



FAKTOR-FAKTOR DETERMINATIF INDUSTRI PARIWISATA KREATIF
TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT KAWASAN DESTINASI TOBA
(KDT)

Oleh

M.Yuwana Marjuka¹⁾, Nukeu Novia Andriani²⁾, Aji Prasetya Hadi³⁾

¹Institut Komunikasi dan Bisnis LSPR

^{2,3}Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia

Email: ²Nukeu.andriani@wbi.ac.id

Abstract

Penelitian ini membahas kontribusi industri kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi atau kesejahteraan masyarakat di KDT. Industri kreatif sendiri menyumbang pertumbuhan ekonomi melalui industri pariwisata. Penelitian dilakukan terhadap 7 kabupaten Kawasan destinasi wisata (KDT) Toba, yang meliputi Kabupaten: Toba, Tapanuli Utara, Simalungun, Dairi, Karo, Humbang Hasuduntan, dan Semosir. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif di KDT. Penelitian ini menggunakan data sekunder dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari BPS, jurnal terkait dan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) selaku instansi yang berwenang dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan ialah produk domestik bruto ekonomi kreatif KDT sebagai variabel dependen, kemudian untuk variabel independen adalah IPM ekonomi kreatif, pinjaman UMKM, pengeluaran pemerintah, kemiskinan dan Akomodasi / Makanan Minuman. metode analisi kuantitatif dengan metode analisis Ordinary Least Square (OLS). Metode analisis tersebut digunakan untuk menjelaskan pengaruh IPM, unemployment, poverty, belanja pemerintah, akomodasi dan kredit terhadap PDRB per kapita di KDT-Provinsi Sumatera Utara. Data yang digunakan oleh penulis adalah data panel untuk yang terdiri dari data time series dari tahun 2010-2019 dan cross section 7 kabupaten/kota di Provinsi Sumatera Utara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan semua variabel berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif di KDT. Dengan demikian juga berpengaruh positif pada industri pariwisata. Secara parsial, hasil penelitian menunjukkan bahwa IPM, akomodasi-mamin, kemiskinan, serta kredit/pinjaman UMKM memiliki pengaruh signifikan positif terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif di KDT sementara pengeluaran pemerintah berkorelasi negatif.

Kata Kunci: PDRB 7 kabupaten Toba, Pariwisata & Industry Kreatif Toba; Pengeluaran Pemerintah; Kredit UMKM kreatif.

PENDAHULUAN

Walau masih menyisakan perdebatan mengenai keberadaan kajian ekonomi pariwisata dan industry kreatif, namun banyak negara telah menjadikan sektor ini menjadi sector andalan untuk pertumbuhan ekonominya (Kemenparekraf, 2019). Dan kajian mengenai penghitungan kekuatan ekonomi kreatif Toba terhadap penguatan daya beli (spending)

dan peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat Toba memerlukan kesepakatan definisi dan klasifikasi mengenai data ekonomi kreatif.

There is no single definition of the creative economy nor is there a consensus as to the set of knowledge-based economic activities on which the creative industries are based. There is no one-size-



fits-all recipe but rather, flexible and strategic choices to be made by national governments in order to optimize the benefits of their creative economies for development. (UNCTAD, 2015)

Definisi dasar, seperti membedakan istilah (terminologi) “Ekonomi Kreatif”, “Industri Kreatif”, “produk kreatif” dan “pariwisata kreatif” yang mengacu pada kesepakatan global dan nasional tercermin dan diadopsi pada RPJM Parekraf 2015-2024.

Mengenai Kawasan Destinasi Toba (KDT) yang dimaksud adalah Peraturan Presiden Republik Indonesia tentang Badan Otorita Danau Toba no. 49 tahun 2016 serta nomor 81 tahun 2014 tentang rencana tata ruang kawasan danau Toba dan sekitarnya. Demikian juga dengan peraturan pemerintah nomor 13 tahun 2017 tentang rencana tata ruang nasional (RTRWN). Ada tujuh kabupaten yang berada di sekitar Kawasan Destinasi Toba, yakni Kabupaten Dairi, Kabupaten Hasundutan, Kabupaten Karo, Kabupaten Samosir, Kabupaten Simalungun, Kabupaten Tapanuli Utara, dan Kabupaten Toba Samosir.

Perkembangan kemampuan untuk memproduksi barang dan jasa sebagai akibat pertambahan faktor-faktor produksi pada umumnya tidak selalu diikuti oleh pertambahan produksi barang dan jasa yang sama besarnya. Pertumbuhan ekonomi sebagai sebuah proses peningkatan output dari waktu ke waktu menjadi indikator penting untuk mengukur keberhasilan pembangunan suatu wilayah / Kawasan (Todaro, 2005). Oleh karena itu identifikasi berbagai macam faktor yang mempengaruhinya termasuk peran pemerintah menjadi salah satu amatan penelitian ini.

Di era otonomi daerah seperti saat ini, pemerintah daerah memiliki wewenang yang hampir penuh atas penggunaan sumber-sumber fiska mereka. Pemerintah provinsi, kabupaten bahkan desa, saat ini mengelola sekitar 36 % dari total pengeluaran public, dibandingkan dengan kondisi pada tahun

1990-an yang hanya berkisar 24% (World Bank, 2007). Dalam literatur klasik, terdapat beberapa perbedaan pandangan mengenai kebijakan fiskal, terutama menurut teori Keynes dan teori klasik tradisional (Nopirin, 2000). Pada prinsipnya Keynes berpendapat bahwa kebijakan fiskal lebih besar pengaruhnya terhadap output daripada kebijakan moneter.

Pengeluaran pemerintah (fiscal policy) sebagai bentuk nyata dari campur tangan pemerintah dalam perekonomian karena market failure telah menjadi salah satu objek penting untuk diteliti (Keynes, 1958, dalam Mudrajad, 1997). Penelitian terhadap negara di Asia di antaranya dilakukan oleh membuktikan adanya pengaruh positif signifikan antara pengeluaran pemerintah terhadap pertumbuhan ekonomi di Korea Selatan. Penelitian lain yang juga menunjukkan bahwa ekspansi pengeluaran pemerintah berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi antara lain ditemukan oleh Di sisi lain terdapat pula penelitian yang menunjukkan signifikansi hubungan kedua variabel tersebut namun dengan pola hubungan yang cenderung negatif. (Andika, 2020).

Pembangunan di 7 KDT Toba: yang berlangsung secara menyeluruh dan berkesinambungan telah meningkatkan perekonomian masyarakat. Pencapaian hasil-hasil pembangunan yang sangat dirasakan masyarakat merupakan agregat pembangunan dari 7 Kabupaten/Kota di Toba yang tidak terlepas dari intervensi pemerintah, investor dan masyarakat. Namun di sisi lain, karena Toba telah ditetapkan sebagai KDT dan dikelola oleh BODT pembangunan berbasis pariwisata dan industry kreatif tersebut menyisakan pertanyaan: factor-faktor determinatif wisata kreatif apa saja yang mempengaruhi kesejahteraan masyarakat di 7 Kabupaten di Kawasan wisata prioritas Toba tersebut?

