

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan peneliti ingin mengetahui tentang hubungan kombinasi antara pemerintahan dalam hal ini Badan usaha milik desa ( BUMDes) dengan Ekonomi kreatif yang ada di desa Drajat Kecamatan Paciran Lamongan untuk menunjang perekonomian pada era industri 4.0. adapun penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah :

Penelitian yang di tulis oleh Nofiratullah Mahasiswa Universitar Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan ilmu pendidikan sosial yang berjudul “ EKSISTENSI BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes) DALAM MENINGKATKAN PEREKONOMIAN MASYARAKAT DESA SOKI KECAMATAN BELO KABUPATEN BIMA ” dalam penelitian ini peneliti membahas tentang landasan hukum Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), eksistensi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), dalam menunjang perekonomian di desa Soki Kecamatan Belo Kabupaten Bima, dan juga problem apa saja yang terjadi dalam menunjang perekonomian yang ada, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dalam metode penelitian kualitatif biasanya memanfaatkan wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Coristya Berlian Ramadhan, Heru Ribawanto, Suwando, dari jurusan Administrasi Publik Fakultas Ilmu Administrasi, Universitar Brawijaya Malang yang berjudul “ KEBERADAAN BADAN USAHA MILIK DESA SEBAGAI PENGUAT EKONOMI DESA” jenis penelitian yang dipakai adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif sebagai landasan teori dalam memahami pendekatan metode kualitatif, fokus penelitian ini adalah mengetahui keberadaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), kontribusi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) dalam menguatkan ekonomi desa, faktor penghambat dan pendukung keberadaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). Penelitian ini berlokasi di desa Landung Sari Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

Penelitian ke tiga adalah penelitian yang di lakukan oleh Zulkarnai Ridwan mahasiswa fakultas hukum UNILA dengan judul penelitian “ URGENSI BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DALAM MEMBANGUN PEREKONOMIAN DESA” dalam jurnal penelitian ini beliau menjelaskan tentang pentingnya ada nya Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) dalam menunjang perekonomian desa dan landasan hukum apa saja yang dimiliki oleh Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) dalam pemerintahan desa, di jurnal tersebut juga membahas tentang prinsip prinsip dasar dalam pembentukan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), seperti prinsip pengelolaan prinsip keuangan, prinsip pendirian BUMDes dan monitoring serta pertanggung jawaban yang di lakukan oleh Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), kesimpulan dari jurnal tersebut adalah BUMDes diposisikan sebagai lembaga perekonomian desa yang memiliki peranan penting dalam mewujudkan kesejahteraan masyarakat, BUMDes yang profesional dan ideal dapat menjadi bagian dari usaha peningkatan ekonomi lokal dan regional dalam lingkup perekonomian nasional.

Dalam jurnal yang di tulis oleh Valentine Queen Chintary dan asih widi lestari dengan judul ” PERAN PEMERINTAH DESA DALAM MENGELOLA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES)”, menjelaskan peran pemerintah desa dalam pengelolaan kelembagaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), besarnya peranan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) dalam memberikan alternative pada beberapa program pendampingan maupun hiba, maka perlu adanya konsep pengelolaan yang baik meliputi, pengelolaan BUMDes harus secara terbuka dan dapat di ketahui oleh masyarakat, pengelolaan BUMDes harus bisa di pertanggung jawabkan kepada masyarakat desa dengan mengikuti kaidah dan peraturan yang berlaku, masyarakat desa terlihat aktive dalam proses perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan pengelolaan BUMDes harus memberikan hasil dan manfaat bagi untuk warga masyarakat secara berkelanjutan. Motode penelitian ini menggunakan kualitatif, lokasi penelitian ini di desa Bumiaji, Kecamatan Bumiaji, Kota Batu fokus dari penelitian ini adanya peran pemerintah desa dalam mengelola BUMDes.

Penelitian selanjutnya dari Herie Saksono tentang “ EKONOMI KREATIF TALENTA BARU PEMICU DAYA SAING DAERAH “ penelitian ini bertujuan untuk lebih memahami keberadaan ekonomi

kreatif sebagai talenta baru yang diprediksikan mampu memicu daya saing daerah. Hingga saat ini, pengangguran, kemiskinan dan pertumbuhan ekonomi masih menjadi persoalan klasik yang memerlukan solusi, hasil analisis menyatakan bahwa ekonomi kreatif merupakan ide/gagasan yang diharapkan memberi nilai tambah ekonomi, ekonomi kreatif merupakan solusi alternatif permasalahan ekonomi namun dalam penyelenggaraanya sering menemukan kendala, direkomendasikan kepada pemerintah meupun pemerintah daerah agar segera membangun komitmen, membenahi regulasi, dan mengaktualisasikan ekonomi kreatif, sehingga keberadaan ekonomi kreatif dapat menstimulasi pertumbuhan ekonomi dan meningkatkan daya saing daerah dan bahkan nasional. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif degan metode studi literatur. Sebagai talenta baru, ekonomi kreatif diharapkan mampu menjadi pengungkit daya saing ( daerah maupun nasional) eksistensinya memerlukan pengakuan yang harus diwujudkan melalui berbagai regulasi/kebijakan dan kebersamaan tindakan antara regulator, mediator, fasilitator, implementor,aktor dan bahkan penerima manfaat lainnya.

