguler seperti upah gaji, tunjangan, bunga, keuntungan lainnya. Dalam konteks pendapatan sumber penghasilan utama berasal dari upah, tingkat penghasilan ini yang akan menentukan kuantitas dan kualitas konsumsi terhadap barang dan jasa. Untuk mengetahui tingkat perkembangan pendapatan secara keseluruhan dapat digunakan berbagai ukuran tendensi sentra seperti mean pendapatan. Jumlah pendapatan yang diperoleh dari berbagai faktor produksi digunakan untuk menghasilkan suatu barang adalah sama dengan harga diri barang tersebut. Dengan demikian, didalam suatu perusahaan hasil penjualannya adalah merupakan jumlah dari seluruh pendapatan faktor-faktor produksi yang digunakan dalam perusahaan tersebut. Oleh karena itu pendapatan nasional yaitu nilai seluruh barang dan jasa yang diproduksi oleh perusahaan yang dalam negara tersebut merupakan jumlah pendapatan berbagai faktor produksi yang ada didalam perekonomian, yaitu ia menunjukkan berapakah bagian yang berupa sewa, berapakah bagian berupa bunga dan berapa pula bagian yang berupa keuntungan.

Pendapatan rumah tangga berbeda-beda karena adanya perbedaan pendidikan, jumlah anggota keluarga yang bekerja, kemampuan (*skill*), pengalaman kerja dan sebagainya. Begitu juga dengan pengeluaran rumah tangga

akan berbeda-beda, besar kecilnya pengeluaran dipengaruhi oleh faktor-faktor antara lain:

1. Banyak sedikitnya pendapatan yang diterima

Setiap keluarga dengan pendapatan yang besar, pengeluarannya akan semakin beraneka ragam, sedangkan keluarga yang berpenghasilan sedikit pengeluarannya akan sedikit (terbatas).

2. Besar kecilnya jumlah keluarga

Jumlah keluarga yang banyak akan sangat mempengaruhi jumlah pengeluaran. Pada umumnya keluarga besar jumlah pengeluarannya pun semakin besar. Sedangkan pada keluarga kecil pengeluarannya akan sedikit. Sehingga dapat menyimpan dan menabung sisa uang untuk keperluan masa depan atau masa yang akan datang.

3. Tingkat hidup dari setiap keluarga

Keluarga dengan tingkat hidup yang cukup baik akan memiliki kebutuhan yang beraneka ragam sehingga pengeluaran menjadi banyak, baik kebutuhan bersifat sosial maupun memenuhi kebutuhan keluarganya.

Kemudian tinggi rendahnya pendapatan akan mempengaruhi seseorang dalam memenuhi kebutuhan pokoknya, yaitu: makanan, pakaian, perumahan dan kesehatan yang memadai. Berdasarkan suatu hubungan antara konsumsi rumah tangga untuk barang atau golongan barang dengan penghasilan, persepsi dari pendapatan yang dikeluarkan untuk membeli makanan berkurang dengan naiknya penghasilan.

Peningkatan dalam jumlah pendapatan akan memberikan kesempatan pada rumah tangga untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu, jumlah ragam, baik barang ataupun jasa yang akan dibeli. Dengan kata lain pendapatan merupakan kepuasan seseorang dalam mengkonsumsi suatu barang yang tergantung pada pendapatan dengan anggaran belanja mereka.

2.1.6 Pengertian Kesejahteraan

Kesejahteraan adalah balas jasa yang berupa materi maupun non materi yang di berikan oleh perusahaan yang berdasarkan kebijaksanaan perusahaan, dengan tujuan untuk mempertahankan dan memperbaiki kondisi fisik dan mental tenaga kerja agar dapat meningkatkan produktivitas.

Kesejahteraan dapat memiliki tiga arti:

- a. Dalam istilah umum sejahtera menunjukkan keadaan baik, kondisi manusia dimana orang-orangnya dalam keadaan makmur, dalam keadaan sehat dan damai.
- b. Dalam ekonomi kesejahteraan dihubungkan dengan keuntungan benda, kesejahteraan memiliki arti khusus resmi atau terikat seperti sosial dalam kesejahteraan sosial.
- c. Dalam kebijakan sosial kesejahteraan sosial menunjukkan kejangaun pelayanan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat ini adalah merupakan istilah yang digunakan dalam ide negara.

Kesejahteraan dapat diartikan sebagai masyarakat yang adil dan makmur, orang yang merasa sejahtera merupakan orang yang terlepas dari kemiskinan dan ketakutan kesejahteraan berpatokan dari materi. Dengan demikian tingkat

kesejahteraan akan relatif penting karena setelah kebutuhan mutlak terpenuhi yang kemudian kebutuhan sekunder terpenuhi.

Menurut Undang-undang No. 11 Tahun 2009, kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan material, spiritual, dan sosial warga negara agar hidup layak dan mampu mengemban diri, sehingga dapat mengembangkan fungsi sosialnya. Permasalahan kesejahteraan sosial yang berkembang dewasa ini menunjukkan bahwa ada warga negara yang belum terpenuhi atas kebutuhan dasarnya secara layak karena belum memperoleh pelayanan sosial dari negara, akibatnya masih ada warga negara yang mengalami hambatan pelaksanaan fungsi sosial sehingga tidak dapat menjalani kehidupan secara layak dan marabat. Untuk mengukur kesejahteraan dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu: tingkat pendapatan keluarga, komposisi pengeluaran rumah tangga dengan membandingkan pengeluaran untuk pangan dan non pangan, tingkat pendidikan keluarga, tingkat kesejahteraan keluarga, dan kondisi perumahan serta fasilitas yang dimiliki dalam rumah tangga.

Ukuran kesejahteraan Terdapat berbagai pengembangan pengukuran tingkat kesejahteraan dari sisi fisik seperti *Human Development Index* (Indeks Pembangunan Manusia), *Physical Quality Life Index* (Indeks Mutu Hidup), *Basic Needs* (Kebutuhan Dasar) dan GNP/ kapita (pendapatan perkapita). Ukuran kesejahteraan ini pun dapat dilihat dari dua sisi, yaitu konsumsi dan produksi (skala usaha). Dari sisi konsumsi maka kesejahteraan dapat diukur dengan cara menghitung seberapa besar pengeluaran yang dilakukan seorang produsen untuk

kebutuhan sandang, pangan, serta kebutuahn lainnya dalam periode waktu tertentu.

2.1.7 Kesejahteraan Masyarakat

Stiglitz menyatakan bahwa untuk mendefinisikan kesejahteraan rumusan multi dimensi harus di gunakan dimensi-dimensi tersebut meliputi standar hidup material, kesehatan, pendidikan, aktivitas individu termasuk bekerja suara politik, dan tata pemerintahan, hubungan dan kekerabatan sosial, lingkungan hidup (kondisi masa kini dan masa depan), baik yang bersifat ekonomi maupun fisik, Semua dimensi ini menunjukkan kualitas hidup masyarakat dan untuk mengukurnya diperlukan data objektif dan subjektif.

Kesejahteraan masyarakat adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan dasar yang tercermin dari rumah yang layak tercukupinya kebutuhan sandang dan pangan, biaya pendidikan kesehatan yang murah dan berkualitas atau kondisi dimana setiap individu mampu memaksimalkan utilitasnya pada tingkat batas anggaran tertentu dan kondisi dimana tercukupinya kebutuhan jasmani dan rohani. Secara umum teori kesejahteraan diklasifikasi menjadi tiga yaitu “*classical utilitarianism neoclassical welfare dan new contraction approach*”

Classical utilitarianism menekankan bahwa kepuasan atau kesenangan seseorang dapat diukur dan bertambah. Tingkat kepuasan setiap individu dapat dibandingkan secara kuantitatif, *Neo Classical welfare* menekankan pada prinsip pareto optimally. *Pareto optimum* didefinisikan sebagai sebuah posisi dimana tidak memungkinkan suatu lokasi input atau output untuk membuat seseorang menjadi lebih baik tanpa menyebabkan sedikitnya satu orang atau lebih buruk.

New contraction approach menekankan pada konsep dimana setiap individu memiliki kebebasan maksimum dalam hidupnya. Ketiga pandangan tersebut pada tingkat kepuasan kesenangan yang diraih dalam kehidupannya, Sebab itu pemberdayaan masyarakat untuk mengelola potensi lokal sangat penting untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.1.8. Tenaga Kerja

Salah satu faktor mempengaruhi perkembangan industri adalah tenaga kerja atau human resource, dimana tenaga kerja akan mencerminkan kualitas usaha atau industri yang diberikan seseorang dalam waktu tertentu untuk menghasilkan barang dan jasa, selain itu tenaga kerja juga merupakan faktor produksi insan yang secara langsung maupun tidak langsung menjalankan kegiatan produksi (Griffin, 2006). Faktor produksi tenaga kerja juga dikategorikan sebagai faktor produksi asli dalam faktor produksi tenaga kerja, unsur fisik, pikiran, serta kemampuannya dimiliki oleh tenaga kerja.

Menurut Tohar (2000), Tenaga kerja adalah sekelompok orang yang mampu melakukan pekerjaan baik didalam maupun diluar hubungan kerja guna menghasilkan suatu barang dan jasa untuk memenuhi segala kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, tenaga kerja merupakan salah satu faktor porudksi yang sangat penting kedudukannya, bukan hanya karena peranannya pada produksi saja tetapi juga karena menyangkut kesejahteraan masyarakat.

Menurut Sukirno (2009), di Indonesia golongan penduduk tergolong sebagai angkatan kerja adalah penduduk yang berada di antara usia 15-64 tahun, kecuali:

1. Ibu rumah tangga (IRT) yang mengurus keluarga dan tidak bekerja.
2. Penduduk dalam lingkungan umur tersebut dan meneruskan pelajaran disekolah dan Universitas.
3. Orang yang belum mencapai usia 65 tahun tapi sudah pensiun dan tidak mau bekerja lagi,
4. Pengangguran suka rela, yaitu golongan penduduk dalam lingkungan umur tersebut yang tidak secara aktif mencari pekerjaan.

Dalam pasal 1 ayat 2 undang-undang nomor 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan disebut bahwa tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat (Husni, 2003).

Menurut Purwo (2000), faktor produksi tenaga kerja banyak macamnya namun secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tenaga kerja rohaniah dan tenaga kerja jasmaniah. Tenaga kerja rohaniah disebut juga tenaga kerja pikir yaitu tenaga kerja yang lebih banyak menggunakan kekuatan pikiran dalam proses produksi. Tenaga kerja ini memerlukan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang cukup luas dalam menangani kegiatan kegiatan produksi. Tenaga kerja ini digolongkan menjadi tiga golongan, yaitu:

1. Managerial skill merupakan tenaga kerja yang mampu dan cukup memimpin organisasi atau perusahaan-perusahaan besar.
- 1.2. Technological skill merupakan tenaga kerja yang mampu dan cakap dalam melaksanakan pekerjaan tertentu.

2. Organisation skill merupakan tenaga kerja yang mampu dan cakap mengatur berbagai usaha dalam organisasi atau perusahaan baik ke dalam maupun luar.

Sedangkan tenaga kerja jasmaniah merupakan tenaga kerja yang lebih banyak menggunakan kekuatan fisik yang berupa keterampilan fisik dalam melaksanakan produksi. Tenaga kerja dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

1. Tenaga kerja terdidik (*Skiled Labour*), merupakan tenaga kerja yang memerlukan pendidikan khusus, seperti monitor, operation, perawat, asisten apoteker, pilot dan lain-lain.
2. Tenaga kerja terlatih (*Trained Labour*), merupakan tenaga kerja yang memerlukan pengalaman latihan, seperti masinis, juru ketik, juru masak dan lain lain.
3. Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih (*Unskill Labour*), Merupakan tenaga kerja yang tidak membutuhkan pendidikan maupun latihan, seperti tukang sapu, kuli, dan lainlain.

