

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan mengenai referensi yang berasal dari penelitian-penelitian terdahulu, penjelasan-penjelasan teori dan kebijakan-kebijakan yang berhubungan dengan tema penelitian yang bersumber dari studi literatur (pustaka).

2.1 Konsep Industri Kreatif

2.1.1 Definisi Industri Kreatif

John Howkins (2001) yang berjudul “Creative Economy How People Make Money from Ideas”. Dalam buku ini dikemukakan definisi dari ekonomi kreatif adalah kegiatan yang menghasilkan input dan output berupa ide. Ide tersebut jika di kolaborasikan dengan kreatifitas dapat menghasilkan karya yang memiliki nilai ekonomi. Contohnya kuliner, desain grafis, musik, dan hal yang belum pernah tercipta sebelumnya.

Terkait ekonomi kreatif, memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan industri kreatif, akan tetapi ekonomi kreatif cakupan yang dimiliki lebih besar dari pada industri kreatif. Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2014) Ekonomi kreatif terdiri dari beberpa bagian yaitu: core creative industry, forward and backward linkage creative industry. Industri kreatif merupakan salah satu penggerak atau mekanisme dari ekonomi kreatif yang disebut dengan core creative industry atau industri kreatif yang dapat menghasilkan nilai tambah dengan memanfaatkan kreativitas orang kreatif. sedangkan Backward linkage creative industry merupakan industri yang menjadi suplai dalam core creative industry, sedangkan forward linkage industri merupakan input bisnisnya.

Industri kreatif merupakan mekanisme dalam manghasilkan nilai ekonomi pada ekonomi kreatif. Untuk menghasilkan nilai kreatif, industri kreatif tidak hanya menghasilkan ekonomi, tetapi juga menghasilkan transaksi sosial dan budaya. Proses umum yang tercipta didalam nilai kreatif yaitu kreasi-produksi-distribusi-komersialisasi, selain itu setiap kelompok industri kreatif memiliki rantai nilai kreatif yang berbeda.

Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) mengatakan yang dimaksud dengan industri kreatif merupakan upaya yang dilakukan dalam pembangunan ekonomi secara berkelanjutan dengan kreativitas yang menciptakan daya saing secara ekonomi. Selain itu ekonomi kreatif merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang memiliki sifat yang inovatif.

Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) dalam buku yang berjudul “Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025” menjelaskan bahwa industri yang termasuk dalam pemanfaatan kreatifitas, keterampilan, serta bakat individu untuk dapat menghasilkan kesejahteraan dan lapangan kerja dengan pemberdayaan kreativitas dan gagasan.

Dalam RPJM, Ekonomi Kreatif Tahun 2015 – 2019, ekonomi kreatif adalah suatu hasil nilai tambah yang didasari oleh ide yang lahir dari kreativitas suatu individu atau kelompok dengan dilandasi ilmu pengetahuan, yang termasuk budaya dan teknologi.

2.1.2 Kajian Industri Kreatif

Industri kreatif adalah industri tersendiri dengan penampilan pada keunggulan kreativitas dalam menghasilkan desain-desain kreatif yang melekat pada produk barang/jasa yang dihasilkan. Industri kreatif merupakan kumpulan dari sektor-sektor industri yang mengutamakan kreativitas sebagai modal utama dalam menghasilkan produk barang dan jasa. Industri desain dalam hal ini dapat dipandang sebagai komponen inti dari suatu industri kreatif, dimana implementasinya bisa terjadi pada beragam sektor. Industri dikembangkan untuk mendukung peningkatan nilai tambah produk dalam pengembangan kluster-kluster industri lainnya.

Ciri industri kreatif antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual.

- b) Industri kreatif terdiri dari penyediaan produk kreatif langsung kepada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreatif pada sektor lain yang secara tidak langsung berhubungan dengan pelanggan.
- c) Produk kreatif mempunyai ciri: siklus hidup singkat, margin tinggi, keanekaragaman tinggi, persaingan tinggi, dan mudah ditiru.