Penelitiann selanjutnya dalam skripsi yang ditulis oleh Dani danuar Tri U, yang berjudul ” PENGEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) BERBASIS EKONOMI KREATIF DI KOTA SEMARANG ” Penelitian ini bertujuan untuk menggali berbagai informasi yang berkaitan dengan UMKM berbasis ekonomi kreatif di Kota Semarang dalam rangka merumuskan solusi untuk pengembangannya. UMKM kreatif dianggap mampu mengembangkan Sumber Daya Manusia dengan berbekal pada ilmu pengetahuan, kreatifitas, inovasi serta mampu mengembangkan lapangan pekerjaan. Namun, UMKM kreatif di Kota Semarang masih belum mampu memberikan predikat khusus bagi kota ini. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Hal ini dikarenakan metodologi penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. Data primer diperoleh dari informan penelitian yang terdiri dari 32 orang pelaku UMKM kreatif, pihak pemerintah, dan pihak akademisi pengamat UMKM. Data sekunder diperoleh dari berbagai data publikasi seperti Dinas Koperasi dan UMKM, Disperindag, serta Badan Pusat Statistik (BPS). Hasil

penelitian menunjukkan bahwa UMKM kreatif di Kota Semarang belum dapat dijadikan sebagai penopang utama perekonomian di Kota Semarang. Hal tersebut dikarenakan industri besar lebih mendominasi di kota ini. UMKM kreatif di Kota Semarang memiliki kemampuan yang terbatas serta mengalami permasalahan dalam pengembangan usahanya. Hal ini menyebabkan UMKM kreatif belum mampu memberikan ciri khas tersendiri bagi Kota Semarang. Permasalahan yang dihadapi UMKM kreatif di Kota Semarang antara lain permodalan, bahan baku dan faktor produksi, tenaga kerja, biaya transaksi, pemasaran, dan HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual). UMKM berbasis ekonomi kreatif memerlukan kerja sama dari berbagai pihak untuk mencapai kemajuan di dunia usaha. Tidak hanya pemerintah dan pelaku UMKM itu sendiri, tetapi juga masyarakat perlu turut serta mengembangkannya.

Penelitian selanjutnya yang di tulis oleh Rahman Fauzan pada april 2018 tentang “KARAKTERISTIK MODEL DAN ANALISA PELUANG-TANTANGAN INDUSTRI 4.0 ”, dalam penelitian ini beliau menjelaskan tentang karakteristik industri 4.0 adalah kombinasi dari berbagai perkembangan teknologi terbaru yaitu:

- Sistem siber-fisik (*cyber-physical systems*).
- Teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology*).
- Jaringan komunikasi (*network communication*).
- *Big data* dan *cloud computing*.
- Peningkatan kemampuan peralatan unutm interaksi dan kooperasi manusia-komputer (*human-computer*).
- Pemodelan (*Modeling*) Virtualisasi (*Virtualization*) dan Simulasi (*Simulation*).

Konsep industri 4.0 menjanjikan banyak peluang perubahan positif terhadap manufaktur saat ini, diantaranya adalah kemampuan kustomisasi massal, fleksibilitas produksi, meningkatkan kecepatan produksi, kualitas produk yang lebih tinggi, menurunkan rata-rata kegagalan, mengoptimalkan efisiensi, pengambilan keputusan berdasarkan data, pendekatan pelanggan yang lebih baik, metode baru dalam penciptaan nilai (*value*) serta memperbaiki kehidupan kerj, industri 4.0 juga memiliki tantangan yang akan dihadapi.

Berbagai tantangan akan dihadapi dalam penerapan industri 4.0 diantaranya yang menonjol adalah perubahan paradigma bisnis, persoalan keamanan dan pengamanan, persoalan hukum dan IP, standarisasi, desain dan organisasi pekerjaan, peningkatan dan pengembangan keterampilan para pekerja, serta hambatan untuk berubah.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Perkembangan Masyarakat**

#### **2.2.1.1 Pengertian Pengembangan Masyarakat**

Pengembangan masyarakat (Zubaedi:2013:4) merupakan upaya mengembangkan sebuah kondisi masyarakat secara berkelanjutan dan aktif berlandaskan prinsip-prinsip keadilan sosial dan saling menghargai. Selain itu pengembangan masyarakat juga diartikan sebagai komitmen dalam memberdayakan masyarakat lapis bawah sehingga masyarakat memiliki berbagai pilihan nyata menyangkut masa depan mereka.

Menurut Gordon G. Darkenwald dan Sharan B. Meriam, pengembangan masyarakat berintikan kegiatan sosial yang difokuskan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Dalam pengembangan masyarakat, batasan antara belajar dan bekerja sangat tipis, karena keduanya berjalan secara terpadu.