Menurut Anwar (2000), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan dalam usaha ketenagakerjaan adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat pendidikan dan latihan kerja di Indonesia. Hampir 82% tenaga kerja yang termasuk dalam kelompok usia muda maksimal hanya berlatar belakang sekolah dasar.
2. Mobilitas tenaga kerja sangat rendah, dalam arti pemindahan antar lokasi maupun daerah, mobilitas alih lapangan pekerjaan, baik yajg disebabkan

rendahnya tingkat keterampilan kerja untuk mengisi lowongan kerja yang tersedia.

3. Terbatasnya kemampuan dana pemerintah untuk secara serentak melakukan program latihan kerja bagi tenaga kerja usia muda yang pertama kalinya memasuki pasar kerja.
4. Terbatasnya tenaga terlatih maupun instruktur keterampilan bagi tenaga kerja
5. Masih terdapat struktur perekonomian agraris berat sebelah, sehingga masih bertambahnya pengangguran musiman yang merupakan sumber kerawanan sosial di kota-kota besar yang cukup tinggi yang memiliki daya tarik urbanisasi.
6. Belum adanya sistem informasi ketenagakerjaan yang benar-benar guna menyusun perencanaan tenaga kerja nasional yang dikaitkan dengan program pendidikan dan latihan.

2.1.9 Industri Kreatif & Penyerapan Tenaga Kerja

Industri kreatif di definisikan sebagai kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas, budaya serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut Howkins (2001) dalam Moelyono (2010). Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2009). Industri kreatif merupakan persimpangan seni, budaya, bisnis dan teknologi termasuk kegiatan yang berkaitan dengan desain, produksi, dan distribusi barang dan jasa yang menggunakan modal intelektual sebagai masukan utama Galloway dan Dunlop (2007).

Menurut Kuncoro (2002), Penyerapan tenaga kerja adalah banyaknya lapangan kerja yang sudah terisi yang tercermin dari banyaknya jumlah penduduk bekerja. Penduduk yang bekerja terserap dan tersebar di berbagai sektor perekonomian. Terserapnya penduduk bekerja disebabkan oleh adanya permintaan akan tenaga kerja. Oleh karena itu, penyerapan tenaga kerja dapat di katakan sebagai permintaan tenaga kerja.

Sektor industri Kreatif diharapkan memiliki tingkat penyerapan yang tinggi terhadap tenaga kerja. Tingkat permintaan yang tinggi terhadap penyerapan tenaga kerja mempunyai arti penting bagi pembangunan karena dapat membantu mengurangi masalah penangguran, pengentasan kemiskinan, dan upaya perbaikan ekonomi kerakyatan. Penyerapan tenaga kerja juga tidak lepas dari peranan sebagai penyusun kebijakan dan investasi yang baik, standar pendapatan untuk kesejahteraan tenaga kerja dan strategi-strategi yang dilakukan untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang tinggi.

Dalam penyerapan tenaga kerja ini di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal dalam Bobirca dan Draghici (2011). Faktor eksternal tersebut antara lain tingkat pertumbuhan ekonomi, tingkat inflasi, pengangguran dan tingkat bunga. Sedangkan faktor internal yang mempengaruhi penyerapan tenaga kerja meliputi tingkat upah, produktivitas tenaga kerja, modal, serta pengeluaran tenaga kerja non upah.

2.1.10 Standar Kebutuhan Hidup Layak (KHL)

Standar kebutuhan seorang pekerja atau buruh untuk hidup layak secara fisik dalam 1 bulan. KHL juga menjadi dasar dalam penetapan Upah minimum.

Berdasarkan peraturan Presiden No.78 tahun 2015 tentang pengupahan, Kebutuhan hidup layak yang selanjutnya disingkat KHL adalah standar kebutuhan seorang pekerja atau buruh untuk dapat hidup layak secara fisik dalam 1 bulan.

Sejak diluncurkannya UU No.13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, Pemerintah menetapkan standar KHL sebagai dasar dalam penetapan Upah minimum yang diatur dalam pasal 88 ayat 4.

KHL terdiri dari beberapa komponen kebutuhan hidup. Berbeda dengan sistem sebelumnya dimana tiap tahun dewan pengupahan melakukan peninjauan khl dengan melakukan survey pasar, kali ini komponen khl ditinjau dalam jangka waktu per 5 (lima) tahun.

Jumlah jenis kebutuhan yang semula 46 jenis dalam keputusan Menteri tenaga kerja No. 17 tahun 2005 menjadi 60 Jenis KHL dalam keputusan Menteri Tenaga Kerja No.13 tahun 2012. Penambahan baru sebagai berikut :

1. Rumah
2. Peralatan Rumah Tangga
3. Kebutuhan Sekunder
4. Kesehatan
5. Transportasi
6. Rekreasi dan tabungan
7. Sandang
8. Pendidikan
9. Makanan dan minuman
10. Listrik

2.2 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan topik yang hampir sama, yang penulis jadikan sebagai referensi diantaranya adalah sebagai berikut :

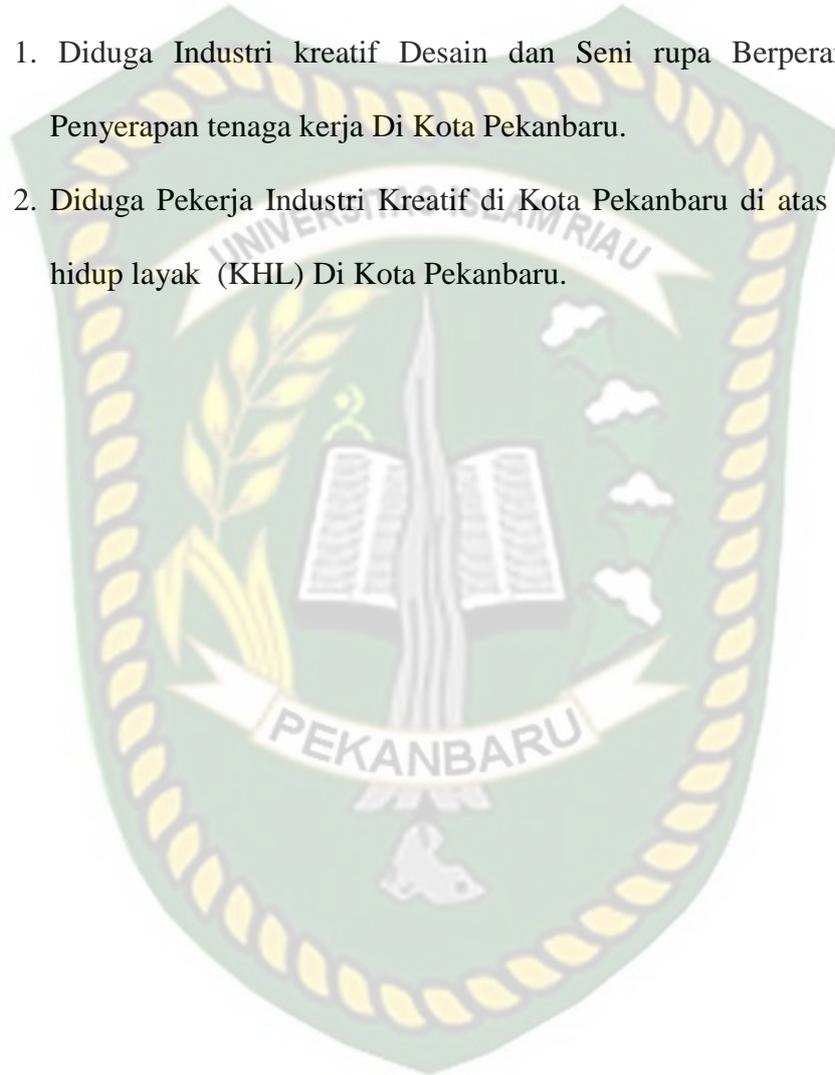
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

| No | Penulis | Judul | Ringkasan |
|----|--------------------|--|--|
| 1 | Andri Irawan, 2015 | Ekonomi Kreatif sebagai suatu solusi mensejahterakan masyarakat dalam meningkatkan tingkat Perekonomian. | Dalam Penelitian Ini Terdapat Pengaruh Industri, Tenaga Kerja, dan kesejahteraan masyarakat terhadap industri kreatif di Indonesia. |
| 2 | Baiq Isniati, 2018 | Peran Ekonomi Kreatif sektor kerajinan untuk mengurangi tingkat pengangguran di Desa taman sari kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat. | Dalam Penelitian ini terdapat hubungan yang terikat dan signifikan, Industri Kreatif untuk mengurangi tingkat pengangguran Di Desa taman sari kecamatan gunung Kabupaten Lombok barat. |
| 3 | Umi Rohmah, 2017 | Analisis Peran Ekonomi Kreatif Dalam meningkatkan Pendapatan Pengrajin ditinjau dari perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Industri Anyaman Bambu Desa tulungagung Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu). | Dalam Penelitian ini terdapat peran industri kreatif untuk meningkatkan tingkat Kesejahteraan pendapatan pengrajin Anyaman Bambu di Desa Tulungagung Kecamatan Gadingrajo Kabupaten Pringsewu. |

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemikiran yang terkandung dalam masalah pokok dan tujuan yang hendak dicapai maka hipotesis di rumuskan sebagai berikut :

1. Diduga Industri kreatif Desain dan Seni rupa Berperan terhadap Penyerapan tenaga kerja Di Kota Pekanbaru.
2. Diduga Pekerja Industri Kreatif di Kota Pekanbaru di atas Kebutuhan hidup layak (KHL) Di Kota Pekanbaru.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Kota Pekanbaru, dikarenakan lokasi tersebut memiliki beberapa subjek dan sumber untuk diteliti.

3.2. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah keseluruhan pekerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru Tahun 2018 sebanyak 151 orang pekerja industri kreatif desain dan seni rupa. Untuk memudahkan dalam pengumpulan data dan area keterbatasan peneliti, maka sebagai sampel atau responden penelitian ditetapkan sebanyak 15 orang pekerja atau 5% jumlah populasi tersebut.

Metode penentuan sampel dilakukan dengan cara sampling purposive menurut (Sugionon, 2014), sampling purposive adalah teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Di dalam penelitian ini populasi adalah sebanyak 151 orang pekerja industri kreatif dan 15 orang sampel pekerja industri kreatif.

Tabel 3.1 : Populasi Sampel Penelitian

| NO | Industri Kreatif | Populasi tenaga kerja | Sampel tenaga kerja | Persentase % |
|----|------------------|-----------------------|---------------------|--------------|
| 1 | Desain | 104 | 10 | 5 |
| 2 | Seni Rupa | 47 | 5 | 5 |
| | | 151 | 15 | |

Sumber Data : Data Primer

Menurut Sarwono (2006) sampel merupakan sub dari seperangkat elemen yang dipilih untuk dipelajari. Sedangkan menurut Sugiyono (2012) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Dalam penelitian ini, besarnya jumlah sampel penelitian adalah seluruh responden yaitu seluruh industri kreatif dan tenaga kerja yang bekerja di industri kreatif untuk menjadi sampel penelitian.

