



**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**STRATEGI PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF BERBASIS  
LIMBAH INDUSTRI PERIKANAN SEBAGAI SOLUSI MENGATASI  
PERMASALAHAN EKONOMI DAN LINGKUNGAN INDONESIA**

**BIDANG KEGIATAN :  
PKM GAGASAN TERTULIS**

Diusulkan oleh :

Ketua :	Putri Anugrah	H24070028	2007
Anggota :	Ryta Melati Dewi	H24070048	2007
	Sabda Aji Pambayu	C340524310	2005

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR  
BOGOR  
2010**

## HALAMAN PENGESAHAN USUL PKM-GT

1. Judul Kegiatan : Strategi Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Limbah Industri Perikanan Sebagai Solusi Mengatasi Permasalahan Ekonomi dan Lingkungan Indonesia
2. Bidang Kegiatan : ( ) PKM-AI (X) PKM-GT
3. Bidang Keilmuan : Sosial Ekonomi
4. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Putri Anugrah
  - b. NIM : H24070028
  - c. Jurusan : Manajemen
  - d. Universitas : Institut Pertanian Bogor

Menyetujui,  
Ketua Departemen Manajemen

(Dr. Ir. Jono M. Munandar, M.Sc)  
NIP. 19610123 198601 1002

Wakil Rektor  
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS.)  
NIP. 1958 1228 9850 31003

Bogor, 25 Maret 2010

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Putri Anugrah)  
NIM. H24070028

Dosen Pendamping

(Farida Ratna Dewi, SE,MM)  
NIP. 19710307 200501 2001

## KATA PENGANTAR

Ucapan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia-Nya yang berlimpah, yang membuat penulis sanggup menyelesaikan karya tulis yang berjudul “Strategi Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan Sebagai Solusi Mengatasi Permasalahan Ekonomi dan Lingkungan Indonesia”.

Selesainya penulisan karya tulis ini merupakan suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis, karena makalah ilmiah ini akan diajukan dalam perlombaan Program Kreativitas Mahasiswa Gagasan Tulis tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh DIKTI.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Farida Ratna Dewi, SE, MM. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran dan dukungannya dalam penulisan karya ilmiah ini, dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan moril dalam penyusunan makalah ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan makalah ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Bogor , 24Maret 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1Latar Belakang .....	1
1.2Tujuan.....	3
1.3Manfaat.....	3
2. GAGASAN .....	4
2.1 Peran Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan .....	4
2.2 Analisis SWOT pada Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan .....	6
2.3 Strategi Berdasarkan Analisis SWOT pada Industri Kreatif Berbasis Limbah Industri Perikanan .....	9
3. KESIMPULAN DAN SARAN .....	13
3.1 Kesimpulan.....	13
3.2 Saran .....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	14
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	15
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	19

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Komposisi Fisik Beberapa Bentuk-Jenis Ikan1 .....	2
Tabel 2. Jenis produk industri kreatif berbasis limbah industri perikanan .....	5
Tabel 3. Jumlah produksi Ikan berdasarkan provinsi penghasil terbanyak .....	5
Tabel 4. Matriks Analisis SWOT Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan.....	8
Tabel 5. Matriks Strategi Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan Berdasarkan Analisis SWOT. ....	9

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Peran Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan ..... 4

## RINGKASAN

Permasalahan ekonomi yang kini dihadapi Indonesia adalah relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi dan tingginya tingkat pengangguran. Industri kreatif diyakini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut karena industri kreatif merupakan industri dengan basis intelektual dan kreativitas seseorang dapat menjadi salah satu penyumbang devisa. Industri kreatif mampu menyumbang PDB sebesar 6.3% dan mampu menyerap 5.4 juta orang tenaga kerja pertahun. Pemilihan industri kreatif berbasis limbah industri perikanan seperti kulit, sisik, sirip dan tulang didasarkan pada keadaan bahwa limbah industri perikanan belum dimanfaatkan secara optimal dan belum dapat ditangani dengan baik sehingga menyebabkan pencemaran lingkungan. Pemanfaatan limbah industri perikanan dapat dijadikan produk kreatif seperti tas, sepatu dari kulit ikan, kerajinan sisik ikan dan lain sebagainya. Tujuan dari karya tulis ini adalah untuk mengetahui peran industri kreatif berbasis limbah perikanan dari berbagai aspek, melakukan analisis SWOT dan menentukan strategi pengembangan terhadap industri kreatif berbasis limbah industri perikanan. Analisis SWOT didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*) selain itu juga dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*). Adapun manfaatnya adalah mengatasi permasalahan ekonomi dan lingkungan Indonesia, mengangkat daya saing industri lokal dan memenuhi kebutuhan industri berbahan kulit dasar kulit.

Data yang digunakan pada karya tulis ini adalah data sekunder dari berbagai sumber seperti buku, internet, jurnal, dan artikel. Metode analisis penulisan karya tulis ini dilakukan secara deskriptif dengan melakukan analisis pada berbagai masalah dan eksplorasi yang dilakukan berdasarkan analisis SWOT. Industri kreatif berbasis limbah industri perikanan memiliki kekuatan berupa industri perikanan yang semakin meningkat, kelemahan berupa kualitas SDM sebagai pondasi industri kreatif kurang memadai, peluang berupa potensi pasar domestik dan pasar International yang besar, ancaman berupa maraknya pembajakan dan pelanggaran atas HKI. Strategi yang digunakan berdasarkan analisis SWOT adalah diversifikasi produk kreatif berbahan dasar limbah perikanan untuk memenuhi permintaan pasar domestik dan pasar internasional yang semakin meningkat, melakukan promosi secara intensif dengan mengangkat keunikan produk dan keunikan bahan baku, mengadakan pelatihan penerapan teknologi dan peningkatan keterampilan SDM, perlindungan hukum terhadap produk kreatif yang dihasilkan, meningkatkan mutu produk yang dihasilkan sehingga meningkatkan daya saing produk dan peran serta dan lembaga keuangan pemerintah guna memudahkan pemberian modal dari lembaga keuangan kepada pelaku industri kreatif. Untuk mengimplementasikan pengembangan industri kreatif berbasis limbah perikanan diperlukan keterlibatan dari pihak akademisi, pemerintah, komunitas dan pebisnis. Akademisi, pembisnis, dan pemerintah berkoordinasi secara berkesinambungan dalam keterlibatan non finansial dan finansial. Dan dari perspektif komunitas, komunitas dapat menyumbang ide produk kreatif berbasis limbah perikanan dan menciptainya sebagai produk lokal yang memiliki nilai berharga. Keterkaitan empat elemen ini diharapkan dapat mencapai pertumbuhan ekonomi yang berkesinambungan serta mengatasi permasalahan lingkungan yang disebabkan industri perikanan.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif yang mencakup industri kreatif saat ini diyakini dapat memberikan solusi yang cukup signifikan untuk permasalahan perekonomian yang sedang berlangsung di berbagai negara dalam jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang, termasuk Indonesia. Permasalahan ekonomi di Indonesia mencakup relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis ekonomi (rata-rata hanya 4.5% per tahun), masih tingginya pengangguran (sekitar 9-10%), tingginya tingkat kemiskinan (16-17%), dan rendahnya daya saing industri Indonesia (Gunaryo *et al.*, 2008). Selain itu, terdapat banyak permasalahan lingkungan yang berkembang seperti isu *global warming* dan pencemaran lingkungan. Di sisi lain, Indonesia memiliki berbagai sumber daya yang melimpah baik kekayaan alam maupun SDM yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan subsektor industri kreatif yaitu produk kreatif yang dapat menjadi salah satu sektor penghasil devisa dan menjadi daya saing perekonomian bangsa.

