



LAPORAN

POTENSI EKONOMI KREATIF DALAM PENGURANGAN TINGKAT PENGANGGURAN DI KOTA BANDA ACEH

KERJASAMA
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
DENGAN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
TAHUN 2018

POTENSI EKONOMI KREATIF DALAM MENGURANGI TINGKAT PENGANGGURAN DI KOTA BANDA ACEH

OLEH: RIZKA MASTURAH (150604093)



KERJASAMA BAPPEDA KOTA BANDA ACEH DENGAN PROGRAM STUDI ILMU EKONOMI FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH 2018

TIM PENYUSUN

POTENSI EKONOMI KREATIF DALAM PENGURANGAN TINGKAT PENGANGGURAN DI KOTA BANDA ACEH

- 1. Ir. Gusmeri, MT
- 2. Dr. Zaki Fuad M. Ag
- 3. Parmakope, SE., MM
- 4. Fahmi Yusuf, SE., M. Si
- 5. T. Muhammad Hairunis, SE., S.Pd., MPPM
- 6. Rizka Mastura
- 7. Armaya Rizki

Dilarang mengumumkan, mendistribusikan, mengomunikasikan, dan/atau mengandakan sebagian atau seluruh isi buku ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, dengan memanjatkan puja dan puji beserta syukur atas kehadirat-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun penelitian yang telah dilaksanakan mengenai "Potensi Ekonomi Kreatif dalam Mengurangi Tingkat Pegangguran di Kota Banda Aceh".

Terlepas dari semua ini, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, dengan tangan terbuka menerima segala saran dan kritik dari pembaca.

Akhir kata kami berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca.

Banda Aceh, 21 Desember 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAK	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Masalah	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengangguran	7
2.2 Ekonomi Kreatif	12
2.3 Indikator Keberlangsungan Ekonomi Kreatif	18
2.4 Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia	2
2.5 Kerangka Pemikiran	23
2.6 Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian.	25
3.2 Populasi dan Sampel	25
3.3 Sumber Data	26
3.4 Variabel Penelitian	26
3.5 Model Analisis	26
3.6 Teknik Analisis Data	27
3.7 Uji Asumsi Klasik	28
3.8 Pengujian Hipotesis	29
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
A 1 Gambaran Umum Hasil Penelitian	3

LAMPIRAN	
DAFTAR PUSTAKA	
5.2 Saran	42
5.1 Kesimpulan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
4.7 I CHIDaliasali	40
4.7 Pembahasan	40
4.6 Pengujian Hipotesis	39
4.5 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda	37
4.4 Uji Asumsi Klasik	35
4.3 Hasil Analisis Data	34
4.2 Demografi Responden	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan ekonomi sering dikaitkan dengan kemajuan atau pencapaian kesejahteraan masyarakat suatu negara pada periode tertentu. Menurut Adam Smith pemerintah memiliki tiga fungsi utama dalam mendukung perekonomian yaitu : (1) memelihara keamanan dalam negeri dan pertahanan; (2) menyelenggarakan peradilan dan (3) menyediakan barang – barang yang tidak disediakan oleh pihak swasta, seperti infrastruktur dan fasilitas umum.

Pembangunan sebuah negara dapat diukur dari beberapa indikator sebuah perekonomian, salah satunya merupakan tingkat pengangguran. Tingkat pengangguran mengukur kondisi suatu negara, apakah perekonomian negara tersebut berkembang atau lambat atau mengalami kemunduran. Pengangguran yang terjadi sebab akibat tingginya tingkat perubahan jumlah angkatan kerja yang tidak diimbangi dengan adanya lapangan pekerjaan yang luas serta penyerapan tenaga kerja yang sangat kecil persentasinya.

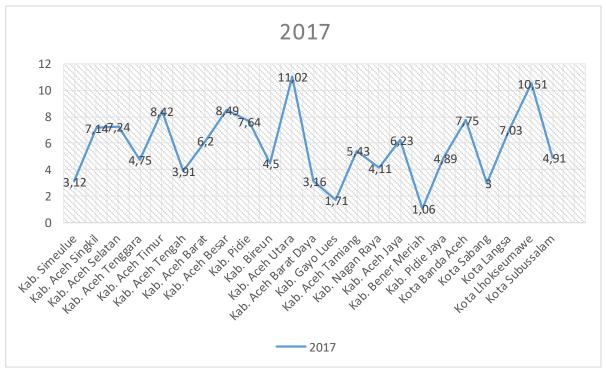
Pengangguran atau tuna karya merupakan istilah untuk orang yang tidak mempunyai pekerjaan sama sekali, sedang mencari pekerjaan, bekerja kurang dari dua hari selama seminggu, atau seseorang yang sedang berusaha mendapatkan pekerjaan yang lebih baik. Pengangguran sering sekali menjadi masalah perekonomian karena dengan adanya pengangguran, produktivitas dan pendapatan masyarakat akan berkurang sehingga dapat menyebabkan timbulnya masalah kemiskinan dan masalah sosial lainnya (Silalahi, dkk, 2013).

Pengangguran dapat menimbulkan berbagai masalah sosial dan ekonomi, ketiadaan pendapatan menyebabkan para penganggur harus mengurangi pengeluaran konsumsinya. Pengangguran yang berkepanjangan menimbulkan efek psikologi yang buruk bagi diri penganggur dan keluarganya (Sukirno, 2013).

Setiap negara memiliki persentase tingkat pengangguran yang jumlah persentasenya tidak sama dengan negara lain, bahkan dalam satu negara pun yang terdiri dari beberapa wilayah memiliki persentase pengangguran yang berbeda pada

masing-masing wilayah di negara tersebut. Dapat dilihat persentase tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh pada kurva berikut :

Kurva 1.1 Tingkat Pengangguran Kabupaten/Kota di Provinsi Aceh Tahun 2017



Sumber: Badan Pusat Statistik, 2018

Berdasarkan kurva 1.1 menunjukkan bahwa tingkat pengangguran khususnya di Kota Banda Aceh tahun 2017 sebesar 7,75 persen. Kota Banda Aceh menduduki posisi tingkat pengangguran tertinggi kelima di Provinsi Aceh, hal ini sangat disayangkan mengingat Kota Banda Aceh merupakan ibukota Provinsi Aceh. Dari hasil kurva pengangguran di atas Kota Banda Aceh merupakan lokasi yang akan dijadikan ruang lingkup yang akan diteliti dalam penelitian ini.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan ekonomi turut mengalami kemajuan. Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan menggunakan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama.

John Howkins dalam bukunya The *Creative Economy: How People Make Money from Ideas* yang pertama sekali memperkenalkan istilah ekonomi kreatif, mendifinisikan ekonomi kreatif sebagai *the creation of values as result of idea*. Howkins menjelaskan ekonomi kreatif sebagai "kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan".

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia pertama sekali dikenalkan oleh mantan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2006. Proses pengembangan ini diwujudkan pertama sekali dengan pembentukan *Indonesia Design Power* oleh Dewan Perdagangan untuk membantu pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Ekonomi kreatif merupakan pemanfaatan cadangan sumber daya yang tanpa terbatas yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lag ditentukan oleh bahan baku atau produksi seperti pada era industru, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui sumber daya manusia dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.

Ekonomi kreatif memiliki 16 subsektor atau jenis dari ekonomi kreatif itu sendiri, dimana dalam penelitian ini hanya mengambil dua subsektor saja yaitu kuliner dan kerajinan. Mengingat bahwa di Kota Banda Aceh yang memiliki potensi sangat besar dari 16 subsektor ekonomi kreatif adalah kuliner dan kerajinan, selain itu yang perlu dipertimbangkan oleh peneliti adalah waktu yang terbatas dalam penelitian ini.

Ekonomi kreatif mampu menjadi solusi dalam mengurangi tingkat pengangguran dengan cara menyerap tenaga kerja untuk berkontribusi menjalankan sebuah usaha yang diciptakan. Mengingat kondisi ketenagakerjaan di Kota Banda Aceh sebagai berikut :

Tabel 1.1 Kondisi Ketenagakerjaan di Kota Banda Aceh Tahun 2017

Uraian	2017
1. Angkatan Kerja (Jiwa)	119.439
- Bekerja	110.184
- Pengangguran	9.255
2. Bukan Angkatan Kerja (Jiwa)	78.157
- Sekolah	31.031
 Mengurus Rumah Tangga 	41.096
- Lainnya	6.030
Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (%)	60.45
Tingkat Pengangguran Terbuka (%)	7.75

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2018

Berdasarkan tabel 1.1 jumlah angkatan kerja di Kota Banda Aceh tahun 2017 sebesar 119.439 jiwa, dan yang termasuk bukan angkatan kerja sebesar 78.157 jiwa. Tingkat partisipasi pengangguran terbuka sebesar 7,75 persen. Sementara jumlah pengangguran yaitu sebesar 9.255 jiwa, dimana jumlah pengangguran ini bisa dikatakan masih cukup tinggi yang terdapat di ibukota Provinsi Aceh.

