

**RINGKASAN
HASIL PENELITIAN KELOMPOK**



**KAPASITAS PEMERINTAH DAERAH DALAM PENGEMBANGAN
EKONOMI KREATIF MENGHADAPI ERA *SOCIETY 5.0* : STUDI KASUS
KOTA YOGYAKARTA, PROVINSI D.I YOGYAKARTA, INDONESIA**

Oleh :

Ketua : Dr. Margaretha Rumbekwan, M.Si
Anggota : Prof. Dr. Ir. Hj. Dedeh Maryani, MM
Dr. Rossy Lambelanova, AP., S.IP., M.Si
Dr. Drs. Andi Azikin, M.Si
Dr. Jona Bungaran Basuki Sinaga, M.Si
Dwi Laksmi Ayu Wulandari (NPP. 30. 0537)
Gede Bandesa Ningrat Surya Suandana (NPP. 30.1042)
Sabila Damariesta (NPP. 30. 0757)

**LEMBAGA PENELITIAN DAN KAJIAN
INSTITUT PEMERINTAHAN DALAM NEGERI
TAHUN 2022**

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN KELOMPOK

1. Judul : **Kapasitas Pemerintah Daerah Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Menghadapi Era *Society* 5.0 : Studi Kasus Kota Yogyakarta, Provinsi D.I Yogyakarta, Indonesia**
2. Jenis Penelitian : Kelompok
3. Ketua Tim Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Dr. Margaretha Rumbekwan, S.Sos., M.Si
 - b. NIP : 19660509 198903 2 016
 - c. Disiplin Ilmu : Ilmu Pemerintahan
 - d. Pangkat / Golongan : Pembina Tk.1 / IVb
 - e. Jabatan : Lektor
 - f. Fakultas / Program Studi : Politik Pemerintahan
 - g. Telepon/Email : 08122221060
4. Lokasi Penelitian : Kota Yogyakarta
5. Jumlah Biaya : -

Jatinangor, November 2022
Ketua Tim Peneliti

Dr. Margaretha Rumbekwan, S.Sos, M.Si
NIP. 19660509 198903 2 016

Mengesahkan
Kepala Lembaga Riset dan
Pengkajian Strategi Pemerintahan

Dr. Margaretha Rumbekwan, S.Sos, M.Si
NIP. 19660509 198903 2 016

LEMBAR PERSETUJUAN SUPERVISI

TELAH DIKOREKSI

Jatinangor, November 2022
Komite Penilaian/ *Reviewer* Keluaran Penelitian Kelompok

Prof. Dr. Wirman Syafri, M.Si
NIP. 19580622 198503 1 001

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan Laporan Penelitian Kelompok	ii
Lembar Persetujuan Supervisi.....	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
Abstrak.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Tujuan dan Sasaran Penelitian	4
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2 Sasaran Penelitian	4
1.6 Kegunaan Hasil Penelitian	4
1.6.1 Kegunaan Teoretis.....	4
1.6.2 Kegunaan Praktis.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA	5
 PEMIKIRAN	
2.1 Tinjauan Penelitian dan Kajian Terkait	5
Sebelumnya	
2.2 Kajian Teoritis.....	5
2.2.1 Kapasitas Pemerintahan Daerah.....	5
2.2.2 Ekonomi Kreatif	6
2.2.2.1 Konsepsi Ekonomi Kreatif	6

	2.2.2.2 Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif	6
	2.2.3 Society 5.0	7
2.3	Tinjauan Normatif Terkait	7
2.3.1	Undang Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif	7
2.3.2	Undang Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah	7
2.4	Kerangka Pemikiran	49
BAB III	METODE PENELITIAN	8
3.1	Desain Penelitian, informan dan instrumen	8
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	9
4.1	Gambaran Ekonomi Kreatif di Yogyakarta	9
4.2	Gambaran Umum Ekonomi Kreatif setelah Pandemi Covid 19 di Yogyakarta	11
4.3	Kapasitas Pemerintahan Daerah dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif	12
4.3.1.	Analisis pembangunan sumber daya manusia (SDM) pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era Society 5.0 di Kota Yogyakarta	12
4.3.2	Analisis Penguatan Organisasi	15
4.3.3	Analisis Reformasi Kelembagaan	17
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	19
5.1	Kesimpulan	19
5.2	Saran	20
	DAFTAR PUSTAKA	21
	LAMPIRAN	
1	Pedoman Wawancara	23
2	Biodata Tim Peneliti	26

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Kedudukan dan Jumlah Informan.....	8
Tabel 3.2 : Operasionalisasi Konsep.....	8
Tabel 4.1 : Sektor Ekonomi Kreatif dan Jumlah Pelaku Usaha di Kota Yogyakarta.....	9
Tabel 4.3 : Komposisi PNS Berdasarkan Pendidikan.....	12

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Kerangka Pemikiran	7
Gambar 4.1 : Kondisi eksisting Sektor ekonomi kreatif dan jumlah pelaku usaha yang ada di Kota Yogyakarta.....	11
Gambar 4.2 : Tampilan dari Dodolan sebagai bagian dari platform JSS.....	11

ABSTRAK

Kota Yogyakarta merupakan kota yang memiliki potensi ekonomi kreatif dengan 17 subsektor ekonomi kreatif yang berkembang, utamanya *craft*, *fashion* dan kuliner. Peluang transformasi digital di era *society 5.0* sudah mulai difasilitasi Pemerintahan daerah Yogyakarta dengan memberikan dukungan sarana prasarana. Penelitian ini bertujuan menggambarkan kapasitas pemerintah daerah kota Yogyakarta dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0*. Tujuan ini akan dicapai dengan eksplorasi dimensi-dimensi teori kapasitas oleh Grindle (1997) yaitu pembangunan sumber daya manusia (SDM), penguatan organisasi dan reformasi kelembagaan. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif eksploratif. Unit analisis yang diteliti adalah Organisasi Perangkat Daerah (OPD). Penelitian ini menghasilkan temuan: 1) Ekonomi kreatif merupakan salah satu penggerak utama kegiatan ekonomi Yogyakarta dan persebaran ekonomi kreatif tidak hanya terkonsentrasi pada satu titik; 2) Kapasitas Pemerintah daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif menghadapi era *society 5.0* belum berjalan dengan baik; 3) Pendidikan dan keahlian personil yang berkemampuan teknis belum cukup memadai. Pelatihan yang sudah dilakukan terhadap personil belum banyak dan juga belum spesifik fokus kepada menghadapi tantangan *society 5.0*. 4) Belum ada komite khusus atau lembaga khusus yang menjadi "*leading sector*" dalam pengembangan ekonomi kreatif; 5) Hanya ada satu peraturan yang secara spesifik mengatur pengembangan kota kreatif Yogyakarta yaitu Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 407 Tahun 2021. Berdasarkan hasil kajian, direkomendasikan beberapa hal yaitu: 1) temuan Mengupayakan Pembangunan sumber daya manusia (SDM) dengan menyediakan personil yang kompeten menghadapi tantangan *society 5.0*. dan menetapkan "*leading sector*" dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta untuk memudahkan koordinasi dan menghindari tumpang tindih (*overlapping*) tugas dan fungsi.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang telah dilimpahkanNya penulis diberi kesempatan kekuatan dan kesehatan untuk menyelesaikan penelitian kelompok Tahun 2022 yang berjudul “Kapabilitas Pemerintah Daerah dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Menghadapi Era *Society 5.0* : Studi Kasus Kota Yogyakarta, Provinsi D.I Yogyakarta, Indonesia”.