3.3. Jenis Data dan Sumber Data

Sumber data penelitian merupakan faktor penting yang menjadi pertimbangan yang menentukan metode pengumpulan data. Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh penulis yang bersumber dari objek penelitian yang berkaitan dengan kegiatan dan masalah yang diteliti berupa data yang diperoleh dari responden meliputi:

- a. Identitas responden
- b. Data keanggotaan responden
- c. Data mengenai pendapatan responden
- d. Data mengenai pendidikan responden

2. Data Sekunder

Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari catatan atau sumber lain yang telah ada sebelumnya dan diolah kemudian disajikan dalam

bentuk teks, karya tulis, laporan penelitian, buku dan lain sebagainya. Data sekunder yang dibutuhkan diperoleh dari Usaha Industri Kreatif. Disamping itu juga berasal dari penelitian-penelitian terdahulu, buku, internet, jurnal dan sumber-sumber lainnya.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian dengan menggunakan suatu alat tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Pertanyaan (Kuesioner)

Kuisoner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

2) Metode Observasi

Merupakan pengamatan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan penelitian atas perubahan atas perubahan tersebut. Jenis teknik metode observasi observasi non partisipatif adalah pengamatan yang dilakukan seorang peneliti terhadap objek penelitian, tahapan perilaku seperti orang atau objek penelitian. Dengan menggunakan metode ini peneliti berusaha mengamati permasalahan yang berkaitan dengan peranan ekonomi kreatif sebagai solusi mensejahterakan masyarakat dalam meningkatkan tingkat perekonomian dikota pekanbaru(studi kasus desain dan seni rupa)

3) Interview

Suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh, untuk membahas dan menggali informasi tertentu yang kita butuhkan guna mencapai tujuan tertentu pula.

3.6 Metode Analisis Data

Dalam hal ini penulis menggunakan metode deskriptif dan kualitatif untuk menganalisis data. Menurut Nazir (1988 : 63) metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki untuk menganalisis penyerapan tenaga kerja di industri kreatif di kota Pekanbaru. Dapat dikatakan penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan satu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang atau masalah aktual.

Untuk melihat besarnya peranan industri kreatif desain dan seni rupa terhadap penyerapan tenaga kerja di Kota Pekanbaru dapat dianalisis dengan melihat hubungan antara pertumbuhan industri dengan kesempatan kerja dalam hal ini peneliti menggunakan rumus elastisitas tenaga kerja.

Untuk Mengetahui Tingkat Penyerapan Tenaga Kerja Pada Industri Kreatif Desain dan Seni rupa Di Kota Pekanbaru di Analisis dengan Konsep Elastisitas. Rumus elastisitas Sebagai Berikut:

Elastisitas T.K % $\frac{\text{Pertumbuhan tenaga kerja industri kreatif Desain dan Seni Rupa}}{\text{\%Pertumbuhan sektor industri kreatif Desain dan Seni Rupa}}$
 Ekonomi kreatif dalam masyarakat (Pendapatan tenaga kerja). Yang bekerja di industri kreatif.

Untuk Mengetahui Tingkat Kesejahteraan Pekerja Industri Kreatif Desain dan Seni rupa Di Kota Pekanbaru Di analisis dengan Membandingkan tingkat pendapatan yang diterima pekerja pada industri kreatif desain dan seni rupa terhadap Kebutuhan Hidup Layak (KHL) Di Kota Pekanbaru 2019.

sesuai standar Kebutuhan Hidup Layak (KHL) Di Kota Pekanbaru pada Tahun 2019 sebesar :Rp.2.762.000 dimulai dari lajang, belum memiliki tanggungan, tanggungan anak 1, sampai anak 6.

Tabel 3.2 : KHL Kabupaten Kota Pekanbaru Tahun 2019

| NO | Keterangan | Kebutuhan Hidup Layak((Rp) |
|----|-------------------------------|----------------------------|
| 1 | Lajang | 2.762.000 |
| 2 | Keluarga tidak ada tanggungan | 3.2.62.000 |
| 3 | Keluarga tanggungan 1 | 3.762.000 |
| 4 | Keluarga tanggungan 2 | 4.262.000 |
| 5 | Keluarga tanggungan 3 | 4.762.000 |
| 6 | Keluarga tanggungan 4 | 5.262.000 |
| 7 | Keluarga tanggungan 5 | 5.762.000 |
| 8 | Keluarga tanggungan 6 | 6.262.000 |

Sumber Data : Disnaker Kota Pekanbaru 2019

BAB IV

GAMBARAN UMUM DAN PENELITIAN

4.1 Kota Pekanbaru

4.1.1 Sejarah Terbentuknya Kota Pekanbaru

Pekanbaru Dahulunya dikenal dengan nama "Senapelan" yang pada saat itu dipimpin oleh seorang Kepala Suku disebut Batin. Daerah yang mulanya sebagai ladang, lambat laun menjadi perkampungan. Kemudian perkampungan Senapelan berpindah ketempat pemukiman baru yang kemudian disebut Dusun Payung Sekaki yang terletak di tepi muara Siak.

Nama Payung Sekaki tidak begitu dikenal pada masanya melainkan senapelan. Perkembangan senapelan Kerajaan Siak Sri Indrapura. Semenjak Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah menetap di Senapelan, beliau membangun istananya di Kampung Bukit berdekatan dengan perkampungan Senapelan. Diperkirakan istana tersebut terletak di sekitar Masjid Raya sekarang. Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah mempunyai inisiatif untuk membuat Pekan di Senapelan tetapi tidak berkembang. Usaha yang telah dirintis tersebut kemudian dilanjutkan oleh putranya Raja Muda Muhammad Ali di tempat baru yaitu disekitar pelabuhan sekarang.

Selanjutnya pada hari Selasa tanggal 21 Rajah 1204 H atau tanggal 23 Juni 1784 M berdasarkan musyawarah datuk-datuk empat suku (Pesisir, Lima Puluh, Tanah Datar dan Kampar), negeri Senapelan diganti namanya menjadi "Pekanbaru" selanjutnya diperingati sebagai hari lahir Kota Pekanbaru.

Mulai saat itu sebutan Senapelan sudah ditinggalkan dan mulai populer sebutan "PEKAN BAHARU", yang dalam bahasa sehari-hari disebut PEKANBARU.

4.1.2 Letak dan Luas

Kota Pekanbaru terletak antrara 101°14'-101°34' Bujur Timur dan 0°25' - 0°45' Lintang Utara. Dengan ketinggian dari permukaan laut berkisar 5 – 50 meter Permukaan wilayah bagian utara landai dan bergelombang dengan ketinggian bekisar antara 5 – 11 meter. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1987 Tanggal 7 September 1987 Daerah Kota Pekanbaru diperluas dari ± 62,96 Km² menjadi ± 446,50 Km², terdiri dari 8 Kecamatan dan 45 Kelurahan / Desa dari hasil pengukuran / pematokan di lapangan oleh BPN Tk. 1 Riau maka ditetapkan luas wilayah Kota Pekanbaru adalah 632,26 Km².

Dengan meningkatnya kegiatan penduduk disegala bidang yang pada akhirnya meningkatkan pula tuntutan dan kebutuhan masyarakat terhadap penyediaan fasilitas dan utiitas perkotaan serta kebutuhan lainnya. Untuk lebih terciptanya tertib pemerintahan dan pembinaan wilayah yang cukup luas, maka dibentuklah Kecamatan dan Kelurahan/Desa Baru dengan Perda Tahun 2003 menjadi 58 Kelurahan/Desa.

Tabel 4.1 : Luas Wilayah Berdasarkan Kecamatan di Kota Pekanbaru 2019

| No | Kecamatan | Luas Wilayah (Km) | Persentase (%) |
|----|----------------|-------------------|----------------|
| 1 | Tampan | 59.81 | 9.46 |
| 2 | Payung Sekaki | 43.24 | 6.89 |
| 3 | Bukit Raya | 22.05 | 3.49 |
| 4 | Marpoyan Damai | 29.74 | 4.70 |
| 5 | Tenayan Raya | 17.27 | 27.09 |
| 6 | Lima Puluh | 4.04 | 0.64 |
| 7 | Sail | 3.26 | 0.52 |
| 8 | Pekanbaru Kota | 2.26 | 0.36 |
| 9 | Sukajadi | 3.76 | 0.59 |

| | | | |
|----|----------------|--------|-------|
| 10 | Senapelan | 6.65 | 1.05 |
| 11 | Rumbai | 128.85 | 20.38 |
| 12 | Rumbai Pesisir | 157.23 | 24.88 |
| | Total | 478.16 | 100 |

Sumber : Dinas Perhubungan Kota Pekanbaru 2019

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat luas wilayah kota pekanbaru per-kecamatan 478.16 km². Kecamatan Rumbai pesisir merupakan wilayah terbesar dengan luas wilayah sebesar 157.23 km² atau 24,88%. Dan kecamatan Pekanbaru kota merupakan wilayah terkecil dengan luas wilayah 2.26 km² atau 0.36%

4.1.3 Batas

Kota Pekanbaru Secara Geografis berbatasan dengan daerah Kabupaten/Kota:

- a) Sebelah Utara: Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar
- b) Sebelah Selatan: Kabupaten Kampar dan Kabupaten Pelalawan
- c) Sebelah Timur: Kabupaten Siak dan Kabupaten Pelalawan
- d) Sebelah Barat: Kabupaten Kampar

4.1.4 Sungai

Kota Pekanbaru dibelah oleh Sungai Siak yang mengalir dari barat ketimur. Memiliki beberapa anak sungai antara lain : Sungai Umban, Air Hitam, Siban, Setutkul, Pengambang, Ukui, Sago, Senapelan, Limau, Tampandan Sungai Sail. Sungai Siak juga merupakan jalur perhubungan lalu lintas perekonomian rakyat pedalaman kekota serta dari daerah lainnya.

4.1.5 Iklim

Kota Pekanbaru pada umumnya beriklim tropis dengan suhu udara maksimum berkisar antara 34,1° C – 35,6° C dan suhu minimum antara 20,2° C –

23,0° C. Curah Hujan antara 38,6 – 435,0 mm / tahun dengan keadaan musim bekisar :

- 1) Musim hujan jatuh pada bulan Januari s/d April dan September s/d Desember
- 2) Musim Kemarau jatuh pada bulan Mei s/d Agustus Kelembapan maksimum antara 96% - 100 %. Kelembapan minimum antara 46% - 62%.

4.1.6. Struktur Tanah Kota Pekanbaru

Pekanbaru dibelah oleh sungai siak yang mengalir dari barat ke Timur memiliki beberapa anak sungai antara lain Umban Sari, Air Hitam, Sibam, Setekul, Pengambang, Ukai, Mintan, Sago, Senapelan, dan Tampan. Sungai Siak juga merupakan jalur penghubung lalu lintas perekonomian ke kota serta ke daerah lainnya.

Pekanbaru keadaanya relative merupakan daerah daratan dengan:

1. Struktur tanah pada umumnya dengan jenis alluvial dengan pasir.
2. Pinggiran kota pada umumnya terdiri dari jenis tanah organosal dan humus yang merupakan rawa-rawa yang bersifat asam dan sangat korosit untuk besi.

Pekanbaru pada umumnya beriklim Tropis dengan suhu udara maksimum berkisar antara 32,40C – 34,60C dan suhu minimum berkisar 22,30C – 24,40C, kelembapan maksimum antara 92% - 96% kelembapan minimum antara 56% - 67%.

Curah hujan antara 700 – 1200 mm per tahun dengan keadaan musim berkisar:

1. Musim hujan jatuh pada bulan September – Februari.
2. Musim kemarau jatuh pada bulan Maret – Agustus.

4.2 Kondisi Sosial dan Perkembangan Kota Pekanbaru

a) Perekonomian

Perkembangan perekonomian Pekanbaru, sangat dipengaruhi oleh kehadiran perusahaan minyak, pabrik pulp dan kertas, serta perkebunan kelapa sawit beserta pabrik pengolahannya. Kota Pekanbaru pada triwulan I 2010 mengalami peningkatan inflasi sebesar 0,79%, dibandingkan dengan triwulan sebelumnya yang mencapai 0.30%. Berdasarkan kelompoknya, inflasi terjadi hampir pada semua kelompok barang dan jasa kecuali kelompok sandang dan kelompok kesehatan yang pada triwulan laporan tercatat mengalami inflasi masing-masing sebesar 0.88% dan 0.02%. Secara tahunan inflasi kota Pekanbaru pada bulan maret 2010 tercatat sebesar 2.26%, terus mengalami peningkatan sejak awal tahun 2010 yaitu 2.07% pada bulan Januari 2010 dan 2.14% pada bulan Februari 2010.

