

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, kemudian diikuti dengan perubahan globalisasi yang menyebabkan masyarakat semakin dipermudah dalam memanfaatkan dunia maya atau yang lebih dikenal dengan internet. Kondisi yang demikian menyebabkan masyarakat dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mencari inspirasi bisnis, dan memperluas jaringan bisnisnya. Faktor yang menyebabkan PDB Indonesia mengalami kenaikan adalah ekspor hasil ekonomi kreatif Indonesia dengan tiga negara tujuan ekspor terbesar pada tahun 2015 yaitu negara Amerika Serikat sebesar 31,72%, negara Jepang sebesar 6,74% dan Taiwan sebesar 4,99%. Sedangkan negara-negara seperti Swiss, Jerman, Singapura, Tiongkok, Hongkong, Belgia dan Inggris masih menjadi tujuan ekspor walaupun hanya sedikit (Zanzami, 2018).

Saat ini sub sektor ekonomi kreatif dibedakan menjadi 16 subsektor yaitu bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio. Berdasarkan hasil penelitian Awalia (2015) menunjukkan bahwa subsektor industri kreatif dengan kontribusi paling tinggi yaitu fesyen dan kerajinan. Sementara itu, subsektor dengan kontribusi terendah yaitu pasar barang seni periklanan, dan seni pertunjukan dengan kontribusi yang belum mencapai 1 persen. Kemudian dengan analisis uji kausalitas dua arah antara PDB dan ekspor

industri kreatif Indonesia menunjukkan bahwa PDB Industri Kreatif dan Ekspor saling mempengaruhi.

Berdasarkan hasil survei khusus ekonomi kreatif (2017) menunjukkan bahwa dari 16 sub sektor ekonomi kreatif tersebut yang menjadi sektor unggulan adalah fashion dengan tingkat 56%, kriya sebesar 37%, kuliner sebesar 6%, dan yang lainnya rata-rata sekitar 1%. Data survei ekonomi kreatif (2017) menyatakan bahwa ekspor ekonomi kreatif Indonesia paling besar berasal dari Jawa Barat sebesar 33,56%, diikuti oleh daerah Jawa Timur sebesar 20,85%, Banten 15,56%, Jawa Tengah 14,02%, Jakarta 10,50%, Kepulauan Riau 1,89%, Bali 1,32%, DIY 1,26%, Sumatra Utara 0,28%, dan Riau 0,45%.

**Tabel 1.1**

No	Nama Usaha	Jenis Usaha	Alamat
1.	Usaha Basir	Pengolahan Rotan	Balebo
2.	Cempaka Meubel	Furnitur Kayu	Balebo
3.	CV. Asma Jaya	Furnitur Kayu	Balebo
4.	Relief	Furnitur Kayu	Balebo
5.	Naifa Meubel	Furnitur Kayu	Baliase
6.	Usaha Meubel Barokah	Furnitur Kayu	Baliase
7.	-	Konveksi Baju Kaos	Baloli
8.	Zeni Jaya	Konveksi	Baloli
9.	Usaha Mastor Muda	Furnitur Kayu	Bone
10.	Ud. Mastor	Furnitur Kayu	Bone
11.	Gita Meubel	Furnitur Kayu	Bone
12.	Usaha Pertukangan Makassar	Furnitur Kayu	Bone
13.	CV. As Zhifa 222 Kontruksi	Furnitur Kayu	Bone
14.	Asosiasi Meubilier Indo. Lutra	Pengolahan Kayu	Pincara
15.	CV. Multi Desain	Jasa Teknologi Informasi	Masamba
16.	Meubel Agung	Furnitur Kayu	Kasimbong
17.	Karaoke Band	Furnitur Kayu	Kasimbong
18.	Usaha Martly	Furnitur Kayu	Kasimbong

19.	Surya Abadi	Furnitur Kayu	Kasimbong
20.	Toko Tujuh Utama	Foto Copy Dan Percetakan	Masamba
21.	-	Meubel	Bone
22.	-	Percetakan	Bone
23.	-	Tukang Jahit	Bone
24.	-	Furnitur Kayu	Bone
25.	Sidendeng	Pertukangan Kayu	Bone
26.	Aan Art	Percetakan	Bone
27.	-	Percetakan	Bone
28.	Mesa Utama	Tukang Jahit	Kappuna
29.	Arnolus Anggoman	Tukang Jahit	Kasimbong
30.	Irfani	Penjahit	Laba
31.	Jaheria	Furnitur Kayu	Laba
32.	Acha	Furnitur Kayu	Lapapa
33.	Salu-Sule	Furnitur Kayu	Lapapa
34.	Jaya Lestari	Furnitur Kayu	Lapapa
35.	Libra Art	Percetakan, Sablon, Dan Konveksi.	Masamba
36.	-	Percetakan	Masamba
37.	Usaha Meubel Hidayat	Meubel	Masamba

*Sumber : website pemerintah kab.luwu utara*

Berbagai produksi yang dihasilkan ekonomi kreatif dan didukung dengan iklim perekonomian yang berdaya saing diharapkan mampu menjadi strategi pembangunan ekonomi kedepannya. Sebenarnya, ekonomi kreatif sudah lama tumbuh dan berkembang di masyarakat, namun secara khusus mendapat perhatian dan pembinaan yang kuat dari pemerintah baru dimulai pada era pemerintah SBY. Sekarang ini ekonomi kreatif menjadi salah satu fokus utama pemerintah untuk mendorong perkembangan ekonomi kreatif di seluruh Indonesia sehingga target pemerintah kedepannya ekonomi kreatif mampu untuk menyokong GDP di Indonesia.

Dalam pengembangan ekonomi kreatif erat kaitannya dengan kreativitas yang dilakukan secara berkelanjutan dan tidak terlepas dari kemampuan sumber daya manusianya dalam mengelola bahan baku secara efisien sebagai input

kemudian mengelolanya menjadi barang setengah jadi dan barang jadi dengan menggunakan inovasi dan teknologi. Pengelolaan industri kerajinan harus dilakukan dengan efisiensi bahan baku sesuai dengan budget atau anggaran yang dimilikinya. Pengelolaan barang tersebut memiliki nilai barang yang bernilai jual yang tinggi dengan kombinasi inovasi dan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing individu. Dengan demikian hubungan struktur perilaku terhadap kinerja industri kreatif lebih baik dibandingkan dengan industri manufaktur.

Munculnya ekonomi kreatif diharapkan mampu menjadi penopang pertumbuhan ekonomi di tahun 2025. Selain itu, ekonomi kreatif memiliki potensi yang besar dalam hal: Memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan, dapat menciptakan iklim bisnis yang positif, membangun citra dan identitas bangsa, mengembangkan ekonomi berbasis pada sumber daya terbarukan, menciptakan inovasi dan kreativitas yang keunggulan kompetitif suatu bangsa, dan (memberikan dampak sosial yang positif yang menciptakan ide-ide baru (Zanzami, 2018).