Di Indonesia, peran industri kreatif dalam perekonomian Indonesia cukup signifikan dengan besar kontribusi terhadap PDB rata-rata sebesar 6.3% pada tahun 2002-2006 atau setara dengan 104.6 Triliyun rupiah (nilai konstan) dan setara dengan 152.5 Triliyun rupiah (nilai nominal). Industri kreatif telah mampu menyerap tenaga kerja sampai dengan 5.4 juta orang pada tahun 2002-2006 dengan tingkat partisipasi sebesar 5.8%. Sedangkan ditinjau dari segi ekspor, peran ekonomi kreatif rata-rata sebesar 10.6% dari total jumlah ekspor Indonesia pada kurun waktu 2002-2006 (Gunaryo *et al.*, 2008).

Setiap negara membangun kompetensi ekonomi kreatif dengan caranya masing-masing sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimiliki oleh negara tersebut. Indonesia, yang merupakan Negara kepulauan merupakan salah satu Negara yang mempunyai sumber daya laut yang terluas di dunia, air tawar yang baik, serta musim atau cuaca yang sangat mendukung bagi budi daya berbagai jenis ikan (Untari, 2008). Secara keseluruhan produksi perikanan meningkat rata-rata 9,24% per tahun, yakni dari 6,12 juta ton (2004) menjadi 8,71 juta ton



(2008) (Anonim, 2009). Produk industri perikanan umumnya diolah dalam bentuk produk setengah jadi (*fillet* daging ikan) dan produk jadi yang sudah dikemas, sisanya menjadi limbah industri perikanan yang jika tidak ditangani dengan baik, dapat mencemari lingkungan. Komposisi fisik beberapa bentuk-jenis ikan disajikan pada Tabel 1 (Zaitsev *et al.*, 1969).

Tabel 1. Komposisi Fisik Beberapa Bentuk-Jenis Ikan1

Bentuk Ikan	Jenis Ikan	Proporsi dari berat tubuh ikan (%)						
		Kepala	Daging *)	Kulit	Tulang	Sirip	Sisik	Insang & Isi Perut
Bentuk Torpedo	Tuna	18.00	60.00	4.00	8.00	2.00	-	8.00
Bentuk Panah	Pike	19.00	53.00	3.50	7.50	3.00	2.50	9.50
Bentuk Pipih Vertikal	Kakap	14.00	49.00	3.50	11.00	3.30	4.50	13.00
Bentuk Pipih Horizontal	Halibut Pasific Flounder	17.00 13.00	59.00 51.00	4.00 5.00	10.00 12.50	2.00 4.50	- -	7.00 12.50

\*)=bagian yang lazim dapat dimakan (edible portion)

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa bagian tubuh ikan yang lazim untuk dikonsumsi adalah daging (49-60%), sedangkan bagian lain seperti kepala (13-19%), kulit (3,5-5%), tulang (7,5-12.5%), sirip (2-4,5), sisik (2,5-4%), insang dan isi perut ikan (7-13%) termasuk kedalam limbah. Limbah industri perikanan yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bahan baku industri keratif adalah kulit, tulang, sirip dan sisik ikan. Beberapa jenis ikan yang dapat dimanfaatkan menjadi bahan baku industri kreatif diantaranya seperti ikan kakap, krapu, nila dan pari yang umumnya memiliki tekstur permukaan kulit yang kuat dan cukup tebal (Untari, 2008). Menurut Asmara (2008), komoditi ekspor dari hasil penangkapan ikan laut di Indonesia tahun 2000 antara lain berupa ikan kerapu 48.422 ton, ikan kakap 68.788 ton dan ikan pari 45.260 ton.

Penyamakan kulit ikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan nilai tambah limbah kulit ikan. Menurut pusat data statistik, utilisasi industri kerajinan kulit saat ini memerlukan bahan baku berupa kulit mentah sebanyak 70.000 ton, tetapi baru tersedia bahan baku sebanyak 31.000 ton. Hal ini menunjukkan bahwa bahan baku kulit yang dibutuhkan oleh industri kerajinan kulit masih belum tercukupi. Oleh karena itu, hampir 70% kebutuhan pengusaha yang menggunakan bahan baku kulit harus dipenuhi dari kulit impor (Asmara, 2008). Setiap tahunnya, impor bahan baku kulit mentah dan kulit jadi untuk memenuhi kebutuhan industri terus meningkat. Pada 2005 sebanyak 1.407 ton (US\$ 1,24

juta), tahun 2006 naik menjadi 2.293 ton (US\$ 1,14 juta) dan tahun lalu menjadi sebanyak 4.026 ton (US\$ 2,209 juta) (Untari, 2008). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan suatu ide kreatif yang dituangkan dalam suatu gagasan tertulis mengenai strategi pengembangan industri kreatif berbasis limbah industri perikanan agar dapat dilakukan pemanfaatan potensi limbah perikanan secara maksimal. Sisik dan sirip ikan memiliki keunikan dan kaya akan corak dan warna, kulit ikan seperti tuna, kerapu, kakap dan lemadang memiliki tekstur permukaan yang kuat, cukup tebal serta harganya relatif murah sehingga dapat dijadikan alternatif pengganti kulit impor yang harganya lebih mahal. Kulit ikan ini dapat diolah menjadi kulit tersamak dan dimanfaatkan sebagai bahan baku sepatu, tas, dompet, ikat pinggang, lukisan dari sisik ikan, dan sejenisnya.

