

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep dan Teori

2.1.1. Defenisi Industri Kreatif

Studi Industri kreatif dimulai sejak Tahun 1998, yang dipelopori oleh DCMS UK (Departemen Of Culture, Media and Sport, United Kingdom) dan diikuti dengan studi antara lain di Australia, Jerman, Selandia Baru, Amerika Serikat, Hongkong, Taiwan dan Singapura. Terdapat beberapa teori yang telah dirumuskan mengenai industri kreatif, seperti terlampir pada tabel 2.1, namun akhirnya Departemen Perdagangan Republik Indonesia mengambil konsep yang pernah dirumuskan oleh DCMS UK, karena definisi tersebut telah diterapkan oleh banyak negara, dan berusaha mengukur dampak perekonomian industri kreatif pada perekonomian. Konsep yang dijadikan acuan Departemen Perdagangan adalah "those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potensial for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property."¹

Dari konsep tersebut, Departemen Perdagangan RI mendefenisikan industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.² Selain itu, industri kreatif juga merupakan penyediaan produk kreatif langsung kepada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreatif pada sektor lain.

¹ Studi Industri Kreatif Indonesia 2007. Jakarta ; Departemen Perdagangan RI, halaman 15

² Studi Industri Kreatif Indonesia 2007. Jakarta : Departemen Perdagangan RI, halaman 33.

2.1.2. Sektor Industri Kreatif

Rukmawati (2009) menyatakan bahwa sedikitnya terdapat 2 hal utama yang mendasari suatu sektor tersebut dikatakan sebagai kreatif, yaitu berdasarkan :

- Substansi yang dominan
 - Media, yaitu sektor tersebut menghasilkan barang atau jasa yang mengandalkan media sebagai sarana untuk menghasilkan nilai tambah.
 - Aspek seni budaya, sektor tersebut mengandalkan adanya kandungan seni budaya sebagai nilai tambahnya.
 - Adanya Desain Perancangan
 - Penggunaan teknologi berbasis pengetahuan sebagai nilai tambahnya.
- Intensitas Sumber Daya Yang Dibutuhkan
 - Peran kreativitas merupakan sentral sebagai sumber daya utama, akan tetapi terdapat beberapa industri yang masih sangat membutuhkan sumber daya yang bersifat fisik, berupa sumber daya alam baik sebagai bahan mentah maupun bahan baku antara industri tersebut.

Berdasarkan 2 hal tersebut, maka terdapat 125 lapangan usaha yang termasuk industri kreatif, dan dikelompokkan ke dalam 14 sektor, yaitu :

2.1.2.1. Periklanan

Kegiatan yang berkaitan dengan usaha inovatif untuk mengemas bentuk komunikasi suatu produk, jasa, ide, bentuk promosi, informasi, layanan masyarakat, individu maupun organisasi yang diminta oleh pemasang iklan (individu, organisasi swasta/pemerintah) melalui media tertentu (misal televisi, radio, cetak, digital signage, internet) yang bertujuan untuk mempengaruhi, membujuk target individu/masyarakat untuk membeli, mendukung atau sepakat atas hal yang dikomunikasikan (secara 1 arah) tersebut.

Dalam Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) Tahun 2005, jenis lapangan usaha periklanan di Industri Periklanan adalah yang tercakup dalam kode ISIC 74300.

2.1.2.2. Arsitektur

Kegiatan penciptaan karya sebagai wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi dan seni secara utuh dalam mengubah ruang dan lingkungan binaan, sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang dari tingkat makro sampai dengan tingkat mikro.

Dalam KBLI 2005, jenis lapangan usaha yang termasuk dalam sektor arsitektur adalah jasa konsultan arsitek, yang mencakup desain bangunan, pengawasan konstruksi dan perencanaan kota yang keseluruhannya tercakup dalam kode KBLI 74210.

2.1.2.3. Pasar Seni dan Barang Antik

Kegiatan yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik, langka, serta memiliki nilai estetika seni tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet. Dalam KBLI 2005, jenis lapangan usaha yang termasuk dalam sektor pasar seni dan barang antik adalah perdagangan barang antik pada skala besar, eceran dan kaki lima, aktivitas mengeksport barang antik dan aktivitas jasa galeri & rumah lelang oleh pemerintah dan swasta untuk barang seni (6 KBLI).

2.1.2.4. Kerajinan

Kegiatan yang berkaitan dengan kreasi produk oleh pengrajin mulai dari desain awal sampai proses penyelesaian dengan menggunakan tangan atau peralatan dimana kontribusi pengrajin lebih substansial yang memanfaatkan bahan baku keramik/tanah liat, logam, serat alam, batuan, tekstil, dan kayu.

Dalam KBLI 2005, terdapat 49 KBLI yang termasuk dalam sektor industri kerajinan diantaranya adalah industri permadani, industri batik, industri bordir/sulaman, industri kain rajut, industri barang dari kulit, industri anyaman dan ukiran, industri perlengkapan dan peralatan dari gelas, industri perlengkapan rumah tangga dari porselen, industri furniture, industri barang perhiasan, industri barang dari tanah liat, marmer, logam yang digunakan sebagai pajangan, industri alat musik tradisional dan non tradisional, industri mainan, industri kerajinan yang tidak diklasifikasikan di tempat lain dan perdagangan industri tersebut di atas dalam skala dalam skala kaki lima skala besar dan skala ekspor.

2.1.2.5. Desain

Yaitu, kegiatan yang terkait dengan desain grafis/komunikasi visual, desain industri dan desain interior untuk menghasilkan gagasan atau ide kreasi suatu produk atau ruang

Dalam KBLI 2005, terdapat 8 jenis (KBLI) yang termasuk didalam sektor desain, diantaranya adalah industri kemasan dari kertas, logam, gelas, dan perdagangannya skala eceran, besar, dan ekspor, jasa riset pemasaran, jasa pengepakan, pembotolan, pelabelan, dan pembungkusan.

2.1.2.6. Fesyen

Kegiatan yang terkait dengan kreasi, produksi, distribusi dan konsultasi produk, pakaian, alas kaki, tas, aksesoris mode lainnya.

Dalam KBLI 2005, terdapat 19 jenis lapangan usaha yang termasuk dalam sektor fesyen, diantaranya adalah : industri pakaian jadi rajutan, industri rajutan kaos kaki, industri barang jadi rajutan lainnya, industri pakaian jadi dan aksesorisnya (dari tekstil, dari kulit dan bulu), industri alas kaki, perdagangan industri tersebut di atas dalam skala eceran besar dan ekspor dan jasa perorangan, meliputi desainer fesyen, model