Tantangan dalam pengembangan industri kreatif di Indonesia cukup beragam. Beberapa tantangan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- Relatif baru dan belum diakui sebagai penggerak roda pembangunan
- Tidak ada data nilai ekonomi dan perkembangan industri kreatif
- Tidak ada kebijakan yang mendukung iklim kreatif, perizinan, investasi, dan perlindungan hak cipta
- Kegiatan kreatif masih terkotak-kotak dan belum ada kajian rantai nilai yang utuh mulai dari kegiatan kreasi, produksi, dan distribusi
- Pengembangan sumber daya manusia di perguruan tinggi tidak memberdayakan industri kreatif
- Belum ada perumusan sistem karir yang unik untuk pekerja kreatif
- Peluang kerja belum sepenuhnya bebas gender, baik dalam proses rekrutmen, penggajian, promosi, dan pengakuan
- Tidak ada penanganan yang sistematis untuk peningkatan peluang bisnis kreatif, baik di Bandung, Jakarta, dan kota-kota di luar negeri

2.1.3 Sub Sektor Industri Kreatif

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) dalam buku yang berjudul “Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025”, menjelaskan bahwa industri kreatif yang ada di Indonesia dikelompokkan kedalam 14 subsektor yaitu:

1. Periklanan

Definisi seputar periklanan yang diambil dari berbagai sumber

- a) Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan (komunikasi satu arah) dengan hasil distribusi, produksi dan kreasi dari iklan yang dihasilkan, seperti

dari media cetak (koran dan majalah), elektronik (TV dan radio), poster dan gambar, pamflet, brosur dan reklame serta lain sebagainya.

- b) Segala bentuk pesan yang disampaikan dalam suatu media, yang ditunjukkan untuk semua masyarakat.
- c) Deskripsi ringkas dari sebuah produk, agar dapat memberikan daya tarik untuk produk yang di tawarkan.

2. Arsitektur

Menurut Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (2005), menyatakan bahwa jasa konsultasi arsitek mencakup: pengawasan konstruksi, perencanaan kota, desain bangunan dan lainnya. Adapun subsektor arsitek masuk kedalam kegiatan kreatif yang berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh, baik skala micro maupun makro. Seperti: perencanaan kota, perencanaan biaya produksi, penataan taman, dan lain sebagainya.

3. Pasar Barang Seni

Subsektor industri kreatif pasar barang seni merupakan suatu kegiatan kreatif yang berhubungan dengan perdagangan barang antik, langka, unik yang memiliki nilai estetika. Seperti lukisan, patung, film, pertunjukkan, dan lain sebagainya.

4. Kerajinan

Subsektor industri kreatif kerajinan merupakan kegiatan kreatif yang memiliki hubungan dengan karya, distribusi dan produksi produk yang diciptakan oleh seorang tenaga pengrajin dengan melibatkan proses ide dan kreativitas. Barang yang dihasilkan berupa rotan, kulit, logam, tanah liat, batu berharga, kapur, dan lain sebagainya.

Dalam subsektor kerajinan dapat di kelompokkan berdasarkan bahan baku yang digunakan untuk menghasilkan karya yaitu:

Ceramic (seperti tanah liat, earthen ware, pottery, stoneware, porcelain.

- a) Logam (seperti emas, perak, perunggu, besi, tembaga)
- b) Natural fiber, serat alam (bambu, akar-akaran, rotan)
- c) Batu-batuan (seperti batu mulia, semi precious stone, jade)
- d) Tekstil (seperti cotton, sutra, linen)

e) Kayu (termasuk kertas dan lacquer ware)

5. Desain

Subsektor industri kreatif desain merupakan suatu kegiatan kreatif yang berhubungan dengan karya desain grafis, desain produk, desain interior, dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.