Posisi Sungai Siak sebagai jalur perdagangan Pekanbaru. Telah memegang peranan penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi kota ini. Penemuan cadangan minyak bumi pada tahun 1939 memberi andil besar bagi perkembangan dan migrasi penduduk dari kawasan lain. Sektor perdagangan dan jasa saat ini menjadi andalan Kota Pekanbaru, yang terlihat dengan

menjamurnya pembangunan ruko pada jalan-jalan utama kota ini. Selain itu, Muncul beberapa pusat perbelanjaan modern, diantaranya: Plaza Senapelan, Plaza Citra, Plaza Sukaramai, Mal Pekanbaru, Mal SKA, Mal Ciputra Seraya, Living World, Metropolitan Trade Center, dan Giant. Walaupun di tengah perkembangan pusat perbelanjaan modern ini, pemerintah kota terus berusaha untuk tetap menjadikan pasar tradisional yang dapat bertahan, d antaranya dengan melakukan peremejaan, memperbaiki infrastruktur dan fasilitas pendukungnya. Bebarapa pasar tradisional yang masih berdiri, antara lain pasar bawah, pasar raya senapelan (pasar kodim), pasar andil, pasar rumbai, pasar lima puluh dan pasar cik puan, pasar dupa, sementara dalam pertumbuhan bidang industry di Kota Pekanbaru terus mengalami peningkatan dengan rata rata pertumbuhan pertahun sebesar 3,82%, dengan kelompok industtri terbesar pada sektor industry logam,mesin,elektronika dan aneka usaha lainnya, kemudian disusul industry pertanian dan kehutanan. Selain itu beberapa investasi yang ditanamkan di kota ini sebagian besar digunakan untuk penambahan bahan baku, penambahan peralatan dan perluasan bangunan, sebagian kecil lainnya digunakan untuk industri baru.

b) Pendidikan

Beberapa perguruan tinggi juga terdapat di kota ini, diantaranya adalah Universitas Riau, UIN Suska, Universitas Muhammadiyah di Riau, Universitas Islam Riau, dan Universitas Lancang Kuning, Sampai tahun 2008, di kota pekanbaru baru sekitar 13.87% masyarakatnya dengan pendidikan tamatan perguruan tinggi, dan masih didominasi oleh tamatan

SLTA sekitar 37.32% sedangkan tidak memiliki ijazah sama sekali sebanyak 12.94% dari penduduk Kota Pekanbaru yang berumur 10 tahun keatas.

Perpustakaan Soeman Hs merupakan perpustakaan pemerintah provinsi Riau, didirikan untuk penunjang pendidikan masyarakat Pekanbaru khususnya dan Riau umumnya, Perpustakaan ini terletak di jantung Kota Pekanbaru, termasuk salah satu perpustakaan”termegah di Indonesia”, dengan arsitektur yang unik serta telah memiliki koleksi 300 ribu buku sampai tahun 2008, nama perpustakaan ini diabadikan dari nama seorang guru dan sastrawan Riau, Soeman Hasibuan.

4.3 Penduduk Kota Pekanbaru

Semakin meningkatnya kegiatan pembangunan di Kota Pekanbaru menyebabkan meningkatnya usaha di segala bidang yang pada akhirnya meningkatkan tuntutan dan kebutuhan lainnya. Sebagaimana di ketahui penduduk adalah modal dasar pembangunan suatu daerah bila berkualitas baik, tapisebaliknya penduduk yang besar akan menjad beban pembangunan jika laju pertumbuhan tinggi, tidak terkendali dan kualitasnya sumber daya manusia rendah sehingga menyebabkan tidak seimbangny antara jumlah yang besar dengan daya dukung lingkungan.

Ditinjau dari perbandingan luas wilayah kecamatan penduduk kota pekanbaru ini dapat dikatakan tidak merata, karena sebagian besar penduduk terkonsentrasi pada daerah-daerah tertentu serta melonjaknya kenaikan penduduk yang signifikan di kota pekanbaru sangat berpengaruh untuk perekonomian di Kota Pekanbaru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table di bawah ini

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kecamatan Di Kota Pekanbaru 2019

| No | Kecamatan | Penduduk (Jiwa) | Persentase% |
|--------|----------------|-----------------|-------------|
| 1 | Tampan | 83.212 | 10.35 |
| 2 | Payung Sekaki | 68.161 | 9.58 |
| 3 | Bukit Raya | 76.356 | 10.77 |
| 4 | Marpoyan Damai | 100.898 | 16.11 |
| 5 | Tenayan Raya | 85.741 | 11.93 |
| 6 | Lima Puluh | 42.289 | 6.09 |
| 7 | Sail | 22.346 | 3.19 |
| 8 | Pekanbaru Kota | 30.055 | 4.37 |
| 9 | Sukajadi | 51.334 | 7.02 |
| 10 | Senapelan | 36.372 | 5.28 |
| 11 | Rumbai | 46.255 | 6.68 |
| 12 | Rumbai Pesisir | 58.080 | 8.63 |
| Jumlah | | 710.999 | 100 |

Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Pekanbaru, 2020

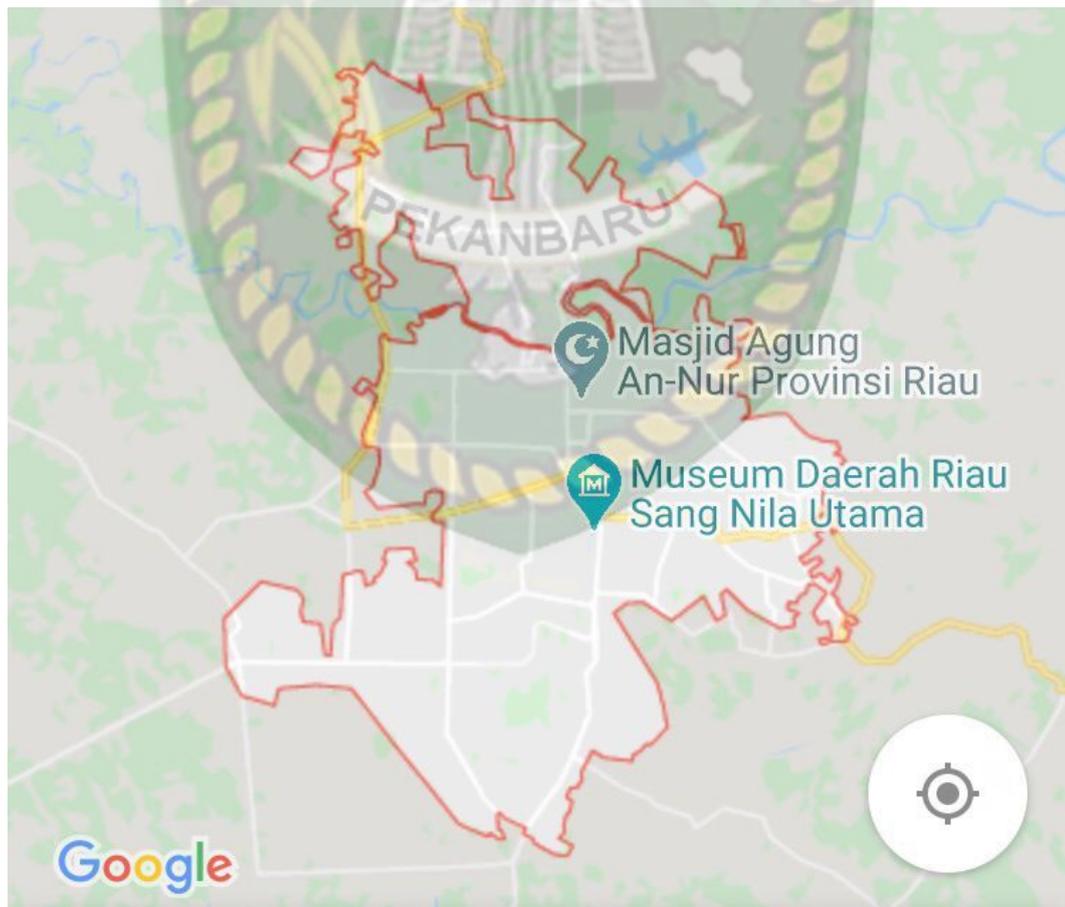
Dapat dilihat tabel 4.2 bahwa kecamatan yang menempati posisi sebagai kecamatan yang memiliki jumlah penduduk yang terbanyak adalah kecamatan marpoyan damai yang berjumlah 100. 898 jiwa sedangkan kecamatan yang memiliki jumlah penduduk yang terendah adalah kecamatan sail yang sejumlah 22.346 jiwa atau sekitar 3.19%.

Penduduk Kota Pekanbaru terdiri dari bermacam-macam suku bangsa antara lain Melayu, Jawa, Tapanuli, Banjar, Bugis, Keturunan Cina dan keturunan asing lainnya, Suku Melayu, Minang, Jawa, dan Tapanuli merupakan penduduk dengan jumlah terbesar di Kota Pekanbaru dengan lokasi pemukiman yang sudah berbaur diantara suku-suku tersebut. Penyebaran penduduk di Kota Pekanbaru pada umumnya mengikuti alur topografi dan perkembangan fasilitas wilayah perkotaan dan sejalan dengan dinamika pembangunan kota. Hal ini yang menyebabkan terjadinya penyebaran yang tidak merata di berbagai wilayah

Kecamatan di Kota Pekanbaru tersebut disebabkan oleh kegiatan pembangunan yang berlangsung pada wilayah Kecamatan tertentu.

4.4 Lokasi Pekanbaru

Secara geografis kota Pekanbaru memiliki posisi strategis berada pada jalur timur Sumatra, terhubung dengan beberapa kota seperti Medan, Padang dan Jambi, dengan wilayah administrative, diapit oleh kabupaten Siak pada bagian utara dan timur sementara bagian barat dan selatan oleh kabupaten Kampar. Kota ini dibelah oleh sungai Siak yang mengalir dari barat ke timur dan berada pada ketinggian berkisar antara 5-50 di atas permukaan laut.



Sumber: Google Maps

4.5 Visi dan Misi Kota Pekanbaru

Sejak awalnya berdiri sebuah perusahaan mempunyai tujuan utama yaitu terwujudnya kota pekanbaru sebagai pusat perdagangan dan jasa, pendidikan serta pusat kebudayaan melayu, menuju masyarakat sejahtera berlandaskan iman dan taqwa. Untuk percepatan pencapaian visi kota pekanbaru 2021 dimaksud, walikota dan wakil walikota pekanbaru terpilih periode 2017-2022, menetapkan visi antara untuk lima tahun kepemimpinannya yaitu "Terwujudnya Pekanbaru Sebagai Smart City Madani". dalam rangka pencapaian visi yang telah ditetapkan dengan memperhatikan kondisi dan permasalahan yang ada, tantangan kedepan, serta memperhitungkan peluang yang dimiliki, maka ditetapkan 5 misi pembangunan jangka menengah daerah kota pekanbaru tahun 2017-2022, sebagai berikut:

1. VISI

Menjadikan kota pekanbaru sebagai kota yang pintar atau cerdas, yang menggunakan sebuah tatanam sistem teknologi informasi sehingga memudahkan di dalam pengelolaan kota dan pelayanan warganya. Smart city meliputi 6 pilar yaitu smart government (pemerintahan pintar), smart economy (ekonomi pintar), smart mobility (mobilitas pintar), smart people (masyarakat pintar), smart living (lingkungan pintar), dan smart live (hidup pintar). Dan menjadikan kota pekanbaru sebagai kota yang madani, madani ialah kota yang memiliki akhlak mulia, peradaban maju, modern, memiliki kesadaran social yang kuat, gotong royong, toleran, dalam sistem politik yang demokratis dan ditopang oleh supremasi hukum yang berkeadilan, berpendidikan maju, berbudaya

melayu, aman, nyaman, damai, sejahtera, bertanggung jawab serta berlandaskan iman dan taqwa.

