



MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
PERTEMUAN I

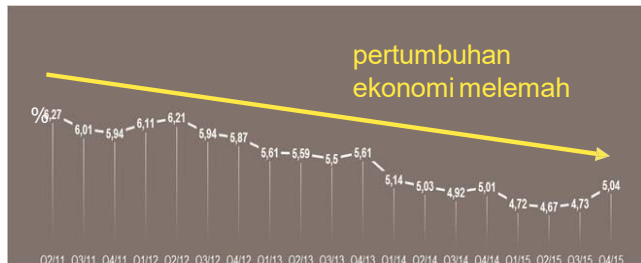


unindra
universitas indraprasta pgri

OLEH TIM DOSEN KEWIRAUSAHAAN
TEKNIK INFORMATIKA

TANTANGAN PEREKONOMIAN NASIONAL

PERTUMBUHAN EKONOMI



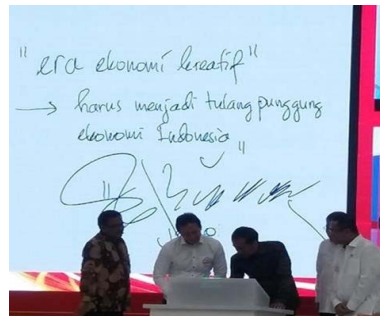
Pertumbuhan Ekonomi Nasional Hingga Q4/2015

- Dependensi perekonomian nasional kepadasektor ekstraksi sumberdaya alam (mineral,perkebunan).
- Industri manufaktur saat ini sulit berperan sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi.
- Masih tingginya kemiskinan, tingkatpengangguran terbuka termasuk di kalangan usia muda dan terdidik, serta kesenjangan pendapatan.



Perlu **diversifikasi sumber-sumber pertumbuhan ekonomi nasional** untuk mengatasi tantangan perekonomian nasional

ARAHAN PRESIDENRI



Ekonomi kreatif harus menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia

Perpres No. 2 Tahun 2015 (RPJMN 2015-2019)

Kebijakan Umum, antara lain:

1. Meningkatkan **Pertumbuhan Ekonomi yang Inklusif dan Berkelanjutan**, antara lain melalui:
 - Pengembangan **Ekonomi Kreatif**
 - Peningkatan **Kapasitas Inovasi dan Teknologi**

2. Mengembangkan dan **Memeratakan Pembangunan Daerah**

Pengembangan wilayah nasional diarahkan untuk mengurangi kesenjangan antardaerah dan memajukan daerah **menjadi daerah yang maju, mandiri, dan berdaya saing** dengan mendorong percepatan **pembangunan pusat-pusat pertumbuhan ekonomi** dengan **menggali potensi dan keunggulan daerah**.

Sumber: kementerian bidang perekonomian

PELUANG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF



BONUS DEMOGRAFI HINGGA TAHUN 2035

Pada tahun **2030**, jumlah penduduk usia produktif diperkirakan **di atas 60% dan 27%** di antaranya adalah **penduduk muda** dengan rentang usia 16-30 tahun. Penduduk muda Indonesia berpotensi menjadi **Creative Class**.

PERKEMBANGAN GAYA HIDUP DIGITAL

Akses teknologi informasi dan komunikasi sudah menjangkau lebih dari **90% populasi Indonesia**



PENINGKATAN JUMLAH KELAS MENENGAH

Pada tahun **2030**, diperkirakan **135 juta** penduduk Indonesia akan memiliki **penghasilan bersih (net income) di atas US\$ 3.600** sebagai **konsumen ekonomi kreatif**



MENINGKATNYA PERMINTAAN PRODUK KREATIF

Peningkatan di **pasar global** terutama produk berbasis **media dan ICT (content industry)**