Berdasarkan hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya, maka dalam

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



penelitian ini akan dikaji tentang industry kreatif yang telah mendorong pertumbuhan ekonomi di 7 kabupaten Toba dengan menggunakan variable dependen kesejahteraan masyarakat Toba (PDRB) dan variable independent: pengeluaran pemerintah, IPM, Unemployment, Kredit/pinjaman, kemiskinan, dan Akomodasi-Makan Minum.

Ekonomi kreatif budaya Ulos dan Kopi Lintong

Hukum Say menegaskan bahwa *Supply crate its own demand, aggregate supply creates its own aggregates demand* (J.Say, 1732, dalam Samuelson dan Nordhaus, 2018). Tersedia produk kreatif di Toba akan menarik minat wisatawan untuk menikmati. Ujungnya adalah peningkatan kesejahteraan masyarakat. Dari masa ke masa, telah terbukti bahwa penciptaan tarian batak Tortor, Ulos Toba, kuliner Kopi Lintong, ukiran kayu patung Sigale-gale dan karya seni lainnya adalah proses kreatif manusia yang tak henti. Momentum ekonomi Toba dengan pengakuan geotourism Toba (Juli 2020) dan penetapan Toba sebagai destinasi super-premium (Januari 2020) mendorong penguatan pengrajin Ulos dan Kopi Toba semakin go internasional.

Event budaya budaya Toba, nilai ekonomi Ulos, branding Kopi Lintong/Kopi Mandailing berada pada landscape ekonomi kreatif KDT. Definisi "Ekonomi Kreatif" yang dirumuskan oleh Florida (2002), dan kawan-kawan memang tumpang tindih, namun sampai taraf tertentu, semua saling memperkuat satu sama lain. Mereka memiliki kepakaran sendiri-sendiri, misalnya, Richard Florida sebagai pakar tata kota, lalu Richard E. Caves pakar struktur kontrak bisnis kreatif, serta George Cox pakar desain dan inovasi bisnis. Mengingat mereka juga tidak memberikan definisi industri kreatif yang dinamis, akhirnya selama 20 tahun terakhir ini banyak negara dan lembaga internasional merumuskan kembali "Ekonomi Kreatif".

Kesenjangan antara mereka yang pro dan kontra tentang defisinisi dan tentang problem

area ekonomi kreatif masih sangat lebar. Bagi sisi yang kontra budaya (*culture*) adalah kuno, dan seni atau kesenian (*arts*) adalah *masalah experience*, pencerahan atau hiburan saja. Seni dan budaya menjadi marjinal dalam kontribusi ekonomi. Bahkan sering dianggap sebagai "ceteris paribus". Keduanya tak masuk pada ranah kebijakan publik dan juga tidak di ekonomi public, karena tak memiliki peran ekonomi besar, dibandingkan dengan sektor atau industri lainnya. Sedangkan yang "pro" akan memberi argument bahwa yang terjadi adalah kurangnya alat statistik yang tersedia untuk mengukur kontribusi bidang budaya dan produk kreatif terhadap ekonomi baik di tingkat regional, nasional maupun internasional.

Melihat fenomena antara budaya dan kreativitas, tahun 1998 *Department of National Heritage* (Kementerian Warisan Budaya Nasional) di Inggris mengubah nomenklatur dirinya menjadi *Department for Culture, Media & Sport* (DCMS). Pada tahun 2001 DCMS memetakan "industri kreatif" yang dibedakan dengan "industri budaya", namun hingga hari ini, badan dunia seperti UNESCO (di bawah United Nations) dan Uni Eropa lebih memilih penggunaan istilah "industri budaya", termasuk di dalamnya "industri kreatif".

European Commission (Komisi Eropa yang membawahi banyak negara di Eropa) juga mengkaji bahwa di dalam "bidang kreatif", budaya menjadi input "kreatif" dalam produksi barang-barang non-budaya. Bidang Kreatif ini mencakup kegiatan seperti desain (desain mode, desain interior, dan desain produk), arsitektur, MICE, dan periklanan. Kreativitas menggunakan sumber daya budaya seperti event budaya Toba, telah menimbulkan efek pengganda (*multiplier effect*) bagi industry kreatif dan non-kreatif di festival budaya Toba. Kreativitas menjadi konsumsi perantara ke dalam proses produksi sektor non-budaya.



UNCTAD (*United Nations Conference on Trade and Development*) kemudian membuat perbedaan antara "kegiatan hulu" (kegiatan budaya tradisional seperti seni pertunjukan atau seni visual) dan "kegiatan hilir" (lebih dekat ke pasar, seperti periklanan, penerbitan, atau kegiatan terkait media), dan berpendapat bahwa kelompok kedua memperoleh nilai komersial dari biaya reproduksi rendah dan transfer mudah ke domain ekonomi lainnya. Dari perspektif Komisi Eropa dan UNCTAD ini, industri budaya merupakan bagian dari industri kreatif. Ragam a) Konten kreatif seperti: animasi, musik, tayangan informatif ; b) Fashion: pakaian, kosmetika; c) Kuliner: makan di resto/warung/gerobak, makanan olahan, minuman kopi/teh hingga alat makan; d) Gaya hidup: perlengkapan sekolah, alat dapur, kriya, interior; d) Pariwisata: atraksi, penginapan, dan event kreatif.

Setidaknya terdapat tujuh isu variable pembentuk magnitude (besaran volume) ekonomi dan industri kreatif Indonesia. Variable determinati tersebut antara lain adalah peningkatan kualitas dan kuantitas sumber daya manusia kreatif, akses sumber modal budaya dan alam untuk berkreasi, akses pendanaan dan modal, akses teknologi dan infrastruktur, akses pasar dan jaringan ekosistem yang mendukung, dan kelembagaan (Mari Elka Pangestu dalam Retas, 2016). Dalam rencana strategis Badan Ekonomi Kreatif 2015-2019, menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor kelemahan pengembangan ekonomi kreatif antara lain: sumber daya manusia (SDM), infrastruktur, regulasi, permodalan, pemasaran, penegakan hukum, serta distribusi

Hubungan antara kreativitas dan ekonomi merupakan masalah keterkaitan antara inovasi dan diferensiasi suatu negara. Negara harus memiliki sumber keunggulan kompetitif dalam konteks persaingan global. Kreativitas dan inovasi pada dasarnya adalah bagian dari proses yang sama; kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk

menggabungkan makna dan elemen dalam cara-cara baru, sedangkan inovasi mengacu pada kemampuan dan keberanian untuk mengubah ide-ide kreatif menjadi produk, layanan, dan praktik ekonomi baru. Banyak negara, bahkan Indonesia sebagai anggota United Nations, menyepakati *Sustainable Development Goals* (SDGs), atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, dengan budaya, kreativitas dan inovasi sebagai faktor pendorong utamanya (prime mover).

Setelah "kreativitas" masuk sebagai satu faktor pembangunan, banyak negara mulai membuat peta dan kajian "Ekonomi Kreatif", mulai analisis tren dan dampak ekonomi, identifikasi masalah hingga ke peluang untuk pengembangan ekonomi kreatif dan industry kreatif sebagai kebijakan public yang utama. Bidang Ekonomi Kreatif juga menjadi potensi baru untuk perekonomian Indonesia, masuk sebagai bidang unggulan sejak Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 dan tetap masuk di RPJMN 2020-2024.

