

## METODE ALTERNATIF SELEKSI INDUSTRI UNGGULAN DIY KELOMPOK INDUSTRI KREATIF BERBASIS POTENSI PERTUMBUHAN KINERJA

Arman Hakim Nasution<sup>1</sup>, Alva Edy Tontowi<sup>2</sup>, Bertha Maya Shopa<sup>3</sup>, Budi Hartono<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Jurusan Teknik Mesin dan Industri, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada  
Jl. Grafika No. 2 Yogyakarta  
Telp: 62-274-521673

\*Email: armanhakim.nasution@gmail.com; arman@mb.its.ac.id

### Abstrak

Penentuan 1 (satu) produk unggulan fokus dari 2 (dua) produk unggulan prioritas, baik dalam kerangka metodologi penentuan Kompetensi Inti Industri Daerah (KIID) Kota/Kabupaten maupun penentuan Industri Unggulan (IU) Provinsi, merupakan langkah strategis dalam mengimplementasikan strategi operasional penguatan industri melalui pendekatan *bottom-up* sesuai konsep Bangun Industri Nasional 2025. KIID kota/kabupaten yang kemudian diseleksi menjadi Industri Unggulan Provinsi bagi pemerintah Provinsi tidak sekedar memilih/menentukan industri unggulan yang akan eksis dalam jangka pendek, tetapi juga perlu mempertimbangkan keunggulannya dalam jangka panjang. Oleh karena itu, dibutuhkan metode alternatif yang mampu digunakan untuk memprediksi potensi pertumbuhan kinerja diantara pilihan IU yang ada. Metode eksisting yang sementara ini digunakan seperti FGD, SWOT, dan AHP memiliki kelemahan besar karena sangat tergantung pada subyektif pengambil keputusan. Metode alternatif yang tepat seharusnya selain mampu memprediksi potensi pertumbuhan kinerja kedepan, juga harus sesuai dengan permasalahan dan karakteristik industri yang diseleksi. Dalam kasus Industri Unggulan Provinsi DIY, metode alternatif tersebut harus mampu memprediksi potensi pertumbuhan yang sesuai dengan karakteristik industri kreatif, khususnya kerajinan kayu dan kulit. Paper ini bertujuan untuk membandingkan beberapa metode yang biasa digunakan dalam menentukan KIID/Industri Unggulan dengan metode simulasi. Metode yang tepat perlu mengakomodasi aspek-aspek yang menunjukkan karakteristik pada industri kreatif, seperti: kompleksitas, holistik, dinamika terhadap waktu, dan saling memberikan umpan balik. Dengan demikian, akan bisa diperoleh metode seleksi lebih tepat dalam menentukan 1 (satu) produk unggulan fokus dari 2 (dua) produk unggulan prioritas pada kasus KIID Kabupaten/Kota dan IU Provinsi. Selain untuk tujuan seleksi industri unggulan, metode alternatif ini bisa juga diaplikasikan untuk menganalisis prioritas dan proporsional kompetisi anggaran pemerintah dalam mengefektifkan pengembangan KIID Kabupaten/Kota dan IU Provinsi.

**Kata kunci:** Industri Unggulan/KIID, kompetisi anggaran, metode simulasi, produk unggulan prioritas, produk unggulan fokus.

## 1. PENDAHULUAN

Industri kreatif memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan pada banyak negara (UNESCO, 2009) dengan menciptakan kondisi ekonomi yang disebut ekonomi kreatif (Koludrovic & Petric, 2005). Industri kreatif juga melibatkan banyak UKM (Usaha Kecil Menengah) sebagai pelakunya (Kameyama *et al.*, 2001, Yoshimoto, 2003).

Di Indonesia, ekonomi yang digerakkan industri kreatif memberikan kontribusi nilai tambah rata-rata sebesar 6,3% dari PDB (Depdag RI, 2008), dan meningkat 7% pada tahun 2012 (Kemenkop & UKM, 2012).

Pengembangan KIID (Kompetensi Inti Industri Daerah) untuk tiap kabupaten/kota yang menjadi dasar dalam penentuan industri unggulan untuk setiap Provinsi adalah merupakan langkah pemerintah dalam mengantisipasi peluang dan ancaman pada era kompetisi perdagangan bebas, termasuk ACFTA dan AEC. KIID adalah pendekatan *bottom-up* strategi operasional penguatan industri dalam kerangka konsep Bangun Industri Nasional 2025 (Mulyadi, 2010).

Penentuan 1 (satu) produk unggulan fokus dari 2 (dua) produk unggulan prioritas dalam kerangka metodologi penentuan KIID menurut pendapat peneliti merupakan langkah strategis dalam mengimplementasikan strategi operasional penguatan industri melalui pendekatan *bottom-up* sebagaimana yang dimaksud dalam konsep Bangun Industri Nasional 2025. Kesalahan penentuan

produk unggulan fokus akan berdampak pada tidak tepatnya penentuan KIID, yang juga berimbas pada tidak tepatnya penentuan industri unggulan Provinsi.