Dalam penulisan penelitian kelompok ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak untuk dapat dijadikan pedoman pada masa yang akan datang.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Hadi Prabowo, M.M selaku Rektor Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN)
2. Dr. Margaretha Rumbekwan, S.Sos, M.Si selaku Kepala Lembaga Riset dan Pengkajian Strategi Pemerintahan Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN)
3. Kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan usulan penelitian kelompok ini.

Akhirnya penulis berharap semoga usulan penelitian kelompok ini bermanfaat bagi semua pihak.

Jatinangor, November 2022

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Society 5.0 bertujuan untuk menciptakan keseimbangan antara kemajuan teknologi digital dan ekonomi paralel dengan penyelesaian masalah sosial. Manfaat yang bisa dirasakan jika *society 5.0* diterapkan di Indonesia salah satunya bidang pengembangan ekonomi kreatif karena memiliki peluang untuk mengembangkan inovasi kreatif baik dari pemasaran dan inovasi produk kreatif.

Pada tahun 2018, subsektor ekonomi kreatif memiliki kontribusi besar terhadap perekonomian nasional dengan menyumbangkan 7,44% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB), 14,28% tenaga kerja, dan 13,77% ekspor. (BPS, 2019). Menurut data Badan Ekonomi Kreatif, ekonomi digital Indonesia tumbuh sebesar 90% dari tahun 2015-2017 (Kemenkraf, 2020)

Pemerintah saat ini berupaya melakukan pengembangan SDM dan infrastruktur agar industri kreatif Indonesia bisa memanfaatkan momentum digitalisasi pada era revolusi industri 4.0 ini. Data Kemenko perekonomian menunjukkan pada masa pandemi Covid-19 pertumbuhan Pendapatan Domestik Bruto (PDB) dari sektor ekonomi kreatif justru menurun sebesar 2,39 persen dibandingkan tahun sebelum pandemi. Penurunan angka ini bisa mengindikasikan pelaku industri kreatif belum optimal memanfaatkan media digital terutama dalam pemasaran.

Kapasitas pemerintah daerah perlu ditingkatkan dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *society 5.0*. Upaya pemerintah dalam menyiapkan langkah strategis peningkatan digitalisasi di Indonesia sudah dimulai oleh kementerian perekonomian melalui 6 (enam) langkah: Pertama, memperbaiki kualitas layanan digital untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing sektor pendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Kedua, meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat beradaptasi dengan kebutuhan lapangan kerja di masa depan. Ketiga, mengintegrasikan riset, desain, dan pengembangan dengan modernisasi industri

sektor produktif lainnya. Keempat, mendorong pengembangan teknologi finansial untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dengan memaksimalkan dukungan konektivitas internet dan penetrasi telepon genggam. Kelima, memperkuat ekosistem inovasi dengan kolaborasi antara pemerintah, pelaku bisnis, institusi pendidikan, dan komunitas. Keenam, pemerintah berupaya untuk mendorong kolaborasi perusahaan rintisan, mencakup pengembangan ekosistem, akselerasi, inkubasi, hingga model bisnis, dan aspek berkelanjutan dari bisnis start up. (<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja>).

Kapasitas pemerintah daerah dalam melakukan dukungan terhadap ekonomi kreatif sebagaimana ditetapkan dalam Undang Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif memerlukan peningkatan yang serius di era *Society 5.0*. Kapasitas merupakan sebuah esensi dan basis otonomi (kemandirian) daerah. Kapasitas tidak hanya dipandang sebagai kemampuan sumberdaya manusia saja, tetapi juga merupakan suatu hal yang sistematis dan manajerial.

Menurut Grindle (1997:22) kapasitas memiliki 3 (tiga) dimensi yaitu 1. Dimensi pembangunan sumber daya manusia (SDM), 2. Dimensi penguatan organisasi, dan 3. Dimensi reformasi kelembagaan. Dengan memperhatikan kompleksitas pengembangan ekonomi kreatif Indonesia di era *society 5.0* yang memerlukan peran dan dukungan pemerintah daerah, penelitian ini akan mengeksplorasi kapasitas pemerintah daerah dalam ekonomi kreatif menghadapi era *society 5.0* dengan mengambil studi kasus di kota Yogyakarta, Provinsi D.I. Yogyakarta.

Kota Yogyakarta sebagai Kota memiliki potensi ekonomi kreatif dengan 17 subsektor ekonomi kreatif yang berkembang, utamanya craft, fashion dan kuliner. Peluang transformasi digital di era *society 5.0* sudah mulai difasilitasi Pemerintahan daerah setempat dengan memberikan dukungan sarana prasarana. (<https://jogjaaja.com/read/tinggi-potensi-ekonomi-kreatif-di-yogyakarta>).

Penelitian Nugraha et al., (2016) menjelaskan bahwa meskipun kota Yogyakarta memiliki potensi ekonomi kreatif yang sangat tinggi, Kebijakan Pemerintah Kota dalam mendukung ekonomi kreatif dirasa masih belum

optimal. Dalam RPJMD 2020-2024 kota Yogyakarta masih belum banyak mendukung ekonomi/ industri kreatif. Hasil penelitian Djumadal (2016), kebijakan ekonomi kreatif di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) masih memerlukan berbagai pengembangan. Masih belum optimal dalam memberikan pendampingan pada bidang kelembagaan maupun pembuatan kebijakan yang mengembangkan produk untuk dipasarkan pada satu kawasan pemasaran.

Berdasarkan paparan di atas menjadi pertimbangan atau alasan penulis untuk meneliti dan mengkaji lebih lanjut bagaimana kapasitas pemerintah daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif menghadapi *society 5.0* di Kota Yogyakarta, Provinsi D.I Yogyakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Belum optimalnya Kebijakan Pemerintah Kota Yogyakarta dalam mendukung ekonomi kreatif
2. Kelembagaan dan dukungan sumberdaya manusia untuk peningkatan industri kreatif masih belum tersedia dengan optimal.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran pembangunan sumber daya manusia (SDM) pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana gambaran penguatan organisasi pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta?
3. Bagaimana gambaran reformasi kelembagaan pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta?

1.4 Batasan Peneliti

Penelitian ini akan menyelidiki sejauh mana kapasitas pemerintah dalam mendukung ekonomi kreatif sesuai dengan Undang Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif hanya yang terkait dengan dukungan fasilitasi untuk

menghadapi perkembangan teknologi di dunia usaha. Menggunakan teori kapasitas Pemerintahan Daerah dari Grindle (1997) dengan membatasi operasionalisasi pada dimensi pembangunan sumber daya manusia (SDM), dimensi penguatan organisasi dan dimensi reformasi kelembagaan.