Bidang Ekonomi Kreatif ini menjadi satu bidang unggulan di RPJMN 2015-2019. Hingga pertengahan Juli 2019, pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia masih dilaporkan oleh beberapa kementerian dan lembaga terkait sebagai sector yang memiliki "progres", bukan "retrogres". Capaian periode ini menjadi menjadi *baseline* atau patokan dasar untuk periode pemerintahan 2020-2024. Laporan resmi Bekraf bahwa Sasaran RPJMN 2015-2019 dilaporkan capain sebagai berikut: a) Jumlah tenaga kerja yang diserap di sektor ekonomi kreatif adalah 17,7 juta pekerja ekonomi kreatif pada 2017, atau 14,61 persen dari jumlah tenaga kerja nasional.; b) Hingga 2017 kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Nasional baru mencapai 7,28 persen, dengan tingkat pertumbuhan 5,06 persen dari tahun sebelumnya. Pertumbuhan PDB ekonomi kreatif masih di bawah PDB Nasional yang mencapai 5,07 persen pada 2017.; c) Perhitungan BPS: kontribusi sektor ekonomi

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



.....
kreatif terhadap PDB adalah Rp 952 triliun di tahun 2017, sementara sasaran RPJMN 2020-2024 untuk tahun 2020 adalah Rp1.100 triliun.

Dilaporkan secara resmi bahwa Sasaran RPJMN 2015-2019 tercapai. Hanya saja, memasuki 2019 (atau akhir dari RPJMN 2015-2019) defisit anggaran nasional terjadi. Beberapa fakta di lapangan terkait penggunaan anggaran, misalnya, adalah peristiwa di mana dua kementerian mengadakan kegiatan pelatihan kreatif Ulos dan bathik serta pelatihan kuliner Kopi Lintong serta pelatihan animasi untuk individu-individu pelaku kreatif yang sama. Penataan homestay, perbaikan MCK dan penyediaan air dengan standard CHS dan hospitality diberikan oleh kementerian desa di beberapa desa wisata di KDT sejak tahun 2016-2019.

Interaksi pertumbuhan ekonomi dan Industri Kreatif

Kegiatan ekonomi industry kreatif yang berkelindan dengan ekonomi pariwisata telah menghasilkan perubahan struktural dan sektoral berkaitan dengan proses pertumbuhan ekonomi (Todaro (2008: 68). Beberapa komponen utama perubahan struktural tersebut mencakup pergeseran yang berangsur-angsur dari aktifitas pertanian ke sektor non pertanian ke sektor jasa. Dampak pembangunan suatu daerah, seperti mengenai perubahan sektor-sektor apa yang meningkat atau menurun, merupakan pengetahuan yang penting dalam pembangunan suatu daerah.

Seperti halnya 7 Kabupaten Toba yang disebut sebagai KDT (Kawasan Destinasi Toba) yang kini tengah berupaya meningkatkan kegiatan pembangunan daerah melalui pengembangan berbagai potensi industri kreatif dan pariwisata kreatif serta Sumberdaya Manusia (SDM) yang dimilikinya. Sehingga untuk memaksimalkan pembangunan perekonomian 7 Kabupaten Toba, perlu pengkajian peran sektoral yang dikaitkan dengan kegiatan ekonomi yang strategis dan peralihan keadaan sosial yang diakibatkan oleh adanya perubahan struktur

dari pembangunan yang bersifat agraris dan industrial menjadi pembangunan dan penguatan focus pada pariwisata kreatif.

Padahal berdasarkan hipotesis Clark-Fisher dalam Ling, Tai Hu (2008) yang mengemukakan bahwa kenaikan pendapatan akan dibarengi oleh penurunan dalam proporsi sumberdaya sektor pertanian (sektor primer) dan kenaikan dalam sektor industri pengolahan (sektor sekunder) dan kemudian dalam industri jasa (sektor tersier). Hal ini dapat diartikan bahwa seharusnya dengan semakin menurunnya sumbangan sektor pertanian (sektor primer) maka sumbangan sektor industri pengolahan (sektor sekunder) semakin meningkat dalam konteks sebuah transformasi struktur ekonomi di 7 Kabupaten Toba. Sementara dilihat dari laju pertumbuhan ekonomi pola pertumbuhan masing-masing sektor, terlihat trend pertumbuhan pada kelompok sektor primer cenderung melambat sedangkan pertumbuhan pada kelompok sektor sekunder dan tersier cukup fluktuatif. Dalam jangka panjang, kondisi sektor primer yang semakin menurun pertumbuhannya akan semakin mempercepat proses transformasi dalam struktur ekonomi di 7 Kabupaten Toba.

Indikator Ekonomi dan Industri Kreatif Toba

Rosmawaty Sidauruk dan Herie Saksono (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia terlihat pada PDB ekonomi kreatif terus mengalami kenaikan sejak tahun 2012 hingga 2015. Pada tahun 2012 terlihat PDB ekonomi kreatif di Indonesia sebesar 638.385,50 kemudian meningkat menjadi 708.268,40 di tahun 2013 dan terus mengalami kenaikan hingga pada tahun 2015 PDB ekonomi kreatif sebesar Rp 852.242,50 triliun atau 7,83% terhadap total perekonomian Indonesia. Sehingga PDB ekonomi kreatif di Indonesia dalam kurun waktu 2012 – 2015 memiliki rata – rata nilai sebesar 754.928,33. Atau tumbuh 4,38%. adapun tenaga kerja yang terserap di Industri kreatif sebesar 15,9 juta



atau sebesar 13,9% dari total tenaga kerja nasional.

PDB Ekonomi Kreatif di Indonesia tahun 2012-2015

No	Uraian	2012	2013	2014	2015	Rata-rata
1	PDB Ekonomi kreatif	638.385,50	708.268,40	784.816,90	852.242,50	745.928,33
2	PDB Non Ekonomi kreatif	7.977.319,00	8.837.856,60	9.781.000,40	10.688.547,30	9.321.180,83
	PDB Indonesia	8.615.704,50	9.546.125,00	10.565.817,30	11.54.0789,80	10.067.109,15

sumber : Diolah dari Kemenparekraf, BPS dan Bekraf

Pada penelitian yang sama juga ditemukan bahwa pertumbuhan ekonomi kreatif di KDT meningkat. Pada tahun 2017, terdapat sekitar 17 (tujuh belas) kegiatan kepariwisataan (*tourism events*) yang tersebar di 8 (delapan) kabupaten yang berada di sekitar Kawasan Danau Toba. Rangkaian kegiatan tersebut terlaksana dalam kurun waktu 42 (empat puluh dua) hari kalender. Kondisi ini mengalami perubahan signifikan, dimana pada tahun 2018 terdapat 28 (duapuluh delapan) event atau mengalami peningkatan sebesar 64,71 persen. Demikian pula dengan jumlah hari pelaksanaan kegiatan bertambah sekitar 22 (duapuluh dua) hari atau meningkat sebesar 52,38 persen (*Rusmsawati Sidauruk dan Herie Saksono, 2018*).

Penyelenggaraan event kreatif budaya di KDT ini mengindikasikan bahwa penyelenggaraan setiap kalender kegiatan (*events calendar*) akan mengakumulasi hari kreatif. Artinya, tiada satu hari pun yang terlewat tanpa melakukan kreativitas dan produk kreatif. Kreativitas ini berimplikasi terhadap produktivitas aneka ragam produk kreatif yang bersifat komersial dan dapat memberi nilai tambah ekonomi. Maknanya, peluang pengembangan ekonomi kreatif dan bahkan industri kreatif semakin terbuka dan lebih prospektif.