Bila pada KIID level kabupaten/kota ada tahapan penentuan 1 (satu) produk unggulan fokus dari 2 (dua) produk unggulan prioritas, maka pada tingkat provinsi juga ada tahapan penentuan “apa saja” industri unggulan dari masing-masing Kabupaten/Kota yang akan ditentukan sebagai industri unggulan Provinsi. Dengan mengikuti logika perlunya simbiosis diantara keduanya agar terjadi penguatan IKM secara terpadu sebagaimana yang dimaksud Mulyadi (2010), maka peneliti berpendapat bahwa dari dua atau lebih industri unggulan Provinsi terseleksi tersebut harus juga ditentukan mana industri unggulan fokus yang mampu menjadi “pengungkit” bagi pertumbuhan kinerja dari industri unggulan Provinsi lainnya.

Industri unggulan fokus ini selanjutnya akan menjadi dasar bagi penentuan prioritas anggaran pengembangan Industri Unggulan Provinsi secara agregat. Dengan kata lain, produk unggulan Provinsi yang memiliki potensi pertumbuhan kinerja yang lebih baik akan diberikan alokasi anggaran yang lebih besar dibandingkan produk unggulan lainnya.

Provinsi DIY sesuai Permenperin No 138 Tahun 2009 telah menetapkan 2 (dua) industri unggulan Provinsinya, yaitu industri pengolahan/kerajinan kayu (IKA) dan industri kerajinan kulit (IKU). Industri unggulan Provinsi tersebut berasal dari KIID masing-masing Kabupaten/Kota yang kemudian diseleksi menjadi 2 (dua) industri unggulan Provinsi DIY.

Paper ini bertujuan untuk menganalisis metode alternatif yang mampu mengakomodasi permasalahan potensi pertumbuhan kinerja dan karakteristik industri kreatif dalam hal melakukan pemilihan 1 (satu) industri unggulan fokus dari 2 (dua) industri unggulan prioritas pada kasus KIID Kabupaten/Kota. Adapun penggunaan selanjutnya dari metode alternatif ini untuk melakukan analisis prioritas dan proporsional alokasi anggaran pemerintah akan dibahas pada paper lain.

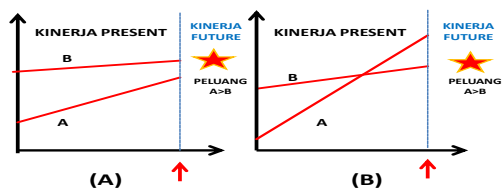
Penentuan 1 (satu) produk unggulan fokus dari 2 (dua) produk unggulan prioritas dalam kerangka metodologi KIID banyak menggunakan metode yang sifatnya subyektif. Demikian juga pada tahapan penentuan industri unggulan di level Provinsi. FGD (*Focus Group Discussion*) selama ini menjadi acuan standar metodologi penentuan KIID yang dibuat Disperindag, tanpa memandang jenis dan karakteristik industri unggulan yang akan diseleksi. Selain FGD, metode subyektif lainnya yang biasa digunakan adalah SWOT (*Strength Weakness Opportunity Threat*) sebagaimana penelitian Purwaningsih (2012), model multiatribut AHP (*Analytical Hierarchy Process*) sebagaimana penelitian Nurcahyo *et al.* (2011).

Meskipun metode subyektif dianggap memiliki keunggulan dari sisi kesederhanaan aplikasinya, metode ini memiliki kelemahan besar karena sangat tergantung pada subyektif pengambil keputusan. Akibatnya, keputusan yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh analisis opini, argumentasi individu, dan pengalaman dari pengambil keputusan (David, 2002; Eshlaghy *et al.*, 2011). Penggunaan metode subyektif menurut peneliti akan mengurangi efektifitas pemerintah dalam mengimplementasikan Permendagri No.20 Tahun 2011, yang bertujuan agar cara pikir keberhasilan sebuah Dinas/Badan yang dulunya berbasis ukuran “berapa besar anggaran yang dihabiskan/diserap dengan outputnya” bisa berubah menjadi paradigma *outcome* dengan dampak yang terukur.

Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang mampu mengakomodasi karakteristik masing-masing industri unggulan yang akan diseleksi, sehingga metode yang digunakan dalam menentukan 1 (satu) produk unggulan fokus dari 2 (dua) produk unggulan prioritas di level KIID Kabupaten/Kota hingga penentuan industri fokus di level Provinsi yang selanjutnya akan menjadi basis alokasi anggaran akan sesuai dengan permasalahan dan karakteristik industri yang ada.