6. Fesyen

Subsektor industri kreatif fesyen merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan dengan karya. Yang diterapkan pada desain pakaian, desain aksesoris, dan alas kaki. Selain itu dapat pula melakukan konsultasi seputar fesyen.

7. Video, Film, dan Fotografi

Subsektor industri kreatif video, film, dan fotografi merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan karya dalam memproduksi sebuah film, video dan jasa fotografi dan distribusi rekaman video, fotografi, dan film. Termasuk hasil dari pengolahan grafis seperti sinetron, film, sinematografi, skrip, dan dubbing.

8. Permainan Interaktif

Subsektor industri kreatif permainan interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan dengan karya, produksi, distribusi permainan yang memiliki sifat menghibur, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor ini tidak hanya di dominasi sebagai hiburan saja melainkan sebagai sarana pembelajaran atau edukasi. Dari beberapa sumber yang menyatakan industri permainan memiliki kriteria sebagai berikut:

- a) Berbasis elektronik baik berupa aplikasi software pada komputer (online maupun stand alone), console(Playstation, XBOX, Nitendo dll), mobile handset dan arcade.
- b) Bersifat menyenangkan (fun) dan memiliki unsur kompetisi (competition)
- c) Memberikan feedback/interaksi kepada pemain, baik antar pemain atau pemain dengan alat (device)
- d) Memiliki tujuan atau dapat membawa satu atau lebih konten atau muatan. Pesan yang disampaikan bervariasi misalnya unsur edukasi, entertainment, promosi produk (advertisement) sampai kepada pesan yang destruktif.

9. Musik

Subsektor industri kreatif musik merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan dengan karya/komposisi, produksi, pertunjukkan musik, dan distribusi dari hasil rekaman suara. Dalam industri ini terdapat unsur seperti suara, komposisi, tempo, dan lain sebagainya.

10. Seni Pertunjukkan

Subsektor industri kreatif seni pertunjukkan merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan dengan usaha dan pengembangan konten, pertunjukkan, kontenpuler, drama, tarian tradisional, musik-tradisional, musik teater, desain dan pembuatan busana pertunjukkan, tata panggung, dan produksi.

11. Penerbitan dan Percetakan

Subsektor industri kreatif penerbitan dan percetakan merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan dengan karya yang berkaitan dengan penulisan konten, hampir mirip dengan subsektor periklanan, dan selain itu juga ada penerbitan jurnal, buku, majalah, tabloid, konten digital, serta kegiatan kantor berita.

12. Layanan Komputer dan Piranti Lunak

Subsektor industri kreatif layanan komputer dan piranti lunak merupakan kegiatan kreatif yang berhubungan dengan karya pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, integrasi sistem, desain, dan analisis sistem, piranti keras, prasaran perangkat lunak, serta desain portal.

13. Televisi dan Radio

Subsektor industri kreatif televisi dan radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan penyiaran berita satu arah, produksi, pengemasan, dan transmisi televisi dan radio.

14. Riset dan Pengembangan

Subsektor industri kreatif riset dan pengembangan merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha inovasi yang memberikan penemuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Dalam penerapannya untuk memperbaiki produk dan juga untuk menemukan hal baru.

2.1.4 Dampak Industri Kreatif Terhadap Ekonomi

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2007) industri kreatif di setiap negara sekarang ini menyumbang kontribusi yang signifikan bagi perekonomian di setiap negara dalam studi yang telah dilakukan untuk melihat perkembangan serta kiprah sektor industri kreatif dalam perekonomian di dunia. Indonesia pun mulai melihat bahwa sektor industri kreatif ini merupakan sektor industri yang potensial untuk dikembangkan, karena jika dilihat dari sumber daya yang dimiliki oleh Bangsa Indonesia, kreativitas masyarakat Indonesia dapat disejajarkan dengan bangsa-bangsa lainnya di dunia. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya karya anak bangsa yang telah diakui oleh komunitas internasional. Saat ini dalam World Economic Forum Indonesia tercatat menempati peringkat ke-43 di Economic Creativity Index Ranking.