Kota Banda Aceh merupakan kota yang masih memiliki tingkat pengangguran yang cukup tinggi untuk berada di ibukota Provinsi Aceh. Ekonomi kreatif merupakan suatu cara yang tepat untuk menanggulangi tingkat pengangguran di kota Banda Aceh dengan meningkatkan pembangunan subsektor ekonomi kreatif dan pemanfaatan teknologi untuk industri kreatif.

Penelitian Nasir, 2017, mengatakan bahwa pemetaan industri kreatif subsektor industri kerajinan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mengurangi pengangguran. Penelitian Saksono, 2012, mengatakan penetapan 14 (empat belas) subsektor industri kreatif belum diiringi upaya penyiapan yang sistematik, khususnya pada tataran regulasi, infrastruktur penunjang, dan basis data. Penelitian Arifin, 2011, mengatakan industri kreatif dapat menambah penghasilan

rumah tangga dan memberikan signifikan 10% dalam mengentaskan rumah tangga yang tidak layak menjadi layak.

Penelitian Imanda, 2015, mengatakan bahwa motivasi berwirausaha dalam industri kreatif sangat diperlukan untuk mengembangkan usaha tersebut. Penelitian Akhmad, 2015, mengatakan bahwa beberapa subsektor industri kreatif dapat dijadikan sebagai subsektor industri kreatif unggulan di suatu daerah. Penelitian Khairiyahtul, 2012, mengatakan bahwa subsektor dari ekonomi kreatif memiliki pengaruh positif terhadap keberhasilan yang dijadikan produk unggulan di suatu daerah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil penelitian mengenai "Potensi Ekonomi Kreatif dalam Mengurangi Tingkat Pengangguran di Kota Banda Aceh".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

- 1. Bagaimanakah potensi ekonomi kreatif subsektor kuliner mempengaruhi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh?
- 2. Bagaimanakah potensi ekonomi kreatif subsektor kerajinan mempengaruhi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, selanjutnya tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1. Untuk mengetahui bagaimanakah potensi ekonomi kreatif subsektor kuliner mempengaruhi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.
- 2. Untuk mengetahui bagaimanakah potensi ekonomi kreatif subsektor kerajinan mempengaruhi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pentingnya bagaimana potensi ekonomi kreatif dalam mengurangi tingkat pengangguran. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian pustaka bagi para peneliti selanjutnya dan menjadi acuan dalam penelitian-penelitian yang dilakukan selanjutnya oleh kalangan akedemisi lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menyelesaikan permasalahan pengangguran yang terjadi di kota-kota lainnya, terutama dengan cara menciptakan dan mengembangkan potensi ekonomi kreatif di kota-kota tersebut.

1.4.3 Manfaat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan bisa membantu pemerintah Kota Banda Aceh untuk memutuskan kebijakan yang dapat mengurangi tingkat pengangguran melalui pemanfaatan dan pengembangan potensi ekonomi kreatif di Kota Banda Aceh.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengangguran

2.1.1 Pengertian pengangguran

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dalam indikator ketenagakerjaan, pengangguran adalah penduduk yang tidak bekerja namun sedang mencari pekerjaan atau sedang mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja tetapi belum mulai bekerja.

Pengangguran adalah suatu keadaan dimana seseorang yang termasuk dalam angkatan kerja ingin memperoleh pekerjaan akan tetapi belum mendapatkannya. Seseorang yang tidak bekerja namun tidak secara aktif mencari pekerjaan tidak tergolong sebagai pengangguran. Fator utama yang menyebabkan terjadinya pengangguran adalah kurangnya pengeluaran agregat. Pengusaha memproduksi barang dan jasa dengan maksud memperoleh keuntungan, akan tetapi keuntungan tersebut akan diperoleh apabila pengusaha tersebut dapat menjual barang dan jasa yang mereka produksi. Semakin besar permintaan, semakin besar pula barang dan jasa yang mereka wujudkan. (Sukirno, 2013).

Pengangguran merupakan masalah makroekonomi yang mempengaruhi kelangsungan hidup manusia secara langsung. Bagi kebanyakan orang kehilangan suatu pekerjaan merupakan penurunan suatu standar kehidupan. Jadi tidak mengejutkan apabila pengangguran menjadi topik yang sering diperbincangkan dalam perdebatan poltik oleh para politisi yang seringkali mengkaji bahwa kebijakan yang mereka tawarkan akan membantu terciptanya lapangan pekerjaan (Mankiw,2003).

2.1.2 Teori-Teori Pengangguran

Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang teori-teori pengangguran di Indonesia, yaitu :

1. Teori Klasik

Teori Klasik menjelaskan pandangan bahwa pengangguran dapat dicegah melalui sisi penawaran dan mekanisme harga di pasar bebas supaya menjamin terciptanya permintaan yang akan menyerap semua penawaran. Menurut pandangan klasik, pengangguran terjadi karena mis-alokasi sumber daya yang bersifat sementara karena kemudian dapat diatasi dengan mekanisme harga (Gilarso. 2004).

Jadi dalam Teori Klasik jika terjadi kelebihan penawaran tenaga kerja maka upah akan turun dan hal tersebut mengakibatkan produksi perusahaan menjadi turun. Sehingga permintaan tenaga akan terus meningkat karena perusahaan mampu melakukan perluasan produksi akibat keuntungan yang diperoleh dari rendahnya biaya tadi. Peningkatan tenaga kerja selanjutnya mampu menyerap kelebihan tenaga kerja yang ada di pasar, apabila harga relatif stabil (Tohar, 2000).

2. Teori Keynes

Dalam menanggapi masalah pengangguran Teori Keynes mengatakan hal yang berlawanan dengan Teori Klasik, menurut Teori Keynes sesungguhnya masalah pengangguran terjadi akibat permintaan agregat yang rendah. Sehingga terhambatnya pertumbuhan ekonomi bukan disebabkan oleh rendahnya produksi akan tetapi rendahnya konsumsi. Menurut Keynes, hal ini tidak dapat dilimpahkan ke mekanisme pasar bebas. Ketika tenaga kerja meningkat, upah akan turun hal ini akan merugikan bukan menguntungkan, karena penurunan upah berarti menurunkan daya beli masyarakat terhadap barang-barang. Akhirnya produsen akan mengalami kerugian dan tidak dapat menyerap tenaga kerja.

Keynes menganjurkan adanya campur tangan pemerintah dalam mempertahankan tingkat permintaan agregat agar sektor pariwisata dapat menciptakan lapangan pekerjaan (Soesastro, dkk, 2005). Perlu dicermati bahwa pemerintah hanya bertugas untuk menjaga tingkat permintaan agregat, sementara penyedia lapangan kerja adalah sektor wisata. Hal ini memiliki tujuan mempertahankan pendapatan masyarakat agar daya beli masyarakat terjaga. Sehingga tidak memperparah resesi serta diharapkan mampu mengatasi pengangguran akibat resesi.

3. Teori Malthus

Teori Malthus menjelaskan bahwa pertumbuhan penduduk cenderung melampaui pertumbuhan persediaan makanan. Dalam dia punya esai yang orisinal, Malthus menyuguhkan idenya dalam bentuk yag cukup kaku. Dia mengatakan penduduk cenderung tumbuh secara "deret ukur", sedangkan persediaan makanan cenderung tumbuh secara "deret hitung".

Apabila ditelaah lebih dalam toeri Malthus ini yang menyatakan penduduk cederung bertumbuh secara tak terbatas hingga mencapai batas persediaan makanan, dalam hal ini menimbulkan manusia saling bersaing dalam menjamin kelangsungan hidupnya dengan cara mencari sumber makanan, dengan persaingan ini maka akan ada sebagian manusia yang tersisih serta tidak mampu lagi memperoleh bahan makanan. Pada masyarakat modern diartikan bahwa semakin pesatnya jumlah penduduk akan menghassilkan tenaga kerja yang semakin banyak pula, namun hal ini tidak diimbangi dengan kesempatan kerja yang ada. Karena jumlah kesempatan yang sedikit itulah maka manussia saling bersaing dalam memperoleh pekerjaan dan yang tersisih dalam persaingan tersebut menjadi golongan penganggur.

4. Teori Sosiologi Ekonomi

Dalam pengembangan analisis Marx yang dianut oleh para penganut Marxian yang baru ini konsep "kelas buruh " tidak mendeskripsikan sekelompok orang atau sekelompok pekerjaan tertentu, tetapi lebih merupakan pembelian dan penjualan tenaga kerja. Para tenaga kerja tidak mempunyai alat produksi sama sekali sehingga segolongan orang terpaksa menjual tenaga mereka kepada sebagian kecil orang yang mempunyai alat produksi.

Dari uraian tersebut maka dengan adanya pergantian antara sistem kapitalis kompetitif menjadi ke arah sistem kapitalis monopoli, maka akan terdapat sebagian perusahaan yang masih tidak mampu bersaing dan menjadi terpuruk. Apabila semua proses produksi dan pemasaran semua terpengaruh oleh sebuah perusahaan raksasa saja, maka akan mengakibatkan perusahaan kecil menjadi sangat sulit dan hal pamasaran, bisa saja perusahaan kecil tersebut mengalami kebangkrutan dan tidak lagi mampu menggaji pekerjanya. Setelah perusahaan tersebut tidak mampu baroperasi lagi, maka

para pekerja yang semula bekerja dalam perusahaan tersebut menjadi tidak mempunyai pekerjaan lagi. Kemudian akhirnya pekerja tersebut menjadi pengangguran.