Peneliti berpendapat bahwa metode alternatif tersebut harus mampu digunakan untuk memprediksi “potensi” pertumbuhan kinerja diantara keduanya, tidak sekedar memilih/menentukan industri unggulan yang akan eksis dalam jangka pendek. Sementara metode tambahan saat ini yang digunakan selain FGD, AHP, dll hanya menggunakan analisis ROI (Return on Investment) yang menurut peneliti tidak bisa digunakan untuk memprediksi potensi pertumbuhan kinerja kedepan dari industri unggulan prioritas yang diseleksi.

Sebagai gambaran, dalam kinerja saat ini (kinerja present), kinerja produk B memang lebih baik dari A. Tetapi bila periode amatan kita kembangkan sebagaimana Gambar 2.B, maka kinerja produk A akan lebih baik dari B karena memiliki “trend” pertumbuhan dengan slope gradien yang lebih besar.



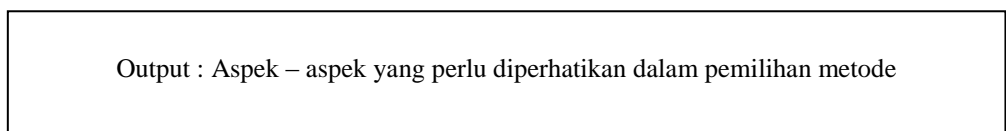
**Gambar 1. Ilustrasi Potensi Pertumbuhan Kinerja**

Paper ini bermanfaat untuk: (1) mendapatkan metode alternatif yang mampu mengakomodasi karakteristik industri kreatif, sehingga dihasilkan metode yang mampu memprediksi potensi pertumbuhan kinerja diantara 2 (dua) industri unggulan prioritas yang akan ditentukan menjadi industri unggulan fokus pada kasus KIID Kota/Kabupaten, (2) memperoleh konsep awal bagaimana metode alternatif yang mampu mengakomodasi potensi pertumbuhan tersebut bisa digunakan untuk melakukan prioritas dan proporsional alokasi anggaran pada kasus optimalisasi pengembangan Industri Unggulan Provinsi.

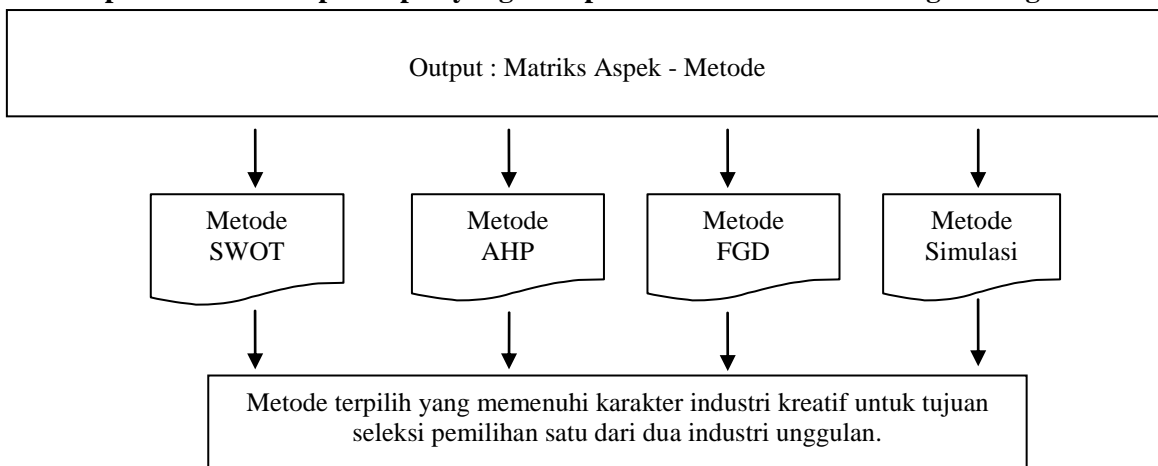
**2. METODOLOGI**

Metodologi dalam paper ini terdiri dari 2 (dua) tahap, pertama: penentuan karakteristik industri kreatif. Metode yang digunakan adalah studi literatur dan pengamatan lapangan. Output yang diharapkan dari tahap pertama ini adalah aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam pemilihan metode. Kedua: pemilihan metode yang mampu mengakomodasi karakteristik industri kreatif dalam memprediksi potensinya. Metode yang digunakan adalah analisis kesesuaian antara aspek dengan metode. Output yang diharapkan dari tahap kedua ini adalah matriks aspek-metode. Diagram alir metodologi dijelaskan pada gambar 1.