Industri kreatif ini merupakan pilar utama dalam pembentukan ekonomi kreatif dan ekonomi kreatif ini sangatlah penting bagi Indonesia karena diyakini ekonomi kreatif dapat menghasilkan dampak positif terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Dampak positif yang dapat dihasilkan dengan terbentuknya ekonomi kreatif.

2.2 Konsep Sosial Ekonomi

2.2.1 Pengertian sosial

Kata sosial berasal dari kata “socio” yang artinya kawan, teman. Manusia lahir dengan kapasitas yang ia miliki kemudian memulai hidup saling berkawan dan saling membina kesetiakawanan. Konsep sosiologi manusia sering disebut dengan makhluk sosial yang artinya manusia tidak dapat hidup wajar tanpa adanya bantuan dari oranglain, sehingga arti sosial sering diartikan sebagai hal yang berkenaan dengan masyarakat Waluya (2007).

Pengertian sosial dalam KBBI (2001) menunjuk pada sifat-sifat kemasyarakatan (seperti suka menolong, menderma dan sebagainya). Sedangkan pada departemen sosial menunjuk pada suatu acuan yang digunakan dalam berinteraksi antar individu dalam konteks masyarakat maupun komunitas. Sebagai acuan berarti sosial bersifat abstrak yang berisi simbol-simbol berkaitan dengan

pemahaman terhadap lingkungan dan berfungsi untuk mengatur tindakan-tindakan yang dimunculkan oleh individu-individu sebagai anggota masyarakat.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sosial merupakan salah satu kegiatan yang berkaitan dengan interaksi yang dilakukan diantara individu atau sekelompok individu yang saling berinteraksi satu sama lain.

2.2.2 Pengertian ekonomi

Secara etimologi ekonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu “Oikos” yaitu rumah tangga dan “Nomos” yaitu mengatur. Jadi secara umum, ekonomi dapat diartikan mengatur rumah tangga. Sedangkan dalam KBBI (2001), kata ekonomi berarti ilmu yang mengenai asas-asas produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan (seperti hal keuangan, perindustrian dan perdagangan).

Menurut Gilarso (2004) ilmu ekonomi merupakan bentuk usaha manusia untuk mencari nafkah dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya dengan sumber daya yang terbatas. P.A. Samuelson dalam Gilarso (2004) menyebutkan ilmu ekonomi adalah studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih beberapa alternatif penggunaan dalam rangka memproduksi berbagai komoditi untuk kemudian menyalurkannya (baik saat ini maupun dimasa depan) kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ekonomi merupakan upaya yang dilakukan oleh manusia dalam mencari nafkah yang bertujuan untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan menggunakan sumber daya yang dimiliki.

2.2.3 Pengertian sosial ekonomi

Sosial ekonomi adalah kedudukan atau posisi seseorang dalam kelompok masyarakat yang ditentukan oleh jenis aktivitas ekonomi, pendidikan serta pendapatan Astrawan (2014). Dalam pembahasannya, sosial dan ekonomi sering menjadi objek pembahasan yang berbeda. Menurut Santrock (2007), status sosial ekonomi sebagai pengelompokan orang-orang berdasarkan kesamaan karakteristik pekerjaan dan pendidikan ekonomi. Status sosial menunjukkan ketidaksetaraan tertentu.

Dari pengertian diatas, sosial ekonomi dapat diartikan kondisi dan kedudukan seseorang yang diatur secara sosial yang dapat mempengaruhi posisi kedudukan dalam suatu tingkatan tertentu dalam struktur sosial di dalam masyarakat.