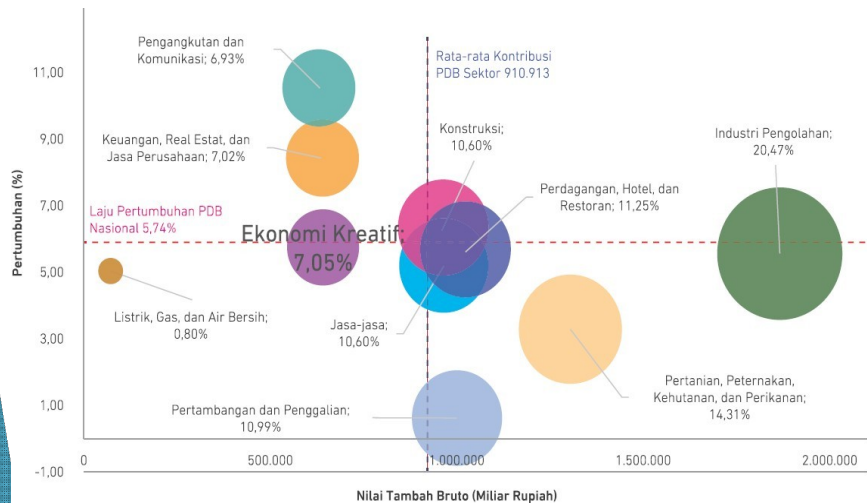
POTENSI KEKAYAAN ALAM DAN BUDAYA

Indonesia memiliki **international cultural heritage**, serta kekayaan dan **keindahan alam** sebagai **"bahan baku"** ekonomi kreatif

RUANG LINGKUP & KONTRIBUTSI EKONOMI KREATIF

4

Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat (Inpres No. 6 Tahun 2009)



KONTRIBUTSI EKONOMI KREATIF TERHADAP PEREKONOMIAN NASIONAL

TH. 2013

5,76% ekonomi kreatif di atas rata-rata pertumbuhan nasional
7,05% share PDB
10,7% penyerapan tenaga kerja

Sumber: RAJM Ekonomi Kreatif 2015 - 2019



RUANG LINGKUP INDUSTRI KREATIF

Ruang lingkup industri kreatif meliputi 16 sub sektor (industri): arsitektur; desain interior; desain komunikasi visual; desain produk; *fashion*; film; animasi dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; aplikasi dan *game developer*; penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi dan radio. (Perpres No. 72 Tahun 2015)

PERAN STAKEHOLDER DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

- ✓ pengembangan **industri**
- ✓ penciptaan **pasar, barang, dan jasa** kreatif serta lapangan pekerjaan
- ✓ **penelitian** dan **pengembangan**
- ✓ pembentuk **komunitas** dan **wirausaha** kreatif



**PELAKU
BISNIS**

- ✓ wadah berbagai **pengetahuan**
- ✓ wadah pengembangan **jejaring kreatif**
- ✓ wadah **ekspresi** dan **eksplorasi kreativitas**

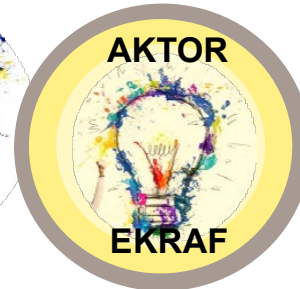


**KOMUNITAS
KREATIF**



PEMERINTAH

- ✓ **Regulator:** menetapkan dan mengendalikan kebijakan
- ✓ **Fasilitator/Akselerator:** dukungan, insentif, dan kemudahan



**AKTOR
EKRAF**



INTELEKTUAL

- ✓ penciptaan **SDM kreatif**
- ✓ pengembangan, pemanfaatan dan distribusi **pengetahuan**
- ✓ apresiasi dan literasi terhadap **kreativitas**

Lini Masa Tahap-Tahap Revolusi Industri

1800

1900

2000

no

First Industrial Revolution

Water and steam power
First power loom, 1784

Penemuan
Mesin Uap
mendorong
munculnya kapal
uap, kereta api,
dll

Second Industrial Revolution

Electric energy
First assembly belt,
1870

Penemuan listrik
dan *assembly line*
yang
meningkatkan
produksi barang

Third Industrial Revolution

Electronics and
information technology
First programmable
logic controller, 1969

Inovasi teknologi
informasi,
komersialisasi
*personal
computer*, dll.