Badan Pusat Statistik (BPS) telah melansir data laju pertumbuhan ekonomi Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara tahun 2015 sebesar 6,66%, tahun 2016 meningkat mencapai 7,49 persen dan tahun 2017 kembali mengalami kenaikan menjadi 7,6% lebih tinggi dibanding Provinsi Sulsel 7% dan Nasional yang hanya tumbuh dikisaran 5% (IKP, 2018). Pada tahun 2019, Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara berada di peringkat ke-9 untuk laju pertumbuhan ekonomi di Sulsel berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS). Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara mengalami laju pertumbuhan

ekonomi tertinggi di Tanah Luwu, yakni sebesar 7,11 persen masih di atas rata-rata Provinsi Sulawesi Selatan (Sulsel) dan nasional.

Data pertumbuhan ekonomi di Kabupaten Luwu Utara, yaitu tahun 2011 sebesar 8,04%, tahun 2012 sebesar 6,81%, tahun 2013 sebesar 7,39%, tahun 2014 sebesar 8,82%, tahun 2015 sebesar 6,67%, tahun 2016 sebesar 7,49%, tahun 2017 sebesar 7,60%, tahun 2018 sebesar 8,39% dan tahun 2019 sebesar 7,11%.

Hasil penelitian Rahmi (2018) menunjukkan bahwa dari data penelitian yang diperoleh Ekonomi Kreatif dapat membantu perekonomian di Indonesia. Hal tersebut berbanding terbalik dengan hasil penelitian Pradana (2018) yang menunjukkan bahwa melambatnya pertumbuhan ekonomi di Kalimantan Selatan berbanding terbalik dengan perkembangan sektor ekonomi kreatif. Sedangkan peranan sektor ekonomi kreatif terhadap penyerapan tenaga kerja di Kalimantan Selatan masih tergolong tidak efektif, bahkan cenderung tidak ada keterkaitannya.

Salah satu indikator untuk mengetahui pengembangan ekonomi kreatif di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara adalah pertumbuhan ekonomi daerah sehingga penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Ekonomi Kreatif terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu: apakah ekonomi kreatif berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui pengaruh ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan sesuatu yang diharapkan ketika sebuah penelitian sudah selesai. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

#### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Dapat digunakan sebagai literatur atau referensi dan menambah wawasan ilmu peneliti serta peneliti lainnya mengenai teori yang berkaitan dengan pengaruh ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi.

#### **1.4.2 Manfaat praktis**

Hasil penelitian ini dapat memperluas dan melatih kemampuan dalam bidang penelitian dan menerapkan teori yang peneliti dapatkan selama berkuliah. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh peneliti-peneliti selanjutnya sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian yang sama.

### **1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini, yaitu:

1. Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang.
2. Pertumbuhan ekonomi adalah proses kenaikan output per kapita dalam jangka panjang

3. **Objek penelitian ini adalah Pemerintah Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.**

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Ekonomi Kreatif

##### 2.1.1 Pengertian ekonomi kreatif

Ekonomi kreatif menurut John Howkins adalah *the creation of value as a result of idea*. Dalam sebuah wawancara oleh Donna Ghelfi dari *World Intellectual Property Organization* (WIPO) di tahun 2005 Howkins menjelaskan bahwa kegiatan ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena masyarakat ini, menghasilkan ide yang harus dilakukan untuk kemajuan (Bekraf, 2018). Sedangkan menurut Konferensi PBB tentang Perdagangan dan Pembangunan (Inggris: *United Nations Conference on Trade and Development*, UNCTAD) dalam laporannya *Creative Economy*, ekonomi kreatif adalah: *The "creative economy" is an evolving concept based on creative assets potentially generating economic growth and development.*

Menurut Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009, ekonomi kreatif (ekraf) adalah kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Ekonomi kreatif sebelumnya dikenal sebagai industri kreatif. Industri kreatif didefinisikan oleh Konferensi PBB tentang Perdagangan dan Pembangunan (UNCTAD) adalah sebagai berikut: *"Creative industries can be defined as the cycles of creation, production and distribution of goods and services that use*

*creativity and intellectual capital as primary inputs. They comprise a set of knowledge-based activities that produce tangible goods and intangible intellectual or artistic services with creative content, economic value and market objectives.*" Industri kreatif menurut *Department of Culture, Media and Sport (DCMS)* tahun 1998 Task Force adalah sebagai berikut: *"Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content"* (Suyaman, 2015). Berdasarkan penjelasan di atas bahwa hubungan antara ekonomi kreatif dengan industri kreatif adalah kegiatan industri dengan mengandalkan ide kreativitas dan teknologi manusia untuk menciptakan kesempatan kerja sekaligus menjadi nilai tambah ekonomi yang bernilai tinggi.

### **2.1.2 Sub-sektor Ekonomi Kreatif**

Menurut Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015, kegiatan ekonomi kreatif mencakup 16 sub-sektor. Subsektor-subsektor tersebut adalah:

#### **1. Arsitektur**

Arsitektur merupakan wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.

#### **2. Desain interior**

Desain interior merupakan kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan

kualitas hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.

### 3. Desain komunikasi visual

Desain komunikasi visual merupakan seni menyampaikan pesan (arts of communication) dengan menggunakan bahasa rupa (visual language) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga mengubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Sedangkan bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf dan sebagainya.

### 4. Desain Produk

Desain produk merupakan salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau, desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya. Industrial Design Society of America (IDSA) mendefinisikan desain produk sebagai layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik.

### 5. Film, animasi, dan video

Film merupakan karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audio visual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi. Animasi merupakan tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa. Video

merupakan sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam (capture) atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing, dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.

#### 6. Fotografi

Fotografi merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media penyimpanan berkas, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.

#### 7. Kriya

Kriya merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, dan juga tematik produknya.

#### 8. Kuliner

Kuliner merupakan kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/atau kearifan lokal; sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.

### 9. Musik

Musik merupakan segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.

### 10. Fashion

Fashion merupakan suatu gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok.

### 11. Aplikasi dan game developer

Aplikasi dan game developer merupakan suatu media atau kegiatan yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objective) dan aturan (rules).

### 12. Penerbitan

Penerbitan merupakan suatu usaha atau kegiatan mengelola informasi dan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media elektronik, ataupun media daring untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial atau pun seni dan budaya yang lebih tinggi.

### 13. Periklanan

Periklanan merupakan bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.

#### 14. Televisi dan radio

Televisi merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi dalam bentuk hiburan yang berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan. Radio merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi dalam bentuk hiburan yang berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

#### 15. Seni pertunjukan

Seni pertunjukan merupakan cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (performers), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton (audiences); baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tarian; yang terjadi secara langsung (live) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini (hic et nunc).

#### 16. Seni rupa

Seni rupa merupakan penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

### 2.2 Pertumbuhan Ekonomi

#### 2.2.1 Pengertian pertumbuhan ekonomi

Pertumbuhan ekonomi adalah proses kenaikan output per kapita dalam jangka panjang. Pertumbuhan ekonomi merupakan suatu proses, bukan gambaran

ekonomi pada suatu saat. Mencerminkan aspek dinamis dari suatu perekonomian, yaitu melihat bagaimana suatu perekonomian berkembang atau berubah dari waktu ke waktu (Putra, 2016). Pertumbuhan ekonomi adalah proses kenaikan pendapatan per kapita dalam jangka panjang dan pertumbuhan itu haruslah bersumber dari proses intern perekonomian tersebut. Jadi Pertumbuhan ekonomi adalah pertambahan pendapatan masyarakat secara keseluruhan yang terjadi di wilayah tersebut, yaitu kenaikan seluruh nilai tambah.

