

## Potensi Pengembangan Investasi Berbasis Ekonomi Kreatif Pada Era New Normal di Kota Surakarta

Destina Paningrum<sup>1</sup>

<sup>1</sup>destina.paningrum@gmail.com

<sup>1</sup>Universitas Sahid Surakarta, Indonesia

### Abstract

The creative economy is a concept that is always echoed by intensifying information and creativity that relies on ideas and knowledge from human resources as the main production factor. Creative Economy actors are divided according to sub-sectors, including: Architects, Interior Design, Visual Communication Design, Apps and Games, Product Design, Fashion, Video Film and Animation, Photography, Crafts, Culinary, Publishing, Fisheries, Performing Arts, Music, Arts From TV and Radio. The Covid-19 outbreak that has hit Indonesia since early March 2020 has had a significant impact on various sectors and one of these sectors is the economic sector, namely the creative industry. The government has begun to discuss a new normal (new normal) as an effort to restore the economy. The data analysis model used in this research is descriptive analysis with qualitative data.

The results of this study include: (1) Through performing arts, product design, fashion, and culinary, it is hoped that it will be able to increase creative industry players who have competitiveness at both regional and national levels, to international levels (2) Assistance from local governments such as MSME loan restructuring facilities, labor-intensive programs, as well as providing relief from regional levy taxes for MSMEs to guide the creative industry to be more advanced amidst the uncertainty of the national economy in the new normal era. (3) Productive areas, such as Jebres District, can be used as a model for creative industries for local people. other sub-districts in the city of Surakarta, even pilots in cities outside Surakarta..

**Keyword:** Covid-19, New Normal Era, Surakarta, Investment, Creative Economy

### ABSTRAK

Ekonomi kreatif merupakan konsep yang selalu digaungkan dengan mengintensifkan informasi dan kreativitas yang mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama. Para pelaku ekraf dibagi sesuai sub sektor, antara lain : Arsitek, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, App Dan Game, Desain Produk, Fashion, Video Film dan Animasi, Fotografi, Kriya, Kuliner, Penerbitan, Perikanan, Seni Pertunjukkan, Musik, Seni Rupa hingga TV Dan Radio. Wabah Covid-19 yang melanda Indonesia sejak awal Maret 2020 telah memberi dampak signifikan pada berbagai sektor dan salah satu sektor tersebut adalah sektor perekonomian yakni industri kreatif. Pemerintah mulai mewacanakan tatanan kenormalan baru (*new normal*) sebagai upaya untuk memulihkan kembali perekonomian. Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan data kualitatif.

Hasil Penelitian ini meliputi (1) Melalui seni pertunjukkan, desain produk, *fashion*, dan kuliner diharapkan mampu meningkatkan pelaku industri kreatif yang memiliki daya saing baik tingkat Regional maupun Nasional, hingga Internasional. (2) Bantuan dari Pemerintah Daerah seperti fasilitas restrukturisasi kredit UMKM, program padat karya, serta memberikan kelonggaran pajak retribusi daerah untuk UMKM untuk menuntun industri kreatif dapat lebih maju lagi ditengah ketidakpastian ekonomi nasional era new normal. (3) Daerah-daerah yang produktif, seperti Kecamatan Jebres, dapat dijadikan percontohan untuk tempat industri kreatif bagi kecamatan-kecamatan lainnya di kota Surakarta, bahkan percontohan di kota diluar Surakarta.

**Kata kunci:** Covid-19, Era New Normal, Surakarta, Investasi, Ekonomi Kreatif

#### Info Artikel

---

Sejarah Artikel:  
Diterima Agustus 2021  
Disetujui Agustus 2021  
Dipublikasikan 12 September 2021

---

## PENDAHULUAN

Wabah COVID-19 tidak dipungkiri telah mempengaruhi semua sektor ekonomi termasuk industri kreatif. Banyak pertunjukan atau konser musik yang dibatalkan karena harus menghindari kerumunan orang. Seniman dan budayawan kehilangan pekerjaan, termasuk penata acara (event organizer), dan rumah produksi yang mengelola atau memproduksi industri kreatif. Termasuk juga didalamnya industri kuliner, dimana banyak industri kreatif tidak mampu bertahan saat pandemi covid berlangsung dan memilih menutup tokonya.