2.1.3 Jenis-Jenis Pengangguran

Berdasarkan penyebabnya pengangguran dapat dibagi empat kelompok, yaitu (Sukirno, 2016):

1. Pengangguran Normal atau Friksional

Suatu ekonomi terdapat pengangguran sebanyak dua atau tiga persen dari jumlah tenaga kerja meka ekonomi itu sudah dinyatakan sebagai mencapai tenaga kerja penuh. Pengangguran sebanyak dua atau tiga persen tersebut dinamakan *pengangguran normal atau friksional*. Para pencari pekerjaan bukan karena tidak memperoleh kerja, tetapi karena sedang mencari pekerjaan yang lebih baik. Dalam peekonomian yang berkembang pesat, pengangguran adalah rendah dan pekerjaan mudah diperoleh. Sebaliknya pengusaha susah memperoleh pekerja. Pengusaha menawarkan gaji yang lebih tinggi. Ini akan mendorong para pekerja untuk meninggalkan pekerjaannya yang lama dan mencari pekerjaan baru yang lebih tinggi gajinya (Sukirno, 2016).

2. Pengangguran Siklikal

Kenaikan permintaan agregat akan mendorong pengusaha menaikkan produksinya. Lebih banyak pekerja baru maka pengangguran berkurang, akan tetapi pada masa lain permintaan agregat menurut yang disebabkan oleh kemerosotan hargaharga komoditas. Kemerosotan permintaan agregat berakibatkan perusahaan-perusahaan mengurangi pekerja, maka pengangguran akan bertambah. Pengangguran yang wujud tersebut dinamakan *pengangguran siklikal* (Sukirno, 2016).

3. Pengangguran Struktural

Pengangguran yang timbul akibat kemerosotan oleh beberapa faktor produksi, diantaranya yaitu: wujudnya barang baru yang lebih baik, kemajuan teknologi mengurangi permintaan ke atas barang tersebut, biaya pengeluaran yang sangat tinggi dan tidak mampu bersaing, dan ekspor produksi industri menurun karena persaingan dengan egara lain. Kemerosotan itu akan menyebabkan kegiatan produksi dalam

industri tersebut menurun, dan sebagian pekerja terpaksa diberhentikan dan menjasi pengangguran. Pengangguran yang wujud digolongkan sebagai *pengangguran struktural* (Sukirno, 2016).

4. Pengangguran Teknologi

Pengangguran yang ditimbulkan oleh adanya pergantian tenaga manusia oleh mesin-mesin dan bahan kimia. Pengangguran yang ditimbulkan oleh penggunaan mesin dan kemajuan teknologi dinamakan *pengangguran terknologi* (Sukirno, 2016).

Berdasarkan cirinya pengangguran dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) kelompok, yaitu :

1. Pengangguran Terbuka

Pengangguran ini tercipta sebagai akibat pertambahan lowongan pekerjaan yang lebih rendah dari pertambahan tenaga kerja. Pengangguran terbuka sebagai akibat dari kegiatan ekonomi yang menurun, dari teknologi yang mengurangi penggunaan tenaga kerja, atau sebagai akibat dari kemunduran perkembangan suatu industri (Sukirno, 2016).

2. Pengangguran Tersembunyi

Pengangguran ini terutama wujud di sektor pertanian dan jasa. Di banyak negara berkembang jumlah pekerja dalam suatu ekonomi lebih banyak dari yang sebenarnya diperlukan supaya ia dapat menjalankan kegiatannya dengan efisien. Kelebihan tenaga kerja yang digunakan oleh perusahaan digolongkan dalam pengangguran tersembunyi (Sukirno, 2016).

3. Pengangguran Bermusim

Pengangguran ini terutama terdapat di sektor pertanian dan perikanan. Pengangguran yang ditimbulkan akibat dari faktor alam (Sukirno, 2016).

4. Setengah Menganggur

Di negara berkembang migrasi dari desa ke kota adalah sangat pesat. Sebagai akibatnya tidak semua orang yang pindah ke kota dapat memperoleh pekerjaan dengan baik. Sebagian terpaksa menjadi penganggur sepenuh waktu. Di samping itu ada pula setengah menganggur, tetapi tidak pula bekerja sepenuh waktu, dan jam kerja mereka jauh lebih rendah dari yang normal. Pekerja di sini hanya bekerja satu hingga dua hari seminggu, pekerja-pekerja ini digolongkan sebagai setengah menganggur atau underemployment (Sukirno, 2016).

Dalam mengatasi pengangguran didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan ekonomi. Dalam hal ini ada tiga pertimbangan utama yaitu: (i) Menyediakan lowongan pekerjaan,(ii) meningkatkan taraf kemakmuran masyarakat, (iii) memperbaiki pemberian pendapatan pengangguran yang semakin tinggi (Sukirno, 2016).

2.2 Ekonomi Kreatif

2.2.1 Pengertian Ekonomi Kreatif

Istilah Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh tokoh bernama John Howkins, penulis buku "Creative Economy, How People Make Money from Ideas". Jhon Howkins adalah seorang yang multi profesi. Selain sebagai pembuat film dari Inggris ia juga aktif menyuarakan ekonomi kreatif kepada pemerintah Inggris sehingga dia banyak terlibat dalam diskusi-diskusi pembentukan kebijakan ekonomi kreatif dikalangan pemerintahan negara-negara Eropa. Menurut definisi Howkins, Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan. Benar juga, esensi dari kreatifitas adalah gagasan. Bayangkan hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak.

Menurut Pangestu, Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta berkat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. (Pangestu, 2005)

Simatupang juga menjelaskan bahwa industri kreatif adalah industri yang mengandalkan talenta, ketrampilan, dan kreativitas yang merupakan elemen dasar setiap individu. Ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis ide

yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia dari orang kreatif dan berbasis kepada pemanfaatan ilmu pengetahuan termasuk earisan budaya dan teknologi. (Simatupang, 2008)

Ekonomi kreatif erat kaitanya dengan industri kreatif, namun ekonomi kreatif memiliki cakupan yang lebih luas dari industri kreatif. Ekonomi kreatif merupakan ekosistem yang memiliki hubungan saling ketergantungan atntara rantai nilai kreatif (*Criative Value Chain*), lingkungan pengembangan (*Nuturance Environment*) pasar (*Market*) dan pengarsipan (*Aerchiving*). Ekonomi kreatif tidak hanya terkait dengan penciptaan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga penciptaan nilai tambah secara sosial budaya dan lingkungan. Oleh karena itu, ekonomi kreatif selain dapat meningkatkan daya saing juga dapat meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia. (Pangestu dan Nirwandar, 2014)

Kreativitas (*Creativity*) dapat dijabarkan sebagai kapasitas atau daya dan upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik dan dapat menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari perkembangan (*Thinking Outside The Box*) yang menggerakkan sektor lain (setelah ada inovasi) dan memperbaiki kualitas hidup. Kreativitas memiliki kaitan yeng erat dengan inovasi dan penemuan (*Invention*) yaitu kreativitas merupakan faktor yang menggerakkan lahirnya inovasi (*Innovation*) dalam penciptaan karya kreatif dengan memenfaatkan penemuan (*Invention*) yang sudah ada. (Pangestu dan Nirwandar, 2014)

2.2.2 Jenis-Jenis Ekonomi Kreatif

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia membagi industri ekonomi kreatif ini menjadi 16 (enam belas) subsektor industri kreatif, yaitu :

1. Aplikasi dan pengembangan permainan

Meningkatkan penetrasi pemanfaatan gawai oleh masyarakat tak lepas dari peran aplikasi yang tertanam didalamnya. Masyarakat sudah fasih menggunakan berbagai jenis aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media sosial, berita, bisnis, musik, penerjemah, permainan dan lain sebagainya. Berbagai aplikasi tersebut didesain supaya mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tidak heran jika potensi subsektor aplikasi dan pengembangan permainan sangat besar.

2. Arsitektur

Arsitektur sebagai salah satu subsektor ekonomi kreatif memiliki peranan yang penting dari sisi kebudayaan dan pembangunan. Dari sisi budaya, arsitektur mampu menunjukkan karakter budaya bangsa Indonesia yang beraneka ragam. Dari sisi pembangunan, jelas arsitektur berperan dalam perancangan pembangunan sebuah kota.

3. Desain produk

Hasil dari subsektor yang satu ini, sering kita jumpai sehari-hari. Ada tangantangan terampil dari desainer produk yang mengkreasikan sebuah produk dengan menggabungkan unsur fungsi dan estetika sehingga memiliki nilai tambah bagi masyarkat.

4. Fashion

Fashion merupakan subsektor industri kreatif yang berjalan sangat dinamis. Berbagai tren fashion bermunculan setiap tahunnya karena inovasi dan produktivitas desainer. Saat ini, fashion menunjukkan peningkatan daya saing yang cukup signifikan di tingkat global.