1.5 Tujuan dan Sasaran Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Mengeksplorasi pembangunan sumber daya manusia (SDM), penguatan organisasi dan reformasi kelembagaan yang sudah dilakukan pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta.

1.5.2 Sasaran Penelitian

1. Mengetahui gambaran pembangunan SDM pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta
2. Mengetahui gambaran penguatan organisasi pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta?
3. Mengetahui gambaran reformasi kelembagaan pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Kegunaan Teoritis

Melengkapi teori kapasitas pemerintah daerah yang terkait dengan ekonomi kreatif di era *society 5.0*. Diharapkan mampu menambah kebaruan teori dan konsep dalam Ilmu Pemerintahan yang terus berkembang.

1.6.2 Kegunaan Praktis

Bahan masukan bagi pengambil kebijakan di Kota Yogyakarta dalam peningkatan kapasitas pemerintah daerah setempat agar mampu mengembangkan ekonomi kreatif di era *Society 5.0*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Penelitian dan Kajian Terkait Sebelumnya

Sebelum penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan kapasitas pemerintahan daerah, *society 5.0* dan ekonomi kreatif tetapi belum ada melihat dari pendekatan secara menyeluruh bagaimana kapasitas pemerintah daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif era *society 5.0*. Sehingga penelitian ini relatif baru untuk dilakukan khususnya di bidang ilmu pemerintahan, karena menegaskan adanya urgensi peningkatan kapasitas pemerintah menghadapi era *Society 5.0*.

Penelitian Fukuda (2020) mengeksplorasi model prospektif kegiatan sains, teknologi, dan inovasi (STI) di *Society 5.0* dari perspektif ekosistem. Penelitian Yasa et al., (2021) mengkaji bagaimana pemanfaatan teknologi sudah mulai mempertimbangkan aspek-aspek humaniora terhadap proses penyelesaian masalah yang ada di sektor publik. Penelitian Djumadal (2016) mengeksplorasi pengembangan ekonomi kreatif yakni dalam melakukan modernisasi produk olahan kuliner tradisional di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Penelitian Nugraha et al., (2016) melihat bagaimana gambaran kota kreatif dan strategi keberlanjutan pengembangannya di kota Yogyakarta, dengan mengambil *benchmark* di Bandung. Penelitian Luis & Moncayo (2018) menganalisis perkembangan ekonomi kreatif di Kota Medan dan pola strategi yang digunakan untuk pengembangan ekonomi kreatif melalui pendekatan analisis SWOT dengan model *Triple Helix*.

2.2 Kajian Teoritis

2.2.1 Kapasitas Pemerintahan Daerah

Kapasitas pemerintah daerah dapat dibagi menjadi kapasitas teknokratik dan kapasitas politik (Lantikawati, 2018). Kemampuan sebuah sistem politik menurut G. Almond terdiri atas kemampuan regulatif, ekstraktif, distributif. Almond menyatakan bahwa pada negara demokratis output dari kemampuan

regulatif, ekstraktif, dan distributif banyak dipengaruhi oleh tuntutan dari kelompok-kelompok berkepentingan, sehingga bisa dikatakan bahwa masyarakat yang demokratis mempunyai kemampuan responsif yang lebih tinggi dari pada masyarakat non-demokratis (Hari dan Winarno, 2010).

Menurut Grindle (1997) kapasitas memiliki dimensi, fokus dan tipe kegiatan:

1. Dimensi pembangunan sumber daya manusia (SDM), dengan fokus; personil yang profesional dan berkemampuan teknis, serta tipe kegiatan seperti training, kondisi iklim kerja dan rekrutmen.
2. Dimensi penguatan organisasi, dengan fokus: tata manajemen untuk meningkatkan keberhasilan peran dan fungsi, serta tipe kegiatan seperti: perlengkapan personil kepemimpinan, dan struktur manajerial.
3. Dimensi reformasi kelembagaan, dengan fokus: kelembagaan dan sistem serta struktur makro, dengan tipe kegiatan: perubahan kebijakan dan reformasi konstitusi.

2.2.2 Ekonomi Kreatif

2.2.2.1 Konsep Ekonomi Kreatif

Terdapat 3 hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, antara lain kreativitas, inovasi dan penemuan (Arjana, 2021)

1. Kreativitas (*Creativity*) : kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, fresh, dan dapat diterima umum.
2. Inovasi (*Innovation*) : menghasilkan suatu produk ataupun proses yang lebih baik, bernilai tambah, dan bermanfaat menghasilkan sesuatu yang bernilai jual lebih tinggi.
3. Penemuan (*Invention*): menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dan dapat diakui sebagai karya unik

2.2.2.2 Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif

Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif Penpres nomor 72 Tahun 2015 tentang perubahan atas peraturan Presiden nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif, sub-sektor ekonomi kreatif yaitu yaitu 1) Aplikasi dan Game 2) Arsitektur 3) Desain Interior 4) Desain Komunikasi Visual 5) Desain produk 6) Fashion 7). Film,

Animasi, Video Film 8) Fotografi 9) Kriya 10) Kuliner 11) Musik 12) Periklanan
13) Seni Pertunjukan 14) Televisi dan Radio

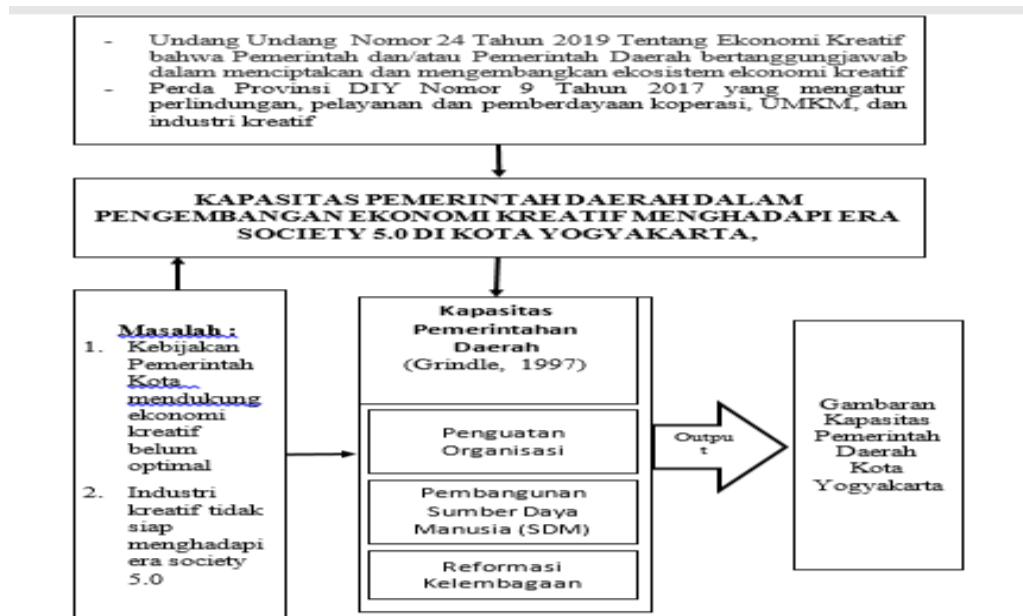
2.2.2.3 *Society 5.0*

Pemerintah Jepang mendefinisikan *society 5.0* yaitu masyarakat yang terpusat pada manusia dimana dapat menyeimbangkan antara kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan dunia maya dan fisik (COJG, 2019). Menurut Fukuyama (2018) bahwa *society 5.0* diajukan oleh pemerintah Jepang merupakan konsep yang jelas. Itu disusun dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi kelima oleh Dewan Sains, Teknologi dan Inovasi, dan disetujui oleh keputusan Kabinet pada Januari 2016.