**Tahap 1 : Penentuan karakteristik Industri Kreatif**



**Tahap 2 : Penilaian aspek-aspek yang mampu diakomodasi oleh masing-masing metode**



**Gambar 2. Metodologi Penelitian**

### 3. KARAKTERISTIK INDUSTRI KREATIF

Industri kreatif termasuk sub sektor kerajinan, bisa dikatakan sebagai suatu sistem kompleks, yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan industri *mass production*. Dari 14 subsektor pada industri kreatif di Indonesia, sub sektor industri kerajinan memberikan kontribusi ekonomi terbesar kedua setelah fesyen dari sisi nilai tambah, tenaga kerja, jumlah perusahaan, dan nilai ekspor (Kemenkop & UKM, 2012).

Industri kerajinan pada umumnya adalah IKM dan lebih banyak bersifat rumahan (home industri) yang mengandalkan proses produksi dengan tenaga manual (tenaga kerja manusia). Keahlian dalam melakukan pekerjaan (*workmanship*) menjadi ciri utamanya. Di Indonesia, keahlian kerja yang dimiliki oleh pelaku pada dasarnya diperoleh melalui proses yang panjang lewat cara magang dan pengalaman kerja. Dengan demikian keahlian masing-masing orang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Dengan perbedaan keahlian dalam berkarya ini, perkembangan dalam lingkungan industri kerajinan bagi pelakunya juga berbeda-beda (Wasito, 2010).

Provinsi DIY merupakan satu dari tiga Provinsi yang pertama kali menetapkan road map pengembangan industri unggulan Provinsi DIY, sesuai Permenperin No 138 Tahun 2009, yaitu industri pengolahan/kerajinan kayu (IKA) dan industri kerajinan kulit (IKU).

Pada setiap kelompok industri unggulan, didefinisikan rantai nilai yang terdiri dari industri inti, industri penunjang, dan industri terkait. Sebagai contoh, IKA terdiri dari: (1) *industri inti*, yaitu industri mebel dan kerajinan kayu, (2) *industri penunjang*, yaitu kayu gergajian, panel kayu, kayu lapis, mesin peralatan, asesoris: tekstil, kulit, serat alam, plastik, kaca, perekat, cat, kimia organik (vernish dan politer, bamboo dan rotan), (3) *industri terkait*, yaitu kemasan dan *property*.

Input dari bahan baku kelompok industri juga bervariasi, baik dari sisi sumber bahan baku maupun dari sisi proses pengolahan. Dari sisi sumber bahan baku misalnya, bahan baku kelompok IKA berasal dari Hutan Alam (HPH), HTI (Hutan Tanaman Industri), dan HTR (Hutan Tanaman Rakyat). Dari sisi proses pengolahan misalnya, bahan baku kelompok IKA adalah industri kayu yang dikelompokkan menjadi 2 (dua), yaitu: (1) *kelompok industri pengolahan kayu hulu*, merupakan industri pengolahan kayu primer yang terdiri dari: (a) industri yang mengolah kayu bulat/log menjadi bentuk sortimen kayu, (b) industri kayu lapis, (c) industri papan partikel, (d) industri MDF; (2) *kelompok industri pengolahan kayu hilir*, yaitu: (a) industri *wood-working* (pintu, jendela, lantai kayu dll), (b) industri mebel kayu dan barang-barang kerajinan kayu. Masing-masing pengelompokan tersebut memiliki regulasi dan karakteristik pasokan yang berbeda-beda.

Dari sisi sistem produksi, secara umum industri kerajinan beroperasi dalam 2 (dua) pola yaitu *make to order* (MTO) dan *make to stock* (MTS). Industri kerajinan di DIY yang berorientasi ekspor banyak menggunakan sistem operasi MTO dalam memenuhi penjualannya (Disperindagkop DIY, 2011).

Berdasarkan sifat dari sistem kelompok IKA/IKU berikut tinjauan pustaka yang ada, peneliti berpendapat bahwa industri kreatif sub kerajinan kelompok IKA dan IKU di Provinsi DIY merupakan sistem yang bersifat kompleks dengan keterkaitan yang kuat antar sub komponen penyusun keberhasilan industri tersebut. Kompleksitas industri kreatif berdasarkan tinjauan penelitian dan definisi yang ada akan ditunjang oleh karakteristiknya sebagai berikut: (1) bersifat holistik (UNTACD, 2010), melibatkan interaksi kompleks antara budaya, ekonomi, dan teknologi (UNTACD, 2010), merupakan sektor bisnis yang dinamik (UNTACD, 2010), berbasis kreatifitas intelektual dan seni (UNTACD, 2010), budaya (EC, 2010), dan keahlian desain (Primorac, 2005), melibatkan ketrampilan tangan ahli/artisan (Primorac, 2005; DCMS, 2005; UNTACD, 2010), ketrampilan diperoleh melalui magang dan pengalaman kerja, sehingga keahlian masing-masing orang berbeda antara yang satu dengan yang lain (Wasito, 2010; Craft Council UK, 2012), cocok dikembangkan pada kota wisata, khususnya destinasi utama (Power & Jansson, 2006; Stoddard et al, 2008; Suparwoko, 2010), menyerap lapangan kerja yang signifikan (Kameyama *et al.*, 2001; Yoshimoto, 2003).