Jadi pertumbuhan ekonomi adalah proses perubahan kondisi perekonomian suatu wilayah secara berkesinambungan menuju keadaan yang lebih baik selama periode tertentu. Pertumbuhan ekonomi juga merupakan peningkatan output yang dihasilkan suatu daerah secara berkala, dari waktu ke waktu, memperbaiki keadaan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat diwujudkan dalam kenaikan pendapatan nasional.

### **2.2.2 Teori pertumbuhan ekonomi**

#### **1. Teori ekonomi klasik**

Kaum klasik mengemukakan teori mengenai pertumbuhan ekonomi sebelum tahun 1870. Kaum Klasik mengemukakan bahwa peranan modal sangat penting bagi pertumbuhan ekonomi. Penggunaan modal tersebut untuk meningkatkan penawaran setinggi-tingginya yang kemudian akan diikuti pula oleh permintaan yang tinggi pula (*supply creates its own demand*). Namun dalam kenyataannya, penawaran tinggi tersebut tidak diikuti dengan permintaan yang tinggi pula sehingga menimbulkan permasalahan seperti over produksi.

Klasik mengenai teori pertumbuhan ekonomi antara lain perekonomian dalam keadaan *full employment*, perekonomian terdiri atas dua sektor yaitu

konsumen dan produsen, tidak ada campur tangan pemerintah. Orang yang pertama membahas pertumbuhan ekonomi secara sistematis adalah Adam Smith yang membahas masalah ekonomi dalam bukunya *An Inquiry into the Nature and Causes of The Wealth of Nations*. Inti dari teori Smith adalah agar masyarakat diberi kebebasan seluas-luasnya dalam menentukan kegiatan ekonomi apa yang dirasanya terbaik untuk dilakukan. Menurut Smith sistem ekonomi pasar bebas akan menciptakan efisiensi, membawa ekonomi kepada kondisi full employment, dan menjamin pertumbuhan ekonomi sampai tercapai posisi stasioner (stationary state). Inti dari proses pertumbuhan ekonomi menurut Smith dibagi ke dalam dua aspek utama yaitu pertumbuhan output total dan pertumbuhan penduduk (Prok, 2015).

## 2. Teori pertumbuhan neoklasik

Teori pertumbuhan neoklasik dikembangkan oleh Robert M. Solow (1970) dari Amerika Serikat dan T.W. Swan (1956) dari Australia. Model Solow-Swan menggunakan unsur pertumbuhan penduduk, akumulasi kapital, kemajuan teknologi, dan besarnya output yang saling berinteraksi. Perbedaan utama dengan model Harrod-Domar adalah dimasukkannya unsur kemajuan teknologi dalam modelnya. Selain itu, Solow-Swan menggunakan model fungsi produksi yang memungkinkan adanya substitusi antara kapital (K) dan tenaga kerja (L).

Teori Solow-Swan mengatakan peran campur tangan pemerintah tidak begitu dominan. Campur tangan pemerintah hanya sebatas kebijakan fiskal dan kebijakan moneter. Hal ini membuat teori mereka dan pandangan para ahli lainnya yang sejalan dengan pemikiran mereka dinamakan teori Neoklasik. Tingkat pertumbuhan berasal dari tiga sumber, yaitu akumulasi modal,

bertambahnya penawaran tenaga kerja, dan peningkatan teknologi. Teknologi ini terlihat dan peningkatan skill atau kemajuan teknik sehingga produktivitas per kapita meningkat. Model tersebut, masalah teknologi dianggap fungsi dari waktu. Demikian pula model Neoklasik sangat memerhatikan faktor kemajuan teknik, yang dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal khusus yang perlu dicatat bahwa model Neoklasik mengasumsikan  $I = S$ . Hal ini berarti kebiasaan masyarakat yang suka menyimpan uang kontan dalam jumlah besar di rumah (bukan di bank) tanpa tujuan khusus, dapat menghambat pertumbuhan ekonomi.

### 3. Teori Pertumbuhan Jalur Cepat Yang Disinergikan

Teori Pertumbuhan Jalur Cepat (Turnpike) diperkenalkan oleh Samuelson (1955). Setiap negara/wilayah perlu melihat sektor/komoditi apa yang memiliki potensi besar dan dapat dikembangkan dengan cepat, baik karena potensi alam maupun karena sektor itu memiliki competitive advantage untuk dikembangkan. Artinya, dengan kebutuhan modal yang sama sektor tersebut dapat memberikan nilai tambah yang lebih besar, dapat berproduksi dalam waktu yang relatif singkat dan volume sumbangan untuk perekonomian juga cukup besar. Menynergikan sektor-sektor adalah membuat sektor-sektor saling terkait dan saling mendukung. Misalnya, usaha perkebunan yang dibuat bersinergi dengan usaha peternakan. Rumput/limbah perkebunan dapat dijadikan makanan ternak, sedangkan teletong/kotoran ternak bisa dijadikan pupuk untuk tanaman perkebunan. Dengan demikian, pertumbuhan sektor yang satu mendorong pertumbuhan sektor yang lain, begitu juga sebaliknya. Selain itu, bahwa kemajuan ekonomi sangat ditentukan oleh jiwa usaha (entrepreneurship) dalam masyarakat.

### 2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan ekonomi

Pertumbuhan ekonomi suatu negara tergantung pada sumber alamnya, sumber manusia, modal, usaha, teknologi dan sebagainya. Semua itu merupakan faktor ekonomi. Namun pertumbuhan ekonomi tidak mungkin terjadi selama lembaga sosial, kondisi politik dan nilai-nilai moral dalam suatu bangsa tidak menunjang. Para ahli ekonomi menganggap faktor produksi sebagai kekuatan utama yang mempengaruhi pertumbuhan. Laju pertumbuhan ekonomi jatuh atau banggunya merupakan konsekuensi dari perubahan yang terjadi di dalam faktor produksi tersebut. Beberapa faktor ekonomi yang turut mempengaruhi pertumbuhan ekonomi:

#### 1. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah segala kekayaan yang dimiliki suatu daerah berupa tumbuh-tumbuhan dan berbagai jenis tanaman, dengan adanya kekayaan alam ini maka akan menjadi nilai tambah di suatu wilayah dan dapat dioptimalkan menjadi keunggulan wilayah tersebut.

#### 2. Akumulasi modal

Akumulasi modal adalah segala yang berkaitan dengan nilai dalam hal ini investasi, dengan investasi maka suatu wilayah akan meningkatkan outputnya dalam arti peningkatan produksi dan akan menyerap tenaga kerja ekonomi pun menjadi membaik.

#### 3. Organisasi

Organisasi adalah sekumpulan orang yang memiliki tujuan yang sama secara bersama-sama dengan adanya organisasi maka akan mensinergikan antar satu organisasi dengan yang lain dan akan menghasilkan kemajuan.