2.2.4 Faktor-faktor yang menentukan sosial ekonomi

Dalam suatu sosial ekonomi terdapat faktor-faktor yang dapat menentukan tingkatan dalam sosial ekonomi, faktor tersebut seperti tingkat pendidikan, tingkat pendapatan, kemiskinan, dan lain sebagainya. menurut Wirutomo (2012) faktor yang dapat menentukan tinggi rendahnya keadaan sosial ekonomi seseorang dalam masyarakat yaitu :

- a. Tingkat Pendidikan
- b. Pekerjaan
- c. Tingkat Pendapatan
- d. Keadaan Rumah Tangga
- e. Tempat Tinggal
- f. Kepemilikan Kekayaan
- g. Jabatan dalam Organisasi
- h. Aktivitas ekonomi

2.3 Dampak Sosial dan Ekonomi

2.3.1 Pengertian Dampak

Dampak adalah suatu perubahan yang disebabkan oleh suatu kegiatan, suatu usaha investasi dalam kegiatan pembangunan memiliki kemampuan potensial menimbulkan dampak. Konsep dampak diartikan sebagai pengaruh munculnya aktifitas manusia dalam pembangunan terhadap lingkungan termasuk manusia.

Sehubungan dengan itu Soemartono (2011) menjelaskan bahwa pada dasarnya sasaran pembangunan adalah menaikkan tingkat kesejahteraan rakyat, akan tetapi aktifitas pembangunan yang menimbulkan efek samping yang tidak direncanakan di luar sasaran yang disebut dampak. Dampak dapat bersifat biofisik, sosial, ekonomi dan budaya yang berpengaruh terhadap sasaran yang ingin dicapai.

2.3.2 Dampak Sosial

Dampak sosial dapat berupa perubahan sosial yang terjadi didalam masyarakat yang terjadi akibat adanya suatu proses perubahan yang terjadi seperti pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai-nilai, sikap-sikap dan pola-pola perikelakuan diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat Lumintang (2015).

Perubahan sosial selalu dikaitkan dengan perubahan sosial budaya dalam artian perubahan yang terjadi menyangkut struktur, proses dan fungsi termasuk adaptasi nilai-nilai sosial. Sulit sekali menjelaskan garis pemisah antara perubahan-perubahan sosial dengan perubahan-perubahan kebudayaan. Perbedaanya terletak antara pengertian tentang masyarakat dan pengertian tentang kebudayaan. Akan tetapi dapat dipahami bahwa setiap masyarakat otomatis memiliki kebudayaan dan sebaliknya kebudayaan muncul dan menjelma dalam Perubahan sosial merupakan proses sosial yang terjadi dan dialami oleh warga masyarakat disertai oleh komponen-komponen kebudayaan beserta sistem sosial, dimana dalam kehidupan masyarakat yang terpengaruh oleh berbagai faktor dari luar, pola-pola kehidupan, budaya, dan sistem sosial lama akan ditinggalkan dan menjalankan serta menyesuaikan dengan pola-pola kehidupan, budaya, dan sistem sosial yang baru Burhan (2009).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, dampak sosial merupakan perubahan yang terjadi dalam masyarakat akibat dari suatu proses perubahan seperti timbulnya budaya baru, atau munculnya suatu kegiatan baru di tengah masyarakat yang dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan kondisi sosial masyarakat.

2.3.3 Dampak Ekonomi

Dampak ekonomi dapat diartikan juga perubahan ekonomi, yang merupakan proses berubahnya sistem dimasyarakat yang meliputi perubahan kehidupan perekonomian masyarakat tersebut. Hal tersebut meliputi perubahan mata pencaharian, perubahan penghasilan, bahkan sampai peningkatan taraf kehidupan yang lebih baik lagi. Dampak ekonomi timbul dapat dari munculnya kegiatan baru di dalam masyarakat seperti munculnya kegiatan industri dalam suatu kawasan yang membuat masyarakat di kawasan terkena dampak ekonomi, dampak

ekonomi yang dihasilkan dapat berupa perubahan mata pencaharian, tingkat pendapatan.