5. Desain interior

Menurut Bekraf, selama dua dekade terakhir ini, sektor desain interior menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Penggunaan jasa desainer untuk merancang interior hunian, hotel hingga perkantoran pun semakin meningkat. Apresiasi masyarakat terhadap bidang ini juga semakin baik.

6. Desain komunikasi visual

Desain komunikasi visual atau yang sering dikenal dengan sebutan DKV merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dengan memanfaatkan elemen visual sebagai cara untuk mencapai tujuan tertentu.

7. Seni pertunjukan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni pertunjukkan. Kesenian ini hadir sejak lama dalam bentuk wayang, teater, ludruk, tari dan masih banyak lagi. Kesenian tersebut menyebar ke seluruh Indonesia dengan ciri-ciri khasnya masingmasing.

8. Film, animasi dan video

Industri perfilman saat ini sedang mengalami perkembangan yang positif. Berbagai judul film silih berganti menghiasi layar bioskop Indonesia. Animasi juga menunjukkan perkembangan yang positif. Kita bisa melihat munculnya serial animasi di televisi nasional yang sebelumnya hanya diisi oleh animasi-animasi dari luar negeri.

9. Fotografi

Perkembangan industri fotografi didukung oleh minat anak muda sekarang yang semakin tinggi terhadap dunia fotografi. Tingginya minat tersebut disebabkan karena semakin berkembangnya sosial media dan harga kamera yang semakin terjangkau.

10. Kriya

Kriya merupakan segala kerajinan yang berbahan kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Indonesia sendiri merupakan negara yang kaya akan kerajinan seni kriya. Hasil kerajinan tersebut selain untuk pasar domestik, banyak juga yang ekspor ke luar negeri.

11. Kuliner

Kuliner memiliki potensi yang kuat untuk berkembang. Data dari Bekraf menyebutkan bahwa sektor ini menyumbang kontribusi sebanyak 30% dari total sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Beberapa hal masih menjadi perhatian pemerintah yaitu akses perijinan satu pintu, panduan bisnis dan perijinan, hingga pendamping hukum dalam proses pendirian usaha.

12. Musik

Musik merupakan industri yang sangat dinamis. Perkembangan terbaru saat ini di dunia musik adalah semakin banyaknya platform pembelian musik digital yang mudah dan murah sehingga mengurangi aksi pembajakan.

13. Penerbitan

Industri penerbitan berperan dalam membangun kekuatan intelektualitas bangsa. Meskipun pangsa pasar industri ini tidak sebesar sektor yang lain, namun industri ini mempunyai potensi yang tidak kalah kuat. Industri penerbitan ini dapat dikembangkan dengan hadirnya produk penerbitan seperti buku dan majalah dalam bentuk digital.

14. Periklanan

Periklanan merupakan suatu penyajian materi yang berisi pesan persuasif kepada masyarakat untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Konten-konten iklan biasanya dibuat khusus oleh sekelompok orang yang biasanya disebut sebagai agensi iklan.

15. Seni rupa

Di Indonesia seni rupa sudah berkembang dengan cukup baik. Tercatat ada beberapa acara pameran seni rupa rutin deselenggarakan seperti Jogja Biennale, Jakarta Biennale, Art Jog, dan OK Video Festival.

16. Televisi dan radio

Di tengah arus informasi digital yang kian canggih, televisi dan radio masih menunjukkan eksistensinya. Peranan kedua industri ini pun cukup besar dengan nilai mencapai 3,17% dari Produk Domestik Bruto (PDB).

Di masa kini, menjadi kreatif merupakan tuntutan bagi setiap individu supaya dapat bersaing dalam prekonomian yang semakin kompetitif dan terintegrasi. Pemikiran kreatif dan inovasi merupakan modal utama yang menentukan daya saing individu maupun

sebuah bangsa, kreatif mampu mengubah sesuatu yang hanya mengutamakan fungsi menjadi sebuah karya yang unik, penuh estetika dan meningkatkan kualitas hidup bagi konsumenya.

Terdapat beberapa faktor yang mendorong pentingnya pola fikir kreatif di masa mendatang, (Pangestu dan Nirwandar, 2014):

- 1. Abundance *Teknologi* yang semangkin maju dan globalisasi yang memudahkan masyarakat untuk berinterasi dimana telah memberikan masyarakat kemudahan untuk mendapatkan kebutuhanya. Masyarakat mengalami kecukupan sumberdaya pemuas kebutuhan yang dapat diproduksi oleh beberapa negara. Hal ini mengakibatkan setiap industri yang bergerak di produk yang sama harus berusaha untuk membuat sesuatu yang unik sehingga tidak mudah disubstitusi oleh produk lain.
- 2. Asia pertumbuhan penduduk yang semangkin pesat khususnya di Asia telah mengakibatkan biaya produksi lebih murah di Asia tenaga kerja yang berlimpah sehingga para pemilik modal banyak memindahkan usahanya ke Asia karena dengan kualitas yang sama dan upah tenaga kerja yang lebih murah di Asia.
- 3. Automation adalah tenaga kerja di setiap negara tidak hanya bersaing dengan tenaga kerja di negara lain, tetap juga bersaing dengan teknilogi. Revolusi industri merupakan salah satu contoh kasus yang menuntut individu harus rela kehilangan pekerjanya dan digantikan dengan mesin. Tantangan saat ini adalah apabila pekerjaan kita dapat digantikan oleh komputer, msin, robot atau teknologi lain maka kita tidak akan bisa berkompetisi di masa yang akan datang.

Ketiga hal tersebut menjadi tantangan sekaligus peluang bagi individu untuk mampu mengubah pola pikirnya agar dapat menciptakan inovasi yang dibutuhkan oleh pasar. Secara garis besar kemampuan yang dibutuhkan dalam era konseptual adalah :

1) *Hight concept*, yaitu kemampuan untuk menciptakan keindahan emosional dan artistik serta kemampuan mengenali pola-pola perubahan dan peluang-peluang dimana kemampuan menghasilkan produk yang mampu menceritakan

- segala sesuatu dan kemampuan untuk mengombinasi ide-ide menjadi penemuan-penemuan baru dan orisinil.
- 2) *High touch* yaitu kemampuan untuk berempati dan memahami cara berinteraksi dalam suatu komunitas serta mampu menemukan kabahagian dari diri sendiri dan menularkanya kepada orang lain dan kemampuan untuk terus berusaha dalam mengejar tujuan dan makna hidup.

2.3 Indikator Keberlangsungan Ekonomi Kreatif

Indikator keberlangsungan ekonomi kreatif pada industri kreatif menurut adalah sebagai berikut (Hartono, 2010) :

1. Produksi

Dalam teori konvensional, menurut Adiwarman disebutkan bahwa teori produksi ditujukan untuk memberikan pemahaman tentang perilaku perusahaan dalam membeli dan menggunakan masukan (input) untuk produksi dan menjual keluaran atau produk. Lebih lanjut ia menyebutkan teori produksi juga memberikan penjelasan tentang perilaku produsen dalam memaksimalkan keuntungannya maupun mengoptimalkan efesiensi produksinya.

Tri Pracoyo dan Antyo Pracoyo mendefinisikan bahwa produksi sebagai suatu proses mengubah kombinasi berbagai input menjadi output. Pengertian produksi tidak hanya terbatas sebagai proses pembuatan saja tetapi hingga pemasarannya.

2. Pasar dan Pemasaran

Pasar adalah tempat fisik dimana pembeli dan penjual berkumpul untuk membeli dan menjual barang. Para ekonom mendeskripsikan pasar sebagai sekumpulan pembeli dan penjual yang bertransaksi atas suatu produk atas kelas produk tertentu (Kotler, 2008). Menurut Djasalim S. bahwa pasar adalah pelanggan potensial dengan kebutuhan dan keinginan tertentu yang bersedia dan mampu mengambil bagian dalam jual beli untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan (Herdiana, 2015).

Selanjutnya dalam pengertian pemasaran Djasalim S. mengemukakan pemasaran adalah suatu sistem total dari kegiatan bisnis yang dirancang untuk merencanakan, menentukan harga, promosi, medistribusikan barang-barang yang dapat

memuaskan keinginan dan mencapai pasar sasaran serta tujuan perusahaan. Selain itu, menurut Kotler dan Armstrong memberikan definisi pemasaran sebagai suatu fungsi organisasi dan seperangkat proses yang menciptakan komunikasi penyampain pada pelanggan dan untuk mengelola kerelasian pelanggan untuk mencapai benefit bagi organisasi (*stakeholder*).

3. Manajemen dan Keuangan

Mary Parker Follet mendefinisikan dari manajemen adalah sebagai suatu seni dalam menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain. Stoner mengemukakan bahwa manajemen merupakan suatu definisi yang lebih kompleks dari suatu seni, bahwa manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan, usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan (Rokhayati, 2014).

Manajemen keuangan merupakan penggabungan dari ilmu dan seni yang membahas, mengkaji dan menganalisis tentang bagaimana seorang manajer keuangan dengan mempergunakan seluruh sumber daya perusahaan untuk mencari dana, mengelola dana, dan membagi dana dengan tujuan mampu memberikan profit atau kemakmuran bagi para pemegang saham dan *sustainability* (keberlanjutan) usaha bagi perusahaan (Fahmi, 2014).