Adanya diversifikasi kulit ikan menjadi aneka produk kreatif yang berkualitas tinggi dengan harga yang terjangkau masyarakat diharapkan dapat mengubah limbah menjadi produk yang bermanfaat serta bernilai jual tinggi.

## **1.2 Tujuan**

1. Mengetahui peran industri kreatif berbasis limbah perikanan di berbagai aspek
2. Melakukan analisis SWOT terhadap pelaksanaan industri kreatif berbasis limbah industri perikanan
3. Menentukan strategi pengembangan produksi industri kreatif berbasis limbah industri pertanian sebagai solusi masalah perekonomian bangsa dan dapat menambah nilai ekonomis pada limbah perikanan

## **1.3 Manfaat**

1. Mengatasi permasalahan ekonomi mencakup relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi, pengangguran, tingginya tingkat kemiskinan dan rendahnya daya saing industri Indonesia
2. Mengatasi permasalahan lingkungan akibat limbah industri perikanan
3. Mencukupi kebutuhan bahan baku industri kerajinan kulit Indonesia
4. Mengangkat daya saing industri lokal sebagai salah satu daya saing bangsa

## 2. GAGASAN

### 2.1 Peran Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan

Industri kreatif khususnya industri kreatif berbasis limbah perikanan mempunyai peran di berbagai aspek. Peran dan kontribusi industri kreatif diberbagai aspek baik ekonomi, sosial dan penciptaan identitas budaya bangsa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Peran Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan (Gunaryo, 2008)

Industri kreatif dapat memberikan kontribusi diberbagai aspek dan dapat dikembangkan yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki. Industri kreatif berbasis limbah perikanan tidak hanya memberikan kontribusi pada aspek ekonomi semata, tetapi juga pengembangan budaya lokal sebagai khasanah kekayaan budaya lokal dan juga dapat mencitrakan identitas bangsa Indonesia yang terkenal akan hasil perikanan. Selain itu, ekonomi kreatif berbasis limbah perikanan dapat menumbuhkan inovasi dan kreativitas anak bangsa, serta dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang dapat diperbaharui, membuat iklim bisnis semakin kondusif dan memiliki dampak sosial yang positif seperti meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Pengembangan industri kreatif berbasis limbah perikanan dapat mengurangi dampak negatif bagi lingkungan akibat limbah industri perikanan yang tidak ditangani dengan baik. Selain itu penggunaan limbah sebagai bahan

baku dalam industri kreatif khususnya limbah kulit ikan turut andil dalam meningkatkan produksi kulit samak bagi kebutuhan dalam. Subsektor di dalam industri kreatif yang memungkinkan untuk dilakukan pengembangan berbasis limbah perikanan dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jenis produk industri kreatif berbasis limbah industri perikanan

No	Sektor Pengembangan	Jenis Produk Kreatif
1	Pasar Barang Seni	Lukisan dengan bahan dasar dan aksen tambahan sisik dan sirip ikan, ataupun lukisan guci dan vas bunga dengan penambahan sisik ikan sebagai hiasan.
2	Kerajinan	Hiasan dinding dari sisik, sirip dan tulang ikan, pajangan meja yang terbuat dari tulang ikan, gerai pintu dari hasil kombinasi tulang dan sirip ikan, kipas dari kulit ikan
3	<i>Fashion</i> ( Fesyen)	Tas berbahan dasar kulit ikan, tas berhiaskan sisik dan sirip ikan, sepatu dan sandal berbahan dasar kulit ikan, ikat pinggang, kerudung dengan hiasan sisik dan sirip ikan, pakaian dan jaket dengan tambahan kulit ikan dan hiasan sisik serta sirip ikan, aksesoris seperti kalung dan gelang dari tulang ikan, bros dan jepitan dari sisik dan sirip ikan,

Jenis ikan kakap, nila, dan kerapu merupakan ikan yang paling banyak digunakan untuk menghasilkan kulit dari ikan. Tabel 3 menjelaskan mengenai proporsi produksi ikan kakap, nila, dan kerapu pada tahun 2007 berdasarkan provinsi penghasil terbanyak.

Tabel 3. Jumlah produksi Ikan berdasarkan provinsi penghasil terbanyak

Jenis Ikan	Provinsi 1 (Jumlah Produksi)	Provinsi 2 (Jumlah Produksi)	Provinsi 3 (Jumlah Produksi)
Kakap	Kalimantan Timur (2.065 Ton)	Jawa Barat (879 Ton)	Jawa Tengah(517 Ton)
Nila	Jawa Barat (85.951 Ton)	Sumatra Selatan (28.783 Ton)	Sumatra Barat (18.791 Ton)
Kerapu	Kep. Riau (3.587 Ton)	NAD (1.410 Ton)	Kalimantan Timur (703 Ton)

Sumber : Data Statistik Departemen Kelautan dan Perikanan, 2007

Berdasarkan Tabel 3 industri kreatif berbasis limbah perikanan sangat berpotensi untuk dikembangkan di daerah-daerah tersebut sehingga dapat menghasilkan devisa dan memajukan provinsi tersebut.

## 2.2 Analisis SWOT pada Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan

Analisis SWOT diperlukan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman industri kreatif berbasis limbah perikanan. Analisis ini dapat menentukan kebijakan strategi yang diperlukan oleh industri kreatif berbasis limbah perikanan dalam pengembangannya. Hasil analisis SWOT terhadap industri kreatif berbasis limbah perikanan adalah sebagai berikut :

### 1. *Strength* (Kekuatan)

Kekuatan dari industri kreatif berbasis limbah perikanan ini antara lain : (1) Potensi produksi perikanan yang semakin meningkat dengan rata-rata peningkatan sebesar 9,24% per tahun (Anonim, 2009); (2) Bahan baku yang digunakan memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan produk sejenis. Kulit ikan memiliki tekstur yang khas, sisik dan sirip ikan memiliki bentuk, corak dan tekstur yang unik serta warna yang alami dan beraneka ragam sesuai dengan jenis ikannya. Indonesia menempati urutan ke-2 di dunia dari keragaman hayati laut (Kawaroe *et al.*, 2004), sehingga limbah ikan akan sangat potensial untuk dijadikan bahan baku industri kreatif; (3) Pemanfaatan limbah perikanan yang dimanfaatkan menjadi industri kreatif, dapat mengurangi pencemaran lingkungan; (4) Penyerapan tenaga kerja dengan penyerapan rata-rata oleh industri kreatif periode 2002-2006 mencapai 5,4 juta pekerja atau sebesar 5,79% dari total seluruh tenaga kerja di Indonesia (Departemen Perdagangan Indonesia, 2007). Pada industri kreatif berbasis limbah perikanan subsektor yang terkait adalah subsektor fesyen, subsektor kerajinan dan subsektor pasar barang seni. Ketiga subsektor tersebut memiliki kontribusi sebesar 85,51% terhadap penyerapan tenaga kerja industri kreatif (Gunaryo *et al.*, 2008); (5) Proses pembuatan produk industri kreatif berbahan dasar limbah perikanan relatif mudah untuk diterapkan dan dikuasai para pengrajin di Indonesia (Untari, 2008).