2.4 Pengertian Masyarakat

Masyarakat adalah sekelompok individu yang tinggal dalam suatu tempat tertentu, saling berinteraksi dalam waktu yang relatif lama, mempunyai adat-istiadat dan aturan-aturan tertentu dan lambat laun membentuk sebuah kebudayaan. Masyarakat juga merupakan sistem sosial yang terdiri dari sejumlah komponen struktur sosial yaitu: keluarga, ekonomi, pemerintah, agama, pendidikan, dan lapisan sosial yang terkait satu sama lainnya, bekerja secara bersama-sama, saling berinteraksi, berelasi, dan saling ketergantungan Jabrohim, (2004).

Definisi lain, masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kontinuitas merupakan kesatuan masyarakat yang memiliki keempat ciri yaitu: 1) Interaksi antar warga- warganya, 2). Adat istiadat, 3) Kontinuitas waktu, 4) Rasa identitas kuat yang mengikat semua warga Koentjaraningrat (2009).

2.5 Industri

Industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan atau barang jadi menjadi barang dengan nilai tinggi untuk penggunaannya, termasuk kegiatan rancang bangun dan perekayasaan industri Departemen Perindustrian Nasional (2010).

Menurut Badan Pusat Statistik (2011) dalam sektor industri dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis industri yakni industri besar, industri sedang atau menengah, industri kecil dan rumah tangga. Untuk mengetahui jenis industri dapat dilihat dari segi jumlah tenaga kerja yang dimiliki dalam industri tersebut.

a) Industri Besar

Industri besar adalah industri yang memiliki jumlah tenaga kerja lebih dari 100 orang, jika suatu industri memiliki jumlah tenaga kerja lebih dari 100 orang baru dapat dikatakan industri besar.

b) **Industri Sedang**

Industri sedang adalah industri yang memiliki jumlah tenaga kerja 20 hingga 90 orang, baru dapat dikatakan industri tersebut industri sedang

c) **Industri Kecil**

Industri kecil adalah industri yang memiliki jumlah tenaganya 5 sampai 19 orang dan industri yang memiliki tenaga kerja kurang dari 5 oarang disebut industri rumah tangga atau kerajinan rumah tangga.

2.5.1 Sentra Industri

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sentra yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris: center, didefinisikan sebagai tempat yang terletak di tengah-tengah (bandar dan sebagainya), titik pusat, pusat (kota, industri, pertanian, dan sebagainya). Kemudian kata industri itu sendiri adalah kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan saran dan peralatan, misalnya mesin. Industri adalah suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk mendapatkan keuntungan. Usaha perakitan atau assembling dan juga reparasi adalah bagian dari industri. Hasil industri tidak hanya berupa barang, tetapi juga dalam bentuk jasa.

Definisi sentra industri menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 1993 adalah pusat kegiatan industri pengolahan yang dilengkapi dengan sarana, prasarana dan fasilitas penunjang lainnya yang disediakan dan dikelola oleh perusahaan di sentra industri tersebut. Keberadaan sentra industri memiliki tujuan untuk:

1. Mempercepat pertumbuhan industri.
2. Memberikan kemudahan bagi kegiatan industri.
3. Mendorong kegiatan industri yang berlokasi di sentra industri.
4. Menyediakan fasilitas lokal industri yang berwawasan lingkungan.