Kontribusi industri kreatif terhadap Pendapatan Negara disebutkan ada tiga sektor industri kreatif dengan kontribusi terbesar terhadap PDB yaitu subsektor kuliner sebanyak 41,40 persen, fashion 18,01 persen, dan kriya atau craft berkontribusi 15,40 persen. Dan bila dipelajari lebih detail lagi, pada industri kreatif Sektor ini sendiri menjanjikan nilai ekspor sebesar 19,9 miliar dolar AS atau 13,7 persen dari total ekspor nasional. ([www.kememparekraf.go.id](http://www.kememparekraf.go.id)) Tiga negara tujuan ekspor tersebut yaitu Amerika Serikat sebesar 30 persen, Swiss 11 persen, dan Jepang 7 persen. Ini membuktikan sebenarnya pencaanangan dan tentunya dukungan dari Pemerintah terhadap industri kreatif sendiri membawa dampak yang sangat significant terhadap Ekonomi Indonesia secara luas.

Geliat ekonomi kreatif di Kota Solo mulai tampak sejak Dinas Pariwisata Kota Solo membentuk Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif pada 2017. Dan ditahun 2018, secara bergantian 16 sub sektor sekaligus memanfaatkan Ruang-Ruang Kreatif yang sebelumnya belum pernah di kunjungi oleh masyarakat awam. Pelaku ekraf sendiri biasanya para pengusaha rintisan atau startup yang membutuhkan pendampingan untuk mengembangkan kreativitasnya. ([www.investasi.surakarta.go.id](http://www.investasi.surakarta.go.id))

Kota Surakarta, juga disebut Solo adalah wilayah otonom dengan status Kota di bawah Provinsi Jawa Tengah, Indonesia, dengan penduduk 519.587 jiwa (2019) dan kepadatan 11.798,06/km<sup>2</sup>. Kota dengan luas 44,04 km<sup>2</sup>, ini berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali di sebelah Utara, Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah Timur dan barat, dan Kabupaten Sukoharjo di sebelah Selatan. Kota ini juga merupakan kota terbesar ketiga di pulau Jawa bagian Selatan setelah Bandung dan Malang menurut jumlah penduduk. Sebagai sebuah daerah, Kota Solo memang tidak memiliki lahan pertanian dan sejak dulu mengandalkan sektor jasa dan perdagangan. ([www.surakarta.go.id](http://www.surakarta.go.id)) Solo dinilai memiliki potensi yang besar untuk pengembangan industri kreatif. Walaupun hanya sebuah kota yang selevel kabupaten, Solo masuk dalam peta pusat industri kreatif di Pulau Jawa meski tidak berada di level pertama seperti halnya Bandung dan Yogyakarta. Hasil penelitian Kantor Bank Indonesia (KBI) Solo bersama Pusat Studi Penelitian dan Pengembangan Manajemen dan Bisnis (PPMB) Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) tahun 2010 mengungkapkan, Solo berpotensi di tiga subsektor industri kreatif, yakni kerajinan, fesyen, dan seni pertunjukan, dimana tiga subsektor industri kreatif ini sangat dipengaruhi oleh adat kebudayaan yang ada di Kota Surakarta / Solo. Namun yang perlu diperhatikan dan juga dalam hal ini patut menjadi perhatian Pemerintah daerah adalah masalah masyarakat UMKM di Kota Surakarta belum siap menghadapi era ekonomi digital, walaupun masyarakat ekonomi digital menjadi sebuah sistem atau semacam bentuk organisasi ekonomi yang berperan dalam kegiatan ekonomi (Santoso, 2017).

Namun, kita tidak bisa berpangku tangan dalam hal ini. Covid – 19 akan terus bersama beriringan dengan peradaban sampai akhirnya ditemukan vaksin seperti vaksin flu pada jaman dahulu, hingga suatu hari kita tidak lagi diam diri hanya karena Covid-19.

Sekarang waktunya bagi pelaku industri kreatif mengambil peluang baru, khususnya memproduksi barang yang relevan dengan kondisi saat ini.

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana potensi pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif di Era New Normal Di Kota Surakarta?
- 2) Apa saja potensi pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif di Era New

Normal Di Kota Surakarta?

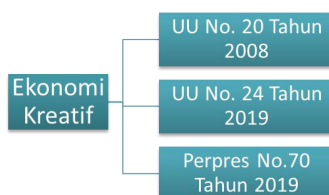
- 3) Sedangkan tujuan penelitian ini adalah :
- 4) Untuk dapat membantu menganalisis potensi pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif di Era New Normal Di Kota Surakarta.
- 5) Memberikan perumusan saran pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif di Era New Normal Di Kota Surakarta.