#### 4. Teknologi

Teknologi adalah penunjang dari yang biasanya dapat dilakukan oleh manusia menjadi dapat dilakukan oleh alat atau robot sehingga memudahkan pekerjaan manusia, dengan adanya teknologi maka peningkatan hasil produksi akan meningkat dan optimalisasi dari pertumbuhan ekonomi (Putra, 2016).

#### 5. Pembagian Kerja dan Skala Produksi

Skala produksi adalah peningkatan jumlah kapasitas produksi suatu wilayah, suatu wilayah dikatakan unggul apabila memiliki produksi yang unggul dan berkualitas. Semakin banyak jumlah produksi maka semakin banyak output yang dihasilkan otomatis keuangan daerah meningkat.

### 2.3 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Penulis dan Judul Penelitian	Metode Analisis/Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mellita. 2016. Pemetaan Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kawasan Urban Di Kota Palembang.	Variabel dalam penelitian ini adalah Pemetaan Industri Kreatif. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif.	Hasil observasi di lapangan menunjukkan belum adanya dukungan dan tingkat pengetahuan yang masih minim dari instansi terkait mengenai industri kreatif. Hal ini dikaenan belum dibaginya sektor-sektor industri kreatif yang ada berdasarkan 14 bidang ekonomi kreatif. Hasil pemetaan memperlihatkan bahwa di kawasan urban Palembang industri kreatif yang paling banyak dilakukan adalah layanan komputer dan piranti lunak, penerbitan dan percetakan, video, film dan

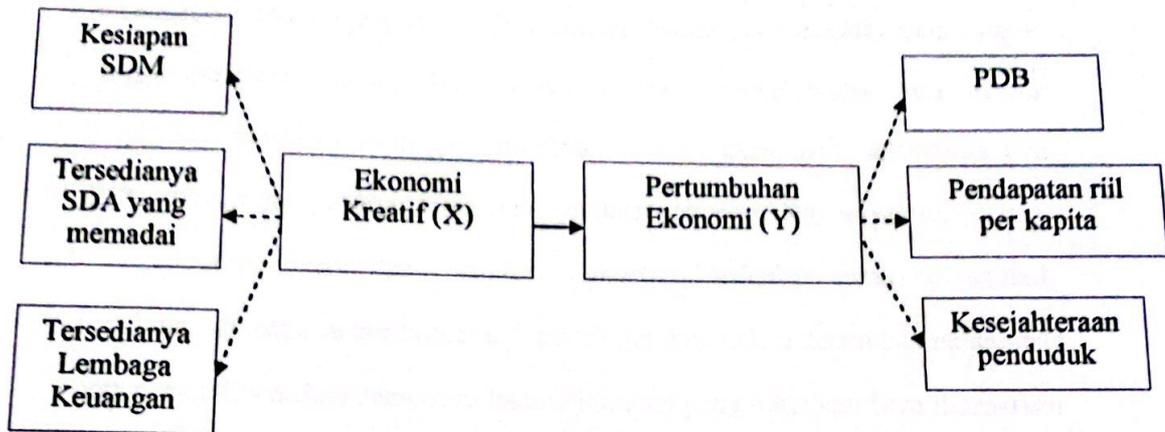
			fotografi, kerajinan dan periklanan
2.	Zanzani. 2018. Determinan penerimaan daerah dan pertumbuhan ekonomi terhadap pengembangan ekonomi kreatif di Provinsi Jambi.	Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan ekonomi kreatif (terikat) dan penerimaan daerah dan pertumbuhan ekonomi (variabel bebas). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pertumbuhan industri pengolahan tertinggi yaitu berada di kabupaten Tanjung Jabung Barat dan variabel yang mempunyai pengaruh dan signifikan terhadap industri pengolahan di Kabupaten/Kota di Provinsi Jambi
3.	Ibrahim. 2018. Inovasi pembelajaran pengrajin sutera dalam meningkatkan Program ekonomi kreatif di kabupaten wajo.	Variabel dalam penelitian ini adalah inovasi pembelajaran. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Deskriptif kuantitatif dan kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Inovasi pembelajaran yang termasuk kategori tinggi adalah Anjangsana dan Pelatihan sedangkan inovasi pembelajaran yang termasuk kategori sedang adalah Temu Wicara dan Studi banding.
4.	Daulay. 2018. Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dengan Metode Triple Helix (Studi Pada UMKM Kreatif di Kota Medan).	Variabel dalam penelitian ini adalah Strategi Pengembangan Ekonomi. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan melakukan survei dan wawancara pada aktor-aktor yang terlibat dalam model triple helix.	Perkembangan ekonomi kreatif untuk subsektor kerajinan berada di posisi ketiga setelah kuliner dan fashion. Pola interaksi antara ketiga aktor (pelaku bisnis, pemerintah dan akademisi) harus berkolaborasi secara simbiosis mutualisme dalam merancang dan mengembangkan ekonomi kreatif dengan strategi yang digunakan untuk mengembangkan ekonomi kreatif adalah strategi agresif atau strategi S-0 yaitu menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang

5.	Rahayu. 2018. Analisis pengaruh ekonomi kreatif dalam penyerapan tenaga kerja di kota medan.	Variabel dalam penelitian ini adalah penyerapan tenaga kerja (terikat) dan ekonomi kreatif (variabel bebas). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sektor kerajinan adalah sektor yang paling banyak menyerap tenaga kerja dan peneliti menemukan banyaknya kendala yang dihadapi oleh pemilik usaha industri kreatif sehingga mereka sulit mengembangkan usahanya
6.	Rahmi. 2018. Perkembangan industri ekonomi kreatif dan pengaruhnya Terhadap perekonomian di indonesia.	Variabel dalam penelitian ini adalah perekonomian Indonesia (terikat) dan industry ekonomi kreatif (variabel bebas). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari data penelitian yang diperoleh Ekonomi Kreatif dapat membantu perekonomian di Indonesia
7.	Widiyanto. 2019. Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Pertumbuhan ekonomi kreatif indonesia.	Variabel dalam penelitian ini adalah pertumbuhan ekonomi (terikat) dan tenaga kerja, kemajuan teknologi (variabel bebas). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan semua variabel berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia. Secara parsial, hasil penelitian menunjukkan bahwa tenaga kerja serta kemajuan teknologi memiliki pengaruh signifikan positif terhadap produk domestik bruto ekonomi kreatif Indonesia sementara tingkat pendidikan pekerja ekonomi kreatif memiliki pengaruh signifikan negatif.
8.	Guciano. 2019.	Variabel dalam	Nilai ekspor ekonomi