Sedangkan menurut Twelvetrees pengembangan masyarakat adalah *“the process of assisting ordinary people to improve their own communities by undertaking collective actions.* (Edi Suharto 2014:38) Artinya upaya untuk membantu orang-orang dalam meningkatkan kelompok mereka sendiri dengan cara melakukan usaha bersama-sama.

Maka dari itu, pengembangan masyarakat dapat diartikan sebagai upaya untuk memungkinkan individu maupun kelompok masyarakat untuk dapat memecahkan masalah-masalah sosial serta memiliki pilihan nyata yang menyangkut masa depannya sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

### 2.2.1.2 Prinsip pengembangan masyarakat

Secara garis besar terdapat empat prinsip pengembangan masyarakat yaitu:

- a. Pengembangan masyarakat menolak pandangan yang tidak memihak pada sebuah kepentingan (*disinterest*). Pada prinsip ini pengembangan masyarakat berupaya untuk menampakkan nilai-nilai dan mengartikulasikannya secara jelas. Pada prinsip ini pengembangan masyarakat berkomitmen pada masyarakat miskin dan keadilan sosial, hak asasi manusia dan kewarganegaraan, pemberdayaan dan penentuan diri sendiri, tindakan kolektif dan keanekaragaman.
- b. Mengubah dan terlibat dalam konflik. Pengembangan masyarakat bertujuan untuk mengubah struktur yang diskriminatif, memaksa dan menindas di masyarakat. Untuk mencapai tujuan ini pengembangan masyarakat membangkitkan, menghadirkan informasi yang tidak menyenangkan dan kadang-kadang mengganggu. Di sini pengembangan masyarakat melengkapi kegiatannya dengan gerakan sosial yang baru seperti hak asasi manusia dan gerakan perdamaian.
- c. Membebaskan, membuka masyarakat dan menciptakan demokrasi partisipatori. Pembebasan atau liberasi adalah reaksi penentangan terhadap bentuk-bentuk kekuasaan, perbudakan dan penindasan. Pembebasan menuntut pemberdayaan dan otonomi. Pembebasan melibatkan perjuangan menentang dan membebaskan dari orang-orang, ideologi, dan struktur yang sangat berkuasa.
- d. Kemampuan mengakses terhadap program-program pelayanan kemasyarakatan. Pengembangan masyarakat menempatkan program-programnya dilokasi yang strategis dapat diakses oleh masyarakat. Lingkungan fisik yang diciptakan melalui pengembangan masyarakat memiliki suasana yang bersahabat dan informal, bukan suasana birokratis, formal dan tertekan.

### 2.2.1.3. Strategi Pengembangan Masyarakat

Moh ali aziz menjelaskan tentang Strategi pengembangan masyarakat dalam bukunya dakwa pengembangan masyarakat (2009:04) Secara umum ada empat strategi pengembangan masyarakat yaitu:

a. *The growth strategy*

Strategi pertumbuhan ini dimaksudkan untuk mencapai peningkatan yang cepat dalam nilai ekonomis. Melalui pendapatan perkapita penduduk, produktivitas pertanian, permodalan dan kesempatan kerja yang dibarengi dengan kemampuan konsumsi masyarakat terutama di pedesaan.

b. *The welfare strategy*

Strategi kesejahteraan ini dimaksudkan untuk memperbaiki kesejahteraan masyarakat disertai dengan pembangunan kultur dan budaya. Hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi sikap ketergantungan kepada pemerintah.

c. *The Responsitive Strategy*

Strategi ini dimaksudkan untuk menanggapi kebutuhan yang dirumuskan masyarakat sendiri dengan bantuan pihak luar (*self need and assistance*) untuk memperlancar usaha mandiri melalui pengadaan teknologi serta sumber-sumber yang sesuai bagi kebutuhan proses pembangunan.

d. *The Intergrated or Holistic Strategy*

Konsep perpaduan dari unsur-unsur pokok etika strategi di atas menjadi alternatif terbaik. Strategi ini secara sistematis mengintegrasikan seluruh komponen dan unsur yang dibutuhkan yaitu mencapai secara simultan tujuan-tujuan yang menyangkut kelangsungan pertumbuhan, persamaan, kesejahteraan dan partisipasi aktif masyarakat dalam proses pembangunan masyarakat.

#### 2.2.1.4. Model Model Pengembangan Masyarakat

Dalam sejarahnya, pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengembangan masyarakat yang dilakukan oleh organisasi ke Masyarakatan Seperti LSM dapat dikelompokkan dalam tiga jenis (prijono, Onny, S., 1996) :

a. *The welfare approach*

Yang dilakukan dengan memberi bantuan kepada kelompok-kelompok tertentu misalnya mereka yang kena musibah. Pendekatan ini banyak dilakukan oleh kelompok-kelompok keagamaan berupa penyediaan makanan, pelayanan kesehatan, dan penyelenggaraan pendidikan bagi mereka yang membutuhkan.

b. *The development approach*

Yang dilakukan terutama dengan memusatkan kegiatan pada pengembangan proyek pembangunan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan, kemandirian, dan keswadayaan masyarakat. Pendekatan pengembangan masyarakat dijalankan dengan berbagai program pendidikan dan latihan bagi pemerintah yang berkecimpung di bidang pengembangan masyarakat.

c. *The empowerment approach*

Yang dilakukan dengan melihat kemiskinan sebagai akibat proses politik dan berusaha memberdayakan atau melatih rakyat untuk mengatasi ketidak berdayaannya.