Dinamika perekonomian daerah di Kawasan Danau Toba didominasi oleh transformasi beberapa potensi daerah menjadi event kreatif dan karya/produk kreatif yang bernilai komersial tinggi. Sebagai implikasinya, tercipta interaksi antarsektor yang meningkatkan pertumbuhan ekonomi antar daerah di kawasan tersebut. Begitu pula halnya dengan kemajuan daerah Kabupaten

Tapanuli Utara dan Kabupaten Dairi yang dipengaruhi perkembangan dan pertumbuhan ekonomi daerah di sekitar Kawasan Danau Toba (*Rosmsawati Sidauruk, 2018*).

Argumentasi Rosmawati Sidauruk ini menjadi penting untuk mengungkapkan data dan informasi penting dalam rangka perumusan strategi pengembangan ekonomi kreatif yang berimplikasi terhadap perkembangan pariwisata. Kondisi Sektor Pariwisata di KADT pada 2018 tentang perhotelan, kepariwisataan, dan perekonomian di beberapa kabupaten/kota dan Provinsi Sumatera Utara disajikan secara rinci pada Tabel di bawah ini.

Kondisi perhotelan, kepariwisataan, dan perekonomian Kabupaten KDT, Rosmawati, 2018

No.	Prov. dan Kab./Kota	Hotel & Akomodasi Lainnya		Rata-rata Lama Inap Tamu (Hari)		Perekonomian				
		Σ Kamar (Unit)	Tingkat Hunian (%)	Domes tik	Manca negara	UMK	Δ ADHK 2010 (%)	PDRB ADHK 2010 (Rp. M)	PAD (Rp.000,00)	
1.	Tapanuli Utara	22	546	52,78	1,62	1,59	24.908	4,12	5.070,19	67.183.704,00
2.	Toba Samosir	16	306	19,32	1,08	-	15.287	4,80	4.769,81	37.451.580,00
3.	Simabangun	43	1.085	27,92	1,18	1,20	64.585	5,40	23.507,97	119.980.275,00
4.	Dairi	21	404	18,05	1,08	1,00	21.630	5,07	5.688,45	75.647.999,00
5.	Karo	73	1.641	26,61	1,10	1,11	27.979	5,17	12.494,87	92.659.298,00
6.	Humbang Hasundutan	8	133	48,45	1,00	1,00	13.681	5,02	3.577,75	35.045.117,00
7.	Samosir	86	1.775	24,41	1,68	2,51	11.840	5,27	2.635,77	30.786.029,00
	Jumlah/ Rata-rata Di Kab. KDT	269	5.890	31,08	1,25	1,20	179.910	4,98	57.744,81	458.754.002,00
8.	Medan*	177	7.833	69,14	1,69	2,45	226.233	6,27	132.062,86	1.827.196.828,00
9.	Delit Serdang*	61	1.572	39,14	1,05	1,61	135.007	5,32	61.839,67	672.229.015,00
10.	Sumatera Utara	780	22.039	48,78	1,55	2,12	1.161.154	5,18	463.775,46	4.541.639.863,00

Sumber: Provinsi Sumatera Utara Dalam Angka 2017, Badan Pusat Statistik (BPS) Data Diolah (2018)
Keterangan: Σ = Jumlah Hotel & Akomodasi Lainnya; Δ = Laju Pertumbuhan Ekonomi Atas Dasar Harga Konstan 2010.
UMK = Usaha Mikro Kecil; PDRB = Produk Domestik Regional Bruto; ADHK = Atas Dasar Harga Konstan;
PAD = Pendapatan Asli Daerah

Kerangka pemikiran

Penelitian ini fokus pada relasi factor-factor pembentuk industri kreatif di 7 Kabupaten yang berada Kawasan Destinasi Toba terhadap kesejahteraan masyarakat Toba. Bahwa relasi dan pengaruh itu dan dapat dijelaskan adanya pergeseran mata-pencaharian atau jenis pekerjaan penduduk Toba. Lebih dari 60% masyarakat Toba yang semula sebagian besar mengadakan sector pertanian dan perkebunan (sector primer) serta perdagangan (sekunder), sejak pembangunan destinasi pariwisata besar-besaran pada tahun 2016, mereka mulai bermigrasi ke pekerjaan jasa pariwisata dan industri kreatif. Perubahan ini nampak pada besaran pertumbuhan ekonomi kreatif KDT. Lima produk industri kreatif yang secara signifikan membentuk besar ekonomi kreatif adalah: produk Ulos dan turunannya,

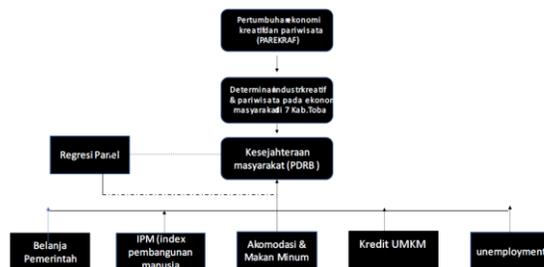
<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



produk kreatif Kopi Lintong dan variannya, event budaya Toba dengan segala kreasi kulturalnya dan produk “art and craft” KDT. Sedangkan penguatan industry kreatif dan pariwisata ini secara langsung dipengaruhi oleh pengeluaran pemerintah baik melalui transfer Dana Desa maupun DAK Kememparekraf, serta dana perimbangan daerah DAU untuk pembangunan fisik (jalan, jembatan, fasilitas umum, dll). Sedangkan kebijakan Kemendes (2020) 40% dana desa yang telah ditransfer ke daerah adalah untuk 4 prioritas, pelatihan SDM pariwisata, penyediaan Akomodasi/homestay dan kuliner serta untuk penurunan angka kemiskinan.

Pertumbuhan UMKM Kreatif, seperti sentra kreatif Ulos, sentra kreatif kuliner Kopi Mandailing/Lingong, sentra kreatif budaya Tor-tor, dll sebagian besar ditopang oleh infus kredit mikro yang disediakan oleh BRI maupun BPR Toba.

Secara akumulatif dan structural, pertumbuhan dan kontribusi industry kreatif Toba dibentuk oleh IPM (index pembangunan manusia), tingkat ketersediaan A-Mamin (akomodasi dan makanan minuman), besaran kredit UMKM yang digulirkan melalui KUR BRI, serta tingkat pengangguran (unemployment). Secara grafis struktur pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Metode dan Sumber data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dapat memengaruhi kesejahteraan masyarakat dengan menggunakan proksi PDRB per kapita 7 kabupaten/kota di provinsi Sumatera Utara.

Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh dari variabel-variabel tersebut dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat di 7 Kabupaten/Kota Sumatera Utara.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menghimpun data melalui : a) Studi Dokumentasi, yaitu studi ini dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari data-data yang diperoleh dari buku- buku literatur, jurnal dan situs internet yang berhubungan dengan penelitian ini. b) Observasi dengan malakukan FGD untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung ke objek yang akan diteliti dengan tujuan mencari informasi untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh. c) Kuesioner (daftar pertanyaan), yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden yang menjadi sasaran penelitian Interview (wawancara), yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab/wawancara kepada responden, baik dengan tatap muka ataupun melalui telepon dengan panduan kuisisioner yang berupa pertanyaan yang sudah disiapkan dan akan diisi oleh responden.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode analisis *Ordinary Least Square* (OLS). Metode analisis tersebut digunakan untuk menjelaskan pengaruh IPM, *unemployment*, *poverty*, belanja pemerintah, akomodasi dan kredit terhadap PDRB per kapita di Provinsi Sumatera Utara. Data yang digunakan oleh penulis adalah data *panel* untuk yang terdiri dari data *time series* dari tahun 2010-2019 dan *cross section* 7 kabupaten/kota di Provinsi Sumatera Utara.