4. Kebijakan Pemerintah

Pemerintah didefinisikan sebagai sebuah organisasi yang memiliki otoritas untuk mengelola suatu negara. Sebagai sebuah kesatuan politik, atau aparat / alat negara yang memiliki badan yang mampu memfungsikan dan menggunakan otoritas / kekuasaan. Dengan ini, pemerintah memiliki kekuasaan untuk membuat dan menerapkan hukum serta undang-undang di wilayah tertentu.

Pemerintah yang dimaksud adalah pemerintah pusat dan pemerintah daerah yang terkait dengan pengembangan ekonomi kreatif, baik keterkaitan dalam subtansi, maupun keterkaitan administrasi. Hal ini disebabkan karena pengembangan industri

kreatif bukan hanya pembangunan industri, tetapi juga meliputi pengembangan ideologi, politik, sosial dan budaya (Moelyono, 2010).

5. Kondisi Ekonomi

Pembangunan ekonomi daerah pada masa akan datang harus berbeda dari wujud perekonomian yang akan datang hendaknya dibangun lebih adil dan merata, mencerminkan peningkatan peran daerah dan pemberdayaan seluruh rakyat, berdaya saing dengan basis efesiensi, serta menjamin keberlanjutan pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan hidup. Jika demikian halnya menurut Syamsul Bahri, diperlukan beberapa ketentuan sebagai dasar berpijak dan landasan bagi kerangka pembangunan ekonomi daerah, yaitu:

- a. Dilaksanakan berdasarkan sistem ekonomi kerakyatan untuk mencapai kesejahteraan rakyat yang meningkat, merata dan berkeadilan.
- b. Berlandaskan pengembangan otonomi daerah dan peran serta aktif masyarakat secara nyata dan konsisten.
- c. Menerapkan prinsip efesiensi yang didukung oleh peningkatan kemampuan sumber daya manusia dan teknologi untuk memperkuat landasan pembangunan berkelanjutan dan meningkatkan daya saing.
- d. Berorientasi pada perkembangan globalisasi ekonomi internasional dengan tetap mengutamakan kepentingan ekonomi daerah.
- e. Dalam skala makro, perekonomian daerah dikelola secara hati-hati, disiplin, dan bertanggung jawab dalam rangka menghadapi ketidakpastian yang meningkat akibat proses globalisasi.
- f. Berlandaskan kebijkan yang disusun secara transparan dan bertanggung gugat baik dalam pengelolaan publik, pemerintahan maupun masyarakat. Dalam kaitan itu pemerintah daerah perlu bersikap tidak memihak serta menjaga jarak dengan perusahaan-perusahaan dan asosiasi-asosiasi (Sulistyo, 2010).

6. Lingkungan

Perusahaan bukan hanya sebagai organisasi bisnis, melainkan juga berfungsi sebagai organisasi sosial. Perusahaan yang hanya berorientasi bisnis (mencari labaprofit) akan menghadapi tantangan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Perusahaan didirikan dengan harapan untuk dapat bertumbuh secara berkelanjutan (*sustainable growth*). Agar terus bertumbuh, perusahaan harus memiliki kemampuan untuk hidup. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan sosial perusahaan, seperti kemampuan perusahaan untuk mengendalikan dampak lingkungan menggunakan tenaga kerja dan lingkungan di sekitar lokasi pabrik, aktif melakukan kegiatan sosial, memberikan perhatian pada peningkatan kepuasan konsumen, dan memberikan pertumbuhan laba yang layak bagi investor (Herdiana, 2015).

7. Kemitraan Usaha

Pengertian kemitraan menurut Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1995, dikatakan sebagai kerjasama usaha kecil dengan usaha menengah atau dengan usaha besar disertai pembinaan dan pengembangan oleh usaha menengah atau usaha besar dengan memperhatikan prinsip saling memerlukan, memperkuat dan menguntungkan, ini merupakan suatu landasan pengembangan usaha (Widjaja, 2000). Kemitraan juga bisa didefinisikan sebagai suatu strategi bisnis yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih keuntungan bersama dengan prinsip saling membutuhkan dan saling membesarkan.

2.4 Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia

Perkembangan ekonomi kreatif dapat menjadi salah satu jenis industri yang sangat kontekstual sesuai dengan asal usul lokasi dimana industri kreatif itu berkembang. Karenanya perekonomian kreatif dapat menjadi jenis perekonomian yang unik dan tahan banting alias kebal terhadap guncangan krisis moneter dan krisis sektor riil (Basri, 2012). Industri kreatif berperan penting dalam perekonomian nasional maupun global karena memberikan kontribusi terhadap aspek kehidupann baik secara ekonomi maupun non-ekonomi.

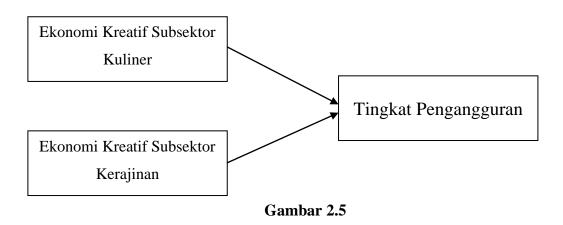
Industri kreatif merupakan industri yang menggunakan sumber daya terbaru, yang dapat memberikan kontribusi di beberapa aspek kehidupan, tidak hanya ditinjau dari sudut pandang ekonomi semata, tetapi ditinjau juga dari dampak positif yang ditimbulkn terutama bagi peningkatan citra dan identitas bangsa, menumbuhkan inovasi dan kreatifitas anak bangsa, serta dampak sosial lainnya. Hingga saat ini, beberapa inisiatif yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk menumbuhkan kembangkan industri kreatif ini antara lain (Pangestu, 2008):

- a. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1984 Tentang Perindustriaan, yaitu Bab VI Pasal 17 yang menyatakan bahwa desain produk industri mendapat perlindungan hukum.
- b. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri dalam Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual.
- c. Keputusan Menteri Perindustrian dan Perdagangan Nomor 20 / MPP / Kep / I / 2001 Tentang Pembentukan Dwan Desain Produk Nasional / Pusat Desain Nasional (PDN).
- d. Pusat Desain Nasional (PDN) sejak tahun 2001 s/d 2006, telah memilih 532 desain produk terbaik Indonesia.
- e. Tahun 2006, Departemen Perdagangan Republik Indonesia memprakarsai peluncuran program *Indonesia Design Power* yang beranggotakan Departemen Perdagangan RI, Departemen Perindustrian RI, Kementerian Koperasi dan UKM serta Kamar Dagang Indonesia (KADIN).
- f. Tahun 2007, diselenggarakan Pameran Pekan Budaya Indonesia, berdasarkan arahan presiden, dan diprakarsai oleh : Kantor Menteri Koordinator Kesejahteraan Masyarakat, serta melibatkan lintas departemen antara lain : Departemen Perindustrian, Perdagangan, Budaya dan Pariwisata, dan Kementerian Koperasi dan UKM.
- g. Tahun 2007, Departemen Perdagangan RI meluncurkan hasil studi pemetaan industri kreatif Indonesia dan menetapkan 14 subsektor Industri Indonesia (KBLI) yang diolah dari data Badan Pusat Statistik dan sumber lainnya (asosiasi, komunikasi kreatif, lembaga pendidikan, lembaga penelitian) yang rilis di media cetak, terkait dengan industri kreatif.

Sesungguhnya industri kreatif adalah industri yang mengandalkan unsur talenta, keterampilan, dan kreativitas. Ketiga unsur ini tersebut merupakan elemen dasar individu, sehingga semua orang memiliki modal dasar yang sama dan gratis. Dengan mengoptimalkan pemanfaatan potensi kreatif dari ketiga unsur tersebut, maka berarti kita turut serta dalam upaya meningkatkan kapasitas sumber daya insani Indonesia (Moelyono, 2010).

2.5 Kerangka Pemikiran

Uma Sekaran (1992) dalam Sugiono (2018) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2018).



2.6 Hipotesis

Hipotesis merupakanjawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2009). Hipotesis penelitian dapat juga diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji, meliputi :

1. Ha: Diduga subsektor kuliner berpengaruh terhadap tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

- H0: Diduga subsektor kuliner tidak berpengaruh terhadap tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.
- 2. Ha: Diduga subsektor kerajinan berpengaruh terhadap tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.
 - H0: Diduga subsektor kerajinan tidak berpengaruh terhadap tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif yaitu data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2017). Melalui penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bagaimana potensi ekonomi kreatif mempengaruhi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

Berdasarkan tingkat eksplanasi penelitian ini tergolong penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini maka akan dapat dibangun suatu teori yang dapat berfungsi untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala (Sugiyono, 2014).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2017: 80). Populasi pada penelitian ini adalah usaha ekonomi kreatif subsektor kerajinan/kriya dan subsektor kuliner yang berlokasi di Kota Banda Aceh dari Dinas Koperasi dan UKM Banda Aceh.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non probability* (*judgement sampling*), adalah teknik penarikan sampel yang dilakukan berdasarkan karakteristik yang ditetapkan terhadap elemen populasi target yang disesuaikan dengan tujuan atau masalah penelitian (Nurhayati, 2008).