2.3 Tinjauan Normatif terkait

- Undang Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif
- Undang Undang Nomor 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintahan Daerah

2.4 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian, Informan dan Instrumen

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian eksploratif (Mc. Millan dan Schumacher, 2001).

Penentuan informan dalam penelitian ini adalah secara *purposive* berdasarkan kriteria untuk memperoleh informasi bagaimana kapasitas masing-masing lembaga dalam mengembangkan ekonomi kreatif menghadapi era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta (Patton, 2009). Adapun rincian informan sebagai berikut :

Tabel 3.1. Kedudukan dan Jumlah Informan

No	Kedudukan Informan	Jumlah Informan
1	Dinas Perdagangan dan Perindustrian	3
2	Dinas Pariwisata	3
3	Bappeda	3
4	Diskominfo	3
5	Masyarakat Pelaku Industri Kreatif	10

Sumber: Data Olahan, 2022

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah Pedoman Wawancara. Dan Dokumentasi

Tabel 3.2. Operasionalisasi Konsep

Konsep	Dimensi	Indikator
Kapasitas Pemerintahan Daerah	Pembangunan sumber daya manusia (SDM)	Personil yang profesional dan berkemampuan teknis dalam pengembangan ekonomi kreatif di era society 5.0
	Penguatan organisasi	Tata manajemen untuk meningkatkan keberhasilan peran dan fungsi
	Reformasi kelembagaan	Kelembagaan dan sistem serta struktur makro

Sumber :Grindle (1997)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Ekonomi Kreatif di Yogyakarta

Sejak lama Yogyakarta telah menjadi destinasi wisata yang cukup terkenal. Wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta tidak hanya berasal dari dalam negeri, namun juga luar negeri. Keanekaragaman upacara keagamaan dan budaya dari pelbagai agama serta didukung oleh kreativitas seni dan keramahan masyarakat, membuat Yogyakarta mampu menciptakan produk-produk budaya dan pariwisata yang menjanjikan. Bentuk wisata di Yogyakarta sendiri meliputi wisata *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition (MICE)*, wisata budaya, wisata alam, wisata minat khusus, yang dilengkapi dengan pelbagai fasilitas seperti resort, hotel, dan restoran. Kemajuan pariwisata suatu destinasi umumnya diikuti dengan peningkatan permintaan akan karya kreatif. Konsep kegiatan wisata dapat didefinisikan dengan tiga faktor, yaitu harus ada *something to see, something to do, dan something to buy*. Dalam tiga komponen tersebut, ekonomi kreatif di Yogyakarta berperan sebagai *something to buy*.

Tabel 4.1 Sektor Ekonomi Kreatif dan Jumlah Pelaku Usaha di Kota Yogyakarta

No	Sektor Ekonomi Kreatif	Jumlah Pelaku Usaha
1.	Film, Animasi dan Video	9 Pelaku Usaha
2.	Arsitektur	6 Pelaku Usaha
3.	Iklan	45 Pelaku Usaha
4.	Penerbitan	39 Pelaku Usaha
5.	Desain Interior	14 Pelaku Usaha
6.	Desain Komunikasi Visual/ Desain Grafis	29 Pelaku Usaha
7.	Seni Rupa	21 Pelaku Usaha
8.	Televisi dan Radio	18 Pelaku Usaha
9.	Kriya	94 Pelaku Usaha
10.	Fashion	216 Pelaku Usaha
11.	Kuliner	820 Pelaku Usaha
12.	Jasa	213 Pelaku Usaha

Sumber: <https://ekraf.jogjakota.go.id/content>, diolah, 2022

Selain memiliki industri kreatif, stakeholder di Yogyakarta juga turut memberikan katalis bagi industri kreatif dengan menggelar pelbagai macam event tahunan. Event-event itu diantaranya adalah Festival Film Pelajar Yogyakarta (FFPJ), Jogja Asian Film Festival (JAFF), Master class programme of the Jogjakarta Documentary Film Festival, Yogyakarta Contemporary Music Festival, The Jogja International Performing Arts Festival, Jogja-Netpac Asian Film Festival, Biennale Jogja, The Parade Clothing Exhibition, Pinasthika. (Affandi dalam Arfani (ed), 2012). Event-event tersebut seringkali menjadi pemantik bagi perkembangan perekonomian kreatif di Yogyakarta.

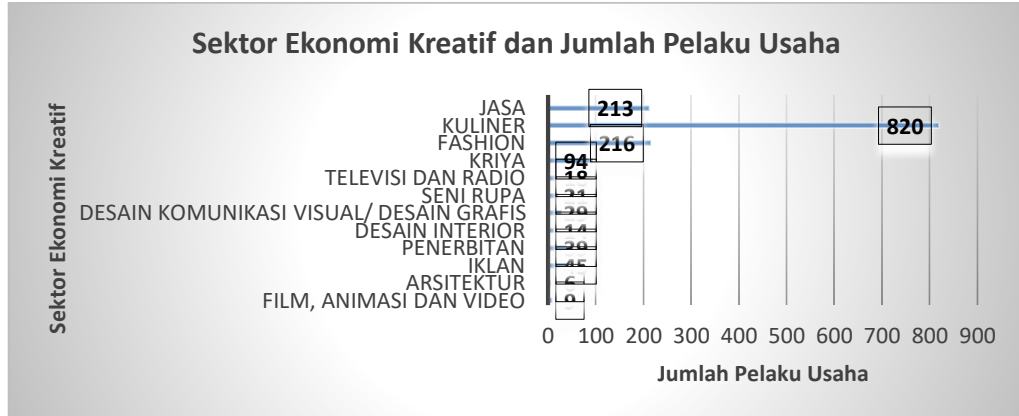
Tabel 4.2 Persebaran Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Yogyakarta (Berdasarkan Kegiatan)

NO.	Kecamatan	Kegiatan Ekonomi Kreatif
1.	Danurejan	Arsitektur, kerajinan, fesyen (mode), layanan computer dan piranti lunak
2.	Wirobrajan	Kerajinan, fesyen (mode), musik, computer dan piranti lunak, jasa boga atau rumah makan atau restoran atau kuliner.
3.	Umbulharjo	Kerajinan, desain, film video fotografi, penerbitan dan percetakan, musik, jasa boga atau rumah makan atau restoran atau kuliner.
4.	Kotagede	Kerajinan, desain, fesyen (mode) radio dan televisi, musik.
5.	Gondomanan	Kerajinan, seni dan pertunjukan.
6.	Keraton	Kerajinan, seni dan pertunjukan.
7.	Pakualaman	Kerajinan, radio dan televisi.
8.	Gondokusuman	Kerajinan, fesyen (mode), film video fotografi, radio dan televisi, computer dan piranti lunak, desain, jasa boga atau rumah makan atau restoran atau kuliner, periklanan.
9.	Mantrijeron	Kerajinan, film video fotografi, layanan komputer dan piranti lunak, penerbitan dan percetakan.
10.	Jetis	Riset dan Pengembangan, jasa boga atau rumah makan atau restoran atau kuliner.
11.	Tegalrejo	Penerbitan dan percetakan, jasa boga atau rumah makan atau restoran atau kuliner.
12.	Ngampilan	Seni Pertunjukan, radio dan televisi.
13.	Mergangsan	Layanan computer dan piranti lunak, penerbitan dan percetakan.