### 4. PENGEMBANGAN MATRIK ASPEK-METODE

Metodologi tahapan penentuan industri unggulan prioritas dan fokus dalam kerangka KIID yang dikembangkan Disperindag bersifat umum, padahal banyak kasus industri unggulan prioritas pada suatu daerah berbeda-beda karakteristiknya, termasuk sifat interaksi diantara industri unggulan tersebut. Beberapa pendekatan yang telah digunakan dalam menyeleksi industri unggulan

sebelumnya antara lain: (1) metode multi kriteria berbasis atribut AHP (Nurchahyo *et al.*, 2011); (2) metode SWOT (Purwaningsih, 2012; Disperindagkop Bantul, 2011); (3) FGD (Disperindagkop Bantul, 2011). Pendekatan-pendekatan tersebut diaplikasikan secara umum, tanpa mempertimbangkan karakter dan sifat interaksi antar industri yang akan diseleksi.

Dari sisi konsep bahwa metode harus mengikuti problem (*method follows problem*), metode pendekatan yang digunakan untuk menentukan dan menyeleksi industri unggulan dalam kerangka KIID harus mampu mengakomodasi minimal karakteristik dari masing-masing industri yang akan diseleksi. Oleh karena itu, karakteristik dan permasalahan pada industri kreatif sub kerajinan kelompok IKA/IKU akan diterjemahkan kedalam aspek-aspek perilakunya, yang akan menjadi dasar dalam menentukan metode seleksi apa yang tepat digunakan berdasarkan kesesuaian dengan karakteristik industri kreatif tersebut.

### **Aspek Kompleksitas**

Karakter industri kreatif berdasarkan definisi UNTACD (2010) antara lain melibatkan interaksi kompleks antara budaya, ekonomi, dan teknologi. Kompleksitas sistem menurut definisi Harrel *et al.* (2003) tidak berhubungan dengan jumlah elemen di dalam sistem, namun tergantung dari jumlah relasi yang saling bergantung. Kompleksitas sistem dalam suatu organisasi bisa bersifat tinggi (*high complexity*) maupun sedang (*moderate complexity*). Tinggi rendahnya kompleksitas ini akan menentukan tingkat inovasi suatu organisasi, apakah sifat inovasinya radikal atau inkremental (Aleixo & Tenera, 2009).

Kedua industri unggulan yang menjadi obyek penelitian, yaitu sub sektor industri kreatif kerajinan IKA dan IKU dalam pandangan peneliti memenuhi sifat kompleksitas. Meskipun merupakan industri yang sifatnya *non high tech*, baik dari sisi produk dan teknologi peralatan proses, tetapi dari sisi aktivitas yang melibatkan banyak faktor yang saling terkait dan mempengaruhi sebagaimana penelitian Almeida & Moura (2006), Purnomo (2011), Beshah & Gelan (2013).

Tujuan memprediksi pertumbuhan kinerja (dalam konteks ekonomi) akan semakin meningkatkan kompleksitas masalah, karena pertumbuhan ekonomi merupakan suatu proses yang berlangsung secara dinamis dan bukan suatu gambaran ekonomi pada suatu saat (Boediono, 1999).

Saling ketergantungan yang merepresentasikan kompleksitas bisa bersifat erat atau longgar, yang dinamika sistem kompleksnya ditimbulkan oleh berinteraksinya *feedback loops* (Forrester, 1968). Interaksi kompleks dari industri kreatif bisa dijelaskan sebagai berikut. Pertama dari sisi omset atau jumlah produksi, industri pemrosesan misalkan kayu akan melibatkan sistem rantai pasok yang dimulai dari penanaman pohon atau perkebunan penghasil kayu, yang membutuhkan periode tahunan dan lahan yang luas disertai peremajaan tanaman secara teratur untuk bisa mendapatkan hasil log kayu dalam jumlah yang cukup dan berkelanjutan. Kedua, dari sisi faktor-faktor yang terlibat menunjukkan bahwa industri kayu tersebut melibatkan pihak-pihak seperti: departemen kehutanan, departemen lingkungan hidup, dll sebagai penyedia kontinuitas bahan baku. Ketiga, dari sisi internal sistem industri itu sendiri, sistem itu mencakup antara lain para pengrajin yang harus berkeahlian dan dimana produktivitasnya bergantung pada tingkat motivasi dan psikologisnya sebagaimana industri padat karya pada umumnya. Kemudian untuk kepentingan penetrasi pasar diperlukan kerjasama yang maksimal antara marketing, produksi, penjaminan kualitas, bahan baku kayu bersertifikasi *ecolabel*, permodalan ekspor, dan sebagainya. Dengan demikian terlihat adanya banyak faktor yang kait mengkait dan sering memberikan hubungan perilaku *non linier* satu sama lain yang menentukan kinerja sistem secara keseluruhan.