Tabel 1. Data dan Sumber Data

No	Variabel	Tahun	Sumber Data
1	PDRB_perkapita	2010-2019	BPS
2	IPM	2010-2019	BPS



3	Unemployment	2010-2019	BPS
4	Poverty	2010-2019	BPS
5	Belanja_pemerintah	2010-2019	BPS
6	Akomodasi	2010-2019	BPS
7	Kredit	2010-2019	BPS

Model penelitian:

$$PDRB_{perkapita} = \beta_0 + \beta_1 IPM_{it} + \beta_2 Unemployment_{it} + \beta_3 Poverty_{it} + \beta_4 Belanja_{pemerintah}_{it} + \beta_5 Akomodasi_{it} + \beta_6 Kredit_{it} + \epsilon_{it}$$

Keterangan:

PDRB per kapita = PDRB per kapita pada kabupaten/kota i pada tahun t

IPM = Indeks pembangunan manusia pada kabupaten/kota i pada tahun t

Unemployment = Kemiskinan pada kabupaten/kota i pada tahun t

Poverty = Kemiskinan pada kabupaten/kota i pada tahun t

Belanja_pemerintah = Belanja pemerintah pada kabupaten/kota i pada tahun t

Akomodasi = Akomodasi pada kabupaten/kota i pada tahun t

Kredit = Kredit pada kabupaten/kota i pada tahun t

i = Kabupaten/kota i

t = Tahun

ϵ = Error term

Uji Asumsi Klasik

Peneliti akan melakukan uji asumsi klasik terhadap variabel yang digunakan. Uji asumsi klasik yang akan dilakukan adalah uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas.

1. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui hubungan linear yang tinggi antar variabel independen dalam model regresi. Cara untuk mendeteksi adalah multikolinearitas pada model regresi dapat dilihat dari koefisien korelasi setiap variabel independen. Apabila angka koefisien korelasi antar variabel independen < 0,8 maka dapat disimpulkan terjadi multikolinearitas. Sebaliknya apabila

angka koefisien korelasi antar variabel independen < 0,8 maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 2. Uji Multikolinearitas

	IPM	UNEMPLOYMENT	POVERTY	BELANJA_NEGARA	AKOMODASI	KREDIT
IPM	1.000000	0.102453	-0.344196	-0.457706	-0.219440	0.493765
UNEMPLOYMENT	0.102453	1.000000	-0.063751	-0.464515	-0.687549	0.547253
POVERTY	-0.344196	-0.063751	1.000000	0.624648	0.494866	-0.361922
BELANJA_NEGARA	-0.457706	-0.464515	0.624648	1.000000	0.764185	-0.718059
AKOMODASI	-0.219440	-0.687549	0.494866	0.764185	1.000000	-0.730336
KREDIT	0.493765	0.547253	-0.361922	-0.718059	-0.730336	1.000000

Berdasarkan tabel 3, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat multikolinearitas. Hal ini dapat terlihat dengan koefisien antar variabel independen < 0,8.

1. Uji Heteroskedastisitas

Uji asumsi klasik yang dilakukan selanjutnya adalah uji heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menganalisis penyimpangan asumsi klasik berupa ketidaksamaan varian dari residual pada model regresi. Pada penelitian ini, penulis menggunakan uji Heteroscedasticity LR Test untuk menguji heteroskedastisitas dengan menggunakan residual kuadrat sebagai variabel dependen dan variabel independen yang digunakan adalah variabel independen yang sudah ada sebelumnya serta variabel independen kuadrat dan ditambah dengan perkalian dua variabel independen.

Kriteria dalam pengambilan keputusan pada uji Heteroscedasticity LR Test adalah apabila nilai probabilitas *chi-square* > dari nilai signifikan $\alpha = 5\%$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat penyakit heteroskedastisitas pada model regresi. Sebaliknya apabila nilai probabilitas *chi-square* < dari nilai signifikan $\alpha = 5\%$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat penyakit heteroskedastisitas pada model regresi.

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



Panel Cross-section Heteroskedasticity LR Test
Equation: UNTITLED
Specification: PDRB PERKAPITA IPM
UNEMPLOYMENT POVERTY
BELANJA_PEMERINTAH AKOMODASI
KREDIT C
Null hypothesis: Residuals are homoscedastic

	Value	df	Probal
Likelihood ratio	101.6317	7	0.00

Dapat dilihat dari hasil di atas bahwa nilai probability *chi-square* $0.000 < 0,05$, yang berarti bahwa data dianalisis dalam penelitian ini berdasarkan Cross-section Heteroskedasticity LR test terdapat masalah heteroskedastisitas. Maka pengujian dilanjutkan dengan Panel Period Heteroskedasticity LR Test dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Heteroskedastisitas Period

Panel Period Heteroskedasticity LR Test
Equation: UNTITLED
Specification: PDRB PERKAPITA IPM
UNEMPLOYMENT POVERTY
BELANJA_PEMERINTAH AKOMODASI C
Null hypothesis: Residuals are homoscedastic

	Value	df	Probal
Likelihood ratio	2.387358	7	0.93

Dapat dilihat dari hasil output di atas bahwa nilai probability $0.9353 > 0,05$, yang berarti bahwa data dianalisis dalam penelitian ini berdasarkan Panel Period Heteroskedasticity LR test tidak terdapat masalah heteroskedastisitas, demikian juga dengan *Cross-section Heteroskedasticity* LR test hal ini yang disebabkan oleh waktu (*period*).

Hasil Estimasi

Pemilihan Metode Estimasi Data Panel

Pemilihan metode estimasi untuk data panel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Hausman test. Uji Hausman dilakukan untuk memilih metode estimasi yang lebih tepat antara Fixed Effect dibandingkan dengan Random Effect. Jika uji Hausman menunjukkan hasil output prob. *chi-squares* $> 0,05$, maka metode yang dipilih adalah Random Effect. Namun jika hasil uji Hausman menunjukkan nilai prob. *chi-squares* $< 0,05$ maka metode yang lebih tepat adalah Fixed Effect. Hasil uji Hausman test menunjukkan bahwa probabilitas *chi-squares* $> 0,05$ atau dapat dituliskan bahwa $2510 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa metode estimasi Random Effect lebih baik bila dibandingkan dengan Fixed Effect.