## KAJIAN PUSTAKA

Menurut Howkins (2001) lahirnya gelombang ekonomi baru berbasis kreativitas telah terlihat sejak tahun 1997, dimana Amerika Serikat menghasilkan produk-produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) senilai 414 miliar dolar yang menjadikan HKI sebagai barang ekspor nomor satu di Amerika Serikat. John Howkins mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai *the creation of value as a result of idea*.

Dimulai pada tahun 2006 saat Presiden Susilo Bambang Yudhoyono menginstruksikan untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia. Proses pengembangan ini diwujudkan pertama kali dengan pembentukan Indonesian Design Power oleh Departemen Perdagangan untuk membantu pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Pada tahun 2007 dilakukan peluncuran Studi Pemetaan Kontribusi Industri Kreatif Indonesia 2007 pada Trade Expo Indonesia.

Pada tahun 2008, dilakukan peluncuran Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 dan Cetak Biru Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif Indonesia. Selain itu, dilakukan penancangan tahun Indonesia Kreatif 2009. Untuk mewujudkan Indonesia Kreatif, tahun 2009 diadakan Pekan Produk Kreatif dan Pameran Ekonomi Kreatif yang berlangsung setiap tahunnya. Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015, yakni ekonomi kreatif didefinisikan sebagai "Era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi, yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya."



Gambar 1. Undang-Undang Ekonomi Kreatif

Sumber : [www.peraturan.go.id](http://www.peraturan.go.id)

Dari Undang-Undang diatas, ada tujuh pokok yang menjadi fokus penjabarnya :

1. Undang-Undang ini mengatur soal ekonomi kreatif dari hulu sampai hilir. Dalam arti, mengatur segala hal yang berhubungan dengan aturan pengembangan riset, pengembangan pendidikan, fasilitasi pendanaan dan pembiayaan, penyediaan infrastruktur, pengembangan sistem pemasaran, pemberian insentif, fasilitasi kekayaan intelektual, dan perlindungan hasil kreativitas.
2. Adanya pemberian insentif kepada pelaku ekonomi. Dalam Undang-Undang ini diatur proses pemberian insentif baik berbentuk fiskal maupun nonfiskal. Dimana diharapkan dapat meringankan beban biaya yang ditanggung para pelaku usaha sehingga mendorong mereka menghasilkan karya atau produk yang lebih variatif.
3. Undang-Undang ini mendorong pengembangan kapasitas pelaku industri. Dalam arti

pemerintah baik di Pusat maupun daerah menjadi fasilitator pengembangan industri yang ikut berperan dalam melakukan pelatihan, pembimbingan teknis, pendampingan, dukungan fasilitasi menghadapi perkembangan teknologi dan dunia usaha, serta dilakukannya standarisasi usaha dan sertifikasi profesi.

4. Dibentuknya badan layanan umum untuk pelaku ekonomi kreatif yang berada di bawah naungan pemerintah maupun pemerintah daerah. Badan ini bisa memberikan bantuan dan dukungan maksimal untuk perkembangan industri, khususnya bagi pelaku di daerah. Tujuannya agar ekonomi kreatif tidak hanya tumbuh di kota-kota besar.
5. Undang-Undang ini melindungi kekayaan intelektual dalam arti hasil karya intelektual dan mengatur mengenai kekayaan intelektual sebagai jaminan atau kolateral. Hal ini membuat pelaku ekonomi kreatif dengan kekayaan intelektual yang dimilikinya mendapatkan akses pelayanan keuangan dan perbankan. Hak atas kekayaan intelektual secara legal dapat dijadikan jaminan utang bagi lembaga keuangan.
6. Undang-Undang ini menyediakan infrastruktur bagi ekonomi kreatif, dan mengatur ketersediaan infrastruktur ekonomi kreatif oleh pemerintah dan pemerintah daerah dalam bentuk infrastruktur fisik dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
7. Undang-Undang ini membuat rencana induk ekonomi kreatif (Rindekraf) dimana mengatur Rindekraf untuk dimasukkan atau menjadi bagian integral dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional. Hal ini juga dapat dijadikan pedoman bagi pemerintah daerah serta diintegrasikan dalam dokumen perencanaan daerah.