### **Aspek Holistik**

Holistic yang berasal dari kata dasar “whole” menekankan pentingnya keseluruhan dan saling keterkaitan dari bagian-bagiannya (Sterman, 2008). Sifat holistik dari industri kreatif dimaksud adalah tidak hanya merupakan sektor bisnis yang dinamis sebagaimana definisi UNCTAD (2010) karena melibatkan siklus penciptaan, produksi dan distribusi barang dan jasa, dan juga budaya sebagai inputnya (EC, 2010), tetapi juga interaksi yang kompleks antara kultur, ekonomi, dan teknologi dalam suatu aktivitas ekonomi sebagaimana definisi lain oleh UNCTAD (2010).

### **Aspek Dinamik**

Dinamika dari industri kreatif tampak dari diakuinya sebagai sektor dinamik baru dalam perdagangan dunia, karena melibatkan aktivitas berbasis pengetahuan dan berfokus pada seni

(UNCTAD, 2010), dan eksploitasi kekayaan intelektual (DCMS, 2005) yang dalam pandangan peneliti sifatnya dinamik dari waktu ke waktu.

Karena sifat dinamikanya, maka industri kreatif dalam pandangan peneliti akan menjadi umpan balik bagi komponen-komponen sebab akibat yang terlibat didalamnya, seperti pengetahuan, seni, budaya, dan aktivitas-aktivitas ekonomi yang terlibat dalam industri tersebut.

#### Aspek Umpan Balik

Sifat dinamik dan umpan balik menurut pendapat peneliti saling berhubungan. Suatu *feedback loop* adalah suatu rantai kausal yang tertutup (melingkar) dimana keluaran dari suatu variabel akan memberikan masukan balik (*feedback*) ke variabel awalnya. Jika beberapa *feedback loops* berinteraksi, beberapa loops mungkin mendominasi selama beberapa saat tertentu, tetapi dominasi tersebut kemudian bisa bergeser ke *loop* yang lain. Pergeseran dominasi *feedback loop* ini menjadi pondasi mekanisme yang menciptakan perilaku dinamis suatu sistem (Richardson & Andersen, 1999).

Oleh karena itu, beberapa aspek berikut ini perlu dicermati dalam menentukan metode apa yang tepat digunakan dalam menentukan 1 (satu) industri unggulan fokus dari 2 (dua) industri unggulan prioritas yang melibatkan proyeksi pertumbuhan kinerja dari industri kreatif kerajinan di DIY ini adalah : (1) Aspek holistik dari sistem (UNTACD, 2010); (2) Aspek interaksi kompleks antar faktor penyusun sistem itu (UNTACD, 2010; Almeida & Moura, 2006, Purnomo, 2011, Beshah *et al.*, 2013); (3) Aspek dinamis perubahan perilaku dari waktu ke waktu akibat tujuan proyeksi pertumbuhan (Boediono, 1999); (4) Aspek terjadinya umpan balik (*feedback*) antar faktor dalam relasi sebab akibat. Tujuan penelitian yang berhubungan dengan bagaimana melakukan prioritas alokasi akan semakin menambah sifat umpan balik dari aspek yang perlu dipertimbangkan.

#### Pengembangan Matrik Aspek - Metode

Berdasarkan aspek-aspek yang dikembangkan dari karakteristik industri kreatif kerajinan, maka bisa disusun peta matrik metode penyelesaian apa yang akurat dan tepat dalam memproyeksikan pertumbuhan kinerja industri unggulan. Faktor aspek akan dipetakan dengan metode-metode penyelesaian yang biasa digunakan, yaitu SWOT, AHP, FGD, ditambah dengan metode alternatif yang mungkin digunakan, yaitu metode simulasi yang berupa Sistem Dinamik (SD) dan Agent Based Modelling (ABM).

**Tabel 1. Matrik Metode Penyelesaian dengan keakuratan Aspek**

Aspek	SWOT	AHP	FGD	SD	ABS
Holistik	x	x	x	√	√
Interaksi kompleks	x	√	x	√	√
Dinamika perilaku terhadap waktu	x	x	x	√	√
Umpan balik	√	x	√	√	√

#### Metode SWOT dan FGD

Metode SWOT (*Strength Weakness Opportunity and Threat*) dan FGD (*Focus Group Discussion*) merupakan pendekatan keputusan yang bersifat subyektif, dimana hasil analisis akan tergantung pada kualitas ahli (expert) dalam memformulasikan keputusan (David, 2002). Pendekatan keputusan yang tergantung pada kualitas ahli ini dalam pandangan peneliti akan menghasilkan keputusan yang bias. SWOT mampu memberikan umpan balik dalam memformulasikan strategi dalam bentuk langkah yang dibutuhkan untuk memaksimalkan/meminimalkan potensi peluang atau ancaman, tetapi karena sifatnya yang statis dalam mengakomodasi kompetisi dan gerakan pesaing (David, 2002), ditambah hanya berfokus pada satu titik waktu analisis, maka SWOT dalam pandangan peneliti belum mampu mengakomodasi aspek holistik, interaksi kompleks, dan dinamika waktunya.