Sumber: Bappeda Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. 2022

4.2 Gambaran Ekonomi Kreatif Setelah Pandemi Covid 19 di Yogyakarta

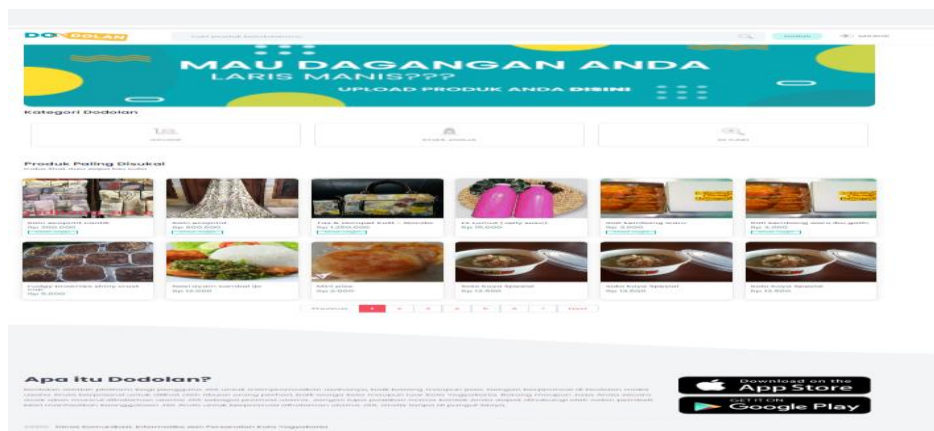
Kondisi eksisting dari ekonomi kreatif yang ada dan berkembang di masa pandemic covid 19.



Gambar 4.5 Kondisi eksisting Sektor ekonomi kreatif dan jumlah pelaku usaha yang ada di Kota Yogyakarta

Sumber: ekraf.jogjakota.go.id/content, diolah, 2022

Jogja Smart Service atau disingkat JSS merupakan salahsatu terobosan yang dibuat oleh Pemerintah Kota Yogyakarta di masa pandemic covid 19.



Gambar 4.7 Tampilan dari Dodolan sebagai bagian dari platform JSS

Sumber: <https://dodolan.jogjakota.go.id/>, 2022

Platform Dodolan merupakan ruang yang disediakan oleh Pemkot Yogyakarta bagi pengguna JSS untuk mempromosikan usahanya, baik barang maupun jasa. Dengan berpromosi di Dodolan maka usaha yang dilakukan oleh para pelaku

usaha ekonomi kreatif berpotensi untuk dilihat oleh ribuan orang perhari, baik warga kota maupun luar Kota Yogyakarta¹.

4.3 Kapasitas Pemerintahan Daerah dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif

4.3.1 Analisis pembangunan sumber daya manusia (SDM) pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *society 5.0*

A. Personil yang Profesional dan berkemampuan teknis

Pemerintah Kota Yogyakarta pada bulan November 2022 memiliki total keseluruhan pegawai sebanyak 5.293 orang yang terdiri dari 683 orang jabatan struktural, 1.477 orang Jabatan Fungsional Tertentu (JFT) pendidikan, 1.068 orang JFT-kesehatan, 631 orang JFT-teknis dan 1.716 jabatan fungsional umum.

Secara khusus kajian terhadap personil yang professional dan berkemampuan dalam penelitian ini difokuskan hanya pada personil yang ada di beberapa dinas/perangkat daerah yang mempunyai peran penting dalam pengembangan ekonomi kreatif menghadapi *society 5.0* di Kota Yogyakarta yaitu Sekretariat Daerah, Dinas Pariwisata, serta Dinas Komunikasi, Informasi dan Persandian. Tabel berikut merupakan gambaran jumlah personil yang tersedia di instansi terkait.

Tabel 4.3. Komposisi PNS Berdasarkan Pendidikan

Lembaga/OPD	Pendidikan	Jumlah (Orang)
Sekretariat Daerah	S2	26
	S1	76
	D3	12
	SMA/SMK	32
	SMP	5
	Total	151
Dinas Pariwisata	Pasca Sarjana	7
	Sarjana	13
	D3	7
	SLTA Sederajat	5
	SLTP	1

¹ Hal yang sama disampaikan oleh Ibu Susi, M.Si sebagai Fungsional pada Badan Kesatuan Bangsa Kota Yogyakarta, pada Hari Senin 15 Agustus 2022 di ruang rapat

	Total	33
Dinas Komunikasi, Informatika dan Persandian	S2	5
	S1	16
	DIV	1
	D3	7
	SMA	9
	SLTP	1
	Total	39

Sumber: Diolah dari Dokumen Rencana Strategis Dinas/OPD, 2022

Pada Dinas Pariwisata, selain tenaga PNS, terdapat juga Personil Non PNS yang terdiri dari 3 orang tenaga bantuan (naban) dan Non PNS Taman Pintar sebanyak 90 orang.

Dari keterangan para informan wawancara, jumlah personil yang berkemampuan teknis untuk peningkatan ekonomi kreatif dalam menghadapi society 5.0 sampai saat ini masih belum cukup memadai, karena latar belakang dan keahlian belum fokus kemampuan penataan ekonomi kreatif di era society 5.0. Tetapi, masih akan tetap ditingkatkan kemampuan teknis melalui pelatihan-pelatihan dan bimbingan teknis kepada pegawai.

B. Kegiatan pelatihan kepada pegawai pemerintah Daerah

Pelatihan yang sudah dilakukan terkait pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta antara lain:

1. Pelatihan Digitalisasi terhadap Branding dan Pemasaran. Sasaran utama pesertanya adalah pengurus Kampung Wisata di Kota Yogyakarta yang menjadi mitra Pemda. Pelatihan ini diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta bekerjasama dengan *Jogja Tourism Training Centre* (JTTC)
2. Pelatihan Ekonomi Kreatif dan Pengembangan Produk yang diikuti pelaku ekonomi kreatif dan beberapa pegawai pemerintah daerah yang diselenggarakan oleh BBPPM Yogyakarta.
3. Pelatihan Pemasaran Digital Subsektor Unggulan dan Prioritas Bagi ASN pada bulan Agustus 2022.
4. Pelatihan Manajemen Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dengan sasaran peserta pelatihan ini pejabat struktural di dinas atau organisasi perangkat

daerah (OPD) pariwisata dan dinas perdagangan perindustrian, pengelola obyek dan daya tarik wisata, staf destinasi dan pemasaran.