Fourth Industrial Revolution

Cyber-physical systems

Revolusi Industri ke-4

Kegiatan manufaktur
terintegrasi melalui
penggunaan
teknologi *wireless*
dan *big data* secara
masif

Fase periode **Revolusi Industri** membutuhkan masa
yang semakin singkat dari waktu ke waktu

Revolusi Industri Ke-4 Wajah Kegiatan Ekonomi Dunia saat Ini



Saat ini bermacam kebutuhan manusia telah banyak menerapkan dukungan internet dan dunia digital sebagai wahana interaksi dan transaksi

Sharing economy



Cloud Collaborative



Smart Manufacturing



e-Education



Marketplace



Smart City



e-Government



Online Health Services



Smart Appliances



Era Baru Industri Digital



Ancaman:

- Secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1 – 1,5 miliar pekerjaan sepanjang tahun 2015-2025 karena digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis (Gerd Leonhard, *Futurist*);
- Diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini (*U.S. Department of Labor report*).

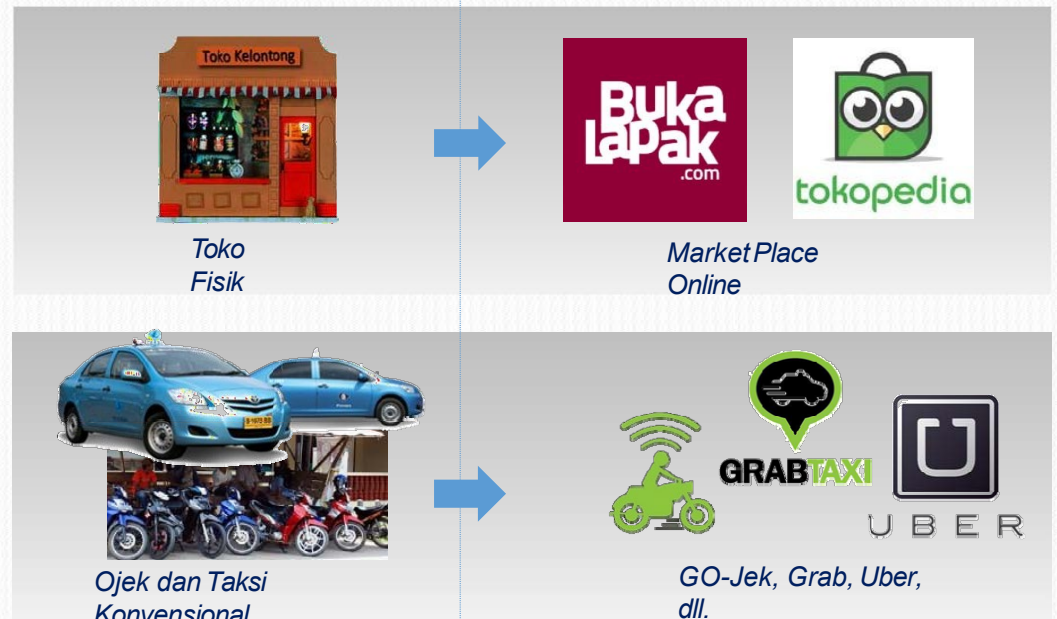
Peluang:

- Era digitalisasi berpotensi memberikan peningkatan *net* tenaga kerja hingga 2.1 juta pekerjaan baru pada tahun 2025
- Terdapat potensi pengurangan emisi karbon kira-kira 26 miliar metrik ton dari tiga industri: elektronik (15,8 miliar), logistik (9,9 miliar) dan otomotif (540 miliar) dari tahun 2015-2025 (World Economic Forum).

Dunia Digital dan Revolusi Industri Keempat **Gejala-Gejala Transformasi di Indonesia**

Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak dari arus era digitalisasi

- Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis *marketplace*.
- Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online

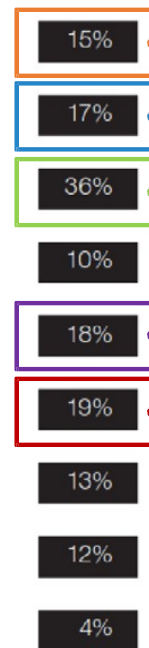


Tantangan-Tantangan Skill di Industri Masa Depan

Skills

Cognitive Abilities
Systems Skills
Complex Problem Solving
Content Skills
Process Skills
Social Skills
Resource Management Skills
Technical Skills
Physical Abilities

Scale of Skill Demand in 2020



Complex Problem Solving

Kemampuan untuk memecahkan masalah yang asing dan belum diketahui solusinya di dalam dunia nyata.