### 2. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan dari industri ini adalah : (1) Lemahnya penguasaan teknologi pendukung industri kreatif yang tentunya akan mempengaruhi hasil produksi; (2) Kualitas SDM di Indonesia sebagai pondasi industri kreatif kurang memadai. Menurut Deputi Sumber Daya Manusia dan Kebudayaan Bappenas

Nina Sardjunani, rata-rata tingkat pendidikan penduduk Indonesia masih berada di kisaran yang sangat rendah, yaitu baru tingkat pertama SMP (Anonim, 2010); (3) Bahan baku mentah seperti kulit ikan, sisik dan sirip ikan, serta tulang ikan rentan terhadap kerusakan apabila tidak diolah dengan baik; (4) Kurangnya lembaga pembiayaan yang mau membiayai industri kreatif sehingga hal ini menjadi kendala bagi perkembangan industri kreatif.

### **3. *Opportunities* (Peluang)**

Peluang yang dapat dilihat dari pengembangan industri kreatif berbasis limbah industri perikanan antara lain : (1) Potensi pasar domestik dan pasar internasional yang besar. Berdasarkan data BPS, jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2010 mencapai 231 juta jiwa (Anonim, 2009). Selain itu pemberlakuan ACFTA menjadi peluang, sehingga peluang pasar industri kreatif berbasis limbah perikanan di dalam maupun luar negeri sangatlah besar; (2) Perubahan perilaku pasar dan konsumen. Sekarang ini, konsumen tidak hanya menyukai produk yang sesuai dengan kebutuhan tetapi juga produk yang dapat mengungkapkan jati dirinya. Disinilah industri kreatif memegang peranan penting, karena industri kreatif sangat responsif menyerap fenomena-fenomena sosial di masyarakat dan menuangkannya kedalam konteks produk seperti produk kreatif berbasis limbah perikanan. (3) Tumbuhnya era produksi non-massal yang berorientasi kepada selera konsumen; (4) Meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungan yang dibuktikan dengan berdirinya sejumlah LSM pada tahun 2002 berjumlah 298 LSM (Sugiono, 2002); (5) Karakter masyarakat Indonesia yang konsumtif terlihat dari konsumsi rumah tangga yang masih merupakan penyumbang terbesar dalam penggunaan PDB Indonesia, yaitu sebesar 64.4 persen (2005), 62.7 persen (2006), 63.6 persen (2007), dan 60.9 persen (2008) (Data Strategis BPS, 2009). Karakter konsumen seperti ini akan membuat industri kreatif berkembang.

### **4. *Threats* (Ancaman)**

Ancaman dalam pertumbuhan industri kreatif berbasis limbah perikanan antara lain : (1) Produk industri kreatif yang dihasilkan mudah ditiru karena banyak orang yang melakukan plagiat; (2) Era perdagangan bebas khususnya

ACFTA dikhawatirkan akan dapat menjadi hambatan bagi industri kreatif nasional. Produk buatan China dengan harga murah dapat menyebabkan produk dalam negeri terancam; (3) Kurangnya kesiapan SDM kreatif di Indonesia. Hal ini dikarenakan SDM belum memahami konteks kreatifitas di era industri kreatif. SDM kreatif mengalami kekurangan sarana untuk bereksperimen dan bereksprepsi sehingga hasil karya mereka menjadi kurang kreatif dan inovatif; (4) Maraknya kasus pembajakan dan pelanggaran atas HKI yang berpengaruh terhadap keberlangsungan industri kreatif.

Tabel matriks SWOT analisis industri kreatif berbasis limbah perikanan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Matriks Analisis SWOT Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan

<b>INTERNAL</b>	<b>EKSTERNAL</b>
<b>STRENGTH (KEKUATAN)</b>	<b>OPPORTUNITITIES (PELUANG)</b>
1. Industri perikanan yang semakin meningkat 2. Bahan baku dan produk kreatif yang dihasilkan memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan produk sejenis 3. Pemanfaatan limbah industri perikanan menyebabkan ramah lingkungan 4. Penyerapan tenaga kerja 5. Proses pembuatan produk industri kreatif berbahan dasar limbah perikanan mudah untuk diterapkan	1. Potensi pasar domestik dan pasar International yang besar 2. Perubahan perilaku pasar dan konsumen 3. Tumbuhnya era produksi non- massal 4. Meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap lingkungan 5. Karakter masyarakat Indonesia yang konsumtif
<b>WEAKNESS (KELEMAHAN)</b>	<b>THREAT (ANCAMAN)</b>
1. Lemahnya penguasaan teknologi pendukung industri kreatif 2. Kualitas SDM sebagai pondasi industri kreatif kurang memadai 3. Bahan baku yang digunakan (saat masih berbentuk bahan mentah) rentan terhadap kerusakan 4. Kurangnya lembaga keuangan yang mau membiayai industri kreatif	1. Produk industri kreatif yang dihasilkan mudah ditiru 2. Perdagangan bebas 3. Kurangnya kesiapan SDM kreatif di Indonesia 4. Maraknya pembajakan dan pelanggaran atas HKI

### 2.3 Strategi Berdasarkan Analisis SWOT pada Industri Kreatif Berbasis Limbah Industri Perikanan

Strategi pengembangan industri kreatif berbasis limbah industri perikanan berdasarkan analisis SWOT dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Matriks Strategi Pengembangan Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan Berdasarkan Analisis SWOT.