Undang-undang Ekonomi Kreatif yang terdiri dari tujuh bab dan 34 pasal ini telah sah dan diharapkan dapat menunjang keberhasilan ekonomi kreatif sebagai tulang punggung perekonomian nasional. Dan diharapkan perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu tulang punggung pembangunan ekonomi nasional diharapkan akan makin terdorong lebih maksimal. Potensi-potensi dari daerah bisa dikembangkan dan dirorong untuk bergerak lebih maju. ([www.peraturan.go.id](http://www.peraturan.go.id))

### Penelitian yang Relevan

Beberapa Penelitian Sebelumnya Yang Membahas Mengenai Pengembangan Investasi Berbasis Ekonomi Kreatif, Terutama Saat Pandemic Covid-19 Dan Relevan Dengan Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut:

1. Penelitian Saputro (2013) “Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Sebagai Penggerak Industri Pariwisata” penelitian tersebut menjelaskan bahwa pengembangan sektor swasta, UMKM sangat diperlukan sinergi antara pemerintah, perguruan tinggi dan pelaku bisnis terutama pelaku UMKM.
2. Penelitian Moh. Indra Bangsawan (2016) yang berjudul “Pemberdayaan Ekonomi Kreatif di Kota Surakarta Melalui Instrumen Hukum Perijinan Industri Kreatif” bahwa Hasil penelitian ekonomi kreatif di Kota Surakarta dan ini tentunya harus memiliki payung hukum yang jelas yang nantinya dapat membantu industri kreatif berkembang lebih baik lagi dikemudian hari.
3. Menurut Santoso, dkk (2017) bahwa “Kesiapan UMKM Industri Kreatif Kota Surakarta Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Digital (*Digital Economy Ecosystem*)” berdasarkan penelitian tersebut bahwa sebagian besar UMKM responden di Kota Surakarta belum siap menghadapi era ekonomi digital, dimana masyarakat ekonomi digital menjadi sebuah sistem atau semacam bentuk organisasi ekonomi yang berperan dalam kegiatan ekonomi.

Kota Solo masuk dalam peta pusat industri kreatif di Pulau Jawa meski tidak berada di level pertama seperti halnya Bandung dan Yogyakarta. Namun kota Solo berpotensi di tiga subsektor industri kreatif, yakni kerajinan, fesyen, dan seni pertunjukan, dimana tiga subsektor industri kreatif ini sangat dipengaruhi oleh adat kebudayaan yang ada di Kota Surakarta / Solo. Untuk penjabaran secara internalnya, dalam peningkatan daya saing dan sektor-sektor unggulan Kota Solo dapat terlihat melalui pengukuran indeks daya saing

daerah (IDSD) yang telah ditetapkan oleh Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional Republik Indonesia, dimana ada empat aspek penilaian yaitu Aspek penguat/Enabling Environment, Aspek Sumber Daya Manusia, Aspek Pasar, dan Aspek Ekosistem Inovasi yang wajib dipenuhi oleh Kabupaten/Kota sesuai dengan kewenangannya masing-masing, untuk dipergunakan sebagai bahan pengukuran indeks daya saing daerah Pemerintah Kabupaten/Kota dan sebagai bahan monitoring dan evaluasi untuk meningkatkan daya saing daerah masing-masing. Penyebaran daerah di kota Surakarta sendiri bila dilihat dari Kawasan peruntukan industri kreatif ini meliputi:

- a. Industri rumah tangga mebel di Jalan Jend. Ahmad Yani, Kecamatan Jebres;
- b. Industri rumah tangga pembuatan shuttle cock dan gitar di Kecamatan Pasarkliwon;
- c. Industri pengolahan tahu dan tempe di Kelurahan Mojosongo Kecamatan Jebres; dan
- d. Industri pembuatan sangkar burung di Kelurahan Mojosongo Kecamatan Jebres.
- e. Kawasan Industri Kreatif Batik Kawasan ini dengan potensi industri batik di Kecamatan Laweyan dan Kecamatan Pasar Kliwon. Kawasan industri ini harus dilengkapi dengan pengolahan limbah supaya tidak mengganggu lingkungan.
- f. Kawasan Budaya Ekologi dengan potensi fungsi pelayanan budaya dan kawasan lindung di Balekambang, Tirtonadi, dan Taman Satwa Taru Jurug. Kebijakan pengembangan kawasan lindung melalui kelestarian fungsi lingkungan hidup, pengendalian pencemaran, dan lingkungan hidup untuk mendukung pembangunan kota yang berkelanjutan.