Dalam tahap perencanaan, beberapa tema pendidikan dan pelatihan sudah dirancang terkait ekonomi kreatif di lingkungan pemerintah daerah Kota Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Diklat Manajemen Pariwisata Ekonomi Kreatif Dan Merancang Media Promosi Destinasi
2. Pelatihan Optimalisasi Peran Kecamatan dan Kelurahan dalam Pemberdayaan dan Pengembangan Masyarakat Sadar Wisata serta Potensi Masyarakat Destinasi Pariwisata

C. Kondisi iklim kerja dan rekrutmen.

Kondisi iklim kerja untuk pemerintah daerah dalam pengembangan industri kreatif menghadapi society 5.0 di kota Yogyakarta belum mendapat perhatian yang cukup serius. Namun, berdasarkan observasi peneliti, di Kota Yogyakarta sendiri sudah ada sejumlah forum pertemuan yang memfasilitasi pertukaran ide terkait ekonomi kreatif ini. Pertemuan antar UMKM di Kota Yogyakarta menjadi salah satu wujud nyata adanya katalisator ekonomi kreatif di Yogyakarta. Selain itu, terbentuknya *Jogja Creative Hub* diharapkan bisa menjadi sarana yang menjadikan iklim kerja yang kondusif bagi para stakeholder untuk berkoordinasi dalam penataan ekonomi kreatif.

Terkait hal rekrutmen pegawai untuk penataan ekonomi kreatif, pemerintah kota Yogyakarta masih melakukan pola rekrutmen yang sesuai dengan ketentuan rekrutmen nasional.

4.3.2 Analisis Penguatan Organisasi

Penguatan organisasi dalam pengembangan ekonomi kreatif menghadapi era society 5.0 di Kota Yogyakarta belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan belum ada komite khusus atau lembaga khusus yang menjadi “leading sector” dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta.

Susunan organisasi dinas yang berperan ialah bidang daya tarik wisata, bidang pengembangan sumber daya pariwisata, bidang pemasaran wisata, dan bidang industri pariwisata serta seksi-seksi di bawahnya dengan demikian tidak spesifik membahas ekonomi kreatif.

A. Sekretariat Daerah Kota Yogyakarta

Pada pasal 5 ayat 4 Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 8 Tahun 2021 disebutkan komposisi dari asisten dan bagian yang mana salah satu asisten sekretaris daerah berperan dalam menaungi isu ekonomi kreatif ialah asisten sekretaris daerah bagian perekonomian dan pembangunan, khususnya Subbagian Pengendalian Perekonomian Usaha Mikro Kecil Menengah dan Ekonomi Kreatif.

B. Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta

Dinas Pariwisata memiliki Bidang Atraksi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang di bawahnya terdapat Seksi Ekonomi Kreatif. Dinas Pariwisata merupakan OPD yang berkaitan langsung dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Salah satu upaya yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata untuk mendukung ekonomi kreatif adalah dengan menggalakkan kota Yogya sebagai destinasi pariwisata. Dinas Pariwisata bekerja sama dengan pihak swasta seperti pemilik hotel, restoran ataupun Rumah makan, agent travel dan biro perjalanan wisata. Dinas Pariwisata juga menyelenggarakan kegiatan-kegiatan dalam rangka membangun pariwisata berbasis masyarakat (community based tourism) seperti gelar kreatifitas pelaku pariwisata. Kegiatan ini untuk memberikan kesempatan kepada para pelaku wisata untuk mengembangkan kreatifitas mereka. Dinas Pariwisata juga memfasilitasi masyarakat untuk membentuk suatu forum sadar wisata dan pengembangan

pariwisata yang tersebar diseluruh kecamatan di Kota Yogyakarta dan memiliki 14 anggota. Forum tersebut dinamakan “Rumangsa”

C. Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian

Secara khusus Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Belum melakukan program yang berkaitan langsung dengan ekonomi kreatif. Akan tetapi, ada beberapa kegiatan di Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian yang dapat dikaitkan dengan ekonomi kreatif. Beberapa kegiatan tersebut yaitu menyediakan sistem aplikasi disatukan di JSS (*Jogja Smart Service*) untuk promosi pelaku ekonomi kreatif serta 19 meningkatkan literasi digital kepada pelaku ekonomi kreatif.

D. Dinas Perindustrian Koperasi UKM

Beberapa kegiatan yang dilakukan Dinas Perindustrian Koperasi UKM juga dilakukan oleh OPD lain. Misalnya, pameran UMKM tidak hanya dilakukan Dinas Perindustrian Koperasi UKM tetapi juga Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Kemudian, ada pelatihan pengolahan pangan yang juga dilakukan oleh Dinas Pertanian.

D. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu memiliki kegiatan pendampingan dan sosialisasi OSS. Disamping itu, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu juga membantu para pelaku usaha mikro (yang didalamnya juga ada pelaku ekonomi kreatif) untuk melakukan pelaporan usaha.

E. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga

Penyelenggaraan Perayaan Sumpah Pemuda diselenggarakan selama tujuh hari berturut-turut dengan menampilkan beberapa pertunjukkan dan pameran UMKM. Selain itu, pelatihan yang diikuti oleh 50 pemuda dari 14 Kemantren se-

Kota Yogyakarta untuk mendorong pelaku ekonomi kreatif yang berbasis teknologi informasi (IT)

F. Dinas Kebudayaan

Pembinaan tentang warisan budaya tak benda yang kemudian didaftarkan secara resmi di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kedua adalah menyelenggarakan Rumaket (Ruang masyarakat untuk ketemu) pada bulan Oktober 2021. Dalam Rumaket tersebut, ada pertunjukan wayang kancil yang ditampilkan secara sederhana dan dapat dimainkan anak-anak.

G. UPT Pusat Bisnis

Kegiatan yang dilakukan di UPT Pusat Bisnis yang berkaitan dengan ekonomi kreatif ada dua, yaitu pertama mengembangkan creative space di pasar. Kedua adalah mengenalkan ekonomi kreatif dan mencari pelaku ekonomi kreatif dengan cara *word of mouth* (pendekatan personal) sejak Juli 2021.

4.3.3 Analisis reformasi kelembagaan

Berdasarkan pengamatan penulis, beberapa permasalahan yang ditemukan pada kelembagaan dalam melakukan pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta yaitu belum terbentuk tim khusus atau koordinator yang menangani pengembangan ekonomi kreatif, belum ada kebijakan atau peraturan walikota terkait dengan ekonomi kreatif, belum ada konsep ekonomi kreatif yang dipahami secara bersama-sama, belum ada sosialisasi tentang ekonomi kreatif secara komprehensif dan berkala, belum ada batasan tugas antar OPD.

A. Perubahan Struktur Kelembagaan

Di kota Yogyakarta belum ditemukan adanya Komite Ekonomi Kreatif seperti yang sudah terbentuk di beberapa kota kreatif lain seperti Kota Bandung. Namun, dalam Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 407 Tahun 2021, Komite

Ekonomi Kota Jogja sudah masuk dalam roadmap, dan ditetapkan sebagai lembaga yang direncanakan segera dibentuk.