3.3 Sumber Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data primer (*primary data*). Penelitian ini dilakukan di Kota Banda Aceh. Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara menyebarkan kuesioner. Penggunaan kuesioner adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pernyataan (angket) atau daftar isian terhadap objek yang diteliti (populasi atau sampel) (Misbahuddin dan Hasan, 2013).

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian di tarik kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel terikat (*dependent*) dan variabel bebas (*independent*). Variabel terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sedangkan variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya dan timbulnya variabel terikat (*dependent*) (Sugiyono, 2017).

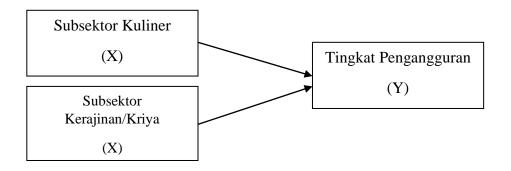
Variabel bebas penelitian ini adalah subsektor kuliner dan subsektor kerajinan/Kriya. Sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

3.5 Model Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda dimana ada dua atau lebih variabel bebas (*independen variabel*) dengan satu variabel terikat (*dependent variabel*) dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Model penelitian ini juga dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1

Berdasarkan formula di atas, maka penelitian yang digunakan adalah:

$$TP = \beta_o + \beta_1 Ku + \beta_2 Kr + e$$

Dimana:

TP = Tingkat Pengangguran

 β_o = intersep/konstanta

 β_1 , β_2 , = koefisien regresi

Ku = Kuliner

Kr = Kerajinan

e = error term

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 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 adalah kuesioner. Oleh karena itu, uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun dapat mengukur objek yang diteliti.

Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang penyelesaiannya dilakukan menggunakan

program SPSS 20,0. Pengukuran validitas dilakukan dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel jika :

r hitung > r tabel (valid) r hitung < r tabel (tidak valid)

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Butir kuesioner dikatakan reliabel (layak) jika *cronbach's alpha* > 0,1986 dan dikatakan tidak reliabel jika cronbach's alpha < 0,1986. (Ghozali, 2012)

3.7 Uji Asumsi Klasik

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Untuk menguji apakah distribusi data normal atau tidak, maka dapat dilakukan dengan melihat *normal probability* plot yang membandingkan distribusi kumulatif dari data sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal. (Ghozali, 2012)

3.7.2 Uji Heterokedasitas

Heterokedasitas merupakan suatu kondisi dimana terjadi perbedaan varians dari residual suatu pengamatan yang lain. Sekiranya varians sama, maka dapat dikatakan wujud homokedasitas, sebaliknya jika varians tidak sama terjadi heterokedasitas (Gujarat, 2012). Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heterokedasitas. Adapun cara untuk mendeteksi heterokedasitas adalah dengan melihat grafik plots antara nilai prediksi variabel dependen yaitu ZPRED (sumbu X) dengan residualnya ZRESID (sumbu Y).

3.7.3 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi yang ditemukan ada korelasi di antara variabel bebas (independen). Model yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi di antara variabel bebas (Ghozali, 2012). Deteksi terhadap ada tidaknya multikolinearitas yaitu dengan menganalisis matriks korelasi variabel-variabel bebas, dan dapat juga dilihat pada nilai *tolerance* serta nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Jika nilai VIF kurang dari 10 dan nilai *tolerance* lebih dari 0,1 maka dapat dikatakan bebas dari multikolinearitas.

3.7.4 Uji Autokorelasi

Autokorelasi merupakan suatu keadaan dimana ada tidaknya korelasi antara variabel pengganggu (*distrubance term*) dalam analisis regresi berganda. Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu t-1 (sebelumnya). Model regresi yang baik adalah regresi yang bebas dari autokorelasi.

3.8 Pengujian Hipotesis

3.8.1 Uji Parsial (t)

Pengujian hipotesis secara individu dengan uji t bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel bebas X terhadap variabel terikat Y. Uji hipotesis dapat diketahui dengan membandingkan antara t hitung dengan t tabel, sebagai berikut:

- H0: Bi = 0, artinya masing-masing varriabel Xi tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y, dimana i = 1,2,3.
- Hi: Bi ≠ 0, artinya masing-masing variabel Xi memiliki pengaruh terhadap variabel Y, dimana i = 1,2,3.

Kriteria uji t adalah:

- Jika t hitung > t tabel, maka H0 ditolak (variabel bebas X berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat Y).
- Jika t hitung < t tabel, maka tidak dapat menolak H0 (variabel bebas X tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat Y).

3.8.2 Uji F / Simultan

Pengujian hipotesis secara simultan merupakan kemampuan variabel bebas (X) berpengaruh terhadap variabel terikat (Y) secara bersama-sama. Pengujian hipotesis pada uji F dapat diketahui dengan membandingkan antara F hitung dengan F tabel, sebagai berikut :

- + H0: Bi = B1 = B2 = 0, tidak ada pengaruh secara signifikan antara variabelvariabel X secara bersama-sama terhadap Y.
- H1: minimal Bi ≠ 0, ada 1 variabel bebas X yang memiliki pengaruh secara signifikan terhadap Y dimana i = 1,2,3.

Kriteria uji F adalah:

- Jiika F hitung > F tabel, maka H0 ditolak (ada 1 variabel bebas X yang berpengaruh terhadap variabel terikat Y).
- Jika F hitung < F tabel, maka tidak dapat menolak H0 (seluruh variabel bebas X tidak berpengaruh terhadap variabel terikat Y).

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Hasil Penelitian

Secara geografis Kota Banda Aceh memiliki luas 1.36 km². Berdasarkan posisi geografis, Kota Banda Aceh memiliki batas-batas wilayah meliputi batas utara yaitu selat malaka, batas selatan yaitu Kabupaten Aceh Selatan, batas barat yaitu Samudera Hindia, dan batas timur yaitu Kabupaten Aceh Besar (BPS, 2018).

Wilayah admistrasi Kota Banda Aceh meliputi 9 kecamatan, adapun luas masinng-masing kecamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Luas Wilayah Kecamatan di Kota Banda Aceh

Kecamatan	Luas km ²	Persentase
Meuraksa	7.26	11.83
Jaya Baru	3.78	6.16
Banda Raya	4.79	7.81
Baiturrahman	4.54	7.40
Lueng Bata	5.34	8.70
Kuta Alam	10.05	16.38
Kuta Raja	5.21	8.49
Syiah Kuala	14.24	23.21
Ulee Kareng	6.16	10.02

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2018

Berdasarkan pada tabel 4.1 di atas peneliti mengambil data responden yang tersebar di wilayah kecamatan Kota Banda Aceh, adapun teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non probability* (*judgement sampling*), yaitu teknik penarikan sampel dilakukan berdasarkan karakteristik yang ditetapkan terhadap elemen populasi target yang disesuaikan dengan tujuan atau masalah penelitian.

Metode pengumpulan data primer dari responden dilakukan dengan survei, yaitu dengan cara mengumpulkan data pokok (data primer) dari suatu sampel dengan menggunakan instrumen kuesioner yang berisikan daftar pertanyaan tertulis kepada

responden. Dalam hal ini adalah seluruh sampel yang telah dikalkulasikan menggunakan rumus *Solvin* dari jumlah populasi Koperasi dan UKM (Usaha Kecil Menengah) di Kota Banda Aceh yaitu sebesar 98 orang responden.

4.2 Demografi Responden

Berdasarkan data hasil kuesioner yang telah disebar oleh peneliti, dapat disimpulkan karakteristik responden sebagai berikut :

4.2.1 Karakteristik Menurut Jenis Kelamin

Tabel 4.2.1 Karakteristik Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	42	42,9%
Perempuan	56	57,1%
Total	98	100%

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa dari 98 jumlah responden, 42 orang (42,9%) diantaranya adalah laki-laki. Sedangkan 56 orang (57,1%) lainnya adalah perempuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komposisi responden didominasi oleh perempuan.

4.2.2 Karakteristik Menurut Tingkat Pendidikan

Tabel 4.2.2 Karakteristik Menurut Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SD	5	5,1%
SMP	11	11,2%
SMA	56	57,1%
Diploma	10	10,2%
Strata 1	16	16,3%
Total	98	100%

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa dari 98 jumlah responden, 5 orang (5,1%) memiliki tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD), 11 orang (11,2%) memiliki tingkat pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), 56 orang (57,1%) memiliki tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), 10 orang (10,2%) memiliki tingkat pendidikan Diploma, dan 16 orang (16,3%) memiliki tingkat pendidikan Strata 1. Mengacu pada karakteristik menurut tingkat pendidikan maka didominasi oleh responden yang memiliki tingkat pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA).