### 2.2.2 Badan Usaha Milik Desa (BUMDES)

Untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, desa merupakan agen pemerintah terdepan yang dapat menjangkau kelompok sasaran riil yang hendak disejahterakan. Yaitu dengan membentuk badan usaha milik desa yang sesuai dengan permendagri nomor 39 tahun 2010 tentang badan usaha milik desa yang menyebutkan bahwa:

“untuk meningkatkan kemampuan keuangan desa dalam penyelenggaraan pemerintah dan meningkatkan pendapatan masyarakat melalui berbagai kegiatan usaha ekonomi masyarakat pedesaan didirikan badan usaha milik desa sesuai dengan kebutuhan dan potensi desa”

Badan usaha milik desa yang dibentuk/didirikan oleh pemerintah desa yang kepemilikan modal dan pengelolaannya dilakukan oleh pemerintah desa dan masyarakat. Pembentukan badan usaha milik desa ini juga berdasarkan pada permendagri nomor 39 tahun 2010 pada Bab II tentang pembentukan Badan Usaha Milik Desa, pembentukan ini berasal dari pemerintah kabupaten/kota dengan menetapkan peraturan daerah tentang pedoman tata cara pembentukan dan pengelolaan BUMdes. Selanjutnya pemerintah desa membentuk bumdes dengan peraturan desa yang berpedoman pada peraturan daerah.

Peraturan daerah tersebut akan muncul dengan adanya undang-undang nomor 12 tahun 2008 perubahan atas undang undang nomor 32 tahun 2004 tentang pemerintah daerah yang menyebutkan bahwa:

“ dalam rangka mewujudkan amanat undang-undang dasar negara republik indonesia tahun 1945 penyelenggaraan pemerintah daerah diarahkan agar mampu melahirkan kepemimpinan daerah yang efektif dengan memperhatikan prinsip demokrasi, persamaan, keadilan, dan kepastian hukum dalam sistem negara kesatuan Republik Indonesia”

Dengan mengacu pada undang undang tersebut, maka dengan adanya kepemimpinan daerah yang efektif maka peraturan daerah juga akan baik, seperti yang telah dijadikan pedoman oleh pemerintah desa Drajat.

Undang-undang nomor 6 tahun 2014 tentang desa pasal 87 ayat 1 desa dapat mendirikan Badan Usaha Milik Desa ayat 2 BUMdesa

dikelola dengan semangat kekeluargaan dan kegotongroyongan, BUMdes juga dapat menjalankan usaha dibidang ekonomi dan pelayanan umum, hal ini juga menjadi acuan bagi Badan Usaha Milik desa drajat yang memiliki usaha dibidang UMKM permodalan, advertaising, pengelolaan sampah dan sablon.

BUMDes ini diharapkan juga mampu menstimulasi dan mengerakan roda perekonomian di pedesaan. Aset ekonomi yang ada didesa harus di kelola sepenuhnya oleh masyarakat desa. Substansi dan filosofi BUMDes harus dijiwai dengan semangat kebersamaan dan *self help* sebagai upaya memperkuat aspek ekonomi, pada tahap ini, BUMDes akan bergerak seiring dengan upaya meningkatkan sumber-sumber pendapatan asli desa, mengerakan kegiatan ekonomi masyarakat dimana peran BUMDes sebagai institusi payung dalam menaungi.

### **2.2.3 Ekonomi Kreatif**

Era ekonomi kreatif merupakan pergeseran dari era ekonomi pertanian, era industrialisasi, dan era informasi. Departemen perdagangan (2008) mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai wujud dari upaya mencari pembangunan yang berkelanjutan melalui kreativitas, yang mana pembangunan berkelanjutan adalah suatu iklim perekonomian yang berdaya saing dan memiliki cadangan sumber daya yang terbarukan. Peran besar yang ditawarkan ekonomi kreatif adalah pemanfaatan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta, dan kreativitas.