	<p>Analisis pengaruh nilai ekspor ekonomi kreatif terhadap Pertumbuhan ekonomi ditinjau dari perspektif Ekonomi islam.</p>	<p>penelitian ini adalah pertumbuhan ekonomi (terikat) dan nilai ekspor ekonomi kreatif (variabel bebas). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana.</p>	<p>kreatif secara parsial berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ekspor dapat membantu negara atau daerah dalam memperoleh keuntungan dari skala ekonomi daerah yang dimiliki. Jadi ekspor sangat berperan penting dalam suatu negara. Artinya bahwa jika ekspor mengalami kenaikan maka pertumbuhan ekonomi akan naik, sebaliknya jika ekspor mengalami penurunan maka pertumbuhan ekonomi juga menurun.</p>
9.	<p>Halim. 2020. Pengaruh pertumbuhan usaha mikro, kecil dan Menengah terhadap pertumbuhan ekonomi Kabupaten mamuju.</p>	<p>Variabel dalam penelitian ini adalah pertumbuhan ekonomi (terikat) dan pertumbuhan UMKM (variabel bebas). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear sederhana.</p>	<p>Variabel pertumbuhan UMKM (X) memiliki nilai signifikan sebesar 1,97 dan Hubungan X dan Y dapat dilihat dari nilai pearson correlation yaitu sebesar 0,690 jika kita lihat dari pedoman derajat hubungan pearson correlation terletak pada bagian nomor 4 yaitu jika nilai pearson correlation 0,61 s/d 0,80 berarti tingkat hubungan antara variabel X dan Variabel Y kolerasi kuat</p>

## 2.4 Kerangka Konseptual

Mempermudah pemahaman tentang pengaruh ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi, maka dapat digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

## 2.5 Hipotesis

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang menjadi harapan baru bagi perekonomian Indonesia. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksplorasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Munculnya ekonomi kreatif dapat menjadi penopang pertumbuhan ekonomi suatu daerah/negara. Selain itu, ekonomi kreatif memiliki potensi yang besar dalam hal: memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan, dapat menciptakan iklim bisnis yang positif, membangun citra dan identitas bangsa, mengembangkan ekonomi berbasis pada sumber daya terbarukan, menciptakan inovasi dan kreativitas yang keunggulan kompetitif suatu bangsa, dan (memberikan dampak sosial yang positif yang menciptakan ide-ide baru.

Penelitian Guciano (2019) menunjukkan bahwa nilai ekspor ekonomi kreatif secara parsial berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ekspor dapat membantu negara atau daerah dalam memperoleh keuntungan dari skala ekonomi daerah yang dimiliki. Jadi ekspor sangat berperan penting dalam suatu negara. Artinya bahwa jika ekspor mengalami kenaikan maka pertumbuhan ekonomi akan naik, sebaliknya jika ekspor mengalami penurunan maka pertumbuhan ekonomi juga menurun.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiris dengan data. Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang dirumuskan adalah:

1. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ):

Diduga bahwa ekonomi kreatif berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

2. Hipotesis Null ( $H_0$ ):

Diduga bahwa ekonomi kreatif tidak berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah metode yang digunakan peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang memberikan arah terhadap jalannya penelitian (Dharma, 2011). Desain penelitian yang digunakan adalah desain kuantitatif. Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan asosiatif. Penelitian asosiatif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, jadi ada variabel independen (variabel yang memengaruhi) dan variabel dependen (variabel yang dipengaruhi) (Sugiyono, 2016).

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **3.2.1 Lokasi penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan.

##### **3.2.2 Waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan Oktober 2020.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan sumber data yang diperlukan dalam suatu penelitian (Saryono, 2013). Populasi yang dipilih dalam penelitian adalah seluruh umkm yang bergerak di bidang ekonomi kreatif yang terdaftar dalam website pemerintah Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu yang berjumlah 37 unit usaha

### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti (Hidayat, 2013). Penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode sampling jenuh, dimana seluruh populasi akan digunakan sebagai sampel. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini sebanyak jumlah populasi yaitu 37 unit usaha ekonomi kreatif.

## **3.4 Jenis dan Sumber Data**

### **3.4.1 Jenis data**

Data yang digunakan dalam objek penelitian:

1. Data kuantitatif berupa data dalam bentuk angka yang dapat dihitung. Data ini berupa angka yang diperoleh dari Pemerintah Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara seperti jumlah unit usaha kreatif, data kuisisioner dan data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.
2. Data kualitatif berupa data dalam bentuk bukan angka yang sifatnya menunjang data kuantitatif sebagai keterangan. Data kualitatif ini diperoleh dari Pemerintah Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara yang tidak berbentuk angka, seperti gambaran umum mengenai lokasi, hasil wawancara dan landasan teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

### **3.4.2 Sumber data**

Dalam penulisan proposal ini maka peneliti menggunakan data primer, yaitu data yang diperoleh langsung oleh peneliti melalui pemberian kuesioner, observasi, serta wawancara yang dilakukan secara langsung kepada narasumber maupun responden. data sekunder yaitu data yang secara tidak langsung diperoleh peneliti,

melalui pencarian data website pemerintah Kabupaten Luwu Utara, jurnal, majalan, serta sumber-sumber lain yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang relevan untuk memecahkan dan menganalisis masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Cara yang dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*) yaitu ada penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada unit usaha ekonomi kreatif untuk memperoleh data dan informasi. Penelitian ini dilakukan dengan cara :
  - a. Wawancara yaitu menurut Sugiyono (2012), Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar Informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. penelitian ini dilakukan dengan Mewawancarai beberapa pihak terkait untuk memperoleh data yang berhubungan dengan pembahasan.
  - b. Kuesioner yaitu Menurut Sugiyono (2011) Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. penelitian ini dilakukan dengan membagikan daftar pertanyaan kepada pemilik unit usaha ekonomi kreatif untuk mendapatkan informasi serta data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) yaitu usaha yang dilakukan untuk memperoleh informasi dengan membaca dan mempelajari buku atau literatur yang dapat dijadikan sebagai referensi dengan masalah yang akan dianalisa oleh

penulis. Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari Literatur-literatur Ilmiah Sugiyono (2012).

### 3.6 Variabel dan Defenisi Operasional

**Tabel 3.1**  
**Tabel Defenisi Operasional**

No	Variabel	Defenisi Variabel	Indikator	Jenis Data
1.	Ekonomi Kreatif (Variabel Bebas)	Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Indikatornya: kesiapan SDM, tersedianya SDA yang memadai, tersedianya lembaga keuangan.	1. Kesiapan SDM 2. Tersedia SDA yang memadai 3. Tersedianya lembaga keuangan	Ordinal dengan 5 kategori: 1 = Sangat tidak setuju (STS). 2 = Tidak Setuju (TS) 3 = Ragu-Ragu (R) 4 = Setuju (S) 5 = Sangat Setuju (SS)
2.	Pertumbuhan Ekonomi (Variabel Terikat)	Pertumbuhan ekonomi adalah proses kenaikan output per kapita dalam jangka panjang. Indikatornya: PDB, pendapatan riil per kapita, kesejahteraan penduduk. Tolok ukurnya dapat dilihat dari peningkatan PDRB (produk domestik regional bruto).	1. PDRB 2. Pendapatan riil perkapita 3. Kesejahteraan Masyarakat	Ordinal dengan 5 kategori: 1 = Sangat tidak setuju (STS). 2 = Tidak Setuju (TS) 3 = Ragu-Ragu (R) 4 = Setuju (S) 5 = Sangat Setuju (SS)

### **3.7 Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik, baik analisis statistik deskriptif maupun statistik inferensial.