4.2.3 Karakteristik Menurut Usia

Tabel 4.2.3 Karakteristik Menurut Usia

Usia	Frekuensi	Persentase
15-20	5	5,1%
21-25	17	17,3%
26-30	9	9,2%
31-35	17	17,3%
36-40	11	11,2%
41-45	26	26,5%
46-50	3	3,1%
51-55	8	8,2%
60-65	2	2,0%
Total	98	100%

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 98 jumlah responden, 5 orang (5,1%) berusia 15 sampai dengan 20 tahun, 17 orang (17,3%) berusia 21 sampai dengan 25 tahun, 9 orang (9,2%) berusia 26 sampai dengan 30 tahun, 17 orang (17,3%) berusia 31 sampai dengan 35 tahun, 11 orang (11,2%) berusia 36 sampai dengan 40 tahun, 26 orang (26,5%) berusia 41 sampai dengan 45 tahun, 3 orang (3,1%) berusia 46 sampai dengan 50 tahun, 8 orang (8,2%) berusia 51 sampai dengan 55 tahun, dan 2 orang (2,0%) berusia 60 sampai dengan 65 tahun. Mengacu pada karakteristik menurut

usia responden di atas, maka didominasi usia 41 sampai dengan 45 tahun sebanyak 26 responden.

4.3 Hasil Analisis Data

4.3.1 Uji Validitas

Pengujian validitas tiap item pertanyaan dilakukan dengan menghitung korelasi person product moment antara skor item dan skor total. Hasil uji validitas angket dengan menggunakan program SPSS versi 20 for Windows adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3.1 Hasil Uji Validitas

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Kuliner	0,264	0,1986	Valid
Kerajinan	0,212	0,1986	Valid
Pengangguran	0,854	0,1986	Valid

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa r hitung > r tabel (0,1989), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua item dalam indikator variabel penelitian ini yaitu kuliner, kerajinan, dan pengangguran adalah valid.

4.3.3 Uji Realiabilitas

Pengujian reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dilakukan dengan menghitung Alpha Cronbanch. Jika nilai Cronbanch Alpha > 0,1986 variabel dikatakan reliabel, sebaliknya jika nilai Cronbanch Alpha < 0,1986 variabel dikatakan tidak reliabel. Hasil uji realiabilitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3.3 Uji Reliabilitas

Indikator	r Alpha hitung	r Alpha tabel	Keterangan
Kuliner	0,381	0,1986	Reliabel
Kerajinan	0,381	0,1986	Reliabel
Pengangguran	0,381	0,1986	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa indikator variabel penelitian ini diperoleh nilai r Alpha hitung lebih besar dari 0,1986 dengan demikian, maka hasil keseluruhan variabel adalah reliabel.

4.4 Uji Asumsi Klasik

4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang diambil berasal dari distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan analisis statistik *one-Sampel Kolmogorov-Smirnov test* dengan tingkat signifikan 0,05. Jika signifikan < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4.1 Uji Normalitas

	Unstandardized Residual
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,297

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau signifikan sebesar 0,297. Dimana nilai signifikan > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

4.4.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Uji multikolinearitas dapat dilihat dari nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) atau nilai *tolerance* terjadi apabila nilai VIF < 10 atau *tolerance* > 0,01, maka dapat dilihat hasil pada tabel berikut:

Tabel 4.4.2 Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Kuliner	0,380	2,632	bebas multikolinearitas
Kerajinan	0,380	2,632	bebas multikolinearitas

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa masing-masing nilai VIF berada diantara 1 sampai dengan 10, demikian juga dengan hasil nilai *tolerance* lebih dari 0,01. Dengan demikian dapat dikatakan juga model regresi ini tidak terdapat masalah multikolinearitas.

4.4.3 Uji Heterokedasitas

Uji heterokedasitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dan residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Uji heterokedasitas dapat dilihat dengan nilai signifikan > 0,05 yang berarti tidak terjadi heterokedasitas, sebaliknya signifikan < 0,05 terjadi heterokedasitas. Hasil uji heterokedasitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4.3 Uji Heterokedasitas

Variabel	Signifikan	Keterangan
Kuliner	0,422	Bebas Heterokedasitas
Kerajinan	0,820	Bebas Heterokedasitas

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan hasil pada tabel di atas menunjukkan bahwa semua variabel bebas memiliki angka signifikan > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel bebas tersebut bebas dari masalah heterokedasitas.

4.4.4 Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah model terbebas dari autokorelasi atau tidak. Model regresi yang baik harus terbebas dari autokorelasi. Apabila ditemukan *Durbin Waston* (DW) < 2,46 dapat disimpulkan tidak terjadi autokorelasi.

Tabel 4.4.4 Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin- Watson
1	0,277a	0,077	0,057	1,28617	1,321

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan hasil di atas nilai DW (*Durbin Watson*) adalah 1.321 maka dapat disimpulka bahwa tidak terjadi autokorelasi dari regresi tersebut.

4.5 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi merupakan studi mengenai ketergantungan variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen. Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel bebas kuliner (X_1) dan kerajinan (X_2) terhadap variabel terikat yaitu pengangguran (Y) di Kota Banda Aceh. Hasil analisis regresi linear berganda dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5.2 Hasil Analisis Regresi

Model	Variabel	В
(Constant)		5,493
X1	Kuliner	0,328
X2	Kerajinan	0,400

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan tabel 5.2 hasil persamaan analisis regresi linear berganda dapat disusun sebagai berikut :

$$Y = 5,493 + 0,328 + 0,400 + e_i$$

Koefesien regresi berganda variabel kuliner bernilai positif sebesar 0,328. Hal ini menunjukkan bahwa setiap perubahan 1 satuan kuliner maka akan meningkatkan pengurangan pengangguran sebesar 0,328 satuan. Koefesien regresi variabel kerajinan juga bernilai positif sebesar 0,400. Hal ini menunjukkan bahwa setiap perubahan 1 satuan kerajinan maka akan meningkatkan pengurangan pengangguran sebesar 0,400 satuan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat kita lihat bahwa kuliner dan kerajinan bernilai positif terhadap pengurangan pengangguran, ini berarti bahwa ekonomi kreatif di Kota Banda Aceh sudah berkembang dan berpontensi dalam mengurangi tingkat pengangguran. Subsektor kuliner dan kerajinan ekonomi kreatif menyerap tenaga kerja sebagai tenaga ahli untuk melakukan produksi barang-barang yang akan dijual sehingga tenaga kerja yang bekerja mendapatkan gaji atau upah atas hasil kerjanya. Oleh sebab itu, tenaga kerja yang sebelumnya belum bekerja akhirnya mendapatkan pekerjaan dan memperoleh penghasilan dari pekerjaan tersebut.

4.6 Pengujian Hipotesis

4.6.1 Uji Parsial (t)

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas (*independent*) terhadap variabel tidak bebas (*dependent*) secara terpisah atau sendiri-sendiri. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui hasil uji t pada tabel berikut :

Tabel 4.6.1 Hasil Uji t

	Model	Coefficients		Standardize d Coefficients	T	Sig.
		В	Std. Error	Beta		
	(Constant)	5,493	,399		13,783	,000
1	Kuliner	,328	,133	,394	2,462	,016
	Kerajinan	,400	,144	,444	2,778	,007

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas diketahui bahwa pada variabel kuliner t hitung (2,462) lebih besar dari pada t tabel (1,985) atau dapat dilihat dari nilai signifikansi 0,016 $< \alpha = 0,05$. Oleh karena itu, H_1 diterima artinya subsektor kuliner ekonomi kreatif mempunyai pengaruh signifikan terhadap pengangguran.

Variabel kerajinan diketahui nilai t hitung (2,778) lebih besar dari pada t tabel (1,985) atau dapat dilihat dari nilai signifikansi $0,007 < \alpha = 0,05$. Oleh karena itu, H_2 diterima artinya subsektor kerajinan ekonomi kreatif mempunyai pengaruh signifikan terhadap pengangguran.

4.6.2 Uji Simultan (F)

Uji F dimaksudkan untuk mengetahui apakah model regresi dengan variabel dependen dan independen mempunyai pengaruh secara statistik. Hasil uji F dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.6.2 Uji F

	Model	Sum of	Df	Mean	F	Sig.
		Squares		Square		
	Regression	13,094	2	6,547	3,958	0,022 ^b
1	Residual	157,151	95	1,654		
	Total	170,245	97			

Sumber: Data diolah, 2018

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa F hitung > F tabel yaitu 3,958 > 3,09 dan nilai signifikansi $0,022 < \alpha = 0,05$. Pada hasil uji F dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan variabel kuliner (X_1) dan kerajinan (X_2) secara bersama-sama atau simultan terhadap tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh. Artinya secara bersama kuliner (X_1) dan kerajinan (X_2) berpengaruh terhadap pengangguran (Y).

4.7 Pembahasan

Pengujian semua hasil uji di atas diantaranya yaitu uji regersi linear berganda menunjukkan bahwa variabel bebas kuliner (X_1) mempunyai hubungan yang positif terhadap pengangguran (Y), dapat dilihat dari nilai B (Beta) bernilai positif sebesar 0,328 yang menunjukkan bahwa variabel kuliner (X_1) berpengaruh signifikan terhadap pengangguran (Y). Pada variabel kerajinan (X_2) menunjukkan pengaruh positif pula, dapat dilihat dari nilai B (Beta) bernilai positif sebesar 0,400 menunjukkan bahwa variabel kerajinan (X_2) berpengaruh signifikan terhadap pengangguran (Y).