Menurut Auburn (Suryana dkk) terdapat 3 komponen inti dan pendukung dalam pengembangan ekonomi kreatif dalam suatu daerah yaitu:

- a. *The creative clusters* (perusahaan dan individu produktif)
- b. *The creative workforce* (kepemimpinan industri)
- c. *The creative community* ( organisasi kreatif)

Ekonomi kreatif terdiri dari kelompok luas profesional, terutama mereka yang berada di dalam industri kreatif yang memberikan sumbangan terhadap garis depan inovasi. Mereka seringkali mempunyai kemampuan berpikir menyebar dan

mendapatkan pola yang menghasilkan gagasan baru. Claire (2009) menulis tentang bagaimana menumbuhkan ekonomi kreatif di Tacoma, USA dengan menggunakan sebuah eksperimen yang diberi nama “Tacoma Experiment”. Dalam eksperimen ini direkrut 30 orang dengan latar belakang profesi dari berbagai bidang, diantaranya adalah dari bidang bisnis, pemerintahan, pendidikan, pekerja seni, dan bidang non-profit untuk bekerja selama setahun. Proses proyek eksperimen ini lebih kepada bagaimana 30 orang tersebut saling menjaga komunikasi antara satu dengan lainnya sehingga tercipta hubungan yang baik antara masing-masing orang.

Inti dari penelitian tersebut adalah sharing atau saling bertukar ide dan informasi antar individu dapat meningkatkan nilai kreativitas seseorang. Nilai kreatifitas seseorang diyakini akan meningkat dengan adanya komunikasi tersebut. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian tersebut yang ingin menunjukkan bagaimana sebuah kota dapat menyatukan orang-orang dari berbagai bidang profesi, pebisnis, pemerintah, serta sektor-sektor non profit dalam menciptakan ekonomi kreatif yang lebih kuat. Penelitian tersebut cukup memberikan gambaran mengenai pengembangan ekonomi kreatif. Togar (2008) menambahkan situasi bisnis yang persaingannya paling kejam tergambar kepada kita dalam ekonomi kreatif. Apabila ingin terus tumbuh dan berkembang, kelas kreatif tidak pernah berpuas diri dan selalu mencari jalan untuk berinovasi. Kepandaian dalam membaca peluang, kecepatan menghadirkan produk dalam merebut peluang, kecermatan dalam memperhitungkan tingkat risiko berikut dengan rencana cadangan, kemampuan berkolaborasi dengan pihak lain, dan siasat yang jitu dalam menghadapi persaingan merupakan kunci sukses dalam industri ini. Oleh karena itu, ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai sistem transaksi penawaran dan permintaan yang bersumber pada kegiatan ekonomi yang digerakkan oleh sektor industri yang disebut Industri Kreatif. Industri kreatif merupakan bagian yang tak terpisahkan dari ekonomi kreatif. Istilah industri kreatif sendiri memiliki definisi yang beragam. Definisi industri kreatif yang saat ini banyak digunakan oleh pihak yang berkecimpung dalam industri kreatif adalah definisi berdasarkan UK DCMS Task Force dalam Primorac (2006) :

“Creative Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent, and which have a potential for

wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content”.

Departemen Perdagangan (2008) mendefinisikan industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta industri tersebut. Klasifikasi industri kreatif yang ditetapkan oleh tiap negara berbeda-beda. Tidak ada benar dan salah dalam pengklasifikasian industri kreatif. Hal tersebut tergantung dari tujuan analitik dan potensi suatu negara. Industri kreatif terbagi menjadi 14 sektor antara lain periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, busana, video, film, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangannya.

Di indonesia sendiri ekonomi kreatif sudah mulai diperbincangkan pada tahun 2005 mantan presiden indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono menyatakan tentang pentingnya mengembangkan industri pada sektor yang bersumber pada kerajinan dan kreativitas bangsa. Setelah itu, pada tahun 2006 menteri perdagangan RI saat itu, Dr. Mari Elka Pangestu meluncurkan Program *Indonesia Design Power* di jajaran Departemen Perdagangan RI, Suatu Program pemerintah yang diharapkan dapat meningkatkan daya saing produk-produk indonesia dipasar domestik maupun luar negeri. Program *Indonesia Design Power* menitik beratkan pada pengembangan sektor jasa, dan dapat memberikan ruang bagi pelaku dan industri kreatif. Setelah itu, istilah ekonomi kreatif dan industri Kreatif mulai sering diperbincangkan masyarakat indonesia.

Setelah satu tahun program *Indonesia Design Power* berjalan, terdapat agenda pekan produk budaya indonesia dengan tema ” Bunga Rampai Produk Budaya Indonesia untuk Dunia” program *Indonesia Design Power* ini terus berjalan dan juga pada tahun 2008 diluncurkan buku studi pemetaan industri kreatif indonesia, buku tersebut merupakan buku pertama di indonesia yang membahas tentang potensi dan pemetaan sektor industri kreatif di indonesia.

Setelah disahkannya inpres No. 6/2009 pada tahun 2009 serta dicanangkan sebagai tahun indonesia kreatif oleh presiden SBY pada tahun yang sama, Pameran Virus Kreatif yang mencakup sektor industri kreatif dan pameran pangan Nusa yang mengenalkan industri

pangan indonesia diselenggarakan dan berjalan sukses hal ini menjadi bukti bahwa perkembangan industri kreatif di indonesia mengarah pada tren yang positif.