Demikian juga penggunaan metode FGD yang karakternya mirip dengan SWOT karena hasil SWOT selalu didapatkan dari FGD. Pada penentuan industri unggulan fokus, FGD biasanya ditambah dengan analisis ROI (Return on Investment) untuk melakukan seleksi diantara 2 (dua) industri unggulan prioritas. Penggunaan metode ROI dalam pandangan peneliti membuat hasil

kajian tidak akan bisa melakukan “capture” prediksi potensi pertumbuhan karena sifat analisis ROI yang statis dan non prediktif.

#### **Metode AHP**

Berbeda dengan SWOT, metode AHP yang merupakan metode subyektif yang merevisi kelemahan dari metode *Simple Multi-Criteria Rating Technique by Swing* (SMARTS) dan *revised Simos' procedure* (Eshlaghy *et al.*, 2011) sudah menggunakan rating faktor yang terstruktur secara multilevel dalam mengakomodasi kriteria keputusan (Sundakarani *et al.*, 2012). Dalam mengakomodasi aspek-aspek yang merepresentasikan karakter industri kreatif kerajinan, peneliti berpendapat bahwa metode AHP bisa menyelesaikan interaksi kompleks yang statis, tapi tidak untuk kasus multi kriteria yang dinamis, holistik, dan membutuhkan umpan balik.

#### **Metode SD dan ABS**

Berdasarkan analisis diatas, penggunaan simulasi adalah tepat dan relevan untuk aplikasi-aplikasi yang berhubungan dengan kenyataan praktis, khususnya dalam mengakomodasi peningkatan aspek kompleksitas masalah yang dihadapi (Jahangirian *et al.*, 2010; Zhou *et al.*, 2010).

Metode simulasi yang mampu mengakomodasi seluruh aspek yang merepresentasikan karakter industri kreatif kerajinan dalam pandangan peneliti adalah SD (*System Dynamic*) dan ABS (*Agent Based Simulation*). Kelebihan *system dynamics* (SD) dan *Agent Based Simulation* (ABS) dibandingkan metode-metode lainnya adalah terhadap sistem bisnis dengan kandungan faktor-faktor endogen yang sangat luas, panjang dan dinamis diperlukan model yang bisa mendekati kondisi permasalahan riil sebaik mungkin. Metode SD dan ABS mampu mewadahi aspek kompleksitas, holistik, dinamika terhadap waktu, dan umpan balik.

Meskipun demikian, SD lebih tepat digunakan dibandingkan ABS dalam kasus penyelesaian permasalahan proyeksi pertumbuhan kinerja yang bersifat makro dan *top down* (Schieritz & Milling, 2003), yang mengkombinasikan aspek kualitatif dan kuantitatif dan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang mendalam dari perilaku sistem yang kompleks (Dutta & Sridhar, 2002), yang bersifat fungsional strategi, pembuatan kebijakan publik, hingga pembuatan kebijakan industri (Chan & Cho, 2011) sebagaimana konsep KIID dan Industri Unggulan Provinsi.

### **5. KESIMPULAN**

Metode alternatif dalam melakukan pemilihan 1 (satu) industri unggulan fokus dari 2 (dua) industri unggulan prioritas pada kasus KIID Kabupaten/Kota hingga IU Provinsi perlu memperhatikan karakteristik dari industri unggulan yang diseleksi. Dalam kasus IU Provinsi DIY yang merupakan kelompok industri kreatif, metode alternatif simulasi SD dianggap lebih layak digunakan dibandingkan metode sebelumnya, yaitu SWOT, FGD, dan AHP. Metode SD dianggap mampu mengakomodasi aspek-aspek yang dicakup dari karakteristik industri kreatif, yaitu holistik, interaksi kompleks, dinamika perilaku terhadap waktu, dan umpan balik terhadap faktor-faktor yang saling berpengaruh dalam pengembangan industri tersebut.