STRATEGI SO (STRENGTH OPPORTUNITIES)	STRATEGI WO (WEAKNESS OPPORTUNITIES)
1. Diversifikasi produk kreatif berbahan dasar limbah perikanan untuk memenuhi permintaan pasar domestik dan pasar internasional yang semakin meningkat 2. Fleksibilitas produk kreatif guna mengikuti perubahan perilaku dan keinginan pasar 3. Melakukan promosi secara intensif dengan mengangkat keunikan produk dan keunikan bahan baku	1. Mengadakan pelatihan penerapan teknologi dan peningkatan keterampilan SDM guna menghasilkan produk yang sesuai dengan keinginan pasar 2. Penerapan teknik C3Q ( <i>clean, cool, careful, quickly</i> ) agar bahan baku yang digunakan tidak mudah rusak 3. Peran serta dan lembaga keuangan dan pemerintah guna memudahkan pemberian modal kepada pelaku industri kreatif
STRATEGI ST (STRENGTH THREAT)	STRATEGI WT (WEAKNESS THREAT)
1. Perlindungan hukum terhadap produk kreatif yang dihasilkan 2. Pemberdayaan tenaga-tenaga kerja terampil melalui pembinaan rutin yang berorientasi pada peningkatan produktifitas, kualitas dan keunikan produk	1. Meningkatkan mutu produk yang dihasilkan sehingga meningkatkan daya saing produk 2. Mempersiapkan SDM dengan skill dan kompetensi yang dibutuhkan agar dapat menghadapi perdagangan bebas dan produk yang dihasilkan tidak mudah ditiru

#### a. Strategi *Strength Opportunities*

##### 1. Diversifikasi produk

Strategi pertama adalah dengan melakukan diversifikasi produk kreatif berbahan dasar limbah perikanan. Limbah industri perikanan yang sebagian besar dimanfaatkan untuk pembuatan kerupuk, dapat dimanfaatkan untuk hal lain yang memiliki nilai jual yang lebih tinggi misalnya saja tas, dompet, sepatu, ikat pinggang, kipas, lukisan dari sisik ikan, dan lain-lain. Sampai saat ini, industri kerajinan yang menggunakan kulit ikan masih sangat langka, karena itu langkah diversifikasi produk



industri kreatif dengan bahan dasar kulit ikan sangat berpotensi untuk dikembangkan. Hal ini juga akan menjadi salah satu solusi bagi masalah kelangkaan bahan baku industri kerajinan kulit. Untuk itu, pemerintah perlu mendukung langkah ini dengan menciptakan iklim kebebasan berkreasi di Indonesia.

## **2. Fleksibilitas produk kreatif guna mengikuti perubahan perilaku dan keinginan pasar**

Strategi kedua yaitu dengan membuat industri produk kreatif yang fleksibel. Salah satu contohnya adalah pembuatan lukisan dari sisik ikan, pemilihan bentuk, ukuran, gambar dan keragaman warna dapat disesuaikan dengan keinginan dan daya beli konsumen. Industri kreatif yang fleksibel dituntut untuk bisa terus menyesuaikan proses produksinya dengan perkembangan pasar. Untuk itu dibutuhkan kemampuan menganalisis kebutuhan dan keinginan pasar. Pemerintah dapat mendukung langkah ini dengan cara menciptakan iklim bisnis yang sehat dan terbuka bagi industri produk kreatif, baik di pasar lokal maupun pasar internasional.

## **3. Melakukan promosi secara intensif**

Strategi ketiga adalah melakukan promosi secara intensif. Promosi dapat dilakukan dengan penggunaan media massa dan media elektronik, atau mengadakan pameran produk industri kreatif secara serempak seperti Pekan Pameran Budaya yang dilaksanakan pada tahun 2007 atas arahan presiden RI sebagai langkah yang dilakukan untuk mendukung berkembangnya industri kreatif. Hal yang dapat diangkat menjadi kekuatan promosi antara lain dari segi keunikan produk yang bukan merupakan produk non-masal dan keunikan bahan baku yang tergolong masih jarang digunakan oleh industri sejenis.

### **b. Strategi *Weakness Opportunities***

#### **1. Mengadakan pelatihan penerapan teknologi dan peningkatan keterampilan SDM**

Pelatihan penerapan teknologi pendukung industri kreatif dan peningkatan keterampilan SDM bertujuan untuk mengasah keterampilan para pelaku industri kreatif dalam menghasilkan produk yang beranekaragam serta

bertujuan agar teknologi pendukung dapat dikuasai dengan baik. Sarana yang dapat digunakan antara lain lembaga pendidikan dan pelatihan formal serta pendidikan non formal. Dengan begitu, industri kreatif yang dijalankan dapat memenuhi keinginan pasar yang heterogen. Dalam hal ini, dukungan pemerintah dan kalangan akademisi sangat diperlukan untuk menjalankan upaya ini.

## **2. Penerapan teknik C3Q (*clean, cool, careful, quickly*)**

Penerapan teknik perlakuan C3Q (*clean, cool, careful, quickly*) pada proses produksi, dimaksudkan agar bahan baku yang digunakan tidak mudah rusak. Selain itu, menurut kepala BBKP DIY, Ir. Sardjono, berdasarkan hasil penelitiannya di salah satu pabrik fillet di Probolinggo, setelah melalui proses penyamakan dengan *finish tipe plate* dan *nonplate*, kulit limbah ikan menunjukkan indikasi kuat jahit, kuat tari dan tahan sobek. Dengan begitu, maka dapat dipastikan produk yang dihasilkan memiliki mutu yang baik sehingga dapat bersaing dengan produk-produk sejenis di pasaran.

## **3. Peran serta pemerintah dan lembaga keuangan guna memudahkan pemberian modal kepada pelaku industri kreatif**

Permasalahan yang sering dihadapi oleh Industri kreatif yang sebagian besar merupakan usaha berskala kecil dan menengah adalah kurangnya dana atau modal untuk pengembangan usaha. Saat ini, lembaga pemerintah masih kurang memberikan perhatian terhadap permasalahan ini. Untuk itu, pemerintah dan lembaga keuangan harus dapat memberikan dukungan penuh berupa kebijakan pemberian kemudahan fasilitas kredit dalam pengajuan kredit bagi para pelaku industri kreatif.

### **c. Strategi *Strength Threat***

#### **1. Perlindungan hukum terhadap produk kreatif yang dihasilkan**

Perlindungan hukum terhadap industri kreatif dapat berupa ijin usaha dan pemberian hak paten. Terdapat beberapa pasal yang mengatur perlindungan hukum bagi industri kreatif seperti Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian, pada Bab VI Pasal 17 menyatakan bahwa Desain produk mendapatkan perlindungan hukum, dan Undang-

Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri berada dalam Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, (Gunaryo, 2008). Mengingat pentingnya perlindungan hukum ini, maka lembaga terkait hendaknya dapat memberikan kemudahan dalam proses pemberian perlindungan hukum kepada industri kreatif.