Secara khusus di Kota Yogyakarta, yang akan menjadi tugas Komite Ekonomi Kreatif adalah a) Kuratorial aktivasi ruang; b) Tata kelola ruang dan event; c) Pengembangan urban lab dan inkubator ekonomi kreatif; d) Membuat blueprint program pengembangan ekonomi kreatif kota; e) Optimalisasi fungsi Command Centre untuk pengembangan ekonomi kreatif; f) Percepatan pelayanan, transparansi, dan pemberian insentif kepada investor.

B. Kebijakan

Belum banyak ditemukan peraturan daerah yang menjadi pengaturan dasar dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta. Saat ini hanya ada satu peraturan yang secara spesifik mengatur pengembangan kota kreatif Yogyakarta yaitu Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 407 Tahun 2021 Tentang Penetapan Road Map Kota Kreatif Berbasis Seni Media dan City Branding Kota Yogyakarta. Kebijakan ini menetapkan Road Map Kota Kreatif Berbasis Seni Media sebagai acuan dalam pembentukan dan pengembangan Kota Yogyakarta sebagai kota kreatif dunia yang melibatkan penguatan peran seluruh warga, stakeholder, dan Pemerintah Kota melalui gerakan bersama city branding Kota Yogyakarta.

Peraturan daerah tingkat provinsi yang juga bisa rujukan dalam pengaturan dasar untuk pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta yaitu Peraturan Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 9 Tahun 2017 Tentang Pemberdayaan dan Perlindungan Industri Kreatif, Koperasi, dan Usaha Kecil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kapasitas Pemerintah Daerah kapasitas pemerintah daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif menghadapi era *society 5.0* belum berjalan dengan baik. Kesimpulan ini diukur tiga (3) rumusan masalah yang menjadi dimensi kajian penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pembangunan sumber daya manusia (SDM) pemerintahan daerah dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta masih belum terlaksana dengan optimal.

2. Dalam hal penguatan organisasi pemerintahan daerah, sudah ditemukan banyak lembaga yang mengambil peran dalam pengembangan ekonomi kreatif di era *Society 5.0* di Kota Yogyakarta meskipun belum berjalan secara optimal. Hal ini disebabkan belum ada komite khusus atau lembaga khusus yang menjadi “*leading sector*” dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta.

3. Kajian terhadap reformasi kelembagaan ditemukan bahwa belum ada perubahan yang signifikan terhadap kelembagaan yang sudah ada (eksisting) dalam menghadapi era *society 5.0*. Belum ada lembaga khusus diluar Organisasi Perangkat Daerah seperti Komite Ekonomi Kreatif sebagai forum komunikasi kegiatan industri kreatif. Dari sisi kebijakan, saat ini hanya ada satu peraturan yang secara spesifik mengatur pengembangan kota kreatif Yogyakarta yaitu Keputusan Walikota Yogyakarta Nomor 407 Tahun 2021 Tentang Penetapan Road Map Kota Kreatif Berbasis Seni Media dan City Branding Kota Yogyakarta.

5.2 Saran

Saran Teoritis

Hasil kajian ini menjadi perspektif baru dalam penggunaan teori Kapasitas Pemerintahan untuk menganalisis bagaimana pemerintah daerah membangun kapasitas dalam era yang dinamis. Disarankan hasil temuan ini, agar terus dikembangkan dan disempurnakan dalam berbagai setting kebijakan, tempat, waktu, bidang, dan dinamika pemerintahan yang berbeda sehingga bisa menjadi model pengembangan kapasitas yang menghasilkan konsep maupun teori yang secara khusus menghadapi era *society 5.0*.

Saran Praktis

1. Pemerintah perlu mengambil langkah-langkah untuk pembangunan Sumber daya manusia (SDM) yang terampil dan memiliki keahlian khusus untuk peningkatan industri kreatif dalam menghadapi tantangan *society 5.0*. Beberapa upaya yang bisa dilakukan antara lain:
 - Memberikan pelatihan khusus terkait industri kreatif di *society 5.0* terhadap Aparatur Sipil Negara (ASN) dan tenaga bantuan yang memiliki tugas pokok dan fungsi mendukung industri kreatif
 - Melakukan rekrumen terhadap ASN maupun tenaga bantuan dengan persyaratan khusus yang sesuai dengan peningkatan industri kreatif di era *society 5.0*
2. Menetapkan salah organisasi perangkat daerah (OPD) sebagai “*leading sector*” dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kota Yogyakarta untuk memudahkan koordinasi dan menghindari tumpang tindih tugas dan fungsi.
3. Membentuk komite ekonomi kreatif yang terdiri dari pemerintah, masyarakat, akademisi, pengusaha dan media sebagai yang mempermudah koordinasi untuk peningkatan industri kreatif di era *society 5.0*

DAFTAR PUSTAKA

- Arjana, I. G. B. (2021). *Geografi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Djumadal, J. S. (2016). Identifikasi Pengaruh Kebijakan Ekonomi Kreatif Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Diy) (Studi Kasus : Modernisasi Produk Kuliner Tradisional), 2016.
- Fukuda, K. (2020). Science, technology and innovation ecosystem transformation toward society 5.0. *International Journal of Production Economics*, 220. <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2019.07.033>
- Fukuyama, Mayumi. 2018. "Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society." *Japan SPOTLIGHT* 27 (August): 47–50. <http://www8.cao.go.jp/cstp/%0Ahttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=108487927&site=ehost-live>.
- Grindle, M.S. (Editor). 1997. *Getting Good Government : Capacity Building in the Public Sectors of Developing Countries*. Boston, MA : Harvard Institute for International Development.
- Hari, Manto & Winarno. 2010. *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- <https://dodolan.jogjakota.go.id/>, 2022 diakses tanggal 15 Agustus 2022
- [https:// ekraf.jogjakota.go.id/content](https://ekraf.jogjakota.go.id/content) diakses tanggal 15 Agustus 2022
- <https://jogjaaja.com/read/tinggi-potensi-ekonomi-kreatif-di-yogyakarta> diakses tanggal 30 Juli 2022
- <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja> diakses tanggal 30 Juli 2022
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020. *Statistik Ekonomi Kreatif 2020*

- Latuconsina, Huda. 2010. *Kreativitas Tanpa Batas Menuju Ekonomi Kreatif Berbasis Insan Kreatif*. Cetakan I. Jakarta: TERAJU.
- Luis, F., & Moncayo, G. (2018). *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dengan Metode Triple Helix (Studi Pada UMKM Kreatif di Kota Medan)* Zul.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2001). *Research in Education: A Conceptual Introduction*. United States: Addison Wesley Longman. Inc
- Nugraha, D. H. (2016). Kota Kreatif dan Strategi Keberlanjutannya Studi Kasus: Kota Yogyakarta dan Bandung. In *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology* (Vol. 1, pp. 169-179).
- Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 9 Tahun 2017 Tentang Pemberdayaan, Perlindungan, Pelayanan Dan Pemberdayaan Koperasi, UMKM, Dan Industri Kreatif
- Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 55 Tahun 2020 Tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kota Yogyakarta Tahun 2021
- Perpres Nomor 72 Tahun 2015 Tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif;
- Undang Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif
- Yasa, A., Suswanta, S., Rafi, M., Rahmanto, F., Setiawan, D., & Fadhlurrohman, M. I. (2021). Penguatan Reformasi Birokrasi Menuju Era Society 5.0 di Indonesia. *Nakhoda: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 20(1), 27-42.