Social Skill

Kemampuan untuk melakukan koordinasi, negosiasi, persuasi, *mentoring*, kepekaan dalam memberikan bantuan hingga *emotional intelligence*



Process Skill

Kemampuan terdiri dari: *active listening*, *logical thinking*, dan *monitoring self and the others*



System Skill

Kemampuan untuk dapat melakukan *judgement* dan keputusan dengan pertimbangan *cost-benefit* serta kemampuan untuk mengetahui bagaimana sebuah sistem dibuat dan dijalankan



Cognitive Abilities Skill yang terdiri dari antara lain: *Cognitive Flexibility*, *Creativity*, *Logical Reasoning*, *Problem Sensitivity*, *Mathematical Reasoning*, dan *Visualization*.

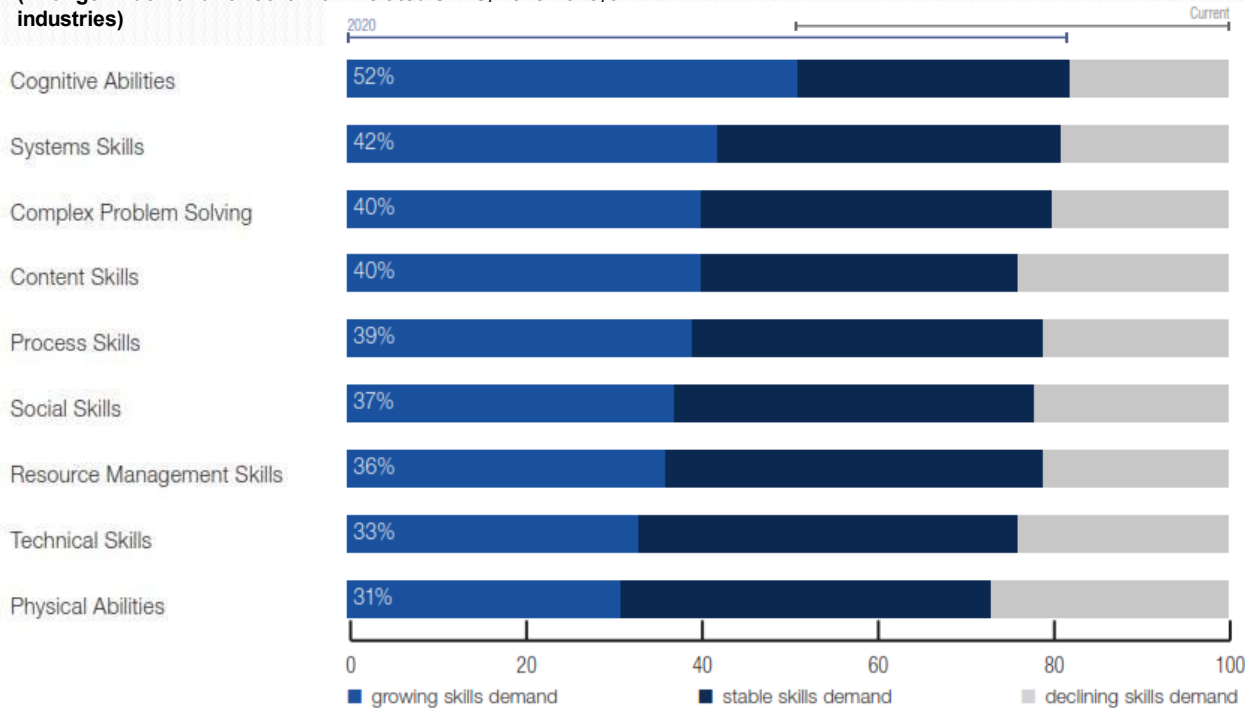
(Share of jobs requiring skills family as part of their core skill set, %)

Sumber: *The Future of Jobs Report*, World Economic Forum, definisi skill berdasarkan O*NET Content Model, US Department of Labor & Bureau of Labor Statistics

Tantangan-Tantangan

Skill di Industri Masa Depan (2)