## **2. Pemberdayaan tenaga kerja terampil melalui pembinaan rutin**

Pemberdayaan kepada para pengrajin atau pekerja terampil industri kreatif dilakukan dengan melakukan pembinaan rutin guna mencapai standarisasi mutu produk yang berorientasi pada produktifitas industri untuk memenuhi permintaan pasar yang terus meningkat dan keunikan produk industri kreatif itu sendiri. Pemberdayaan ini dapat dilakukan dengan cara bimbingan atau pelatihan dan pembinaan rutin yang bisa dikemas dalam acara diklat, workshop dan lain sebagainya.

### ***d. Strategi Weakness Threat***

#### **1. Meningkatkan mutu produk yang dihasilkan sehingga meningkatkan daya saing produk**

Mengingat kondisi pasar sekarang ini yang mulai memasuki era perdagangan bebas, mutu dan kualitas produk menjadi hal yang sangat penting untuk keberlangsungan usaha. Dewasa ini, konsumen menjadi lebih selektif dalam hal pembelian produk yang menjadi kebutuhannya. Peningkatan mutu dan kualitas ini dapat dilakukan dengan cara membenahan proses produksi berbasis teknologi, penggunaan bahan baku industri yang beranekaragam dan pengemasan yang dibuat semenarik mungkin.

#### **2. Mempersiapkan SDM dengan skill dan kompetensi yang sesuai**

Pengasahan skill para pekerja industri kreatif dilakukan agar dapat membuat produk kreatif yang memiliki daya saing yang tinggi. Peningkatan skill para pekerja dapat dilakukan dengan pemberian pelatihan dan pemberian kebebasan serta fasilitas kepada para pekerja untuk berkreasi dalam hal pembuatan produk industri kreatif. Hal ini dimaksudkan agar produk industri kreatif yang dihasilkan berdasarkan ide original dari para pekerja tidak mudah ditiru oleh pihak lain.

### **3. KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **3.1 Kesimpulan**

Industri kreatif berbasis limbah perikanan dapat dijadikan solusi terhadap permasalahan ekonomi dan lingkungan yang terjadi di Indonesia. Jenis produk industri kreatif berbasis limbah perikanan diantaranya adalah produk tas dari kulit ikan, lukisan dari sirip ikan, sepatu dari kulit ikan dan lain sebagainya. Berdasarkan analisis SWOT yang telah dilakukan, maka strategi yang diperlukan untuk mengembangkan industri kreatif berbasis limbah perikanan adalah diversifikasi produk kreatif berbahan dasar limbah perikanan untuk memenuhi permintaan pasar domestik dan pasar internasional yang semakin meningkat, melakukan promosi secara intensif dengan mengangkat keunikan produk dan bahan baku, mengadakan pelatihan penerapan teknologi dan peningkatan keterampilan SDM, serta perlindungan hukum terhadap produk kreatif yang dihasilkan. Dengan berbagai strategi tersebut, dan dukungan berbagai pihak, industri kreatif dapat berkembang menjadi salah satu industri yang dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan mengurangi tingkat pengangguran Indonesia secara signifikan. Serta menjadi solusi bagi masalah pencemaran lingkungan dan dapat memenuhi kebutuhan bahan baku bagi industri kerajinan kulit.

#### **3.2 Saran**

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dari pengembangan industri kreatif maka diperlukan kolaborasi secara berkesinambungan antar empat peran pendukung seperti pihak akademisi, pemerintah, komunitas dan pebisnis dari segi finansial dan non finansial. Dalam hal finansial, pembiayaan pengembangan industri kreatif berbasis limbah perikanan dapat dilakukan seperti dana APBN, CSR, atau alokasi dana riset dari akademisi. Sedangkan secara non finansial dukungan dapat berupa pelaksanaan administrasi publik yang lebih cepat dan efisien, memberikan kebijakan yang menguntungkan, memberikan pengetahuan dan pelatihan kepada pihak yang terkait. Dan dari perspektif komunitas, komunitas dapat menkonsumsi produk kreatif limbah perikanan dan mencitainya sebagai produk lokal yang memiliki nilai berharga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2009. Penduduk Indonesia 2009 Capai 231 Juta Jiwa. <http://www.jurnalnet.com/konten.php?nama=BeritaUtama&topik=12&id=1060>.
- Anonim. 2010. Tingkat Pendidikan Rakyat Indonesia Rendah. <http://ciputraentrepreneurship.com/en/artikel-pendidikan/605-tingkat-pendidikan-rakyat-indonesia-rendah.html>.
- Asmara T. 2008. Kulit Kakap dari Limbah, jadi Indah. <http://majalah-handicraft.jogja.com/?UncgLOZIWjNWRi9JblVkJUmhOIHk%3D>.
- Departemen Perdagangan RI. 2007. Industri Kreatif Indonesia DepDag RI. <http://industri-kreatif-depdag.blogspot.com/2007/10/studi-mappingindustri-kreatif.html>
- Gunaryo, Ernawati, Sudarman D. 2008. Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Departemen Perdagangan RI.
- Kawaroe M, Soedharma D, Sunuddin A, Maduppa H, Subhan B. 2004. Keanekaragaman Hayati Laut. [http://web.ipb.ac.id/~mujizat/index.php?option=com\\_content&task=view&id=17&Itemid=37](http://web.ipb.ac.id/~mujizat/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=37).
- Sharivastava P. 1994. *strategic Management*. United States of America: South-Western Publishing Co.
- Sugiono A. 2002. Kelembagaan Lingkungan Hidup di Indonesia. <http://www.geocities.ws/athens/academy/1943/paper/p0202.pdf>
- Untari S. 2008. Indonesia Potensi Kembangkan Produk dari Kulit Ikan. <http://fit.uui.ac.id/berita-fakultas/sri-untari-indonesia-potensialkembangkan-produk-dari-kulit-ikan.html>
- Departemen Kelautan dan Perikanan RI. 2007. Data Potensi Produksi dan Ekspor/Impor Kelautan dan Perikanan 2007. <http://statistik.dkp.go.id/download/buku02.pdf?PHPSESSID=67fbc01197f5ceb2ae2b1a0bfb3feb9b>
- Badan Pusat Statistik Indonesia. 2009. Data Statigis BPS 2009. [http://www.bps.go.id/download\\_file/data\\_strategis.pdf](http://www.bps.go.id/download_file/data_strategis.pdf)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### PENULIS 1