#### **3.7.1 Statistik deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik dari masing-masing variabel penelitian dengan melihat nilai minimum, maksimum, serta nilai rata-rata. Variabel yang dimaksud adalah variabel ekonomi kreatif dan pertumbuhan ekonomi.

#### **3.7.2 Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengetahui alat ukur yang telah disusun dapat digunakan untuk mengukur yang hendak diukur secara tepat. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, kuisioner.

Pengujian tiap item pernyataan dilakukan dengan melihat nilai korelasi pada nilai skor total tiap item pernyataan. Pengukuran validitas dilakukan data dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dan  $r$  tabel.

- a. Jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan valid.
- b. Jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka dapat disimpulkan item pernyataan tidak valid.

#### **3.7.3 Uji Reliabilitas**

Suryabrata (2004) uji reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Instrumen yang reliabel

berarti apabila instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Ghozali (2006) Item kuisioner dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* lebih besar daripada 0,60 dan sebaliknya item dikatakan tidak reliabel jika nilai *cronbach's alpha* lebih kecil daripada 0,60.

#### 3.7.4 Analisis regresi linier sederhana

Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini digunakan untuk mengukur kekuatan satu variabel dan juga menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Adapun rumus dari regresi linier sederhana secara umum adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX + e \quad (\text{Sugiyono, 2016})$$

Keterangan :

- Y : Pertumbuhan ekonomi
- a : Konstanta
- b : Koefisien Regresi
- X : Ekonomi kreatif
- e : Error

#### 3.7.5 Uji signifikansi parameter individual (Uji t)

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelasan atau independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen dan digunakan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Cara melakukan uji t adalah secara langsung melihat jumlah derajat kebebasan (*degree of freedom*) (Ghozali, 2012).

### 3.7.6 Koefisien determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2012). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai ( $R^2$ ) yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bisa terdapat jumlah variabel independen yang masuk kedalam model.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Kecamatan masamba merupakan ibu kota kabupaten Luwu Utara dengan luas wilayah 1.068,85 Km<sup>2</sup>. Letaknya yang strategis membuat Kecamatan Masamba sangat ideal untuk dijadikan sebagai ibukota kabupaten luwu utara, Masamba terletak pada jalur Trans-Sulawesi yang menghubungkan Sulawesi Selatan dengan Sulawesi Tengah (poros Palopo - Poso) dan Sulawesi Tenggara (poros Palopo - Kolaka). Masamba memiliki sebuah bandar udara yang berada di pusat kota, yaitu Bandar Udara Andi Djemma. Kecamatan Masamba berbatasan langsung dengan Kecamatan Rampi di sebelah utara, Kecamatan Mappedeceng disebelah timur, Kecamatan Malangke di sebelah selatan, dan Kecamatan Baebunta di sebelah barat. Pemerintah kecamatan Masamba membawahi 4 kelurahan, 15 desa dan 2 Unit Pemukiman Transmigrasi. Kecamatan ini berada pada wilayah dengan topografi yang beragam. Sebagian desa berada pada wilayah dengan topografi yang datar dan sebagian lainnya berada pada wilayah dengan topografi berbukit-bukit. Keseluruhan wilayah Kecamatan Masamba berada pada ketinggian antara 50 sampai 300 meter di atas permukaan laut.

#### **4.2 Hasil Analisis Data**

##### **4.2.1 Karakteristik Responden**

Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 37 orang yang mana para responden yang dipilih bertindak selaku pemilik usaha ekonomi kreatif. Adapun karakteristik responden adalah sebagai berikut;

#### 4.2.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

**Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki-Laki	29	78,4 %
2.	Perempuan	8	21,6 %
Total		37	100 %

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas terlihat bahwa dari total responden sebanyak 37 orang, sebagian besar responden dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki yaitu 29 orang dengan jumlah persentase sebesar 78,4 % sedangkan jumlah responden perempuan sebanyak 8 orang dengan jumlah persentase sebesar 21,6 %.

#### 4.2.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

**Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

No	Usia	Jumlah	Persentase
1.	20 – 30	19	51,3%
2.	31 – 40	14	37,83 %
3.	41 – 50	3	8,10 %
4.	>50	1	2,70 %
Total		37	100 %

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.2 diatas terlihat jumlah responden didominasi oleh responden berusia 20 – 30 tahun yaitu sebanyak 19 orang dengan persentase sebesar 51,3 %,

responden berusia 31 – 40 tahun sebanyak 14 orang dengan persentase sebesar 37,83 %, responden berusia 41 – 50 sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 8,10 %, sedangkan responden berusia diatas 50 tahun sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 2,70 %.

#### 4.2.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

**Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
1.	SD	3	8,10 %
2.	SMP	4	10,81 %
3.	SMA	24	64,86 %
4.	SARJANA	6	16,21 %
Total		37	100 %

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas terlihat jumlah responden didominasi oleh responden berpendidikan SMA yaitu sebanyak 24 orang dengan persentase sebesar 64,86 %, responden berpendidikan SD sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 8,10 %, responden berpendidikan SMP sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 10,81 %, sedangkan responden berusia berpendidikan Sarjana sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 16,21 %.

## 4.2.2 Analisis Statistik Deskriptif

### 4.2.2.1 Ekonomi Kreatif (X)

Dalam mengukur ekonomi kreatif, peneliti menggunakan 3 indikator, yaitu kesiapan SDM, tersedianya SDA, dan ketersediaan lembaga keuangan. Kemudian indikator-indikator tersebut dikembangkan menjadi 8 butir pernyataan. Dari hasil kuisioner dengan menggunakan 8 butir pernyataan tersebut, dapat diketahui jawaban responden terhadap pernyataan tersebut apakah sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), atau sangat tidak setuju (STS). pada tabel-tabel dibawah ini:

**Tabel 4.4 Analisis Statistik Deskriptif Ekonomi Kreatif**

No	Pernyataan	STS		TS		R		S		SS	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Saya memahami konsep ekonomi kreatif	0	0	0	0	0	0	6	16,2	31	83,8
2.	Usaha saya menyerap tenaga kerja dari sekitar tempat usaha	0	0	0	0	1	2,7	5	13,5	31	83,8
3.	Karyawan saya sangat terampil dalam bekerja	0	0	0	0	1	2,7	10	27	26	70,3
4.	Tersedia pelatihan bagi karyawan	0	0	0	0	1	2,7	6	16,2	30	81,1
5.	Bahan baku usaha saya dapatkan dari sekitar lokasi usaha	0	0	0	0	0	0	16	43,2	21	56,8
6.	Saya mendapatkan bantuan modal dari lembaga keuangan	1	2,7	0	0	0	0	11	29,7	25	67,6

7.	Produk yang dihasilkan dapat dijangkau oleh segala kalangan	1	2,7	0	0	0	0	9	24,3	27	73
8.	Pemerintah sangat mendukung perkembangan ekonomi kreatif	0	0	0	0	0	0	14	37,8	23	62,2

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.4 diatas responden yang paling dominan adalah responden yang menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 31 orang atau 83,8 %. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sangat paham tentang konsep ekonomi kreatif, dan usaha ekonomi kreatif mampu menyerap tenaga kerja lokal.