Hasil pengujian tingkat signifikan uji t terhadap $\mathbf{H_1}$ menunjukkan bahwa kuliner berpengaruh signifikan terhadap pengangguran dapat diterima karena variabel kuliner diketahui nilai t hitung (2,462) lebih besar dari pada t tabel (1,985) atau dapat dilihat dari nilai signifikansi 0,016 < α = 0,05. Oleh karena itu, $\mathbf{H_1}$ diterima artinya subsektor kuliner berpengaruh secara signifikan terhadap pengangguran.

Variabel kerajinan diketahui nilai t hitung (2,778) lebih besar dari pada t tabel (1,985) atau dapat dilihat dari nilai signifikansi $0,007 < \alpha = 0,05$. Oleh karena itu, H₂

diterima artinya subsektor kerajinan ekonomi kreatif mempunyai pengaruh signifikan terhadap pengangguran.

Uji F (Uji Simultan) bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh semua variabel bebasnya secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya. Dalam hal ini bahwa semua variabel bebas yaitu variabel kuliner (X_1) dan variabel kerajinan (X_2) mempunyai pengaruh secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel pengangguran (Y) di Kota Banda Aceh.

Berdasarkan seluruh hasil uji tersebut dapat kita lihat bahwa kuliner dan kerajinan bernilai positif terhadap variabel terikat yaitu pengurangan pengangguran, ini berarti bahwa subsektor kuliner dan kerajinan ekonomi kreatif di Kota Banda Aceh sudah berkembang dan berpontensi dalam mengurangi tingkat pengangguran. Adanya usaha kuliner dan kerajinan menyerap tenaga kerja sebagai tenaga ahli untuk melakukan produksi barang-barang yang akan dijual sehingga tenaga kerja yang bekerja mendapatkan gaji atau upah atas hasil kerjanya. Oleh sebab itu, dengan adanya usaha kuliner dan kerajinan di Kota Banda Aceh memberikan lapangan pekerjaan terhadap orang yang tidak bekerja atau pengangguran, sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Ekonomi kreatif pada subsektor kuliner di Kota Banda Aceh berjumlah 67 usaha kuliner dari 98 total subsektor kuliner dan kerajinan responden. Sebanyak 67 usaha kuliner memiliki angka positif yang berarti memiliki pengaruh signifikan terhadap pengurangan pengangguran di Kota Banda Aceh. Subsektor kuliner merupakan usaha terbanyak dari 98 total subsektor kerajinan dan kuliner yang diperoleh peneliti dari hasil survei. Usaha kuliner juga sudah berkembang dalam memproduksi suatu produk khususnya di bidang masakan atau makanan yang banyak diminati konsumen karena keunikannya dan atas kreatifitas yang diciptakan oleh produsen usaha kuliner. Masingmasing usaha kuliner memiliki tenaga kerja sebagai tenaga ahli dalam memproduksi suatu produk. Oleh sebab itu, memberi lapangan pekerjaan kepada orang yang tidak bekerja (pengangguran) untuk bekerja dan memperoleh penghasilan atas pekerjaan tersebut, sehingga dalam hal ini subsektor kuliner dapat dan berpotensi dalam mengurangi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

Ekonomi kreatif pada subsektor kerajinan di Kota Banda Aceh berjumlah 31 usaha kerajinan dari 98 total subsektor kerajinan dan kuliner responden. Sebanyak 31 usaha kerajinan memiliki angka positif yang berarti memiliki pengaruh signifikan terhadap pengurangan pengangguran di Kota Banda Aceh. Subsektor kerajinan merupakan usaha yang sudah berkembang dalam memproduksi suatu produk dan banyak diminati konsumen karena keunikan dan atas kreatifitas yang diciptakan oleh produsen usaha kerajinan. Masing-masing usaha kerajinan memiliki tenaga kerja sebagai tenaga ahli dalam memproduksi barang-barang kerajinan. Oleh sebab itu, memberi lapangan pekerjaan kepada orang yang tidak bekerja (pengangguran) untuk bekerja dan memperoleh penghasilan atas pekerjaan tersebut, sehingga dalam hal ini subsektor kerajinan dapat dan berpotensi dalam mengurangi tingkat pengangguran di Kota Banda Aceh.

5.2 Saran

1. Bagi pengusaha usaha ekonomi kreatif subsektor kerajinan dan kuliner diharapkan bisa memasarkan produk-produk yang dihasilkan dengan lebih baik dan lebih luas dari sebelumnya.

- 2. Bagi pemerintah tentunya dapat mengeluarkan kebijakan yang mendukung dan mendorong usaha-usaha kreatif yang dapat memberikan lapangan pekerjaan, sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran.
- 3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian tentang pengangguran. Banyak faktor yang mempengaruhi pengangguran salah satunya adalah ekonomi kreatif. Peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel lain dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik. 2018. Kota Banda Aceh dalam Angka.

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia. 2018.

Misbahuddin dan Hasan, Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Mankiw, N. Gregory diterjemahkan oleh Nurmawan, Imam. 2003. *Teori Makroekonomi*. Jakarta. Erlangga.

Sukiro, Sadono. 2016. *Makroekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukirno, Sadono. 2013. *Mikro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Silalahi, Remus dkk. 2013. *Teori Ekonomi Makro*. Bandung: Citapustaka Media Perinti.

Fahmi, Irham. 2014. *Manajemen Strategi Teori dan Aplikasi*. Bandung : Alfabeta.

Arjana, I Gusti Bagus. 2016. *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.* Jakarta : Rajawali Pers.

Kotler dan Keller. 2008. *Manajemen Pemasaran Edisi 13, Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.

Pangestu, Mari Elka. 2010. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Basri, M. Chatib, Dkk. 2012. *Rumah Ekonomi Rumah Rakyat Budaya : Membaca Kebijakan Perdagangan Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

Abdurahman, Nana Herdiana. 2015. *Manajemen Strategi Pemasaran*. Bandung : CV Pustaka Setia.

Pangestu, ME. 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Meuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia* 2025. Departemen Perdagangan Republik Indonesia.

Pangestu, ME Dan Nirwandar Sapta. 2014. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif RI

Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta : Universitas Diponegoro.

LAMPIRAN

KUESIONER

Saya mengucapkan terimakasih untuk waktu yang telah disediakan oleh Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini berguna untuk membantu peneliti dalam memperoleh data suatu penelitian yang berjudul "Potensi Ekonomi Kreatif dalam Mengurangi Tingkat Pengangguran di Kota Banda Aceh".

A. Identifikasi Responden

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

- a. Laki-laki
- b. Perempuan

Subsektor Industri :

- a. Kerajinan / Kriya
- b. Kuliner

Nama Usaha :

Tingkat Pendidikan :

- a. SD d. Diploma (D1, D2, D3)
- b. SMP/Sederajat e. Strata (S1, S2, S3)
- c. SMA/Sederajat

B. Pertanyaan:

- 1. Apakahsebelumnyabapak/ibusudahbekerja?
 - a. Sudah
 - b. Belum
- 2. Berapa jumlah tenaga kerja yang dipekerjakan?

	c. 11-20 orang					
	d. >20 orang					
3.	Berapa pendapatan rata-rata usaha perhari?					
	a. 100.000 - 500.000					
	b. 600.000 - 1.000.000					
	c. 1.000.000 - 2.000.000					
	d. > 2.000.000					
4.	Berapa pengeluaran rata-rata usaha perhari?					
	a. 100.000 – 500.000					
	b. 600.000 – 1.000.000					
	c. 1.000.000 – 2.000.000					
	d. > 2.000.000					
5.	Sejauh ini, apakah ada kesulitan Bapak/Ibu dalam menjalankan usaha?					
	a. Tidak ada					
	b. Ada					
	Alasan:					
6.	. Apakah Bapak/Ibu memiliki cabang usaha lain?					
	a. Tidak ada					
	b. Ada					
	Berapa:					
7.	Sudah berapa lama usaha Bapak/Ibu dijalankan?					
	a. + - 6 bulan					
	b. + - 1 tahun					
	c. $5-10$ tahun					
	d. > 10 tahun					

a. 1-5 orang

b. 6-10 orang

- 8. Dari mana sumber bahan baku usaha Bapak/Ibu?
 - a. Lokal
 - b. Impor
 - c. Lokal dan impor
- 9. Apa target pasar dan orientasi pasar usaha Bapak/Ibu?
 - a. Menengah ke bawah
 - b. Menengah ke atas

LAMPIRAN FOTO



Berlokasi di Lambuk



Berlokasi di Lambuk



Berlokasi di Ulee Lheue dan Lueng Bata













Berlokasi di Ulee Lheue, Peuniti dan Kec. Baiturahman



Berlokasi di Kec. Banda Raya





Berlokasi di Peuniti

Berlokasi di Kec. Baiturahman







Berlokasi di Lamdingin

Berlokasi di Batoh







Berlokasi di Meuraxa



Berlokasi di Lamdingin dan Meuraxa