Pada tahun 2010 dibuat suatu platform digital yang bernama Ekonomi Kreatif Indonesia ([indonesiakreatif.net](http://indonesiakreatif.net)) yang berfungsi untuk wadah bagi masyarakat indonesia untuk mengetahui perkembangan industri kreatif di indonesia. Disisi lain mulai adanya sosialisasi yang semakin intens dari pemerintah pusat kepada pemerintah daerah dalam perihal pembuatan data data eksportir, importir, para pengusaha, kalangan asosiasi dan para pelaku industri kreatif serta lembaga pendidikan dormal maupun non formal.

Perkembangan lainnya ialah pembuatan cetak biru “ Rencana Pengembangan industri Kreatif Nasional 2025 “ dimuat pula rencana pengembangan 14 Sub-sektor industri kreatif tahun 2009-2015 ( Inpres No 6 tahun 2009) yang mendukung kebijakan pengembangan ekonomi kreatif tahun 2009-2015.

Mengutip dari Cetak Biru Ekonomi Kreatif 2025, ekonomi kreatif merupakan suatu penciptaan nilai tambah (ekonomi, Sosial, Budaya, Lingkungan ) berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif ) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Kreativitas tidak sebatas pada karya yang berbasis seni dan budaya, namun juga bisa berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, *engineering* dan ilmu telekomunikasi. Terdapat tiga hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, antara lain kreativitas, inovasi dan penemuan.

#### A. Kreativitas (*Creativity*)

Dapat dijabarkan, sebagai suatu kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, *fresh*, dan dapat diterima umum. Bisa juga menghasilkan ide baru atau praktis sebagai solusi dari suatu masalah, atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada (*thinking out of The box* ). Seseorang yang memiliki kreativitas dan dapat memaksimalkan kemampuan itu, bisa menciptakan dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri beserta orang lain.

### B. Inovasi (*Innovation*)

Suatu transformasi dari ide atau gagasan dengan dasar kreativitas dengan memanfaatkan penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan suatu produk ataupun proses yang lebih baik, bernilai tambah dan bermanfaat. Sebagai contoh inovasi, cobalah melihat beberapa inovasi di video-video *youtube.com* dengan kunci “*Lifhack*” Di video itu diperlihatkan bagaimana suatu produk yang sudah ada, kemudian di-inovasikan dan bisa menghasilkan sesuatu yang bernilai jual lebih tinggi dan lebih bermanfaat.

### C. Penemuan (*Invention*)

Istilah ini lebih menekankan pada menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dan dapat diakui sebagai karya yang mempunyai fungsi yang unik atau belum pernah diketahui sebelumnya. Pembuatan aplikasi-aplikasi berbasis android dan IOS juga menjadi salah satu contoh penemuan yang berbasis teknologi dan informasi yang sangat memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari.

Seperti halnya sebuah rumah yang membutuhkan pilar untuk bisa tetap berdiri tegak, ekonomi kreatif memiliki 5 pilar yang perlu terus diperkuat sehingga industri kreatif dapat tumbuh dan berkembang mencapai visi dan misi ekonomi kreatif indonesia 2025, kelima pilar ekonomi kreatif tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Sumber daya (*Resources*)

Sumber daya yang dimaksud disini adalah input yang dibutuhkan dalam proses penciptaan nilai tambah, selain ide atau kreativitas yang dimiliki oleh sumber daya insani juga bisa menjadi landasan dari industri kreatif karena sumber daya alam maupun ketersediaan lahan yang menjadi input penunjang dalam insudtri kreatif.

#### b. Industri (*Industry*)

Pada prinsipnya industri merupakan bagian dari kegiatan masyarakat yang terkait dengan produksi, Distribusi, pertukaran serta konsumsi produk dan jasa dari sebuah negara atau area tertentu. Perlunya pengupayaan agar terbentuknya struktur pasar industri kreatif dengan pesaing sempurna yang mempermudah pelaku industri Kreatif untuk melakukan bisnis dalam sektor yang dituju.

Pilar industri karena pemahaman bahwa produk kreatif adalah hasil suatu kreativitas dikalihkan dengan transaksi riil, ini

mengindikasikan adanya faktor kreasi dan originalisasi yang memiliki potensi kapital dan/atau yang diproduksi sedemikian rupa untuk dikomersialisasikan.

c. Teknologi (*Technology*)

Teknologi dimasukan kedalam pilar karena fungsinya sebagai kendaraan dan perangkat (*tools*) bagi pengembangan landasan ilmu pengetahuan. Teknologi bisa dipakai dalam berkreasi, memproduksi, berkolaborasi, mencari informasi, distribusi dan sarana bersosialisasi.

d. Institusi (*institution*)

Institusi dalam pilar pembangunan industri kreatif dapat didefinisikan sebagai tatanan sosial dimana termasuk didalamnya adalah kebiasaan, norma, adat, aturan, serta hukum yang berlaku, tatanan sosial ini bisa yang bersifat informal- seperti sistem nilai, adat istiadat, aturan norma- maupun formal dalam bentuk peraturan perundang-undangan.

e. Lembaga keuangan (*Financial Institution*)

Lembaga keuangan adalah lembaga yang berperan menyalurkan pendanaan kepada pelaku industri yang membutuhkan, baik dalam bentuk modal atau ekuitas maupun pinjaman atau kredit. Lembaga keuangan merupakan salah satu *endorsement* dalam perjalanan suatu industri kreatif dan salah satu elemen penting untuk menjembatani kebutuhan keuangan bagi pelaku dalam industri kreatif.