Tabel.1 Pembagian Wilayah Kota Surakarta

KECAMATAN	KELURAHAN	LUAS WILAYAH (KM2)	RT	RW
LAWEYAN	11	8,64	105	457
SERENGAN	7	3,19	72	282
PASAR KLIWON	10	4,82	100	423
JEBRES	11	12,58	153	649
BANJARSARI	15	14,81	176	85
KOTA SURAKARTA	54	44,04	606	2.696

Sumber : Buku Kota Surakarta Dalam Angka 2018

Oleh sebab itu, semua perlu diukur dan dinilai, lalu ditingkatkan agar Kota Solo dapat meningkatkan mutunya hingga investasi dapat masuk dan berkembang. Dan yang tidak kalah pentingnya, ekonomi kreatif di Kota Surakarta juga harus memiliki payung hukum yang jelas yang nantinya dapat membantu industri kreatif berkembang lebih baik lagi dikemudian hari (Moh. Indra Bangsawan, 2016).

## METODOLOGI PENELITIAN

### Rancangan atau Desain Penelitian

Desain penelitian adalah pedoman atau prosedur serta teknik dalam perencanaan penelitian yang berguna sebagai panduan untuk membangun strategi yang menghasilkan model atau blue print penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Study cross sectional* dimana suatu penelitian mempelajari dinamika korelasi antara faktor-faktor resiko dengan efek, dengan cara pendekatan observasi atau pengumpulan data sekaligus pada suatu saat (*point time approach*).

## Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data Kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif lebih berfokus pada sesuatu yang tidak bisa diukur, sehingga pada penelitian kualitatif dilakukan dengan cara interview (data primer), dengan menggali informasi spesifik dari narasumber yang dipilih, dan untuk pendukung dibutuhkan data kebijakan, data unit usaha di wilayah Surakarta, dan yang lainnya (data sekunder).

Sumber data penelitian merupakan faktor penting dalam penentuan metode pengumpulan data.

### Sumbernya terdiri atas:

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data empirik yang diperoleh secara langsung dari informan kunci dengan menggunakan daftar pertanyaan dan wawancara secara langsung, tentang pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif di Era New Normal Di Kota Surakarta. Namun dikarenakan kondisi Pandemi Covid masih berjalan, dan banyak pihak yang tidak dapat memenuhi wawancara maka peneliti lebih banyak menggunakan data dari pengamatan / observasi dan survei mengenai ekonomi kreatif di Kota Surakarta.

#### 2. Data Sekunder

Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber online, seperti jurnal, dokumen dan literatur lainnya yang erat hubungannya dengan permasalahan mengenai pandemi covid-19 dan ekonomi kreatif di Surakarta dengan range data 2019-2021.

## Metode Analisis Data

Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan data kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Moleong dalam Denzin, Lincold, 1987) Karakteristik dari penelitian kualitatif sendiri adalah latar ilmiah, manusia sebagai alat dalam hal ini intrumentnya, dan tentunya adalah metode berupa pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen. Disini, analisis data dilakukan secara induktif, karena proses induktif lebih cepat menemukan kenyataan-kenyataan jamak dalam data, dan analisisnya dapat menguraikan latar secara penuh, dimana data yang dikumpulkan berupa kata – kata, dan gambar yang dikumpulkan berasal dari data-data BPS Kota Surakarta, dan hasil observasi dari berbagai jurnal, dan data lainnya.

## Hasil dan Pembahasan

### Tata Letak Dan Kondisi Geografis

Secara astronomis Kota Surakarta terletak antara 110o 45' 15" dan 110o 45' 35" Bujur Timur dan antara 7o 36' dan 7o 56' Lintang Selatan. Kota surakarta yang juga sangat dikenal sebagai Kota Solo, merupakan sebuah dataran rendah yang terletak di cekungan lereng pegunungan Lawu dan pegunungan Merapi dengan ketinggian sekitar 92m diatas permukaan air laut. sedangkan kemiringan lahan di Kota Surakarta berkisar antara 0-15%. Kota Surakarta dibelah dan dialiri oleh 3 (tiga) buah Sungai besar yaitu sungai Bengawan Solo, Kali Jenes dan Kali Pepe. Sungai Bengawan Solo pada jaman dahulu sangat terkenal dengan keelokan panorama serta lalu lintas perdagangannya.