(Change in demand for core work-related skills, 2015-2020, all industries)



Sumber:
idem

- 1) Cognitive Abilities
- 2) System Skills
- 3) Complex Problem Solving
- 4) Content Skills
- 5) Process Skills

Merupakan 5 *skills* yang pertumbuhan permintaannya akan paling tinggi berdasarkan beberapa sektor industri, di mana sebelumnya sektor tersebut tidak banyak membutuhkannya

Strategi Menghadapi Era Digital

Bagaimana Merespon Masa Depan



1. Komitmen **peningkatan** investasi di pengembangan *digital skills*
2. Selalu mencoba dan menerapkan *prototype* teknologi terbaru, ***Learn by doing!***
3. Menggali bentuk **kolaborasi baru bagi model sertifikasi atau pendidikan** dalam ranah peningkatan *digital skill*
4. Dilakukanny **kolaborasi** antara dunia industri, akademisi, dan masyarakat untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan skill bagi era digital di masa depan
5. Menyusun kurikulum pendidikan yang telah memasukan **materi terkait *human-digital skills***

PERMASALAHAN INDUSTRI KREATIF

(RPJP Ekonomi Kreatif)

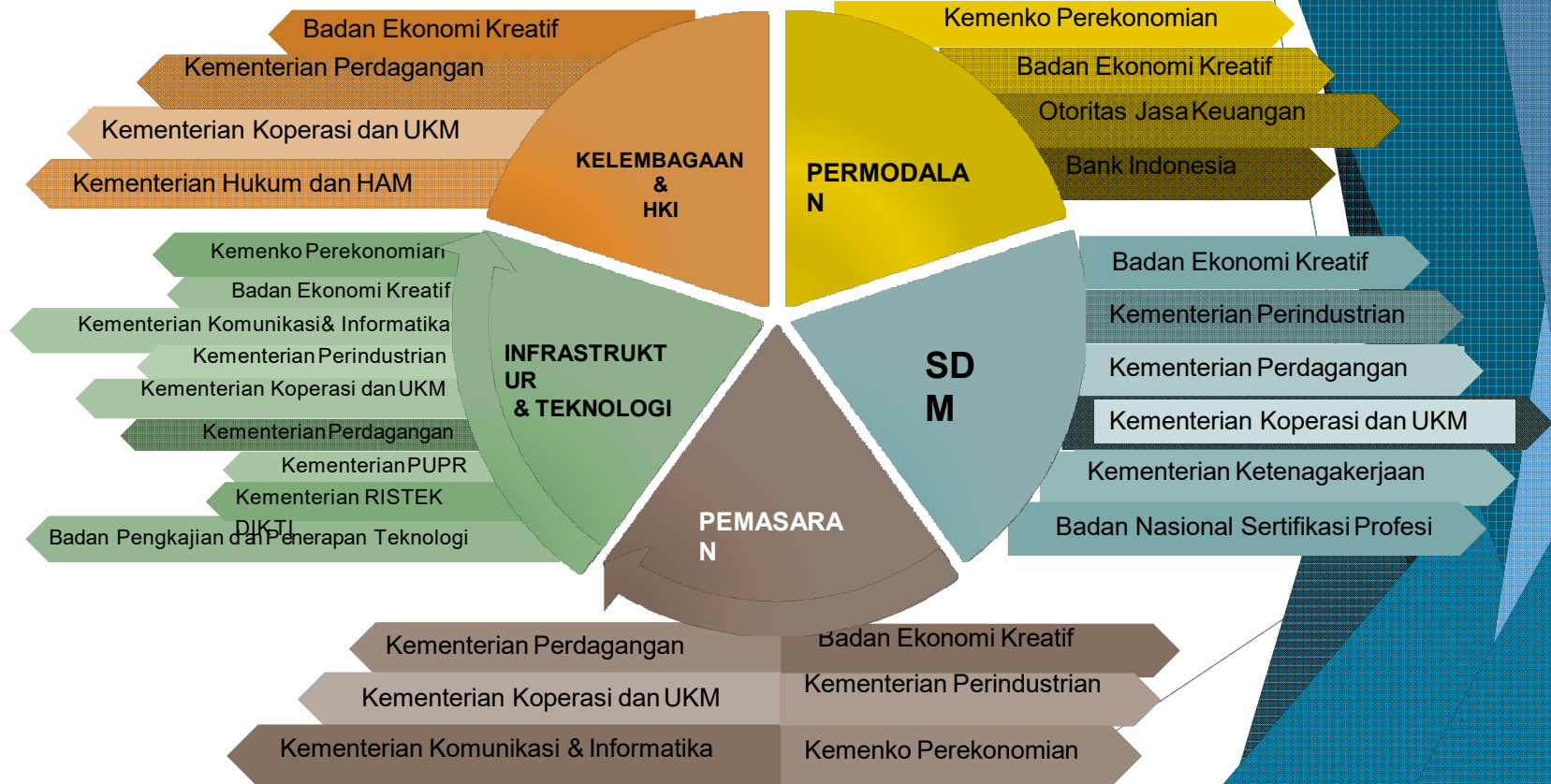
13

No	Sub Sektor	Permasalahan dominan yang dihadapi setiap sub sektor ekonomi kreatif					
		SDM	Sumberdaya Pendukung	Kelembagaan	Pembiayaan	Infrastruktur dan Teknologi	Pemasaran
1	Arsitektur			•			
2	Desain		•		•	•	
3	Film				•		•
4	Animasi			•	•		
5	Video			•	•		
6	Fotografi		•		•		
7	Kuliner	•		•			•
8	Kerajinan	•					
9	Mode	•					
10	Musik		•	•	•		•
11	Penerbitan			•	•		
12	Permainan interaktif	•			•	•	
13	Periklanan	•			•	•	
14	Seni rupa		•		•	•	
15	Seni pertunjukan			•	•		
16	Teknologi informasi				•	•	
17	Televisi dan radio	•		•			



PEMERINTAH MEMBERIKAN DUKUNGAN REGULASI DAN FASILITASI UNTUK MENGATASI PERMASALAHAN DAN MEENGEMBANGKAN INDUSTRI KREATIF