#### 4.2.2.2 Pertumbuhan Ekonomi (Y)

Dalam mengukur pertumbuhan ekonomi, peneliti menggunakan 3 indikator, yaitu PDB, pendapatan riil perkapita, dan kesejahteraan penduduk. Kemudian indikator-indikator tersebut dikembangkan menjadi 4 butir pernyataan. Dari hasil kuisioner dengan menggunakan 4 butir pernyataan tersebut, dapat diketahui jawaban responden terhadap pernyataan tersebut apakah sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), atau sangat tidak setuju (STS). pada tabel-tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5 Analisis Statistik Deskriptif Pertumbuhan Ekonomi**

No	Pernyataan	STS		TS		R		S		SS	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Nilai ekspor sektor ekonomi kreatif terus meningkat	0	0	0	0	1	2,7	12	32,4	24	64,9
2.	Terjadi penurunan angka pengangguran di tengah masyarakat	0	0	0	0	2	5,4	12	32,4	23	62,2
3.	Masyarakat sangat terbantu dengan adanya ekonomi keratif	0	0	1	2,7	8	21,6	14	37,8	14	37,8
4.	Pendapatan masyarakat meningkat dengan adanya ekonomi	0	0	0	0	0	0	15	40,5	22	59,5

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.5 diatas responden yang paling dominan adalah responden yang menyatakan sangat setuju yaitu sebanyak 32 orang atau 86,5%. Hal ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif memiliki peran penting dalam peningkatan pendapatan masyarakat.

#### 4.2.2.3 Uji Valisitas dan Reliabilitas

##### 4.2.2.3.1 Uji Validitas

Suatu kuisisioner dikatakan valid jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Dan suatu ketentuan lain menyatakan suatu kuisisioner vali jika nilai signifikan (Sig) lebih kecil daripada 0,05 ( $<$ 0,05).

**Tabel 4.6 Uji Validitas**

No	Variabel	Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	Ekonomi Kreatif	X1	0,701	0,274	Valid

	(X)	X2	0,536		Valid
		X3	0,698		Valid
		X4	0,785		Valid
		X5	0,561		Valid
		X6	0,598		Valid
		X7	0,722		Valid
		X8	0,694		Valid
		2	Pertumbuhan Ekonomi (Y)		Y1
Y2	0,683			Valid	
Y3	0,813			Valid	
Y4	0,755			Valid	

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Seperti yang terlihat pada tabel 4.6 seluruh butir pernyataan pada kuisioner dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung lebih besar dibandingkan  $r$  tabel, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

#### 4.2.2.3.2 Uji Reliabilitas

Tabel 4.7 Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbachs Alpha Based Standardized item</i>	Kriteria	Keterangan
1.	Ekonomi Kreatif	0,808	0,60	Reliabel
2.	Pertumbuhan Ekonomi	0,763	0,60	Reliabel

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan data yang terlihat pada tabel 4.7 diatas, terlihat bahwa nilai *cronbachs alpha based standardized item* variabel ekonomi kreatif sebesar 0,808 dan nilai *cronbachs alpha based standardized item* variabel pertumbuhan ekonomi sebesar 0,763, masing-masing nilai *cronbachs alpha based standardized*

responden berusia 31 – 40 tahun sebanyak 14 orang dengan persentase sebesar 37,83 %, responden berusia 41 – 50 sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 8,10 %, sedangkan responden berusia diatas 50 tahun sebanyak 1 orang dengan persentase sebesar 2,70 %.

#### 4.2.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan

**Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

No	Tingkat Pendidikan	Jumlah	Persentase
1.	SD	3	8,10 %
2.	SMP	4	10,81 %
3.	SMA	24	64,86 %
4.	SARJANA	6	16,21 %
Total		37	100 %

Sumber : Data Primer Diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas terlihat jumlah responden didominasi oleh responden berpendidikan SMA yaitu sebanyak 24 orang dengan persentase sebesar 64,86 %, responden berpendidikan SD sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 8,10 %, responden berpendidikan SMP sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 10,81 %, sedangkan responden berusia berpendidikan Sarjana sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 16,21 %.

#### 4.2.2 Analisis Statistik Deskriptif

##### 4.2.2.1 Ekonomi Kreatif (X)

item lebih besar daripada kriteria yang telah ditentukan (0,60). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh instrumen dalam penelitian ini reliabel.

#### 4.2.2.3 Analisis Regresi Sederhana

Untuk mengetahui apakah ekonomi kreatif (X) mempengaruhi pertumbuhan ekonomi (Y) di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, dalam hal ini metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Hasil analisis data tersebut adalah sebagai berikut;

**Tabel 4.8 Analisis Regresi Linier Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2,731	2,095		
	TOTAL_X	,565	,056	,864	
				-1,303	,201
				10,166	,000

Sumber : Data primer diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.8 diatas terlihat nilai konstanta regresi linier sederhana (a) sebesar -2,731 dengan nilai koefisien regresi ekonomi kreatif sebesar 0,565. Maka dengan mengacu pada rumus regresi linier sederhana yaitu  $Y = a + bX + e$  maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut;

1. Konstanta (a) sebesar 2,731 dengan nilai negatif menggambarkan bahwa jika variabel dependen (ekonomi kreatif) bernilai 0 maka pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara akan mengalami penurunan sebesar 2,731.
2. Nilai koefisien regresi ekonomi kreatif sebesar 0,565 menggambarkan bahwa variabel ekonomi kreatif berpengaruh secara positif terhadap pertumbuhan

ekonomi, atau dengan kata lain setiap adanya upaya penambahan sebesar satu satuan pada variabel ekonomi kreatif maka pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara Akan mengalami peningkatan sebesar 0,565 satuan.

#### 4.2.2.3.4 Uji signifikansi parameter individual (Uji t)

Uji t digunakan untuk menguji apakah variabel ekonomi kreatif (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi (Y) di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

Adapun ketentuan penilaian hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan t hitung dan t tabel

Ha: Jika nilai t hitung  $>$  t tabel maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat

Ho: jika nilai t hitung  $<$  t tabel maka variable bebas tidak berpengaruh terhadap variable

2. Berdasarkan nilai signifikansi

Ha: jika nilai sig.  $<$  0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikansi terhadap variabel terikat

Ho: jika nilai sig.  $>$  0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikansi terhadap variabel terikat.

Berikut merupakan hasil analisis signifikansi parameter individual (Uji t);

**Tabel 4.9 Analisis signifikansi parameter individual (Uji t)**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-2,731	2,095		-1,303	,201
TOTAL_X	,565	,056	,864	10,166	,000

Sumber : Data primer diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung  $>$  t tabel yaitu  $10,166 > 1,689$  dan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel ekonomi kreatif berpengaruh positif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

#### 4.2.2.3.5 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2012). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai ( $R^2$ ) yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Kelemahan mendasar penggunaan koefisien determinasi adalah bisa terdapat jumlah variabel independen yang masuk kedalam model.

**Tabel 4.10 Analisis Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,864 <sup>a</sup>	,747	,740	,905

Sumber : Data primer diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa nilai R sebesar 0,864 menunjukkan hubungan antara variabel ekonomi kreatif (X) terhadap

pertumbuhan ekonomi (Y) sebesar 86,4% hal ini menunjukkan bahwa variabel independen dan variabel dependen memiliki hubungan yang kuat.