### Potensi Wilayah

1. Kawasan strategis dari sudut kepentingan aspek ekonomi, merupakan kawasan terpadu yang meliputi:

- a. koridor Jalan Jend. Gatot Subroto dan sebagian ruas Jalan Dr. Rajiman (Coyudan) Kelurahan Kemlayan-Kecamatan Serengan;
- b. Koridor rencana jalan lingkaran Utara yang melewati Kelurahan Mojosongo Kecamatan

Jebres, Kelurahan Nusukan, Kelurahan Kadapiro dan Kelurahan Banyuanyar-  
Kecamatan Banjarsari.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kawasan strategis tersebut diatas, adalah:

- 1) Pengembangan prasarana dan sarana perdagangan, industri, dan jasa
- 2) Pembangunan outlet pemasaran komoditas Daerah
- 3) Pengembangan sektor ekonomi perkotaan formal dan informal dalam satu kesatuan pengembangan
- 4) Pengembangan kawasan peruntukan industri

2. Kawasan strategis dari sudut kepentingan aspek sosial budaya diarahkan di kawasan Keraton Kasunanan, Keraton Mangkunegaran, dan Taman Sriwedari.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kawasan strategis tersebut diatas, adalah:

- 1) peningkatan koordinasi dengan Pemerintah Daerah Lain dalam peningkatan prasarana jalan, jembatan dan angkutan umum
- 2) Pemberdayaan ekonomi dan sosial kemasyarakatan

3. Kawasan strategis kota dari sudut kepentingan ilmu pengetahuan, di kawasan Solo Techno Park. Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kawasan strategis tersebut diatas, adalah:

- 1) Peningkatan koordinasi dengan pemerintah daerah lain dalam peningkatan sarana prasarana menuju kawasan strategis ilmu pengetahuan
- 2) Pemberdayaan ekonomi dan sosial kemasyarakatan sekitar kawasan produktif
- 3) Membatasi aktivitas yang ada pada kawasan tanpa mengganggu fungsi kawasan sebagai sarana ilmu pengetahuan

4. Kawasan strategis kota dari sudut kepentingan lingkungan, di Kawasan Satwa Taru Jurug.

Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kawasan strategis tersebut diatas, adalah:

- 1) Membatasi aktivitas atau kegiatan yang berlokasi di kawasan strategis fungsi dan daya dukung lingkungan hidup
- 2) Pengaturan secara ketat untuk kegiatan yang diperbolehkan berada di kawasan tertentu.

Tabel.2 Penyebaran Industri Kreatif Di Surakarta

NO	KLASIFIKASI	KECAMATAN				
		LAWEYAN	SERENGAN	JEBRES	BANJAR SARI	PASAR KLIWON
1	ARSITEK	-	1	-	-	-
2	DESAIN INTERIOR	-	-	1	-	1
3	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	1	-	3	1	-
4	DESAIN PRODUK	3	3	50	26	17
5	FILM, ANIMASI, VIDEO	-	-	-	1	-
6	FOTOGRAFI	-	3	7	5	7
7	KRIYA	17	12	6	19	2
8	KULINER	1	5	1	7	-
9	MUSIC	-	6	3	-	4
10	FASHION	36	7	3	10	2
11	APLIKASI GAME	-	-	-	1	-
12	PENERBITAN	2	2	50	28	62
13	PERIKLANAN	1	50	9	1	9
14	TV, RADIO	-	-	3	1	-
15	SENI PERTUNJUKAN	15	3	12	15	8
16	SENI RUPA	3	3	-	2	1
TOTAL		78	95	148	117	57

Sumber : <https://publikasiilmiah.ums.ac.id>



Kalau dilihat dari gambar diatas, dapat disimpulkan bahwa kawasan daerah Kecamatan Jebres yang terdiri dari 11 Kelurahan, mampu memiliki Industri Kreatif terbanyak.

Di lihat dari jenis klasifikasinya, dapat disimpulkan Penerbitan memegang peranan besar dalam industri kreatif, disusul dengan desain produk, periklanan dan fashion. Kota Surakarta yang terkenal akan batiknya harusnya mampu memegang peranan kunci dari sebuah industri kreatif di Kota Surakarta, karena budaya Jawa yang kental akan adat budaya harusnya mampu mendonkrak industri kreatif di Kota Surakarta.