Selain digunakan untuk seleksi 1 (satu) dari 2 (dua) IU prioritas, penggunaan metode simulasi SD akan bisa diterapkan untuk melakukan analisis prioritas dan proporsional alokasi anggaran pemerintah dalam mengembangkan IU yang diprediksikan mampu bertumbuh secara berkelanjutan dalam jangka panjang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Almeida, L.B. and Moura, A.D., 2006, The Assessment of the Production Outsourcing Strategy in the Wood Furniture Industry of the Uba, Region (Brazil), through the Development of a Dynamic Model, *IAAE 2006 Conference Proceedings*.
- Aleixo, G.G., & Tenera, A.B., 2009, New Product Development on High Tech Innovation Life Cycle, *World Academy of Science Journal, Engineering and Technology*, 34, pp.794-800.
- Beshah, B., Kitaw, D., & Gelan, M., 2013, Workstation Design in an Ethiopian Small Scale Leather Garment Industry, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 75, pp.434 – 442.
- Boediono, 1999, *Teori Petumbuhan Ekonomi, Seri Sinopsis Pengantar Ilmu Ekonomi*, 4(1) , BPFU-UGM

- Chan, S.L, Ip, W.H. & Cho, V., 2011, A model for predicting customer value from perspectives of production attractiveness and marketing strategy, *Expert Systems with Applications*, 37, pp.1207–1215.
- David, F.R, 2002, *Strategic Management: Concepts and Cases*, Prentice Hall, 9<sup>th</sup> edition.
- Depdag (2008), *Rencana Pengembangan Industri Kreatif Indonesia 2009-2015*, kelompok kerja Indonesia Design Power-Departemen Perdagangan.
- Dutta, A. And Sridhar, V.(2003).Modlling Growth of Cellular Services in India: A Systems Dynamics Approach. Proceeding of the 36th Hawwai International Conference on System Sciences.
- Eshlaghy, A.T., Homayonfar, M., Aghaziarati, M., & Arbabiun, P., 2011, A Subjective Weighting Method Based on Group Decision Making For Ranking and Measuring Criteria Values, *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 5(12), pp. 2034-2040.
- European Commission (EC), 2010, *Communicating research for evidence-based policy making*, Directorate-General for Research.
- Kameyama, S., Kobayashi, H., & Soutake, T., 2001, *Model for SME Sector Development*, <http://www.systemdynamics.org>.
- Kemenkop dan UKM, 2012, *Peran UMKM dalam Ekonomi Kreatif*, Deputi Bidang Pemasaran dan Jaringan Usaha Kemekop dan UKM.
- Koludrovic, T. and Petric, M., 2005, Creative Industry in Transition: Toward a Creative Economic ?, *Culturelink Joint Publications Series*, 8, Institute for International Relations Zagreb.
- Mulyadi, D., 2010, Perkembangan Peta Penyusunan (Road Map) Pengembangan Kompetensi Inti Industri Daerah, Badan Penelitian dan Pengembangan Industri, Kementerian Perindustrian.
- Nurchahyo, R., Maemunsyah, Y., Muslim, E. & Saparudin, 2011, Perancangan Strategi Pengembangan Industri di kabupaten Tangerang Berbasis Kompetensi Inti, *Jurnal Manajemen Teknologi*, 10(3).
- Purwaningsih, I., 2012, Penyusunan Strategi Pengembangan Industri Penyamakan Kulit di Yogyakarta, *Jurnal Teknologi Pertanian UNIBRAW*, 4(3), pp.155 – 168
- Power & Jansson, 2006, *Creative Directions – a Nordic Framework for Supporting the Creative Industries*, Nordic Innovation Centre, Oslo, Norway.
- Purnomo, H., 2003, *Model Dinamika Sistem untuk Pengembangan Alternatif Kebijakan pengelolaan Hutan yang Adil dan Lestari*, *Jurnal Manajemen Hutan Tropika Vo. IX, No.2: 45-62*
- Schieritz, N. & Milling, P.M., 2003, Modelling the forest or Modelling the Trees, A Comparison System Dynamics and Agen-Based Simulation, *21<sup>st</sup> International System Dynamics Conference*, New York, NY.
- Stoddard, J.D., & Evans, M., 2008, *The Economic Impact of the Craft Industry in Western North Carolina*, DESS Business Research, LLC.
- Suparwoko, 2010, *Pengembangan Ekonomi Kreatif Sebagai Penggerak Industri Pariwisata*, Simposium Nasional 2010: Menuju Purworejo Dinamis dan Kreatif
- UNCTAD, 2010, *Creative Economy Report 2010*, UNDP, UNCTAD, Geneve-New York.
- Wasito, H., 2010, *Tantangan Lembaga Pendidikan Kejuruan Dalam Pengembangan Industri Kreatif*, <http://www.academia.edu>.
- UNESCO, 2009, *Measuring the Economic Contribution of Cultural Industries*, UNESCO Institute for Statistics (UIS), Montreal, Canada
- Wasito, H., 2010, *Tantangan Lembaga Pendidikan Kejuruan Dalam Pengembangan Industri Kreatif*, <http://www.academia.edu>.
- Yoshimoto, M., 2003, *The Status of Creative Industries in Japan and Policy Recommendations for Their Promotion*, Social Development Research Group, NLI Research