Tabel 5. Uji Hausman Test

Correlated Random Effects - Hausman Test
Equation: Untitled
Test cross-section random effects

Test Summary	Chi-Sq. Statistic	Chi-Sq. d.f.
Cross-section random	2510.838052	6

Tabel 6. Hasil Estimasi

Variabel	Koefisien	Probabilitas
IPM	-48816,37	0,0000
Unemployment	6713,312	0,4152
Poverty	-25389,24	0,0007
Belanja_pemerintah	-21309,99	0,0000
Akomodasi	451577,2	0,0000
Kredit UMKM	0,415835	0,0000
C	4314343	0,0000
Durbin-Watson Test		0,264753
R-Squared		0,481240

Berdasarkan hasil olah regresi, dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$PDRB_Perkapita_{it} = -48816,37_{it} + 6713,312IPM_{it} - 25389,24Poverty_{it} - 21309,99Belanja_pemerintah_{it} + 451577,2Akomodasi_{it} + 0,415835Kredit_{it}$$

Dapat diterjemahkan sebagai:



1. Nilai konstanta sebesar -48816,37 menyatakan bahwa jika variabel X konstan, maka variabel Y adalah -48816,37.
2. Koefisien regresi dari IPM adalah sejumlah 6713,312 maka dapat diartikan setiap peningkatan IPM sebesar 1% akan meningkatkan PDRB perkapita sebesar 6713,312 (*ceteris paribus*).
3. Koefisien regresi dari *Poverty* adalah sejumlah 25389,24 maka dapat diartikan setiap peningkatan *Poverty* sebesar 1% akan menurunkan PDRB perkapita sebesar 25389,24 (*ceteris paribus*).
4. Koefisien regresi dari Belanja_pemerintah adalah sebesar -21309,99 maka dapat diartikan setiap peningkatan Belanja_pemerintah sebesar 1 % akan meningkatkan PDRB perkapita sebesar -21309,99 (*ceteris paribus*).
5. Koefisien regresi dari Akomodasi adalah sebesar 451577,2 maka dapat diartikan setiap peningkatan Akomodasi sebesar 1 % akan meningkatkan PDRB perkapita sebesar 451577,2 (*ceteris paribus*).
6. Koefisien regresi dari Kredit adalah sebesar 0,415835 maka dapat diartikan setiap peningkatan Akomodasi sebesar Rp. 1.000.000 akan meningkatkan PDRB perkapita sebesar 0,415835 (*ceteris paribus*).

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menemukan bahwa di ke 7 Kabupaten tersebut, potensi wisata kreatif dengan jumlah wisatawan terus meningkat (32%) 2015-2018. Walau selanjutnya di tahun 2020 turun -98,80% karena covid 19. Namun recovery akan cepat tercapai. Dalam 5 tahun terakhir sektor pariwisata, sektor tertier ini tumbuh walau masih jauh dari sector primer dan sekunder yang menyerap tenaga kerja terbesar masing-masing 40% dan 28% pada tahun 2018.

Pergeseran mode of production (proses produksi) ke sector tertier yaitu pariwisata dan industry kreatif walau masih di kisaran 4,8% tapi tumbuh dengan sangat cepat pada tahun 2018-2019 menjadi 7,85%. Pergeseran ini terjadi dikarenakan antra lain intervensi

pemerintah melalui DAK untuk pelatihan pelaku industry kreatif, penyediaan dan peningkatan kapasitas akomodasi hotel-homestay dan kuliner, fasilitas KUR oleh BPR dan BRI yang mencapai Rp 450 milyar dalam 4 tahun terakhir maupun dari transfer Dana Desa. Pelaku industry kreatif dan pariwisata di KDT adalah UMKM jumlahnya mencapai 1200 orang yang meliputi: pengrajin Ulos, agrowisata kreatif kopi lintong dan Mandiling, MICE festival budaya Toba yang setiap tahun terselenggara 34 event nasional dan internasional.

Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa pada umumnya penyelenggara ekonomi kreatif adalah individu atau kelompok usaha yang tergolong dalam kategori usaha mikro dan kecil (UMK). Secara realistis, para pelaku UMK dari ketujuh kabupaten mencapai 179.910 unit usaha. Jumlah UMK terbanyak terdapat di Kabupaten Simalungun yang mencapai 64.585 unit usaha, sedangkan jumlah UMK paling sedikit terdapat di Kabupaten Samosir, yaitu: 11.840 unit usaha. Dengan kata lain, ekonomi kreatif di Kabupaten Simalungun lebih potensial daripada enam kabupaten lainnya di Kawasan Danau Toba.

Studi ini tidak melakukan penelitian secara khusus dan mendalam terhadap korelasi antara jumlah UMK dengan laju pertumbuhan ekonomi dan tingkat kemandirian keuangan daerah yang direpresentasikan oleh PAD. Namun, data membuktikan bahwa semakin banyak jumlah UMK disuatu daerah berimplikasi terhadap tingkat kemandirian keuangan maupun perekonomian. Kondisi ini nampak pada sejumlah indikator perekonomian yang berhasil dicapai Kabupaten Simalungun. Angka laju pertumbuhan ekonomi daerah mencapai 5,40% dengan total PDRB sebesar Rp. 23.507,97 Miliar, sedangkan indikator kemandirian daerahnya turut menunjukkan pencapaian sebesar Rp.119.980.275.000,00. Secara agregat, unjuk kerja seluruh indikator perekonomian mengindikasikan tingginya performansi perekonomian yang berhasil dicapai oleh

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



Kabupaten Simalungun relatif terhadap enam kabupaten lain di Kawasan Danau Toba.

Dinamika perekonomian daerah di Kawasan Danau Toba didominasi oleh transformasi beberapa potensi daerah menjadi karya kreatif yang bernilai komersial tinggi. Sebagai implikasinya, tercipta interaksi antarsektor yang meningkatkan pertumbuhan ekonomi antardaerah di kawasan tersebut. Begitu pula halnya dengan kemajuan daerah Kabupaten Tapanuli Utara dan Kabupaten Dairi yang dipengaruhi perkembangan dan pertumbuhan ekonomi daerah di sekitar Kawasan Danau Toba. Argumentasi ini menjadi penting untuk mengungkapkan data dan informasi penting untuk merumuskan strategi pengembangan ekonomi kreatif yang berimplikasi terhadap perkembangan pariwisata.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam poin sebelumnya mengenai analisis faktor – factor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi kreatif di Kawasan destinasi Toba (KDT) periode tahun 2011 – 2018, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pengaruh Tenaga kerja terhadap PDRB Kreatif

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini adalah tenaga kerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif tahun 2011-2018. Berdasarkan hasil regresi data panel dengan fixed effect model, nilai koefisien dari regresi tenaga kerja adalah sebesar 12,77040 yang menyatakan apabila terjadi kenaikan tenaga kerja sebesar satu persen, maka akan menaikkan PDRB ekonomi kreatif sebesar 12,77040 persen. Sementara untuk nilai probabilitasnya sebesar 0,0000 yang menyatakan lebih besar dari nilai alpha 0,05 atau 5%. Hal ini mengartikan bahwa tenaga kerja memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap PDB ekonomi kreatif, maka

hipotesis pertama dalam penelitian ini terbukti benar.

Ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai konsep ekonomi pada era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan stock of knowledge dari sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Menurut Awalia dkk. (2013) ketersediaan tenaga kerja terbukti mendorong PDB industri kreatif karena SDM merupakan sumber daya utama pada industri kreatif. Rahayu dan Avista (2018) mengatakan bahwa dalam konteks industri masa kini, banyak negara di dunia beralih pada pemberdayaan sumber daya manusia yang kreatif. Hal ini yang kemudian menjadikan ekonomi kreatif sebagai pengembangan ekonomi nasional.