2. MISI

Meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang bertaqwa, berkualitas dan berdaya saing tinggi, memajukan pembangunan pembangunan masyarakat madani dalam lingkup masyarakat berbudaya melayu, mewujudkan pekanbaru kota cerdas dari penyediaan infrastruktur yang memadai, mewujudkan pembangunan ekonomi berdasarkan ekonomi kerakyatan dan ekonomi kerakyatan dan ekonomi padat modal pada tiga sektor unggulan yaitu jasa, perdagangan dan industry (olahan dari MICE) serta mewujudkan lingkungan perkotaan yang layak huni (livable city) dan ramah lingkungan (green city).

4.6 Gambaran Tentang Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru

Jenis barang yang di produksi dalam industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru tergolong dalam dua kelompok, yaitu desain dan seni rupa yang berbeda dari barang dan hasilnya. Yang membedakan antara produk desain dan seni rupa ialah proses pembuatan sampai proses penyelesaian, harga jual pun dari dari kisaran 100 ribu sampai harga tertinggi 15 juta keatas merupakan harga desain.

Produksi desain meliputi : Kaos, jaket dan kemeja serta barang barang lainnya yang bias di desain dan di produksi. sementara itu produksi seni rupa meliputi gantungan kunci, lukisan dan gambaran hasil dari produksi yang telah di buat oleh pekerja. Pembuatan barang-barang tersebut biasanya di lakukan setiap senin-sabtu sedang di hari minggu para pekerja di liburkan, serta produksi

mengalami kenaikan di hari raya dan dihari besar lainnya seperti hari raya idul fitri, idul adha, imlek dan natal.

Jadi bahan-bahan yang digunakan oleh pekerja industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru ialah bahan kualitas premium dan teruji oleh ketentuan dan syarat produksi yang dilakukan oleh industri kreatif lainnya yang ada di kota lain maupun di seluruh Indonesia. Disamping itu barang-barang hasil produksi dari industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru pernah di kirim ke luar kota, ke provinsi dan keluar negeri, serta modal yang di gunakan oleh pengusaha industri kreatif desain dan seni rupa menggunakan modal diantaranya Rp. 20.000.00 – Rp 200.000.00 jadi dapat disimpulkan bahwa modal para pengusaha industri kreatif desain dan seni rupa tergolong sedang di karenakan usaha industri kreatif sangat lah berarti di karenakan industri kreatif merupakan industri yang kaya akan sebuah seni yang tidak semua orang bisa membuat hasil produksi industri kreatif.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa besarnya pendapatan pekerja industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru adalah tergantung kepada seberapa besar total penjualan produk dari industri kreatif desain dan seni rupa.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 15 pekerja, mengenai peranan sektor industri kreatif studi kasus desain dan seni rupa terhadap penyerapan tenaga kerja dan kesejahteraan pekerja di Kota Pekanbaru, berikut ini akan dijelaskan mengenai karakteristik responden yang diambil dari questioner yang diisi oleh pekerja industri kreatif, adapun karakteristik yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

5.1 Identitas Responden

5.1.1 Struktur Umur Responden

Tingkat Produktivitas seseorang untuk menghasilkan dan mengelola sesuatu tergantung pada usia, berdasarkan penelitian terhadap 15 pekerja sampel dalam penelitian ini diketahui bahwa umur pekerja industri kreatif berkisar antara umur 18-50 tahun. Menurut Suratiyah (2008-56) umur seseorang menentukan prestasi kerja atau kinerja orang tersebut. Semakin berat pekerjaan secara fisik, dan semakin tua tenaga kerja maka semakin menurun prestasinya. Namun dalam segi tanggung jawab semakin tua umur tenaga maka akan semakin berpengalaman. Umur Produktif menurut badan pusat statistik (2010) adalah 15-64 tahun. Dengan demikian sebagian dari responden berumur produktif, pekerja industri kreatif tergolong usia produktif biasanya memiliki keinginan untuk mencari uang semakin tinggi, sehingga mendorong tingkat keinginan pekerja untuk berusaha, berikut gambaran tingkat umur responden industri kreatif.

Tabel 5.1. : Distribusi Frekuensi Umur Responden

| No | Kelompok Umur (Tahun) | Frekuensi (orang) | Persentase (%) |
|--------|-----------------------|-------------------|----------------|
| 1 | 18-30 | 8 | 53,3 |
| 2 | 31-40 | 3 | 20 |
| 3 | 41-50 | 4 | 26,6 |
| Jumlah | | 15 | 100 |

Sumber: Hasil Olahan Data Primer, 2020

Dari tabel 5.1 dapat dijelaskan responden yang 18-30 tahun ada 8 orang atau 53,3%, sedangkan responden yang berusia 31-40 tahun sebanyak 3 orang atau 20%. Kemudian responden yang berusia 41-50 tahun sebanyak 4 orang atau 26,6%.

5.1.2 Tingkat Pendidikan Responden

Salah satu faktor yang juga berpengaruh dalam berusaha industri kreatif desain dan seni rupa adalah tingkat pendidikan pekerja itu sendiri. Dari 15 sampel bervariasi antara SD,SLTP,SLTA dan AKADEMI dilihat dari tingkat pendidikannya, sebagian besar responden hanya mengenyam pendidikan sampai jenjang SLTA, dan ada juga yang sempat mengikuti pendidikan di perguruan tinggi atau bangku kuliah. Berikut gambaran tingkat pendidikan pekerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru.

Tabel 5.2 : Distribusi Frekuensi Tingkat Pendidikan Responden

| No | Pendidikan | Frekuensi (Orang) | Persentase(%) |
|--------|------------|-------------------|---------------|
| 1 | SD | 1 | 6.6 |
| 2 | SMP | 2 | 13.3 |
| 3 | SMA/SMK | 10 | 66.6 |
| 4 | AKADEMI | 2 | 13.3 |
| Jumlah | | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel 5.2. Responden yang berpendidikan SD ada 1 orang atau 6,6%, sedangkan responden yang berpendidikan SMP sebanyak 2 orang atau 13,3%,sedangkan responden yang berpendidikan SMA/SMK sebanyak 10 orang atau 66,6%. Kemudian responden yang berpendidikan AKADEMI sebanyak 2 orang atau 13,3%.

5.1.3 Jenis Kelamin Responden

Dari 15 Pekerja Industri Kreatif selaku responden yang diteliti dalam penelitian ini diketahui bahwa 11 orang berjenis kelamin laki-laki atau 80% dan selebihnya yaitu sebesar 4 orang atau 20% adalah perempuan. Hal ini membuktikan bahwa pekerja industri kreatif yang ada di Kota Pekanbaru, lebih dominan laki-laki di banding perempuan.

Tabel 5.3 : Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin Responden

| No | Jenis Kelamin | Frekuensi (Orang) | Persentase (%) |
|----|---------------|-------------------|----------------|
| 1 | Laki-Laki | 11 | 80 |
| 2 | Perempuan | 4 | 20 |
| | Jumlah | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer, 2020

Hasil identifikasi responden berdasarkan jenis kelamin melalui media kuisisioner diatas terlihat bahwa persentase terbesar jenis kelamin pekerja di industri kreatif di Kota Pekanbaru yang tertarik menjadi sampel adalah berjenis kelamin laki-laki yang berjumlah 11 orang atau 80% dari keseluruhan sampel yang berjumlah 15 orang dan untuk kategori jenis kelamin perempuan berjumlah 4 orang atau 20%.

5.1.4 Pengalaman Bekerja Responden

Tingkat pengalaman berusaha industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru beragam, dari segi pengalaman dalam bekerja industri kreatif 80% pekerja responden telah berpengalaman berusaha industri kreatif desain dan seni rupa selama > 9 tahun, dan sisanya 20% pekerja responden telah bekerja industri kreatif 3-6 tahun. Pengalaman seseorang dalam berusaha industri kreatif dapat menjadi indikator keberhasilan suatu usaha yang telah dilakukan. Pekerja yang lebih mempunyai kapasitas pengelolaan industri kreatif desain dan seni rupa yang lebih matang dan memiliki banyak pengalaman dibandingkan dengan pekerja industri kreatif yang masih muda. Dibawah ini akan dipaparkan pengalaman responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 5.4 : Distribusi Frekuensi Pengalaman Responden

| No | Pengalaman Bekerja Industri Kreatif | Frekuensi (Pekerja) | Persentase (%) |
|--------|-------------------------------------|---------------------|----------------|
| 1 | 3-10 | 7 | 46,6% |
| 2 | 11-15 | 8 | 53,3% |
| 3 | >15 | - | - |
| Jumlah | | 15 | 100% |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel 5.4 diatas, dapat dilihat bahwa persentase terbesar pengalaman bekerja yang dilihat dari lamanya bekerja di industri kreatif yang menjadi sampel di kota pekanbaru adalah 11-15 tahun yaitu berjumlah 8 orang atau 53,3%. Diikuti dengan kriteria 3-10 tahun sebanyak 7 orang atau 46,6%.

5.1.5 Kepemilikan Rumah Responden

Pada sub ini, akan dijelaskan melalui tabel 5.5 seberapa besar peran ekonomi kreatif terhadap identitas responden. Dilihat dari pendapat responden yang berjumlah 15 orang terhadap identitas responden pekerja industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru.

Tabel 5.5 : Rekapitulasi Identitas Responden

| No | Kriteria | Frekuensi (Orang) | Persentase |
|--------|---------------------|-------------------|------------|
| 1 | Milik sendiri | 2 | 13,3 |
| 2 | Sewa/Kontrak | 10 | 66,6 |
| 3 | Milik OrangTua | 2 | 13,3 |
| 4 | Milik PT/Perusahaan | 1 | 6,6 |
| Jumlah | | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel 5.5 diatas, dapat dilihat bahwa persentase terbesar tingkat perumahan yang dilihat dari status kepemilikan tempat tinggal pekerja industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru yang menjadi sampel adalah milik sendiri berjumlah 2 orang atau 13,3% dari keseluruhan sampel yang berjumlah 15 orang. Diikuti dengan dengan sewa/kontrak sebanyak 10 orang atau 66,6%,. Untuk kepemilikan milik orang tua yaitu sebanyak 2 orang atau 13,3% dan yang terakhir milik PT/Perusahaan Sebanyak 1 orang atau 6,6%.

5.1.6 Sarana Produksi

Sarana Produksi merupakan salah satu faktor penting penentu keberhasilan suatu usaha industri kreatif Desain Dan Seni Rupa antara Lain Mesin, alat-alat dan lainlain, Seperti Komputer, Mesin, tenaga kerja dan modal.

1. Komputer

Sarana Produksi yang dalam meningkatkan produksi usaha industri kreatif Desain dan Seni rupa, Karna di setiap produksi awal pengerjaannya melalui komputer. Melalui komputer pengerjaan produksi di mulai.

2. Mesin

Sarana Produksi selanjutnya adalah mesin di karenakan produksi industri kreatif desain dan seni rupa sangat bergantung terhadap mesin di karena mesin alat yang membuat dan alat yang menyelesaikan produksi desain dan seni rupa.