SINERGI K/L DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF



PELUANG USAHA INDUSTRI KREATIF (1)

No	Sub Sektor	Peluang Usaha
1	Arsitektur	Jasa konsultan arsitek, properti/karya arsitektur yang memiliki nilai artistik dan budaya yang dapat menjadi daya tarik/icon suatu wilayahkota
2	Desain interior	Jasa konsultan desain, jasa pendidikan desain
a	Desain komunikasi visual	Jasa konsultan, jasa pendidikan desain
4	Desain produk	Jasa konsultan, jasa pendidikan desain
5	Film, animasi, dan video	Usaha reproduksi media rekaman; studio produksi dan pasca produksi film, video dan program televisi; usaha distribusi film, video dan program televisi; jasa pemutaran film; usaha merchandise
6	Fotografi	Jasa fotografi, jasa pendidikan fotografi
7	Kriya	Usaha kerajinan berbasis tekstil, kulit, kayu, anyaman, kertas, kaca, logam; usaha furnitur/mebel, perhiasan dan barangberharga
8	Kuliner	Restoran/kafe, usaha makanan dan minuman

PELUANG USAHA INDUSTRI KREATIF (2)

No	Sub Sektor	Peluang Usaha
9	Musik	Usaha pembuatan alat musik, jasa pendidikan musik, pertunjukan musik, studio rekaman musik, penerbitan musik
10	Fashion	Usaha pembuatan pakaian, barang dari kulit, alas kaki
11	Aplikasi dan game developer	Usaha pembuatan aplikasidan game, usaha <i>merchandise</i> , usaha <i>publisher</i> aplikasi dan <i>game</i> , usaha pembuatan alat permainan anak- anak
12	Penerbitan	Usaha percetakan, usaha penerbitan buku/majalah
13	Periklanan	Jasa pembuatan iklan
14	Televisi dan radio	Usaha penyiaran radio dan televisi
15	Seni pertunjukan	Gedung pertunjukan, kegiatan pertunjukan tari, kegiatan pertunjukan teater, jasa pendidikan seni pertunjukan
16	Seni rupa	Gedung eksibisi/pameran kesenian, jasa pendidikan seni rupa