#### DATA UMUM

Nama : Putri Anugrah  
 Tempat, Tanggal Lahir : Tasikmalaya. 29 Mei 1989  
 NRP : H24070028  
 Departemen/Fakultas : Manajemen/Ekonomi dan Manajemen  
 Alamat Asal : Jl. Seruling Raya no.54 Depok 2 Tengah  
 Alamat di Bogor : Rumah Warna Leuwikopo, Bogor  
 No.Hp/ Tlp Rumah : 08568787988/ 021-7701248

#### PENGALAMAN ORGANISASI

1. Anggota Pramuka (2001-2003)
2. Badan Eksekutif Mahasiswa KM IPB (2007-2008)
3. BEM Muda FEM IPB (2008)
4. Center of Manajemen (2008-2009)
5. Himpunan Mahasiswa Manajemen Jabodetabek (2008-2009)
6. *Syariah Economic Student Club* (2009-2010)

#### PRESTASI YANG PERNAH DIRAIH

1. Mahasiswa Berprestasi Departemen Manajemen IPB (2010)
2. Finalis Mahasiswa Berprestasi Fakultas Ekonomi dan Manajemen (2010)
3. USMI IPB (2007)
4. Juara 3 “COMIC” Marketing Competition (2009)
5. Nilai Tertinggi UAS SMAN 2 Depok (2007)
6. Duta Lingkungan Fakultas Ekonomi dan Manajemen (2009)
7. Lomba Baca puisi dalam PIKNAS IV (2008)
8. Mpok Berbakat Depok (2008)

#### KARYA ILMIAH YANG PERNAH DITULIS

1. Penerapan Sistem Manajemen Mutu Berbasis ISO 9001 untuk Meningkatkan Kualitas Produk UKM dalam Menghadapi Perdagangan Bebas (2010)
2. “Strategi Cluster” Sebagai Strategi Terbaik dalam Menghadapi Persaingan Proveder GSM (2009)
3. Jelly Singkong Sebagai Kudapan Bergizi (2009)
4. “Ayam Susuk” sebagai Produk Inovasi Olahan Ayam (2009)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS 2

### DATA UMUM

Nama : Ryta Melati Dewi  
 Tempat, Tanggal Lahir : Sukabumi, 29 Mei 1989  
 NRP : H24070048  
 Departemen/Fakultas : Manajemen/Ekonomi dan Manajemen  
 Alamat Asal : Jl. Cugenang Gn.Lanjung 2 Nuansa Bambu,  
 Cianjur  
 Alamat di Bogor : Wisma Dwi Regina Badoneng, Dramaga Bogor  
 No.Hp/ Tlp.Rumah : 085722295505/(0263)280843

### PENGALAMAN ORGANISASI

1. OSIS SMPN 4 Cianjur (2002-2003)
2. Anggota PASKIBRA SMP (2002-2003)
3. Kelompok Ilmiah Remaja Bidang IPA SMAN 1 Cianjur (2004-2006)
4. Sekretaris Majelis Permusyawaratan Kelas SMAN 1 Cianjur (2005-2006)
5. Tim Inti Paduan Suara SMAN 1 Cianjur (2004-2006)
6. *Dormitory English Club* IPB Bogor (2007-2008)
7. Divisi Training Forum Silaturahmi Mahasiswa (FOSMA) Institut Pertanian Bogor tahun (2007-2009)
8. Badan Eksekutif Mahasiswa FEM IPB (2208-2009)

### KARYA ILMIAH YANG PERNAH DITULIS

1. “Strategi Cluster” Sebagai Strategi Terbaik dalam Menghadapi Persaingan Proveder GSM (2009).
2. “*Cute Gift*” Miniatur Almamater sebagai Produk Aksesoris Kebanggaan (2009)
3. “Ayam Susuk” sebagai Produk Inovasi Olahan Ayam (2009).
4. Bekatul Cake and Cookies Sebagai Alternative Cemilan Sehat dan Bergizi (2009)

### PRESTASI YANG PERNAH DIRAIH

1. Portofolio Terbaik Kabupaten Cianjur Tingkat SMP (2004)
2. Juara 2 LKBB Tingkat SMP Tingkat Kabupaten (2003)
3. Juara 3LKBB Variasi SMP Tingkat Kabupaten (2003)
4. Juara 1 Lomba Debat Tingkat SMP Tingkat Kabupaten (2004)
5. Juara 1Lomba Debat Angkasa Tingkat SMA (2005)
6. Juara Harapan 1 Lomba Pidato dalam Peringatan Pekan Bahasa Tingkat Kabupaten tahun (2006)
7. Termasuk dalam 20 Siswa Berprestasi SMAN 1 Cianjur (2007)
8. USMI IPB (2007)
9. Juara 3 Marketing competition “COMIC” IPB (2009)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS 3

### DATA UMUM

Nama : Sabda Aji Pambayu  
 Tempat, Tanggal Lahir : Bima, 20 Februari 1988  
 NRP : H240524310  
 Departemen/Fakultas : Teknologi Hasil Perairan/ Perikanan dan Ilmu Kelautan  
 Alamat di Bogor : Pondok Wa'dun Bara III, Darmaga, Bogor  
 No.Tlp : 08561256738

### PENGALAMAN ORGANISASI

1. Dewan Pertimbangan Mahasiswa (2005-2006)
2. Himpunan Mahasiswa Teknologi Hasil Perikanan (2006-2007)
3. Himpunan Mahasiswa Teknologi Hasil Perikanan (2007-2008)
4. Badan Eksekutif Mahasiswa KM IPB (2007-2008)
5. Ketua UKM TaeKwondo IPB (2006-2007)

### KARYA ILMIAH YANG PERNAH DITULIS

1. "Pemanfaatan Limbah Kulit dan Sisik Ikan Menjadi Aneka Produk Kreatif dalam Mendukung Industri Kreatif Indonesia" (2010)
2. Kapsulisasi Ekstrak Anggur Laut (*Caulerpa racemosa*) sebagai Sumber Antioksidan Alami" (2008)

### PRESTASI YANG PERNAH DIRAIH

1. PKMK didanai oleh DIKTI tahun 2010
2. PKMP didanai oleh DIKTI tahun 2008
3. Juara Kelas Selama SD sampai SMA





## LAMPIRAN-LAMPIRAN

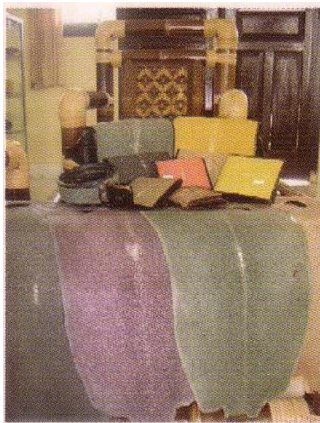
### Lampiran 1

#### Daftar Gambar Produk Industri Kreatif Berbasis Limbah Perikanan

##### 1. Sepatu Kulit Pari



##### 2. Tas dan dompet kulit ikan



##### 3. Aneka Kerajinan sisik dan Sirip Ikan



## Lampiran 2

Peringkat negara dengan keanekaragaman hayati laut dan endemisme tertinggi di dunia.