3. Kaos

Sarana Produksi selanjutnya adalah kaos di karenakan produksi industri kreatif desain, menggunakan kaos untuk produksinya.

Tabel 5.6 :Distribusi Frekuensi Dalam Penggunaan Bahan Baku Industri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru

| No | Jenis Sarana/Alat | Responden (Jumlah) | Persentase (%) |
|--------|-------------------|--------------------|----------------|
| 1 | Komputer | 10 | 66.6 |
| 2 | Mesin | 6 | 40 |
| 3 | Bahan lainnya | 8 | 53.3 |
| Jumlah | | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel diatas diketahui bahwa penggunaan bahan baku produksi industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru dengan jumlah responden sebanyak 10 unit atau 66.6% pada jenis sarana/alat komputer, sedangkan penggunaan dengan jumlah yang lainya yaitu Bahanlainnya yakni sebanyak 8 unit atau 53.3%. dan sisanya 6 unit atau 40% yakni mesin.

4. Tenaga Kerja

Tenaga kerja merupakan salah satu produksi yang paling penting dalam usaha industri kreatif di Kota Pekanbaru. Tenaga kerja yang dihitung adalah seluruh tenaga yang digunakan dalam aktivitas memproduksi industri kreatif desain dan desain di Kota Pekanbaru, yang dimulai dari pengolahan bahan baku sampai proses penjualan. Tenaga kerja yang di gunakan dalam industri kreatif desain dan seni rupa ini ada dua yaitu tenaga kerja dalam keluarga (TDDK) dan tenaga kerja luar keluarga (TKLK). Tenaga kerja yang digunakan adalah tenaga kerja pria dan wanita.

Besar upah tenaga kerja yang berlaku di daerah penelitian adalah 60.000.00/orang/hari. Untuk satu hari penuh adalah 8 jam perhitungan penggunaan tenaga kerja ini dapat di hitung dengan menggunakan Satuan Hari Kerja Pria (HKP). Untuk Satu Hari Kerja Pria (HKP) adalah 8 jam per hari sedangkan untuk satu Hari Kerja Wanita (HKW) adalah setara dengan 0,8 HKP.

5.1.7 Jumlah Tanggungan Keluarga

Jumlah Tanggungan dalam keluarga juga mempengaruhi kemampuan Pekerja dalam pengelolaan usaha industrinya, Pekerja yang memiliki jumlah tanggungan yang banyakkkan memperoleh keuntungan dalam hal ketersediaan jumlah tanggungan yang banyakkkan memperoleh keuntungan dalam hal ketersediaan tenaga kerja dalam keluarga. Sehingga akhirnya yang dikeluarkan juga akan lebih sedikit. Akan tetapi kerugian yang didapat pengeluaran yang berbanding lurus dengan jumlah tanggungan. Artinya semakin banyak jumlah

tanggungan dalam keluarga maka akan semakin besar pengeluaran yang harus dikeluarkan oleh pekerja.

Tabel 5.7 : Distribusi Frekuensi Jumlah Tanggungan keluarga pekerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru

| No | Jumlah Tanggungan Keluarga | Frekuensi (Orang) | Persentase (%) |
|--------|----------------------------|-------------------|----------------|
| 1 | 0 | 4 | 26.6% |
| 2 | 1-6 | 8 | 53.3% |
| 3 | 7-12 | 1 | 6.6% |
| Jumlah | | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Tabel diatas adalah data mengenai jumlah tanggungan dalam keluarga yang secara tidak langsung juga berpengaruh kepada motivasi dan kemampuan pengrajin dalam mengelola usaha industri kreatif. Besarnya jumlah tanggungan yang harus dipenuhi akan mendorong pengrajin untuk bekerja lebih keras lagi. Berdasarkan hasil penelitian 53,3% pekerja responden memiliki jumlah tanggungan sebanyak 1-6 adalah 8 orang 6.6% pekerja responden memiliki 7-12 orang adalah 1 orang, dan yang belum mempunyai tanggungan atau lajang sebanyak 4 orang atau 26.6%.

5.2 Peran Industri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja Di Kota Pekanbaru

Industri Kreatif merupakan sektor yang cukup menjanjikan dan dapat diandalkan dalam meningkatkan perekonomian Indonesia dan sektor industri memiliki peran penting dalam penyerapan tenaga kerja, meningkatkan pendapatan perkapita dan dapat menunjang pendapatan daerah. Salah satu indikator untuk

memiliki keberhasilan dari pembangunan ekonomi suatu Negara adalah dilihat dari kesempatan kerja yang diciptakan. Namun upaya untuk mengentaskan masalah pengangguran masih belum berhasil karena dihadapkan pada kenyataan kesempatan kerja yang diciptakan kurang untuk menyerap seluruh angkatan kerja yang ada. Perkembangan dan peningkatan pertumbuhan ekonomi, karena diinginkan atau tidak diinginkan.

Pembangunan ekonomi akan mengarah kepada industrilisasi, atau dapat dikatakan bahwa industri pada dasarnya merupakan usaha terpadu untuk menerapkan proses industrilisasi. Penyerapan tenaga kerja dalam industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru, Kota Pekanbaru tahun 2020 dari hasil wawancara dengan responden pekerja industri kreatif dalam hal penggunaan tenaga kerja selama produksi industri kreatif desain dan seni rupa sebagai berikut:

Tabel 5.8 : Jumlah Penggunaan Tenaga Kerja Dari Responden Usaha Industri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di kota Pekanbaru Tahun 2019

| No | Responden | Penggunaan Tenaga Kerja | Persentase(%) |
|--------|------------|-------------------------|---------------|
| 1 | CMBdesain | 4 | 26,6 |
| 2 | Bestofday | 4 | 26,6 |
| 3 | Kreakid | 4 | 26,6 |
| 4 | ArtElegant | 3 | 20 |
| Jumlah | | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel 5.7 dapat di jelaskan responden CMBdesain menggunakan tenaga kerja sebanyak 4 orang atau 26,6%, sedangkan responden bestofday menggunakan tenaga kerja sebanyak 4 orang atau 26,6%, sedangkan responden

Kreakid menggunakan tenaga kerja sebanyak 4 orang atau 26,6%. Kemudian responden Artelegant menggunakan tenaga kerja sebanyak 3 orang atau 20%.

Tabel 5.9 : Keadaan Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa menurut Unit Usaha Di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019

| Tahun | Jumlah Usaha(Unit) | Jumlah Tenaga Kerja(Orang) |
|-------|--------------------|----------------------------|
| 2018 | 35 | 145 |
| 2019 | 38 | 151 |

Sumber: Data Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tahun 2019 Kota Pekanbaru

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pertumbuhan unit usaha dan tenaga kerja Inudstri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019. Setiap tahunnya terus mengalami perubahan, dimana perubahan yang signifikan terlihat pada tahun 2019 dimana jumlah unit usaha industri kreatif desain dan seni rupa sebanyak 38 unit dan tenaga kerja berjumlah sebanyak 151 orang.

Untuk mengetahui jumlah industri kreatif di Kota Pekanbaru dari tahun 2017 sampai dengan 2018 dapat dilihat pada berikut ini:

Tabel 5.10. : Jumlah Industri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru tahun 2018-2019

| No | Tahun | Jumlah Usaha(Unit) | Pertambahan | Pertumbuhan(%) |
|----|-------|--------------------|-------------|----------------|
| 1 | 2018 | 35 | - | - |
| 2 | 2019 | 38 | 3 | 7,89% |

Sumber : Data Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Tahun 2019 Kota Pekanbaru

Dari tabel diatas dapat dilihat perkembangan industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru dari 2018 hingga tahun 2019 dapat dilihat dari usahanya terus mengalami perubahan. Perkembangan jumlah usaha tertinggi

terdapat pada tahun 2019 sebanyak 38 unit usaha dengan penambahan 3 unit dengan pertumbuhan 7,89%.

Kota Pekanbaru yang dikenal memiliki sumber daya alam yang potensial serta letaknya yang strategis, saat ini menampilkan satu profit yang merupakan salah satu kota di Indonesia yang sangat pesat perkembangannya, salah satu pembangunan tersebut terletak pada sektor industri, baik industri besar, industri sedang maupun industri kecil yang ada diberbagai daerah di kota pekanbaru, khususnya di Kecamatan Sukajadi. Perkembangan ekonomi yang dititik beratkan pada sektor industri dan pembangunan diharapkan memacu perkembangan perekonomian daerah tersebut akan ditingkatkan dan diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja serta untuk meningkatkan kontribusi terhadap pembentukan total Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Pekanbaru.

Dalam menggerakkan suatu industri, faktor produksi yang penting selain investasi dan modal adalah sumber daya manusia atau tenaga kerja. Tanpa adanya tenaga kerja maka proses produksi tidak akan berjalan, oleh karena itu diharapkan pemerintah ikut berperan dalam melatih tenaga kerja yang ada pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru tersebut agar mampu meningkatkan skill mereka. Peran pemerintah pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru sudah berjalan baik, keterampilan dalam memproduksi industri kreatif. Untuk melihat perkembangan tenaga kerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru pada tahun 2018 sampai dengan tahun 2019 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.11 ; Jumlah Tenaga Kerja Pada Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru Tahun 2018- 2019

| No | Tahun | Tenaga Kerja(Orang) | Pertambahan(Orang) | Pertumbuhan(%) |
|----|-------|---------------------|--------------------|----------------|
| 1 | 2018 | 145 | - | - |
| 2 | 2019 | 151 | 6 | 3,97% |

Sumber : Data Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2018-2019 Kota Pekanbaru

Dari tabel diatas dapat dilihat perkembangan jumlah tenaga kerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru dari tahun 2018 hingga tahun 2019 terus mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi terjadi pada tahun 2019 yaitu sebanyak 151 orang bertambah 6 orang atau naik sebesar 3,97% .

Secara umum keberadaan dan pengembangan industri kreatif desain dan seni rupa memberikan dampak positif bagi wilayah dan terbukanya perekonomian serta terbukanya peluang lapangan kerja yang luas serta meningkatkan pendapatan masyarakat dan sekaligus meningkatkan pendapatan daerah. Dengan demikian banyaknya jumlah industri kreatif desain dan seni di Kota Pekanbaru diharapkan semakin banyak pula tenaga kerja yang dapat diserap. Industri kreatif desain dan seni rupa dimana dapat membantu perekonomian masyarakat dan juga dapat mengurangi pengangguran di wilayah tersebut.

Peranan industri kreatif sering dikaitkan dengan upaya-upaya pemerintah mengurangi pengangguran, memerangi kemiskinan dan pemerataan distribusi pendapatan sehingga dengan semakin berkembangnya industri kreatif desain dan seni rupa diharapkan juga akan mempunyai dampak terhadap penyerapan tenaga kerja.

Peranan sektor industri kreatif di Kota Pekanbaru terhadap penyerapan tenaga kerja yang tidak terlalu besar diharapkan mampu memacu pertumbuhan daerah dan perkembangan sektor industri terutama sektor industri kecil menengah. Perkembangan industri kreatif desain dan seni rupa tersebut diharapkan kedepannya dapat menjanjikan luasnya kesempatan kerja. Untuk mengetahui bagaimana peranan industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru dalam menyerap tenaga kerja, dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 5.12 : Pertumbuhan Unit Usaha Dan Tenaga Kerja Industri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019

| No | Tahun | Pertumbuhan Unit Usaha(%) | Pertumbuhan Tenaga Kerja(%) |
|--------|-------|---------------------------|-----------------------------|
| 1 | 2018 | - | - |
| 2 | 2019 | 7,89% | 3,97% |
| Jumlah | | 7,89% | 3,97% |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dengan demikian persentase pertumbuhan unit usaha dan tenaga kerja industri kreatif desain dan seni rupa tersebut maka dapat diketahui peranan sektor industri kreatif desain dan seni rupa dalam penyerapan tenaga kerja dengan menggunakan konsep elastisitas tenaga kerja. Dengan menggunakan konsep tersebut dapat diketahui bagaimana hubungan antara perkembangan jumlah industri dengan jumlah tenaga kerja yang dapat diserap, sebagai berikut:

$$\text{Elastisitas Tenaga Kerja} = \frac{\% \text{Pertumbuhan Tenaga Kerja}}{\% \text{Pertumbuhan Unit Usaha}}$$

$$= \frac{3,97}{7,89}$$

$$= 0,5031\%$$

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan konsep elastisitas tenaga kerja diperoleh angka elastisitas tenaga kerja industri kreatif sebesar 0,5031% maka elastisitas tenaga kerja yang diperoleh yaitu sebesar 0,50% yang dimana berarti Inelastis (<1), yang berarti bila terjadi pertambahan unit usaha sebanyak 1% maka akan terjadi pertambahan penyerapan tenaga kerja sebesar 0,5031% tidak sampai 1% ini menunjukkan minat bekerja penduduk

Di Kota Pekanbaru di industri kreatif cukup banyak sehingga penyerapan tenaga kerja juga harus ditingkatkan. Dan terhadap hubungan yang bersifat in elastisitas antara pertumbuhan unit usaha industri kreatif tersebut dengan jumlah tenaga kerja industri yang dapat diserapnya, karena jumlah penyerapan tenaga kerja yang tinggi tidak diikuti dengan pertumbuhan unit usaha yang tinggi pula. Jika dapat disimpulkan bahwa industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru berperan dalam penyerapan tenaga kerja namun relative kecil, ini disebabkan karna pertambahan industri kreatif desain dan seni rupa masih sedikit sehingga dalam penyerapan tenaga kerja juga perlu ditingkatkan lagi. Dan dari jumlah dan pertumbuhan tenaga kerja diperoleh pertumbuhan unit usaha sebesar 7,89% dan pertumbuhan tenaga kerja sebesar 3,97%.

5.3 Peran Ekonomi Kreatif terhadap Kesejahteraan Pekerja Industri Kreatif

Desain dan Seni Rupa di Kota Pekanbaru

Pada sub ini, akan dijelaskan melalui tabel 5.12 seberapa besar peran ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan pekerja. Dilihat dari pendapat responden yang berjumlah 15 orang terhadap tingkat kepuasan pekerja ekonomi kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru.

Tabel 5.13 : Rekapitulasi Pendapat Responden Pekerja Industri Kreatif Desain dan Seni Rupa

| No | Kriteria | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------|------------------|-----------|----------------|
| 1 | Sangat Memuaskan | 2 | 13,3 |
| 2 | Memuaskan | 2 | 13,3 |
| 3 | Cukup Memuaskan | 10 | 66,6 |
| 4 | Kurang Memuaskan | 1 | 6,6 |
| 5 | Tidak Memuaskan | - | - |
| Total | | 15 | 100 |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel 5.12 diatas dapat dilihat bahwa persentase tingkat kepuasan pekerja yang tertarik yang menjadi sampel setelah bekerja di industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru adalah kriteria cukup memuaskan yaitu berjumlah 10 orang atau 66,6% dari keseluruhan sampel yang berjumlah 15 orang. Diikuti dengan kriteria sangat memuaskan sebanyak 2 orang atau 13,3%. ,diikuti dengan kriteria memuaskan yaitu sebanyak 2 orang atau 13,3%., dan yang terkakhir dengan kriteria kurang memuaskan yaitu sebanyak 1 orang atau 6,6% Untuk melihat penyerapan tenaga kerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru dilihat dari tahun 2018 sampai 2019.

5.3 Perbandingan Pendapatan Dan Kebutuhan Hidup Layak (KHL) Pekerja Sebelum Dan Sesudah Bekerja Di Industri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru Dan Persentase Kenaikan Di Atas KHL Dan Di Bawah KHL

Perbandingan pendapatan sebelum dan sesudah adanya ekonomi kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru merupakan penilaian yang paling penting, karena dengan melihat perbandingan pendapatan sebelum dan sesudah merupakan

hal yang dapat memberikan nilai apakah ekonomi kreatif berdampak pada peningkatan kesejahteraan pekerja. Serta perbandingan ini akan melihat pendapatan tersebut melalui uji Kebutuhan Hidup Layak (KHL).

Adapun pendapatan pekerja sebelum bekerja di industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru sesuai kesejahteraan atau belum menurut Kehidupan Hidup Layak di Kota Pekanbaru dengan lampiran yang di sajikan dapat dilihat melalui tabel yang ada di bawah ini:

Tabel 5.14 : Identifikasi Responden Pendapatan Rata Rata Pekerja Sebelum Bekerja Di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru

| No | Keterangan | Jumlah Orang | | Persentase | |
|--------|----------------------|--------------|-------------|------------|-------------|
| | | Diatas KHL | Dibawah KHL | Diatas KHL | Dibawah KHL |
| 1 | Lajang | 1 | 3 | 6,60% | 20% |
| 2 | Tidak ada Tanggungan | - | - | 0% | 0% |
| 3 | 1>3 Tanggungan | - | 4 | - | 26,60% |
| 4 | 4> 6Tanggungan | 2 | 2 | 13,3% | 13,3% |
| 5 | >6 Tanggungan | - | 1 | - | 6,60% |
| Jumlah | | 15 | | 100% | |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Dari tabel 5.14 di atas dapat dijelaskan bahwa pendapatan dengan kategori tanggungan lajang mendapatkan di atas sebanyak 1 orang atau 6,6%, dan kategori di Bawah KHL 3 orang atau 20%, kategori tidak ada tanggungan tidak memiliki responden, Kategori 1-3 tanggungan dengan status di atas KHL berjumlah 0 orang atau 0% dan status di dibawah KHL berjumlah 4 orang atau 26,6%. Kategori 4-6 tanggungan status Di Atas KHL berjumlah 2 orang atau 13,3% dan status Di Bawah KHL berjumlah 2 orang atau 13,3%. Sedangkan >6 tanggungan status Di

Atas KHL berjumlah 0 orang atau 0% dan Di Atas KHL berjumlah 1 orang atau 6,6%.

Adapun kualifikasi pendapatan pekerja sesudah bekerja di industri kreatif di Kota Pekanbaru sesuai dengan lampiran 9 dapat di jelaskan melalui tabel dibawah ini.

Tabel 5.15 : Identifikasi Responden Pendapatan Rata-Rata Pekerja Sesudah Bekerja Di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru

| No | Keterangan | Jumlah Orang | | Persentase | |
|--------|----------------------|--------------|-------------|------------|-------------|
| | | Diatas KHL | Dibawah KHL | Diatas KHL | Dibawah KHL |
| 1 | Lajang | 3 | 1 | 20% | 6,6% |
| 2 | Tidak ada Tanggungan | - | - | - | - |
| 3 | 1>3 Tanggungan | 3 | 1 | 20% | 6,6% |
| 4 | 4> 6Tanggungan | 4 | - | 26,6% | - |
| 5 | >6 Tanggungan | 1 | - | 6,6% | - |
| Jumlah | | 15 | | 100% | |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pendaptn rata-rata pekerja industri kreatif sesuai dengan tanggungan sesudah bekerja di industri kreatif di Kota Pekanbaru mengalami perubahan yaitu kategori lajang responden status Di Atas KHL berjumlah 3 orang atau 20% dan status Di Bawah KHL 1 orang atau 6,6%. Kategori tidak ada tanggungan tidak memiliki responden. Kategori 1-3 tanggungan dengan status Di Atas KHL berjumlah 3 orang atau 20% dan status Di Bawah KHL berjumlah 1 orang atau 6,6%. Kategori 4-6 tanggungan status Di Atas KHL berjumlah 4 orang atau 26,6% dan Status Di Bawah KHL berjumlah 0 orang. Sedangkan >6 tanggungan status Di Atas KHL berjumlah 1 orang atau 6,6% dan status Di Bawah KHL berjumlah 0 orang.

Pengolahan data selanjutnya adalah hasil dari kenaikan jumlah responden yang ada Di Atas KHL sebelum dan sesudah bekerja di industri kreatif di kota Pekanbaru sesuai dengan lampiran 10 yang akan di sajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5.16 : Persentase kenaikan Jumlah Pekerja Di Atas KHL Sebelum dan Sesudah Bekerja Di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru.

| No | Kondisi Responden | Responden | Pertambahan (Orang) | Persentase% |
|----|--|-----------|---------------------|-------------|
| 1 | Di Atas KHL (Sebelum Bekerja Di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru) | 3 | 5 | 166,6% |
| 2 | Di Atas KHL (Sesudah Bekerja Di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru) | 8 | | |

Sumber : Hasil Olahan Data Primer 2020

Berdasarkan tabel 5.17 dapat dijelaskan bahwa terdapat kenaikan jumlah pekerja yang Di Atas KHL sebelum dan sesudah bekerja di industri kreatif di kota pekanbaru yaitu, sebelum bekerja di industri kreatif berjumlah 3 orang, dan setelah bekerja di industri kreatif di kota pekanbaru berjumlah 8 orang. Hal ini berarti mengalami kenaikan sebanyak 5 orang atau 33,3%.

5.4 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini adalah jumlah pekerja yang bekerja di industri kreatif desain dan seni rupa di kota pekanbaru berjumlah 15 orang pekerja.yang yang terbagi atas 2 pemilik dan 13 orang pekerja. Menurut Drs. Damsar M, Si (dalam skripsi MN Rhomadhoni: 9-10) Pekerja adalah mereka

yang melakukan produksi barang ataupun jasa, Jadi dapat dikatakan bahwa di ekonomi kreatif merupakan kegiatan perekonomian yang sudah terlaksana.

Dari Jumlah keseluruhan pekerja industri kreatif desain dan seni rupa paling banyak memiliki umur 18-30 tahun yaitu berjumlah 8 orang, dan yang paling sedikit memiliki umur 31-40 tahun yaitu berjumlah 3 orang. Sedangkan yang lain memiliki umur 41-50 tahun berjumlah 4 orang.

Pada indikator pendidikan pekerja industri kreatif desain dan seni rupa di kota Pekanbaru memiliki tingkat pendidikan yaitu, paling memiliki pendidikan ditingkat sma/smk yaitu berjumlah 10 orang, Sedangkan yang memiliki pendidikan paling sedikit di tingkat SD yaitu berjumlah 1 orang, diikuti oleh pendidikan smp berjumlah 2 orang, pendidikan akademi berjumlah 2 orang.

Indikator lama bekerja di industri kreatif desain dan seni rupa pada pembahasan ini dari 15 orang. Maka di kualifikasi yaitu paling banyak 4-6 tahun berjumlah 8 orang, dan paling berjumlah lebih dari 10 tahun (>10) berjumlah 1 orang, diikuti dengan lama bekerja 7-10 berjumlah 2 orang, 1-3 tahun berjumlah 2 orang.

Kategori Identitas Responden status kepemilikan sewa/kontrak yaitu berjumlah 10 orang, dan yang paling sedikit adalah milik PT/Perusahaan berjumlah 1 orang, diikuti dengan milik sendiri 2 orang, dan yang terakhir milik orang tua berjumlah 2 orang.

Indikator sarana produksi bahwa penggunaan bahan baku produksi industri kreatif desain dan seni rupa di kota Pekanbaru dengan jumlah responden sebanyak 10 unit atau 66.6% pada jenis sarana/alat komputer, sedangkan penggunaan dengan

jumlah yang lainya yaitu Bahanlainnya yakni sebanyak 8 unit atau 53.3%. dan sisanya 6 unit atau 40% yakni mesin.

Indikator penggunaan tenaga kerja dapat di jelaskan responden CMBdesain menggunakan tenaga kerja sebanyak 4 orang atau 26,6%, sedangkan responden bestofday menggunakan tenaga kerja sebanyak 4 orang atau 26,6%, sedangkan responden Kreakid menggggunakan tenaga kerja sebanyak 4 orang atau 26,6%. Kemudian responden Artelegant menggunakan tenaga kerja sebanyak 3 orang atau 20%.

Indikator pertumbuhan unit usaha dan tenaga kerja Inudstri Kreatif Desain Dan Seni Rupa Di Kota Pekanbaru Tahun 2018-2019. Setiap tahunnya terus mengalami perubahan, dimana perubahan yang signifikan terlihat pada tahun 2019 dimana jumlah unit usaha industri kreatif desain dan seni rupa sebanyak 38 uniit dan tenaga kerja yang diserap sebanyak 6 orang.

Indikator perkembangan industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru dari 2018 hingga tahun 2019 dapat dilihat dari usahanya terus mengalami perubahan. Perkembangan jumlah usaha tertinggi terdapat pada tahun 2019 sebanyak 38 unit usaha dengan penambahan 3 unit dengan pertumbuhan 7,89%.

Indikator Penyerapan tenaga kerja dapat dilihat perkembangan jumlah tenaga kerja pada industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru dari tahun 2018 hingga tahun 2019 terus mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi terjadi pada tahun 2019 yaitu sebanyak 151 orang bertambah 6 orang atau naik sebesar 3,97% .

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan konsep elastisitas tenaga kerja diperoleh angka elastisitas tenaga kerja industri kreatif sebesar 0,5031% maka elastisitas tenaga kerja yang diperoleh yaitu sebesar 0,50% yang dimana berarti Inelastis (<1), yang berarti bila terjadi pertambahan unit usaha sebanyak 1% maka akan terjadi pertambahan penyerapan tenaga kerja sebesar 0,5031% tidak sampai 1% ini menunjukkan minat bekerja penduduk Di Kota Pekanbaru di industri kreatif cukup banyak sehingga penyerapan tenaga kerja juga harus ditingkatkan.

Pembahasan ini tidak hanya meliputi penilaian terhadap penyerapan dan kesejahteraan pekerja industri kreatif di Kota Pekanbaru, tetapi, penilain terhadap tingkat kepuasan bekerja di Industri kreatif Kota Pekanbaru tersebut. Pertanyaan yang di ajukan berupa seberapa puaskah para pekerja sesudah bekerja di industri kreatif tersebut.

Dari 15 responden banyak memilih jawaban mengenai tingkat kepuasan pekerja yang tertarik menjadi sampel setelah bekerja di industri kreatif di Kota Pekanbaru adalah kriteria cukup memuaskan berjumlah 10 orang atau 66,6% dari keseluruhan sampel yang berjumlah 15 orang. Diikuti dengan kriteria sangat memuaskan berjumlah 2 orang atau 13,3%, diikuti dengan kriteria memuaskan berjumlah 2 orang atau 13,3% dan yang terakhir kriteria kurang memuaskan sebanyak 1 orang atau 6,6%.

Industri kreatif memberikan pengaruh yang cukup objektif terhadap penyerapan dan kesejahteraan pekerja terlebih lagi dari peningkatan pendapatan pekerja, penilaian terhadap pendapatan pekerja juga diikuti dengan status

Kebutuhan Hidup Layak (KHL) yang memiliki nilai terhadap standar pendapat pekerja sesuai dengan tingkat tanggungan yang dimiliki dengan hasil status Hidup Layak atau Hidup Tidak Layak.

Dari Hasil yang di status hidup pekerja yang bekerja di industri kreatif mengalami perubahan di beberapa kategori seperti pada kategori lajang sebelum bekerja di Industri Kreatif Di Kota Pekanbaru pekerja yang Di Atas KHL berjumlah 1 orang dan status Di Bawah KHL berjumlah 3 orang. Tetapi,sesudah bekerja di industri kreatif status Di Atas KHL pada kategori lajang naik menjadi 3 orang dan mengalami penurunan pada status Di Bawah KHL berjumlah 1 orang.

Kategori tidak ada tanggungan tidak memiliki responden. Diikuti kategori 1-3 tanggungan mengalami perubahan sebelum dan sesudah bekerja di industri kreatif,terlihat pada sebelum bekerja di industri kreatif status Di Atas KHL berjumlah 0 orang dan status Di Bawah KHL berjumlah 4 orang. Setelah bekerja di industri kreatif status Di Atas KHL berjumlah 3 orang dan status Di Bawah KHL berjumlah 1 orang.

Pada kategori 4-6 tanggungan status Di Atas KHL sebelum bekerja di industri kreatif berjumlah 2 orang dan status Di Bawah KHL berjumlah 2 orang. Setelah bekerja di industri kreatif status Di Atas KHL berjumlah 4 orang dan status Di Bawah KHL berjumlah 0 orang.

Sedangkan yang terakhir tanggungan dengan >6 tanggungan status Di Atas KHL sebelum bekerja di industri kreatif berjumlah 0 orang ini berarti kehidupan pekerja dengan >6 belum ada yang hidup dengan layak. Sedangkan status Di Bawah KHL berjumlah 1 orang. Setelah bekerja di indutri kreatif status

Di Atas KHL berjumlah 1 orang dan status Di Bawah KHL berjumlah 0 orang. Dan sesudah bekerja di industri kreatif di Kota Pekanbaru status responden hidup Di Atas KHL naik menjadi 1 orang dan status Di Bawah KHL menjadi 0 orang.

Untuk itu, setelah dilihat dari beberapa identifikasi data yang di dapat dan diolah maka, dapat disimpulkan bahwa bekerja di industri kreatif di kota pekanbaru banyak memberikan dampak positif terhadap penyerapan dan kesejahteraan pekerja yang bekerja di industri kreatif di Kota Pekanbaru. Terlebih lagi dibidang pendapatan pekerja yang menjadi salah satu indikator penilaian kesejahteraan masyarakat.

Selanjutnya untuk lebih menjelaskan bahwa Peranan Ekonomi Kreatif Di Kota Pekanbaru memiliki dampak bagi penyerapan dan kesejahteraan pekerja di bidang pendapatan dapat juga dilihat dari persentase kenaikan jumlah pedangan yang hidup Di Atas KHL, sebelum dan sesudah bekerja di industri kreatif di kota pekanbaru bahwa terdapat kenaikan jumlah pekerja Di Atas KHL sebelum dan sesudah bekerja di industri kreatif di kota pekanbaru berjumlah 3 orang, dan setelah bekerja di industri kreatif di kota pekanbaru berjumlah 8 orang. Hal ini berarti mengalami kenaikan sebanyak 5 orang atau 33,3%

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil yang dilakukan tentang penelitian peranan ekonomi kreatif dalam penyerapan tenaga kerja dan penyerapan pekerja di Kota Pekanbaru (Studi Kasus Desain dan Seni Rupa) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Industri kreatif desain dan seni rupa sangat berperan terhadap penyerapan tenaga kerja di Kota Pekanbaru.
2. Pekerja Industri kreatif desain dan seni rupa di Kota Pekanbaru di atas Kebutuhan Hidup Layak(KHL)

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan , hanya terdapat 2 saran seperti di bawah ini:

1. Kepada Pemerintah Kota Pekanbaru untuk dapat meningkatkan perhatian terhadap sarana dan prasarana industri kreatif di Kota Pekanbaru. Dengan melakukan penjualan dan Mice serta pasar ekonomi kreatif dan bimbingan untuk meningkatkan peran ekonomi kreatif di kota pekanbaru untuk lebih baik kedepan nya untuk menjadi Industri kreatif terbaik di Indonesia dan di luar negri.
2. Dan bagi penulis tersendiri dapat melakukan pengembangan penelitian dengan peningkatan variable penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Irawan. 2015. *Ekonomi Kreatif sebagai suatu solusi mensejahterakan Masyarakat dalam meningkatkan Tingkat perekonomian.*
- Anton Piyo Wicaksono. 2008. *Faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan Industri Kreatif di Indonesia.*
- Anwar. 2000. *Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan dalam usaha ketangakerjaan.*
- Badrudin. 2012. *Mendefinisikan kesejahteraan masyarakat merupakan kondisi terpenuhnya kebutuhan dasar.*
- Barthos Basir. 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia Suatu Pendekatan Makro*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Badan Pusat Statistik (BPS) . *Indikator ketenagakerjaan pengangguran.*
- Departemen Perdagangan RI Tahun 2007.
- Disnaker Kota Pekanbaru Tahun 2018.
- Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Pekanbaru Tahun 2018.
- Google Maps Kota Pekanbaru Tahun 2020
- Griffin. 2016. *Tenaga Kerja untuk perkembangan Industri*
- Hukom, Alexandra. 2010. *Analisis peran ekonomi kreatif dalam peningkatan pendapatan pengrajin cendramata di Bali*
- Husni. 2003. *Hukum ketenagakerjaan indonesia. PT. Raja grafindo persada, Jakarta*
- Kuncoro, Haryo. 2002. *Upah sistem bagi hasil dan penyerapan tenaga kerja. Jurnal Ekonomi pembangunan kajian ekonomi negara berkembang.*
- Mankiw. 2000. *Pengangguran sebagai masalah makro.*
- Moeloyo, Mauled, *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan.* Jakarta : Rajawali Pres.
- Moloeng, Lexy. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mulyadi. 2008. *Ekonomi Sumber Daya Manusia dan ekonomi kreatif.* Jakarta : Rajawali Pres.

- Peraturan Presiden No.78 tahun 2015. *Tentang standar kebutuhan seorang pekerja atau buruh untuk dapat hidup layak*
- Prasetyo, P .Eko dan siti maisaroh. 2009. *Analisis terhadap para pekerja Industri Kreatif di Kota Bandung.*
- Priyanto. 2013. *Pendapatan merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh seorang guna memenuhi kebutuhan hidupnya.*
- Purwo. 2000. *Faktor produksi tenaga kerja banyak macamnya diantaranya tenaga kerja rohaniyah dan tenaga kerja jasmaniah.*
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian kuantitatif & kualitatif.* Yogyakarta : Graha ilmu
- Stligitz, Joseph E, Amartya Sen Dkk. 2017. *Mengukur Kesejahteraan,* Tangerang Selatan : Marjin Kiri
- Sugiyono. (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif,* Bandung : Alfabeta
- Sukirno. 1994. *Teori dan pengertian tentang pengangguran.* Jakarta, Salemba empat.
- Sukirno. 2009. *Pendapatan dapat diartikan sebagai penghasilan yang diperoleh oleh jasa-jasa produksi yang dihasilkan pada sewaktu-waktu.* Jakarta, Salemba empat.
- Sukirno. Sadono. 2000. *Pendapatan menurut ilmu ekonomi merupakan nilai maksimum yang dapat dikonsumsi oleh seseorang dalam satu periode.* Jakarta, Salemba empat.
- Sukirno, Sadono. 2008. *Bahwa pendapatan adalah perolehan yang berasal dari biaya-biaya faktor produksi atau jasa produksi.* Jakarta, Salemba empat.
- Tohar. 2000. *Tenaga sebagai sekelompok orang yang melakukan pekerjaan baik.*
- Undang-undang No. 11 Tahun 2009 *Kesejahteraan sosial adalah kondisi terpenuhinya kebutuhan mineralnya kebutuhan material, spritual dan sosial warga negara.*
- Wasilaturohma, Suryantini Any, Hartono Slamet, 2014. *Analisis pendapatan dan tingkat kesejahteraan rumah tangga petani tebu tanam.* Bantul.