2.6 Tinjauan Kebijakan

2.6.1 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011-2031

Paragraf 1 Kebijakan dan Strategi Struktur Ruang Pasal 9

Kebijakan struktur ruang kota terdiri atas:

- a. perwujudan pusat-pusat pelayanan kota yang efektif dan efisien dalam menunjang perkembangan fungsi kota sebagai kota perdagangan dan jasa yang didukung industri kreatif dalam lingkup Kawasan Perkotaan Cekungan Bandung, Provinsi Jawa Barat dan Nasional
- b. pengembangan dan peningkatan kualitas pelayanan sarana dan prasarana transportasi berbasis transportasi publik yang terpadu dan terkendali
- c. peningkatan kualitas, kuantitas, keefektifan dan efisiensi pelayanan

Rencana pengembangan industri rumah tangga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b adalah industri kreatif yang terdiri atas:

- a. penetapan dan pengembangan industri rumah tangga yang meliputi:
 1. sentra Kaos Surapati
 2. sentra Tekstil Cigondewah
 3. sentra Boneka Sukamulya
 4. sentra Rajutan Binongjati
 5. sentra Sepatu dan Olahan Kulit Cibaduyut
 6. sentra industri potensial lainnya yang dapat dikembangkan.prasarana kota yang terpadu dengan sistem regional.

KSK sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:

- a. PPK Alun-alun
- b. PPK Gedebage
- c. Sentra Sepatu dan Olahan Kulit Cibaduyut
- d. Sentra Boneka Sukamulya
- e. Sentra Rajutan Binongjati
- f. Sentra Tekstil Cigondewah
- g. Sentra Kaos Surapati
- h. Sentra Jeans Cihampelas
- i. Sentra Tahu dan Tempe Cibuntu
- j. Kawasan Puseur Budaya Padjajaran
- k. Kawasan Babakan Siliwangi

- l. Kawasan Sungai Cikapundung
- m. Kawasan Punclut.

KSK Sentra Sepatu dan Olahan Kulit Cibaduyut sebagaimana dimaksud dalam Pasal 60 ayat (4) huruf c, yaitu kawasan strategis yang ditetapkan berdasarkan sudut kepentingan ekonomi.

Lokasi KSK Sentra Sepatu dan Olahan Kulit Cibaduyut adalah koridor Jalan Cibaduyut dan sekitarnya, mulai dari persimpangan Jalan Soekarno-Hatta sampai Komplek stasiun TVRI.

Pengembangan KSK Sentra Sepatu dan Olahan Kulit Cibaduyut sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran VI yang merupakan tidak terpisahkan dari Peraturan Daerah ini.

2.7 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Review Skripsi

No.	Judul	Nama Mahasiswa	Universitas	Program Studi	Tahun	Metode	Hasil
1.	Dampak Sosial Ekonomi Munculnya Industri Kayu Pada Masyarakat Desa	Roffi Fitriana Hafidh	Universitas Surakarta	Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan	2012	Metode yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan sumber data primer dan data sekunder.	Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa awal masuknya industri kayu adalah ide dari seorang masyarakat yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupannya, dan membuka lapangan pekerjaan, sehingga masyarakat memiliki kesempatan kerja, meningkatkan pendapatannya, dan mensejahterakan kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengkaji perkembangan

							industri dengan menggunakan pendekatan yang sama yaitu deskriptif kualitatif, namun dengan menggunakan perspektif teori dan metode pendekatan yang berbeda.
2.	Pengaruh Keberadaan Industri PT Krakatau Posco Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat Di Kelurahan Kubangsari Kota Cilegon	Fani Andiani	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	2019	Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan menyebar kuesioner.	Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa keberadaan industri PT Krakatau Posco memberikan pengaruh terhadap sosial ekonomi masyarakat di Kelurahan Kubangsari dengan persentase sebesar 9,6%. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengkaji mengenai bagaimana pengaruh keberadaan industri terhadap sosial dan ekonomi masyarakat lokal namun dengan menggunakan

							perspektif teori dan metode pendekatan yang berbeda.
3.	Identifikasi Karakteristik Industri Tas Ciampea Sebagai Potensi Pengembangan Ekonomi	M. Hasan Basri	Universitas Komputer Indonesia	Perencanaan Wilayah dan Kota	2013	untuk metode yang digunakan yaitu deskriptif dengan menyebar kuesioner	Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa sebagian besar pengusaha dan tenaga kerja merupakan masyarakat lokal. Sedangkan untuk lokal ekonomi 6 aspek dari 8 aspek yang memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan industri tas Ciampea. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengidentifikasi karakteristik pengusaha dan tenaga kerja namun dengan menggunakan perspektif teori dan metode pendekatan yang berbeda.