No.	Negara	Nilai Keanekaragaman	Nilai Endemisme	Nilai Total
1	Brazil	30	18	48
2	Indonesia	18	22	40
3	Kolombia	26	10	36
4	Australia	5	16	21
5	Mexico	8	7	15
6	Madagaskar	2	12	14
7	Peru	9	3	12
8	Cina	7	2	9
9	Filipina	0	8	8
10	India	4	4	8
11	Ekuador	5	0	5
12	Venezuela	3	0	3

Sumber: (Kawaroe et al., 2004)

## Lampiran 3

Struktur PDB Menurut Penggunaan Tahun 2005-2009: Semester 1  
(persen)

No	Komponen Penggunaan	2005	2006	2007	2008	Smt I 2009
1	Konsumsi Rumah Tangga	64.4	62.7	63.6	60.9	60.6
2	Konsumsi Pemerintah	8.1	8.6	8.3	8.4	8.8
3	Pembentukan Modal Tetap Bruto	23.6	24.1	25.0	27.6	31.0
4a	Perubahan Inventori	1.4	1.3	0.0	0.2	-0.0
4b	Diskrepani Statistik	-1.7	-2.1	-0.9	1.7	-3.5
5	Ekspor Barang dan Jasa	34.1	31.0	29.4	29.8	23.7
6	Dikurangi: Impor Barang dan Jasa	29.9	25.6	25.4	28.6	20.6
	<b>PDB</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>

Sumber: Data Strategis BPS, 2009

## Lampiran 4

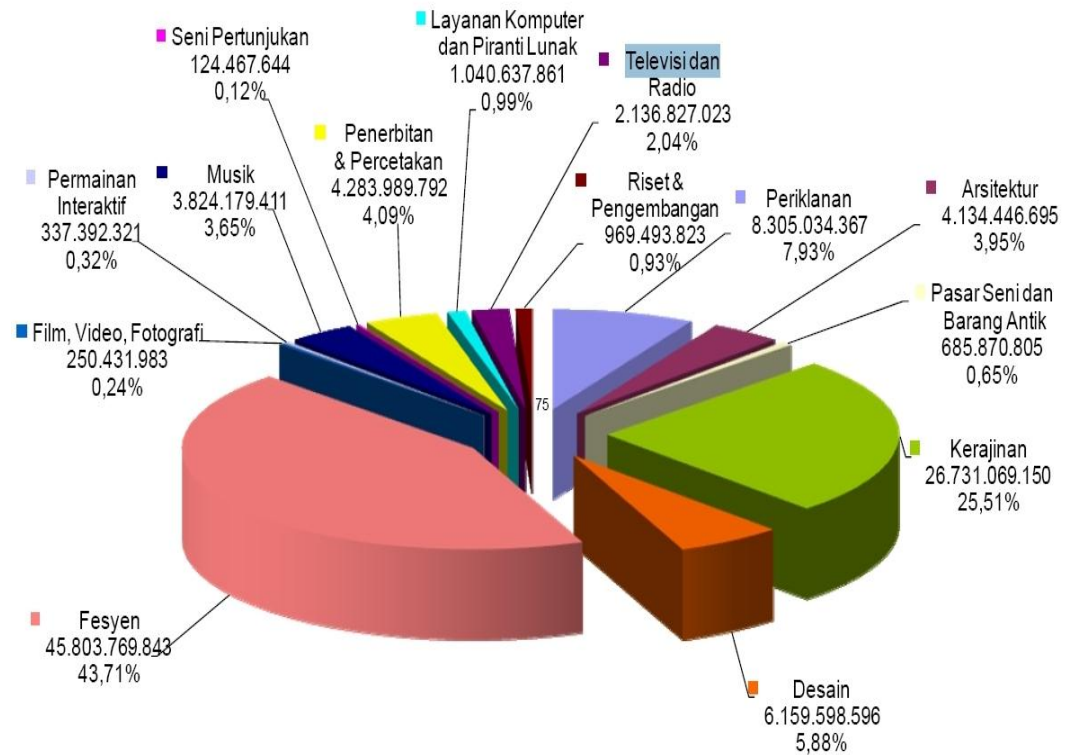
## Profil Statistik Ekonomi Industri Kreatif Indonesia

INDIKATOR	SATUAN	RATA-RATA 2002-2006	PERINGKAT RATA-RATA
1. Berbasis PDB			
a. Penambahan PDB	Miliar Rupiah	104.638	7
b. Pertumbuhan nilai tambah PDB	Persen	0,74%	9
c. % Nilai terhadap Total PDB	Persen	6,30%	7
2. Berbasis Ketenagakerjaan			
a. Jumlah Tenaga Kerja	Orang	5.409.910	5
b. Tingkat Partisipasi Kerja	Orang	5,79%	5
c. Pertumbuhan Jumlah Tenaga Kerja	Persen	-3,74%	10
3. Berbasis nilai Ekspor			
a. Nilai Ekspor	Miliar Rupiah	69.578	4
b. Pertumbuhan Ekspor	Persen	8,21%	11
c. % Ekspor terhadap Total Ekspor	persen	10,58%	4
4. Berbasis jumlah perusahaan			
a. Jumlah perusahaan	Perusahaan	2.591.149	5
b. Pertumbuhan jumlah perusahaan	Persen	7,18%	10
c. % Jumlah perusahaan terhadap jumlah Total Perusahaan	Persen	6,15%	5

Sumber: Departemen Perdagangan RI, 2007

## Lampiran 5

## Komposisi Penyerapan Tenaga Kerja Subsektor Industri Kreatif Tahun 2006



Sumber: Gunaryo *et al.*, 2008