Pertumbuhan industri kreatif harusnya dapat bertumbuh dengan pesat di Kota Surakarta yang mana menjadi agenda pemerintah dalam pengembangan ekonomi nasional. Pelaku UMKM atau pelaku industri kreatif harus memiliki daya saing baik tingkat Regional maupun Nasional, hingga Internasional. Percepatan pembangunan ekonomi, persiapan fasilitas restrukturisasi kredit UMKM, program padat karya, serta memberikan kelonggaran pajak retribusi daerah untuk UMKM adalah solusi yang tepat di saat kondisi belum menentu seperti ini, terutama untuk menuntun industri kreatif dapat lebih maju lagi ditengah ketidakpastian Ekonomi Nasional Era New Normal.

## Pembahasan

### Daya Tarik Kota Surakarta

Tabel 3. Daya Tarik

JENIS INDUSTRI KREATIF	PRODUKNYA
SENI PERTUNJUKAN	SIPA, IBMF, SOLO MENARI, BATIK SOLO, MICE, dll
DESAIN PRODUK	MEBEL, KERIS, SOUVENIR
FASHION	BATIK DI PGS, KLEWER, LAWEYAN, KAUMAN
KULINER	TENKLENG, TIMLO, NASI LIWET, SERABI NOTOSUMAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa potensi pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif di kota Surakarta, terutama saat era new normal dimana tentunya investasi berbasis ekonomi kreatif ini, yang terdiri dari berbagai UMKM di dalamnya, diharapkan dapat tumbuh dengan baik dan stabil walau saat pandemi masih menyelimuti dunia, dan industri kreatif khususnya.

Dapat disimpulkan bahwa, disaat pandemi belum terjadi yaitu di tahun 2019, industri kreatif di dominasi oleh UMKM yang bergerak di bidang penerbitan, iklan, dan produk desain.

Saat kondisi pandemi tentunya semua aspek menjadi terhenti, hingga beberapa UMKMpun gulung tikar atau bankrut. Namun, kondisi pandemi yang masih berjalan sudah 2 tahun ini, mau tidak mau memaksa semua UKMK ekonomi kreatif bergerak maju dengan segala yang dimiliki. Tentunya dengan bantuan dari Pemerintah Pusat dan Daerah, industri kreatif dapat berkembang pelan namun pasti.

### Simpulan dan Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah peneliti jelaskan maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan penelitian selanjutnya dapat diperdalam lagi dengan penelitian kuantitatif dengan melakukan survei terhadap publik mengenai suatu kasus tertentu. Hal ini berkaitan juga dengan konsep para pelaku UMKM dalam menjalankan bisnisnya era new normal. Dari hasil penelitian mengenai Potensi Pengembangan Investasi Berbasis Ekonomi Kreatif Era New Normal Di Kota Surakarta, selama bulan Agustus tahun 2020 hingga Agustus 2021 dapat disimpulkan :