Tabel 2.2
Review Jurnal

No.	Judul	Nama Penulis	Nama Jurnal	Volume (Tahun)	Nomor	Metode	Hasil
1.	Pengaruh Pariwisata Terhadap Karakteristik Sosial Ekonomi Masyarakat Pada Kawasan Objek Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang	Rudi Biantoro & Samsul Ma'rif	Jurnal Teknik PWK	Vol. 3 (2014)	4	Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan lebih menekankan dasar teori struktural fungsional, positivisme, behaviorisme, logika empirik dan sistem teoritik	Hasil penelitian ini diketahui bahwa terdapat perubahan guna lahan dan karakteristik sosial ekonomi masyarakat sebagai pengaruh dari aktifitas pariwisata di objek wisata Candi Borobudur. Perubahan guna lahan yang terjadi antara tahun 2004-2013 di kawasan wisata Candi Borobudur yaitu berubahnya lahan kosong menjadi lahan terbangun. Untuk perubahan karakteristik sosial, terjadi penurunan partisipasi masyarakat terhadap kegiatan sosial yang ada di lingkungannya.

							Sedangkan untuk perubahan karakteristik ekonomi terlihat dari meningkatnya pendapatan masyarakat yang bekerja di dalam kawasan wisata Candi Borobudur. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengkaji mengenai bagaimana pengaruh keberadaan suatu perekonomian terhadap sosial dan ekonomi masyarakat lokal namun dengan menggunakan perspektif teori dan metode pendekatan yang berbeda.
2.	Analisis Faktor Daya Saing Industri Alas Kaki	Yuyun Yuniarti & Sam'un	Jurnal AdBispreneur	Vol. 1 (2016)	3	Metode yang digunakan dalam penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembuatan sepatu Cibaduyut Kota Bandung

	Cibaduyut Bandung	Kota	Jaja Raharja				ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif.	belum bisa berdaya saing disebabkan oleh lemahnya penerapan faktor daya saing terutama yang menyangkut faktor keahlian pekerja dan faktor ketersediaan teknologi. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengkaji mengenai sentra industri sepatu Cibaduyut namun dengan menggunakan perspektif teori yang berbeda dan untuk objek yang diteliti pun berbeda.
3.	Strategi Citra Sebagai Wisata	Penguatan Cibaduyut Kawasan	Munny Cahyani Lestari, Rosita,	Jurnal Manajemen Resort dan Leisure	Vol. 13 (2016)	2	Metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data	Dalam penelitian ini isu strategis tertinggi yaitu dengan skor 37 adalah Menjadikan

	Kerajinan Sepatu Di Kota Bandung	dan Sri Marhanah				dan informasi mengenai pengrajin sepatu cibaduyut diperoleh dari data primer dan sekunder.	Cibaduyut sebagai Industri Sepatu Kulit Percontohan dan Sentra Sepatu Kulit ber SNI pertama di Indonesia dan isu strategis tertinggi kedua dengans kor 33 adalah Mengoptimalkan peran Perguruan Tinggi sebagai partner kerjasama dengan Pemerintah untuk menciptakan situasi dimana generasi muda saat ini tertarik untuk belajar membuat sepatu dari mulai mendesain hingga menjadi sepatu seutuhnya, dan juga mengajak generasi. Dalam penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama mengkaji mengenai
--	----------------------------------	------------------	--	--	--	--	---

							sentra industri sepatu Cibaduyut namun dengan menggunakan perspektif teori yang berbeda dan menggunakan perspektif pendekatan yang berbeda. muda saat ini untuk mencintai produk dalam negeri.
--	--	--	--	--	--	--	--