## 2.2.4 Industri 4.0

Adalah Prof Klaus Schwab, Ekonom terkenal dunia asal Jerman, Pendiri dan Ketua Eksekutif World Economic Forum (WEF) yang mengenalkan konsep Revolusi Industri 4.0. Dalam bukunya yang berjudul “The Fourth Industrial Revolution”, Prof Schwab (2017) menjelaskan revolusi industri 4.0 telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah.

Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya. (1) robot kecerdasan buatan (*artificial intelligence robotic*), (2) teknologi nano, (3) bioteknologi, dan (4) teknologi komputer kuantum, (5) blockchain (seperti bitcoin), (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D.

Revolusi industri 4.0 merupakan fase keempat dari perjalanan sejarah revolusi industri yang dimulai pada abad ke -18. Menurut Prof Schwab, dunia mengalami empat revolusi industri. Revolusi industri 1.0 ditandai dengan penemuan mesin uap untuk mendukung mesin produksi, kereta api dan kapal layar. Berbagai peralatan kerja yang semula bergantung pada tenaga manusia dan hewan kemudian digantikan dengan tenaga mesin uap. Dampaknya, produksi dapat dilipatgandakan dan didistribusikan ke berbagai wilayah secara lebih masif. Namun demikian, revolusi industri ini juga menimbulkan dampak negatif dalam bentuk pengangguran masal.

Ditemukannya energi listrik dan konsep pembagian tenaga kerja untuk menghasilkan produksi dalam jumlah besar pada awal abad 19 telah menandai lahirnya revolusi industri 2.0. Energi listrik mendorong para ilmuwan untuk menemukan berbagai teknologi lainnya seperti lampu, mesin telegraf, dan teknologi ban berjalan. Puncaknya, diperoleh efisiensi produksi hingga 300 persen.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat pada awal abad 20 telah melahirkan teknologi informasi dan proses produksi yang dikendalikan secara otomatis. Mesin industri tidak lagi dikendalikan oleh tenaga manusia tetapi menggunakan *Programmable Logic Controller* (PLC) atau sistem otomatisasi berbasis komputer. Dampaknya, biaya produksi menjadi semakin murah. Teknologi informasi juga semakin maju diantaranya teknologi kamera yang terintegrasi dengan *mobile phone* dan semakin berkembangnya industri kreatif di dunia musik dengan ditemukannya musik digital.

Revolusi industri mengalami puncaknya saat ini dengan lahirnya teknologi digital yang berdampak masif terhadap hidup manusia di seluruh dunia. Revolusi industri terkini atau generasi keempat mendorong sistem otomatisasi di dalam semua proses aktivitas. Teknologi internet yang semakin masif tidak hanya menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia tetapi juga telah menjadi basis bagi transaksi perdagangan dan transportasi secara online. Munculnya bisnis transportasi online seperti Gojek, Uber dan

Grab menunjukkan integrasi aktivitas manusia dengan teknologi informasi dan ekonomi menjadi semakin meningkat. Berkembangnya teknologi *autonomous vehicle* (mobil tanpa supir), drone, aplikasi media sosial, bioteknologi dan nanoteknologi semakin menegaskan bahwa dunia dan kehidupan manusia telah berubah secara fundamental.

### **2.2.5 . Badan Ekonomi Kreatif**

Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif adalah lembaga pemerintah non kementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui menteri yang membidangi urusan pemerintahan di bidang pariwisata. Dibentuk sebagai Badan Ekonomi Kreatif, badan ini pertama kali dibentuk oleh Presiden Joko Widodo melalui Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015. Semula urusan ekonomi kreatif menjadi bagian dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dibentuk pada Kabinet Indonesia Bersatu II tahun 2011 sampai 2014.

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Badan Ekonomi Kreatif menyelenggarakan fungsi:

1. Perumusan, penetapan, dan pelaksanaan kebijakan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
2. Perancangan dan pelaksanaan program ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;

3. Pelaksanaan koordinasi dan sinkronisasi perencanaan dan pelaksanaan kebijakan dan program ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
4. Pemberian bimbingan teknis dan supervisi atas pelaksanaan kebijakan dan program ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
5. Pelaksanaan pembinaan dan pemberian dukungan kepada semua pemangku kepentingan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
6. Pelaksanaan komunikasi dan koordinasi dengan Lembaga Negara, Kementerian, Lembaga Pemerintah Non Kementerian, Pemerintah Daerah, dan pihak lain yang terkait; dan
7. Pelaksanaan fungsi lain yang ditugaskan Presiden yang terkait dengan ekonomi kreatif.