Lampiran 1:

PEDOMAN WAWANCARA

1. Pengantar.

Pedoman wawancara dibuat berdasarkan pada gagasan dan teori *Kapasitas Pemerintah* yang dikembangkan oleh Grindle (2007). Teori ini dijadikan pintu masuk untuk mengeksplorasi Kapasitas Pemerintah Daerah Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Menghadapi Era Society 5.0 : Studi Kasus Kota Yogyakarta, Provinsi D.I Yogyakarta. Ada tiga dimensi yang digunakan untuk mengukur Kapasitas Pemerintah Daerah yaitu Pembangunan sumber daya manusia (SDM), Penguatan organisasi, dan Reformasi kelembagaan

2. Identitas informan.

Adapun identitas informan terdiri dari beberapa keterangan yaitu :

Nama :

Usia :

Tingkat Pendidikan :

Pekerjaan :

3. Daftar pertanyaan

I. Dimensi Pembangunan sumber daya manusia (SDM)

- Siapa saja pihak-pihak yang terlibat dalam dalam proses pengembangan SDM yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif?
- Bagaimana pola rekrutmen personil yang mendukung Kapasitas Pemerintah Daerah Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Menghadapi Era Society 5.0?
- Apa saja kemampuan teknis yang diperlukan dalam kegiatan ekonomi kreatif?
- Bagaimana kondisi iklim kerja yang mendukung kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif?

- Apa saja training yang diperlukan dalam mendukung kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif?

II. Dimensi Penguatan organisasi

- Bagaimana tata manajemen untuk meningkatkan keberhasilan peran dan fungsi?
- Bagaimana pola sistem intensif yang mendukung kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif?
- Bagaimana teknis langkah menyusun perlengkapan personil kepemimpinan kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif?
- Apakah budaya organisasi diperlukan dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif?
- Bagaimana komunikasi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif?
- Bagaimana struktur manajerial dalam kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif?
- Bagaimana memulai kerjasama antar pihak yang terlibat?

III. Dimensi Reformasi kelembagaan

- Siapa yang berperan secara kelembagaan dalam kegiatan Pengembangan Ekonomi Kreatif? Baik formal maupun informal.
- Bagaimana kepemimpinan yang dijalankan oleh pemimpin atau para pemimpin yang berperan untuk menghasilkan konsensus?
- Apakah pemimpin berperan memfasilitasi untuk memastikan integritas dalam membangun konsensus?
- Jika terjadi ketidak efektifan pemangku kepentingan dalam menjalankan kolaborasi, apakah pemimpin berperan dalam memediasi dan bernegosiasi?
- Bagaimana sistem serta struktur makro dalam kegiatan pengembangan ekonomi kreatif?,

- Bagaimana aturan main ekonomi dan politik dalam pengembangan ekonomi kreatif?
- Apa saja perubahan kebijakannya?
- Bagaimana reformasi konstitusi yang terjadi dalam pengembangan ekonomi kreatif?

Lampiran 2. Biodata Tim Peneliti

No	Uraian	Keterangan
1.	Ketua Tim Peneliti	
	Nama Lengkap	: Dr. Margaretha Rumbekwan,S.Sos.,M.Si
	NIP	: 19660509 198903 2 016
	Tempat Tanggal Lahir	: Wamena,19 Mei 1966
	Jabatan	: Lektor Kepala
	Riwayat Pendidikan	: S1 IIP Jakarta
		S2 Univ. Indonesia, Jakarta
		S3 Univ. Brawijaya,Malang
2.	Anggota	
	Nama Lengkap	: Dr. Ir. Hj. Dedeh Maryani,MM
	NIP	: 19570707 198203 2001
	Tempat Tanggal Lahir	: Bandung, 07 Juli 1957
	Jabatan	: Lektor Kepala
	Riwayat Pendidikan	: S1 IPB, Bogor
		S2 Ars Internasional Univ, Bandung
		S3 Univ. Parahyangan Bandung
3.	Anggota	
	Nama Lengkap	: Dr. Rossy Lambelanova,AP.,S.IP.,M.Si
	NIP	: 19761116 199412 2 001
	Tempat Tanggal Lahir	: Bandung, 16 Nopember 1976
	Jabatan	: Lektor Kepala
	Riwayat Pendidikan	: D IV STPDN Sumedang
		S1 UNPAD Bandung
		S2 MAPD IPDN Sumedang
		S3 Univ. Padjajaran Bandung
4.	Anggota	
	Nama Lengkap	: Dr. Drs. Andi Azikin,M.Si
	NIP	: 19721223 199202 1 001
	Tempat Tanggal Lahir	: 23 Desember 1972
	Jabatan	: Lektor Kepala
	Riwayat Pendidikan	: D IV STPDN Sumedang
		S1 IIP Jakarta
		S2 Unpad Bandung
		S3 Unpad Bandung
5.	Anggota	

	Nama Lengkap	:	Dr.Jona Bungaran Basuki Sinaga, SSTP, SAP, M.Si
	NIP	:	198202132000121001
	Tempat Tanggal Lahir	:	Sumedang, 13 Februari 1982
	Jabatan	:	Lektor
	Riwayat Pendidikan	:	D IV STPDN Sumedang
			S1 STIA LAN Bandung
			S2 MAPD IPDN Sumedang
			S3 Univ. Padjajaran Bandung
6.	Anggota		
	Nama Lengkap	:	Dwi Laksmi Ayu Wulandari
	NPP/Kelas	:	30.0537/ B2
	Tempat Tanggal Lahir	:	Majalengka, 5 Januari 2001
	Jabatan	:	Praja
	Program Studi	:	Studi Kebijakan Publik
	Riwayat Pendidikan	:	SD Negeri 1 Cikalong
			SMP Negeri 1 Sukahaji
			SMA Negeri 1 Majalengka
7.	Anggota		
	Nama Lengkap	:	Gede Bandesa Ningrat Surya Suandana
	NPP/Kelas	:	30. 1042/ B1
	Tempat Tanggal Lahir	:	Gianyar, 09 November 1999
	Jabatan	:	Praja
	Program Studi	:	Studi Kebijakan Publik
	Riwayat Pendidikan	:	SD Negeri 2 Gianyar
			SMP Negeri 1 Gianyar
			SMA Negeri 1 Gianyar
8.	Anggota		
	Nama Lengkap	:	Sabila Damariesta
	NIP/Kelas	:	30. 0757/B2
	Tempat Tanggal Lahir	:	Sleman, 26 Maret 2001
	Jabatan	:	Praja
	Program Studi	:	Studi Kebijakan Publik
	Riwayat Pendidikan	:	SD Negeri Madusari 1
			SMP Negeri 1 Prambanan
			SMA Negeri 1 Kalasan