1. Potensi pengembangan investasi berbasis ekonomi kreatif saat era new normal atau dapat dikatakan saat ini adalah era beradaptasi saat kondisi pandemi belum menunjukkan titik terang perubahannya, maka pengembangan investasi diarahkan pada beberapa faktor, seperti memperkuat industri kreatif yang telah berjalan di kota Surakarta, seperti :
  - a. Seni Pertunjukkan  
Melalui seni pertunjukkan seperti pada International Mask Festival (IMF) 2021 yang merupakan festival topeng tahunan bertaraf internasional diselenggarakan baru- baru saja pada 11-12 Juni 2021 dengan mengusung tema kekuatan kebersamaan dalam kebhinekaan, diharapkan kegiatan ini mampu menggali kekayaan kesenian topeng di Indonesia, dan menaikkan potensi yang ada di kota Surakarta.
  - b. Desain produk  
Melalui inovasi tanpa batas pada era new normal ini, desain produk pada batik, keris, dan produk UMKM lainnya, dapat memanfaatkan aplikasi, dimana peminat tidak hanya dibatasi pada tingkat Nasional, tetapi juga dunia Internasional.
  - c. Fashion  
Dunia fashion cukup berkembang seiring dengan perkembangan manusia itu sendiri, maka dunia fashio, terutama batik di kota Surakarta diharapkan mampu menaikkan level industri kreatif yang sedang bertahan pada kondisi era new normal ini.
  - d. Kuliner  
Makanan – makanan khas Surakarta, seperti nasi liwet, gudeg Solo, serabi, karak Bratan, dan lainnya yang dapat dikemas sedemikian rupa dengan cara di vacuum agar dapat dikirim dari sekitar Surakarta hingga keluar pulau Jawa.
  - e. Selain hal – hal diatas, industri percetakan scala kecil juga dapat dibantu untuk bersama dengan UMKM lainnya memajukan kota Surakarta.
2. Pertumbuhan industri kreatif di kota Surakarta harus mendapat perhatian yang besar dari pemerintahan Kota dan pemerintahan Pusat. Pelaku UMKM atau pelaku industri kreatif yang memiliki daya saing baik tingkat Regional maupun Nasional, hingga Internasional, harus dibantu dengan fasilitas restrukturisasi kredit UMKM, pelaksanaan program padat karya, serta memberikan kelonggaran pajak retribusi daerah untuk UMKM untuk menuntun industri kreatif dapat lebih maju lagi ditengah ketidakpastian ekonomi nasional era new normal.
3. Daerah-daerah yang produktif, seperti Kecamatan Jebres, dapat dijadikan percontohan untuk tempat industri kreatif bagi kecamatan–kecamatan lainnya di kota Surakarta, bahkan percontohan di kota diluar Surakarta.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penelitian Potensi Pengembangan Investasi Berbasis Ekonomi Kreatif Era New Normal Di Kota Surakarta ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika selama satu tahun ajaran, mulai bulan Agustus 2020 hingga Agustus 2021.

Kegiatan penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dari berbagai pihak, dan dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada Segenap Pimpinan Rektorat, Kepala Lembaga Pengabdian pada Masyarakat, Dekan dan Kaprodi, dan berbagai pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bangsawan, 2017. Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Di Kota Surakarta Melalui Instrumen Hukum Perijinan Industri Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional "Perizinan sebagai Instrumen Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat di Era Industrialisasi (Citizen Friendly)"*

Howkins, John, 2001 *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London. Penguin Press

Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 tentang *Pengembangan Ekonomi Kreatif*

Santoso, Arief Iman; Ismail, Anungrah Irfan; Widiyanti, Emi. Kesiapan UMKM Industri Kreatif Kota Surakarta Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Digital (Digital Economy Ecosystem). *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, [S.L.], V. 2, P. 272-277, Nov. 2017.*

Sumarno D, 2013. Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Sebagai Penggerak Industri Pariwisata. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*

<https://www.republika.co.id> Diakses pada hari Kamis, 13 Agustus 2020

<https://news.detik.com> Diakses pada hari Kamis, 13 Agustus 2020

<https://pariwisatasolo.surakarta.go.id> Diakses pada hari Kamis, 13 Agustus 2020

<https://jabar.idntimes.com> Diakses pada hari Jumat, 17 Agustus 2020

<https://regional.kompas.com> Diakses pada hari Senin, 31 Agustus 2020

<https://www.liputan6.com> Diakses pada hari Rabu, 16 September 2020

<https://www.modalrakyat.id> Diakses pada hari Rabu, 23 September 2020

<https://www.poems.co.id> Diakses pada hari Rabu, 23 September 2020

<https://investasi.surakarta.go.id> Diakses pada hari Rabu, 23 September 2020

<https://peraturan.bpk.go.id> Diakses pada hari Senin, 14 Juni 2021

<https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/tujuh-poin-undang-undang-ekonomi-kreatif> Diakses pada hari Senin, 14 Juni 2021

<https://data.surakarta.go.id/dataset/a75552be-6569-47b4-af1e-13159a69d6a2/resource/ee0189a3-6fba-4278-a4f0-8b2f1076ba75/download/rkpd-kota-surakarta-tahun-2020.pdf>

[13159a69d6a2/resource/ee0189a3-6fba-4278-a4f0-8b2f1076ba75/download/rkpd-kota-surakarta-tahun-2020.pdf](https://data.surakarta.go.id/dataset/a75552be-6569-47b4-af1e-13159a69d6a2/resource/ee0189a3-6fba-4278-a4f0-8b2f1076ba75/download/rkpd-kota-surakarta-tahun-2020.pdf)