Kredit UMKM

Makin meningkatnya ekonomi kreatif home industry tenun ulos, kuliner kopi Lintong, produk kreatif event di KDT maka makin dibutuhkan bantuan dan dukungan perbankan serta adanya inovasi produk dari hasil tenun ulos tersebut. Faktor yang mempengaruhi meningkatnya ekonomi kreatif home industry tenun ulos adalah dukungan perbankan adalah yang memiliki pengaruh paling dominan dalam meningkatkan ekonomi kreatif home industry tenun ulos di Kabupaten Tapanuli Utara, Samosir, Humbang Hasundutan di Provinsi Sumatera Utara. Perkembangan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) di KDT setiap tahun mengalami peningkatan. Prosentase Usaha Mikro dan Kecil sangat dominan, yaitu sebesar 94,46% dari total unit usaha. Mengingat kelompok usaha masih didominasi usaha kecil dan mikro yang bergerak dib bidang (Ulos, agrowisata kopi, event budaya Toba, art and craft Toba) tentu untuk pengembangannya memerlukan pembinaan dari Pemerintah 7 Kabupaten KDT. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Pengaruh pemberian kredit terhadap kinerja UMKM adalah 0,540 artinya bahwa pemberian



kredit mampu memberikan perubahan terhadap kinerja UMKM 54,0% sedangkan 46,0% dipengaruhi oleh faktor lain. Pengaruh kemampuan manajerial terhadap kinerja UMKM adalah 0,169 artinya bahwa kemampuan manajerial mampu memberikan perubahan terhadap kinerja UMKM sebesar 16,9% sedangkan 83,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Pengaruh diferensiasi produk terhadap kinerja UMKM adalah 0,303 artinya bahwa diferensiasi produk mampu memberikan perubahan terhadap kinerja UMKM sebesar 30,3% sedangkan 69,7% dipengaruhi oleh faktor lain. Pengaruh pemberian kredit, kemampuan manajerial dan diferensiasi produk secara bersama-sama terhadap kinerja UMKM adalah 0,635 artinya bahwa pemberian kredit, kemampuan manajerial dan diferensiasi produk mampu memberikan perubahan terhadap kinerja UMKM sebesar 63,5% sedangkan 36,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pengaruh Pelatihan Terhadap Produk Domestik Bruto Ekonomi Kreatif

Tenaga kerja di industri kreatif berpengaruh signifikan dan positif terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif di KDT. Hasil ini memberikan bukti bahwa adanya tenaga kerja yang memadai mampu menambah tingkat produksi. Kuantitas tenaga kerja dalam mengembangkan ekonomi kreatif menjadi sangat diperlukan dalam pengelolaan usaha itu sendiri. Ketersediaan tenaga kerja terbukti mendorong PDB ekonomi kreatif karena sumber daya manusia merupakan sumber daya utama pada ekonomi kreatif. Menurut Bekraf (2017) peningkatan jumlah dan kualitas orang kreatif dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu pelatihan kreatif dan peningkatan kapasitas tenaga kerja kreatif. Hal ini lebih umum diberikan pada pendidikan informal ataupun pelatihan yang rutin dilakukan.

Bekraf 2018, menyatakan bahwa peningkatan akses terhadap informasi dan pengetahuan juga dikerahkan dengan menyokong keberadaan lembaga pendidikan dan pelatihan, sekolah

kejuruan laboratorioum penelitian, pengembangan ruang pendidikan informal, perpustakaan, dan sebagainya. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam pengembangan kreativitas, tingkat pendidikan tinggi (formal) yang telah dirumuskan dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang negatif, karena kreativitas sejatinya banyak diperoleh dari pelatihan dan pengembangan yang rutin.

Dalam penelitian ini adalah tingkat Pendidikan (seringnya mengikuti pelatihan industri kreatif) berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB ekonomi kreatif tahun 2011-2018. Berdasarkan hasil regresi data panel dengan fixed effect model, nilai koefisien dari regresi tingkat pendidikan adalah sebesar -1,782333 yang menyatakan apabila terjadi kenaikan pekerja dengan tingkat pendidikan tinggi sebesar satu persen, maka PDB ekonomi kreatif akan mengalami penurunan sebesar -1,782333 persen. Sementara untuk nilai probabilitasnya sebesar 0,0152 yang menyatakan lebih besar dari nilai alpha 0,05 atau 5%. Hal ini mengartikan bahwa pelatihan bagi para pekerja kreatif memiliki pengaruh yang signifikan namun negatif terhadap PDB ekonomi kreatif, maka hipotesis kedua dalam penelitian ini terbukti tidak benar.

Menurut pemikiran kontemporer, kreativitas dalam pembelajaran dipicu oleh interaksi berbagai faktor lingkungan. Harrington (dalam Direktorat Jenderal Pendidikan dan Kebudayaan Eropa, 2009) menghubungkan pembelajaran kreatif dengan konsep "ekosistem kreatif". Suasana kreatif, peluang untuk eksperimen yang menyenangkan, akses mudah ke sumber daya dan informasi, skema mentoring dan model peran, strategi motivasi dan penugasan terbuka adalah semua elemen yang berkontribusi untuk mengembangkan ekosistem pembelajaran kreatif. Pendidikan seni dan partisipasi budaya dapat membantu sekolah mengembangkan lingkungan belajar seperti itu ketika diarusutamakan dalam seluruh kurikulum. Kerja sama antara sekolah dan



lembaga budaya terbukti bermanfaat dalam konteks ini.

Sari (2013) mengatakan bahwa lembaga pendidikan seharusnya dapat mengarahkan sistem pendidikan yang mampu menciptakan kompetensi yang kompetitif. Sesuai dengan namanya, kompetensi memerlukan latihan, sehingga sektor pendidikan harus mengarah pada kegiatan orientasi lapangan, eksperimen, riset dan pengembangan serta mengadakan proyek kerjasama yang terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu mulai dari sains, teknologi dan seni. Selain itu diperlukan adanya intelegensi multidimensi. Teori-teori intelegensi saat ini telah mengakui bahwa tidak hanya kecerdasan rasional (IQ) saja yang menjadi tingkat acuan pencapaian manusia melainkan terdapat kecerdasan emosi (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ). Dengan menempatkan ketiga intelegensi tersebut dengan porsi yang sama banyak maka diharapkan sumber daya manusia yang dihasilkan tidak hanya memiliki kecerdasan rasional yang tinggi tetapi juga memiliki tingkat kreativitas yang tinggi pula.

Menurut Bekraf (2017) peningkatan jumlah dan kualitas orang kreatif dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu pendidikan kreatif dan peningkatan kapasitas tenaga kerja kreatif. Hal ini lebih umum diberikan pada pendidikan informal ataupun pelatihan yang rutin dilakukan. Amir (2016) menyatakan bahwa peningkatan akses terhadap informasi dan pengetahuan juga dikerahkan dengan menyokong keberadaan lembaga pendidikan dan pelatihan, sekolah kejuruan laboratorioum penelitian, pengembangan ruang pendidikan informal, perpustakaan, dan sebagainya. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam pengembangan kreativitas, tingkat pendidikan tinggi (formal) yang telah dirumuskan dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang negatif, karena kreativitas sejatinya banyak diperoleh dari pelatihan dan pengembangan yang rutin.