### **2.3. Kritikal Review**

Jurnal yang dianalisis untuk di review berjudul ” Peran pemerintah desa dalam mengelola Badan usaha milik desa (BUMDes)” karya dari Valentine queen chintary dan asih widi lestari mahasiswa Program Studi Ilmu Administrasi Negara , FISIP, Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang.

Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan tentang tujuan untuk mengetahui peran dari pemerintahan desa dalam mengelola Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) dan mengetahui program dari BUMDes di desa Bumiaji Kota Batu, serata permasalahan apa saja yang di alami

oleh pemerintahan desa dalam mengelola Badan Usaha Milik Desa (BUMDEs).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif Moleong dengan lokasi penelitian ini di desa Bumi aji kecamatan Bumiaji, Kota Batu, fokus penelitian ini Adanya Peranan Pemerintah Desa dalam Pengelolaan Bumdes, Program-program Bumdes. Jenis dan sumber data yaitu Data primer dan sekunder. Sampel penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan informan yaitu Kepala Desa Bumiaji, Sekretaris Desa, Kepala Dusun Banaran, Kepala Urusan Pemerintahan, Pengurus BUMDES, Pengelola BUMDES dan sebanyak 2 orang masyarakat desa Bumiaji. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu Peneliti itu sendiri, Panduan Wawancara (*Interview Guide*), dan Catatan lapangan (*Field Note*). Metode analisa data yang di gunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan reduksi data, Penyajian Data, dan penarikan kesimpulan/Verifikasi. Untuk mengetahui kebenaran hasil penelitian perlu ditetapkan keabsahan (*trustworthiness*) datanya, dalam penelitian ini dilakukan uji kredibilitas. Untuk menguji Kredibilitas data/tingkat kepercayaan data tersebut peneliti menggunakan Triangulasi Teknik, yaitu dengan cara pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain.

Bedasarkan dari paparan penulis dalam jurnal penelitian ini ada beberapa kelemahan dan kekuatan dalam peran pemerintah dalam mengelola BUMDes, unsur adalah mendirikan, berpartisipasi dalam mengendalikan program kerja yang diselenggarakan BUMDes terutama BKD, HIPAM dan BAPEGAR dalam melakukan kerjasama pengelolaan hasil BUMDes untuk pengembangan dan pemberdayaan masyarakat di Desa Bumiaji seperti pemberian pinjaman modal usaha. Keterlibatan perangkat Desa Bumiaji dalam pengelolaan BUMDes adanya pengawasan, pengontrolan dan evaluasi dari program BUMDes. Dan usur kelemahan dalam implemmentasi yang dialami oleh pemerintah desa dalam pengembangan BUMDes, seperti keterlambatan pencairan dana yang digunakan dalam pengembangan BUMDes. Sehingga pengembangan BUMDes dirasakan lamban dan masyarakat kurang berpartisipasi dalam memelihara BUMDes yang sudah ada,

### 2.3.1 Kritik dan Saran

Penulis dalam penelitian ini berasal dari program ilmu administrasi negara fakultas ilmu sosial dan politik Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang menurut analisis saya dengan meilihat latar belakang pendidikan penulis berasal, penulis memiliki kualitas yang cukup di bidang yang di teliti.

Sistematika penulisan telah tersusun dengan baik dan jelas mulai dari judul penelitian, nama penulis, abstrak, pendahuluan, kajian pustaka, metode, hasil dan pembahasan , kesimpulan, saran dan daftar pustaka, judul penelitian penelitian yang digunakan oleh penulis juga cukup jelas akurat dan tidak ambigu dan menggambarkan apa yang diteliti.

Pada bagian penulisan hasil penelitian dan pembahasan, menurut penelaan terdapat beberapa typo karena ada beberapa kalimat yang sama digunakan berulang oleh penulis dan menurut penelaah hal itu akan mengurai kekuatan jurnal penelitian ini, selain itu, materi yang ditulis pada bagian pembahasan juga kurang mendalam dan saran saya bagi penulis agar lebih memperbanyak koleksi kosa kata supaya kalimat yang ditulis lebih menarik bidaca dan mudah dipahami.

Jurnal penelitian ini termasuk cukup bagus, pada bagian penutup sudah memuat kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian, penulisan juga mencantumkan saran-saran sebagai harapan untuk kondisi subjek penelitian menjadi lebih baik, sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang terjadi.

Setelah menganalisis secara keseluruhan, menurut saya jurnal penelitian ini secara sistematika sudah cukup bagus kerana penulis telah mengikuti aturan penulisan yang benar namun dari segi teori masih bayak kekurangan penulis perlu menambah literatur-literatur untk dijadikan bahan perbandingan dalam melakukan penelitian karena dilihat dari daftar pustaka yang dicantumkan penulis tidak terdapat jurnal-jurnal penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan, dalam penelitian sumber pustaka tidak hanya bersumber dari buku, tetapi juga bersumber dari jurnal-jurnal, internet, sumber hukum, makalah/paper, surat kabar majalah dll.