Nilai *R square* sebesar 0,747 menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen (ekonomi kreatif) dalam menjelaskan variabel dependen (pertumbuhan ekonomi) sebesar 74,7% sedangkan 23,3% dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian.

### 4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan hasil mengenai pengaruh ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi yaitu ekonomi kreatif memiliki tingkat signifikan sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikan yang telah ditetapkan sebagai dasar pengambilan keputusan yaitu 0,05 dengan nilai *t* hitung lebih besar dibandingkan nilai *t* tabel yaitu  $10,166 > 1,689$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

Hal ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif yakni dengan ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM) didukung dengan berbagai macam pelatihan bagi para pelaku usaha ekonomi kreatif sebagai upaya meningkatkan kreativitas, ide, inovasi dan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam mengelola Sumber Daya Alam (SDA) yang ada, serta tersedianya lembaga keuangan yang didukung penuh oleh pemerintah, tentunya memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang berjalannya program ekonomi kreatif untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi khususnya di daerah-daerah berkembang yang tidak memiliki banyak perusahaan besar, sektor ekonomi kreatif dapat meningkatkan lapangan pekerjaan serta menambah pendapatan daerah melalui pendapatan

berupa pajak. Selain itu ekonomi kreatif cenderung membutuhkan bahan baku dari masyarakat sehingga terjadi simbiosis mutualisme atau hubungan yang saling menguntungkan antara masyarakat dan pelaku usaha ekonomi kreatif, hal ini dapat merangsang pertumbuhan pendapatan perkapita masyarakat. Dengan kesimpulan bahwa program ekonomi kreatif sangat potensial demi meningkatkan pertumbuhan ekonomi di kecamatan masamba yang semakin membaik dan menunjukkan kualitasnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Halim (2020) yang menyatakan bahwa ekonomi kreatif dalam hal ini UMKM memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap pertumbuhan ekonomi.

**BAB V**  
**PENUTUP**

**5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian dengan judul pengaruh ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara menyatakan bahwa ekonomi kreatif memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi di Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

**5.2 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan populasi yang lebih sempit yang mana hanya mencakup satu kecamatan yang terletak didaerah berkembang saja sehingga hasil penelitian ini tidak dapat dijadikan patokan mutlak untuk seluruh pelaku usaha ekonomi kreatif di daerah lain.

**5.3 Saran**

**1. Bagi Pemerintah**

Pemerintah diharapkan dapat lebih tanggap dalam menanggapi kebutuhan pelaku ekonomi kreatif khususnya dibidang perizinan, saat ini pelaku usaha ekonomi kreatif masih mengeluhkan proses pengurusan perizinan yang dinilai terlalu lama dalam proses persetujuan. selain itu, pemerintah hendaknya lebih memaksimalkan lagi pemberian bantuan modal usaha bagi pelaku usaha ekonomi kreatif.

**2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti lain yang ingin menggunakan ekonomi kreatif dan pertumbuhan ekonomi sebagai topik penelitian, diharapkan untuk menambahkan variabel lain

sehingga penelitian yang dilakukan dapat berkembang dan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi lembaga pemerintahan serta swasta dalam memaksimalkan pertumbuhan ekonomi baik daerah maupun negara.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainal. 2015. Aplikasi Analisis Shift Share Pada Transformasi Sektor Pertanian dalam Perekonomian Wilayah di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Informatika Pertanian Balai Pengkaji Teknologi Vol. 24 No. 2.*
- Awalia, Nandha Rizki. 2015. *Analisis Pertumbuhan Teknologi, Produk Domestik Bruto dan Ekspor Sektor Industri Kreatif Indonesia.* Institut Pertanian Bogor: Bogor. *Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Pembangunan, hlm. 135-155*
- Badan Pusat Statistik. 2017. *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif Kerjasama Badan Ekonomi Kreatif dan Badan Pusat Statistik.* Bekraf Jakarta.
- Bekraf. 2018. *Apa Itu Ekonomi Kreatif.* (On-line) <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/programs/apa-itu-ekonomi-kreatif>, diakses pada tanggal 12 September 2020.
- Daulay, Zul Asfi Arroyhan. *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dengan Metode triple helix (Studi Pada UMKM Kreatif di Kota Medan).* Jurnal Tansiq, Vol. 1, No. 2.
- Dharma, Kusuma Kelana. 2011. *Metodologi Penelitian.* Trans Info Media. Jakarta.
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS.* Cetakan Keempat. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guciano, Adam Othasha. 2019. *Analisis Pengaruh Nilai Ekspor Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Ditinjau Dari Perspektif Ekonomi Islam.* Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Halim, Abdul. 2020. *Pengaruh Pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Mamuju.* Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan, Volume 1, No. 2.
- Hidayat, Alimul AA. 2013. *Metode Penelitian dan Teknik Analisis Data.* Jakarta: Salemba Medika.
- Ibrahim, Helda. Dkk. 2018. *Inovasi Pembelajaran Pengrajin Sutera Dalam Meningkatkan Program Ekonomi Kreatif di Kabupaten Wajo.* In: Seminar Nasional Fakultas Teknik UNM. Makassar.
- Mellita, Dina. 2014. *Pemetaan Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kawasan Urban Di Kota Palembang.* In: Seminar Nasional and CII for Paper Economic Globalization: Trend & Risk for Developing CDountry, 22 - 24 May 2014, Bandung.

- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015.
- Prok, Kristovel Prok. 2015. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi Sulawesi Utara Selama Periode Otonomi Daerah. *Jurnal Berkala Ilmiah FEB Universitas Sam Ratulangi Manado Efisiensi*, Volume. 15 No. 03.
- Purba, Adearman. 2016. *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Simalungun*. Tesis. Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Rahayu, Sri Endang dan Bella Avista. 2018. *Analisis Pengaruh Ekonomi Kreatif Dalam Penyerapan Tenaga Kerja di Kota Medan*. In: Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan. Medan.
- Rahmi, Asri Noer. 2018. *Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Di Indonesia*. In: Seminar Nasional Sistem Informasi. Malang.
- Rusydi, Noviana. 2016. *Pengaruh Penerapan Ekonomi Kreatif Terhadap Kreativitas Remaja Di Kota Lhokseumawe (Studi Kasus Pada Sanggar Tari Cut Meutia)*. *Jurnal Visioner dan Strategis*, Vol. 5, No. 1.
- Saryono. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Nuha Medika. Jakarta.
- Situmorang, Syafrizal H. dan Lufti, Muslich, 2014. *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis*, Edisi Ketiga, USU Press, Medan.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyaman, Dede Jajang. 2015. *Kewirausahaan dan Industri Kreatif*. Alfabeta. Bandung.
- Tarigan, Robinson. 2014. *Ekonomi Regional*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Widiyanto, Widodo. 2019. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia*. Skripsi. Universitas Brawijaya Malang. Malang.
- Zanzami. 2018. *Determinan Penerimaan Daerah dan Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Pengembangan Ekonomi Kreatif di Provinsi Jambi*. *Jurnal Paradigma* Ekonomika Vo.13.No.1.