Akomodasi dan Makan Minum

Akomodasi dan makan minum (Akmamin) berpengaruh positif pada pertumbuhan industry kreatif di KDT. Jumlah kamar dan kreativitas berbagai cita rasa makanan dan kopi di KDT terus meningkat baik kuantitas maupun kualitas. Tingkat hunian sebelum kovid di KDT sekitar 67,5% dan menjadi 3% pada saat pandemic kovid 19. Namun demikian, Kontribusi Sektor Akomodasi Makan dan Minum di KDT terhadap PDRB sedikit lebih tinggi dibanding Nasional yakni sebesar 2,95%. Pertumbuhan Sektor Akomodasi di KDT tiap triwulan hampir selalu berada diatas pertumbuhan Nasionalnya. Pada Triwulan III-2020 tercatat kontraksi sebesar -8,24% (yoy). Percepatan Pemulihan Sektor Akmamin KDT dibanding Nasional tercermin dalam Perkembangan TPK nya yang pada Bulan Agustus-September berada diatas TPK Nasional. Aktivitas wisata di KDT yang tercatat dalam Retail and Recreation di Kemenparekraf masih menunjukkan tren penurunan dan dibawah Nasional. Artinya kunjungan terhadap sektor pariwisata masih belum sepenuhnya pulih kembali ditengah membaiknya aktivitas perhotelan. Proporsi Kredit UMKM Sektor Akmamin Jawa Barat pada Triwulan II-2020 hanya sebesar 3,1%. Melalui mekanisme transfer ke daerah KDT, 70% u/ usaha hotel & restoran berdasarkan data realisasi phpr 2019 di pemda masing-masing; 30% u/ daerah digunakan untuk menjadi bagian dalam penanganan dampak ekonomi dan sosial akibat covid-19 terutama pada sektor pariwisata.

Saran:

Kajian ini secara tegas menunjukkan bahwa telah terjadi pergeseran struktur ekonomi di KDT. Yang semula mode of productionnya secara dominan berada pada sektor primer dan sekunder, ternyata sejak KDT ditetapkan sebagai Geopark Unesco dan sebagai



destination super premium atau Kawasan Otonomi Khusus Pariwisata (2016), pola produksi masyarakat di 7 kabupaten sedikit bergerak ke sector jasa dan sector kreatif. Konsekuensi dari pergeseran ini KDT membutuhkan sentra-sentra kreatif dan zona kreatif yang berstandar internasional.

Karena sector pariwisata tidak bisa dilepaskan dari industry kreatif KDT, maka pasca covid perlu dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

- Perlu Pendalaman Struktur Industri Kreatif di KDT secara komprehensif
- Perlu Kemandirian Bahan Baku dan Produksi untuk produk-produk kreatif seperti Ulos, Kopi, art and craft di KDT
- Regulasi dan insentif yang Belum Mendukung perlu didorong untuk lebih progresif dan tidak retrogresif sehingga para pelaku industry kreatif (UMKM) dapat memiliki sikap raxex (ratio & expectation) terhadap kondisi ekonomi yang tidak pasti.
- Belum optimalnya Program ekonomi inklusif bagi pelaku industry kreatif karena factor kapasitas (Pendidikan) dan juga kelembagaan yang pro-pada pengusaha UMKM Kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andhika Kusuma Nur Ichsan; 2020. Mampukan Industri kreatif mengatasi kejenuhan pertumbuhan ekonomi nasional?, Jurnal Ekonomi Indonesia, vol.9 no.2 tahun2020.
- [2] Anggraini, Nenny, 2008. Industri Kreatif, Jurnal Eknomi Desember 2008, No No.3 hal. 144-151.
- [3] Akbar gunawan, Putri Bhuana Katili dan Mukti lestari, 2017, Pemetaan Potensi Industri Kreatif Unggulan Untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi (Studi Kasus Indusstri Kreatif di Kota Celigeon); jurnal Industrial Servicess Vol. 3 No. 1b Oktober 2017
- [4] Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Utara. 2018. "Sumatera Utara Dalam Angka – North Sumatera in Figures 2017". Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Sumatera Utara: Medan.
- [5] Bekraf, Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif, Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik, 2017
- [6] Bekraf (2017); Kajian industry kreatif Indonesia 2015-2020, Jakarta
- [7] Richard E. Caves, Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce, Harvard University Press, 2000
- [8] Departemen Perdagangan. 2009. Studi Industri Kreatif Indonesia 2009 (Update). Jakarta:
- [9] Disperindag Toba Samosir, 2013. Jumlah Usaha Tenun Ulos di Kabupaten Toba Samosir,
- [10] Florida, Charles (2002); , Cities and the Creative Class, Routledge, 2005
- [11] Hesty Heryani, Agung Cahyo Legowo, dan Indra Prpto Nugroho strategi pengembangan industri kreatif untuk inovasi creative industry development strategy for innovation; Jurnal Teknologi Industri Pertanian 30 (3): 290-298 (2020)
- [12] Leksono, Afif. 2012. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Industri Kreatif diIndonesia. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro. Semarang.
- [13] Ling, Tai Hu (2008); Does Fisher hypothesis hold for the east Asian economics? An application of panel unit root test. Universiti Malaysia Sabah.
- [14] Mangihut Siregar; Industri Kreatif Ulos pada Masyarakat Pulau Samosir;jurnal Sstudi Kutura, Vol II, No.1:1-5. Universtias Udayana.
- [15] Mudrajad Kuncoro,1997. Ekonomi Pembangunan, Teori, Masalah dan Kebijakan. YKPN-Yogyakarta.
- [16] Ningsih, Caria., 2014. Sinergitas Industri Kreatif Berbasis Pariwisata dengan Strategi Pembangunan Industri Nasional Menuju Globalisasi. Jurnal Manajemen Resort & Leisure. 11(1) April 2014.



-
- [17] Rosmawaty Sidauruk dan Herie Saksono; Ekonomi kreatif sebagai basis city branding menuju kepariwisataan; terintegrasi di kawasan danau toba; Jurnal Inovasi, vol 15 no.1, Mei 2018.
- [18] Richard E. Caves, *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*, Harvard University Press, 2000
- [19] Roosita Meilani Dewi, *Total Factor Productivity (TFP) Perkembangan Teknologi Terhadap Pdb Sektor Industri*, STIE Ahmad Dahlan Jakarta.
- [20] Samuelson and Nordhaus, 2008, *Macroeconomics*, McGrahill,
- [21] Sondang daniel aritonang; Prospek industri tenun ulos di kabupaten toba samosir; Jurnal FEKOM, Univ Riau, vol 2 no.1, 2015
- [22] Sritua Arief, 1993, *Metodologi Penelitian Ekonomi*, Penerbit Universtias Indonesia.
- [23] Todaro, Michael P. 1985. *Economic Development in the third world*, 3th ed. Longman, London.
- [24] Rinaldi saputra (2017), Analisis factor-faktor yang empengruhi pertumbuhan ekonomi Indonesia, jurnal samodra ekonomika, vol.1 no.2 th 2017
- [25] Ekonomi kreatif sebagai basis city branding menuju kepariwisataan terintegrasi di kawasan danau toba; Junrla Inovasi, Vol 15, no.1. Mei, 2018.
- [26] UNCTAD report on “Creative Economy 2008: The Challenge of Assessing the Creative Economy towards Informed Policy-making”
- [27] Widodo widiyanto; Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi industri kreatif Indonesia



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN