

## **Pemetaan Ekonomi Kreatif Dalam Meningkatkan Pertumbuhan**

### **Ekonomi Kabupaten Bojonegoro**

<sup>1</sup>Handoko Sosro Hadi Wijoyo, <sup>2</sup>Hening Anitasari

Dosen Ekonomi Pembangunan Universitas Bojonegoro

Email: handokoshw@gmail.com

#### **ABSTRAK**

Untuk mencapai perangkian dari ke 16 subsektor ekonomi kreatif sebagai wadah pengembangan kreatifitas, idea dan inovasi, ketrampilan dan bakat individu yang menjadikan hal tersebut sangat penting. Aspek tersebut juga sebagai output dari ekonomi kreatif yang akan menjadi sebuah produk dan jasa atau untuk pemanfaatan kreasi untuk individu atau komunitas agar menciptakan sesuatu yang variatif . Penentuan kompetensi inti tersebut dilakukan untuk proses awal pemetaan ekonomi kreatif. Kajian dalam penelitian ini berupa pemetaan ekonomi kreatif beserta penentuan kompetensi inti ekonomi kreatif Kabupaten Bojonegoro berdasarkan multi- kriteria pada data yang di olah dari berbagai sumber. Dengan menggunakan Motode AHP dari 16 subsektor dikerucutkan menjadi 8 sebagai fokus untuk di prioritaskan, dengan membuat website [www.ekonomikreatifbojonegoro.id](http://www.ekonomikreatifbojonegoro.id) untuk memudahkan pemetaan sebaran pelaku ekonomi kreatif di Bojonegoro, hal ini agar data dapat terus update.

**Kata Kunci : Pemetaan; ekonomi; kreatif; industry; ekraf**

---

#### *Abstract*

*To achieve a ranking of the 16 sub-sectors of the creative economy as a forum for developing creativity, ideas and innovation, individual skills and talents that make this very important. This aspect is also the output of the creative economy which will become a product and service or for the use of creations for individuals or communities to create something varied. The determination of the core competencies is carried out for the initial process of mapping the creative economy. The study in this research is in the form of mapping the creative economy and determining the core competencies of the creative economy of Bojonegoro Regency based on multi-criteria on data processed from various sources. By using the AHP Method from 16 sub-sectors, the sub-sectors are reduced to 8 as a priority to be prioritized, by creating a website [www.ekonomikreatifbojonegoro.id](http://www.ekonomikreatifbojonegoro.id) to facilitate the mapping of the distribution of creative economy actors in Bojonegoro, this is so that data can be continuously updated.*

**Keywords: Mapping; economy; creative; industry; ekraf;**

## A. LATAR BELAKANG

Sebuah kajian terhadap pembangunan ekonomi mulai dari potensi serta pelaku ekonomi kreatif di kabupaten bojonegoro, yang sesuai dengan subsektor ekonomi kreatif. Namun diperlukan sebuah identifikasi serius dalam mengelompokkan industri kreatif dan industri lainnya, sehingga untuk menentukan sebuah kebijakan maupun langkah strategis peningkatan ekonomi kreatif ini berjalan dengan lancar, perlu adanya pemetaan 16 subsektor ekonomi kreatif dan acuan untuk menentukan pemetaan ekonomi kreatif, karena ekonomi kreatif sangat berkontribusi pada perekonomian di Indonesia. hal tersebut berkaitan dengan sumber daya, inovasi serta kreatifitas yang sangat berdampak sosial bagi pelaku ekonomi kreatif. Pemilihan potensi subsektor yang lebih unggul dilakukan untuk prioritas sebagai sebuah inovasi untuk sistem industri kreatif. Sistem ini yang akan menjadikan industri kreatif sebagai peningkatan ekonomi dan juga sebagai rekomendasi kebijakan untuk pemerintah terkait pengembangan potensi daerah dan juga sebagai bentuk pembinaan yang lebih efisien dan efektif.

Kabupaten Bojonegoro merupakan sebuah daerah yang memiliki sumber kekayaan alam (SKA) sangat tinggi, Bojonegoro memberikan kontribusi 30% dari MIGAS nasional di mana rencana produksi berkisar 20-30 kedepan. Dengan pengoptimalan industri migas tersebut sangat berdampak bagi penerimaan dana daerah sangat bermanfaat bagi masyarakat serta para pelaku ekonomi kreatif. perlu dilakukan adanya pengklasifikasian atau pemetaan ekonomi berdasarkan 16 Subsektor yang telah di tentukan Badan Ekonomi Kreatif

atau yang sekarang telah menjadi kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif, pemetaan ekonomi kreatif tersebut sangat diharapkan sebagai acuan kebijakan pemerintah dalam meningkatkan daya saing ekonomi kreatif. Alasan mengapa penting migas, untuk mengatasi tantangan pembangunan dan meraih peluang serta mendapatkan manfaat yang berkelanjutan dari hadirnya industri migas yang merupakan sumber yang tidak terbarukan ini diperlukan suatu perencanaan pembangunan yang terarah dan komprehensif. Dengan kondisi tersebut maka Kabupaten Bojonegoro memiliki sektor industri kebaharuan, salah satunya adalah ekonomi kreatif.

Presiden Joko Widodo sangat optimistis ekonomi kreatif nantinya menjadi penyokong perekonomian di Indonesia. hal ini Berbeda dengan sektor lainnya yang bergantung pada eksploitasi sumber daya alam, ekonomi kreatif sangat bergantung pada keunggulan sumber daya manusia. Arsitektur, Buku, Karya Seni, Inovasi teknologi, serta ide kreatif pemikiran manusia.

## B. METODE

### 1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini untuk menemukan strategi yang tepat dalam menentukan potensi pelaku ekonomi kreatif yang terdaftar dalam Google From, karna dimasa Pandemi COvid-19. Untuk kajian lanjutan adalah dengan menyusun strategi dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten melalui website yang peneliti kembangkan agar pelaku industri kreatif dapat terdata secara bertahap. Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan action research dalam melakuakn uji validasi data kuantitatif

yang telah didapat dari pemetaan ekonomi kreatif dengan cakupannya yaitu potensi pelaku subsektor ekonomi kreatif. Pelaku ekonomi kreatif yang dilibatkan akan sangat berguna untuk memilih data dari subsektor ekonomi kreatif tersebut.

Dari hasil pemetaan akan diketahui lama usaha, bidang usaha yang dominan, status hak cipta dan strategi promosi, dilakukan pemetaan serta pemilihan subsektor unggulan yang terdapat di Kabupaten Bojonegoro dengan dilakukan metode AHP. Pembobotan AHP untuk memudahkan sebuah pengambilan

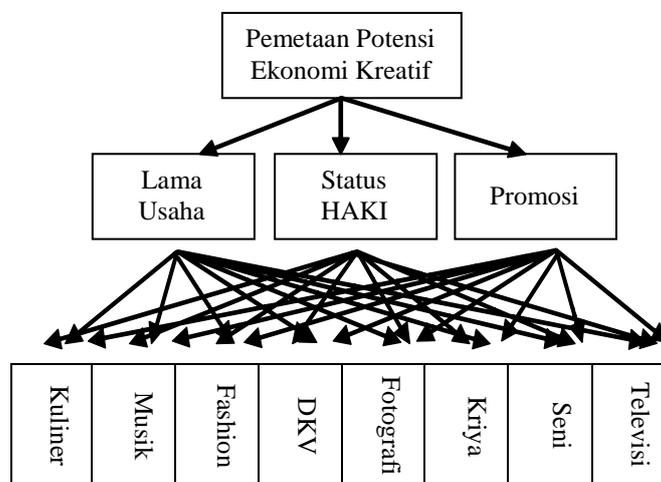
keputusan karena memiliki keterbatasan kognitif serta keterbatasan pemikiran bagi pengambil keputusan. Pembobotan AHP perlu melakukan perbandingan berpasangan terhadap 3 variabel atau lebih yang datanya di ambil dari pemetaan pelaku ekonomi kreatif, tim ahli serta organisasi daerah. Analytical Hierarchy Process (AHP) memiliki sebuah hirarki fungsional pada persepsi manusia. Dengan hirarki tersebut, masalah yang kompleks dipecahkan dalam kelompok dan dijadikan sebuah hirarki.

### C. HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

#### 1. Hasil Penelitian

- a) Skema hirarki penentuan urutan prioritas Pemetaan Potensi Ekonomi Kreatif di Bojonegoro.

Gambar 1



- b) Menghitung kriteria pembobotan hirarki untuk semua kriteria dengan cara:
  - b.1. Membuat sebuah matriks perbandingan berpasangan dengan menginput sesuai skala perbandingan.

*Matrik Perbandingan Berpasangan Kriteria Responden 1*

Kriteria	Lama Usaha	Status HAKI	Promosi
Lama Usaha	1	1/3	1/7
Status Haki	3	1	1/5
Promosi	7	5	1

b.2. Kemudian mengubah bentuk perbandingan kedalam bentuk desimal hal ini untuk pembulatan bilangan sebagai berikut:

*Matrik Pembulatan Desimal*

Kriteria	Lama Usaha	Status HAKI	Promosi
Lama Usaha	1,000	0,333	0,143
Status Haki	3,000	1,000	0,200
Promosi	7,000	5,000	1,000

b.3. Menentukan nilai vektor eigen

Dari data matriks yang diperoleh kemudian di olah sebagai penentu bobot kriteria yaitu dengan menentukan nilai vektor eigen.

- Mengkuadratkan matriks gabungan

3,000	1,381	0,353
7,400	2,999	0,829
29,000	12,331	3,001

- Melakukan normalisasi.

*Normalisasi Matrik Vektor Eigen*

Matrik			Jumlah Baris	Vektor Eigen
3,000	1,381	0,353	4,734	0,081
7,400	2,999	0,829	11,228	0,188
29,000	12,331	3,001	44,332	0,730
JUMLAH			60.294	1,000

Kriteria	Vektor Eigen
Lama Usaha	0,081
Status Haki	0,188
Promosi	0,730

b.4. Melakukan uji konsistensi dengan mengalikan setiap nilai dengan nilai eigen

Matrik perbandingan berpasangan gabungan kriteria dan weight sum vector. Menghitung consistensi vector(Ci) dengan cara hasil weight sum vector dibagi dengan vector eigen.

Matrik			Vektor Eigen	Weight Sum Vektor
1,000	0,333	0,143	0,081	0,243
3,000	1,000	0,200	0,188	0,565
7,000	5,000	1,000	0,730	2,191

$$0,243$$

$$0,081 = 3,000$$

$$0,565$$

$$0,188 = 3,005$$

$$2,191$$

$$0,730 = 3,001$$

Menjumlahkan hasil bagi langkah sebelumnya dengan banyaknya elemen dengan rumus:

$$\lambda_{maks} = \frac{\sum c}{n}$$

$$\lambda_{maks} = 3,000 + 3,005 + 3,001/3$$

$$\lambda_{maks} = 9,006/3 = 3,002$$

Mengitung CI dengan rumus:

$$CI = \frac{(\lambda_{maks} - n)}{(n-1)}$$

$$CI = \frac{3,002-3}{(3-1)} = \frac{0,002}{2} = -0,001$$

Menghitung CR Indeks Random

$$CR = \frac{CI}{RI} = \frac{0,001}{0,58} = 0,01$$

Karena  $CR < 0,1$  maka matriks perbandingan berpasangan adalah konsisten.

c). Menghitung kriteria pembobotan hirarki untuk semua alternatif.

Pada tahap ini alternatif dibandingkan sesuai dengan masing-masing kriteria.

### I. Kriteria Lama Usaha

a. Membuat sebuah matriks perbandingan berpasangan dengan menginput sesuai skala perbandingan.

*Matrik Perbandingan berpangan alternatif*

Kriteria	Kriya	Musik	Televisi & Radio	Seni Rupa	Kuliner	Fashion	Fotografi	Film,Animasi & Video
Kriya	1	7	5	3	1/3	1/9	3	1/5
Musik	1/7	1	1/3	3	9	7	1/5	3
Televisi & Radio	1/5	3	1	5	1/7	1/9	5	1/7
Seni Rupa	1/3	1/3	1/5	1	3	1/3	9	1/5
Kuliner	3	3	7	1/3	1	7	1/3	9
Fashion	9	1/7	9	3	1/7	1	1/7	1/3
Fotografi	1/3	5	1/5	1/9	3	7	1	5
Film,Animasi & Video	5	1/3	7	5	1/9	3	1/5	1

- b. Kemudian mengubah bentuk perbandingan kedalam bentuk desimal hal ini untuk pembulatan bilangan sebagai berikut:

*Matrik Desimal*

Kriteria	Kriya	Musik	Televisi & Radio	Seni Rupa	Kuliner	Fashion	Fotografi	Film,Animasi & Video
Kriya	1,000	7,000	5,000	3,000	0,333	0,111	3,000	0,200
Musik	0,143	1,000	0,333	3,000	9,000	7,000	0,200	3,000
Televisi & Radio	0,200	3,000	1,000	5,000	0,143	0,111	5,000	0,143
Seni Rupa	0,333	0,333	0,200	1,000	3,000	0,333	9,000	0,200
Kuliner	3,000	3,000	7,000	0,333	1,000	7,000	0,333	9,000
Fashion	9,000	0,143	9,000	3,000	0,143	1,000	0,143	0,333
Fotografi	0,333	5,000	0,200	0,111	3,000	7,000	1,000	5,000
Film,Animasi & Video	5,000	0,333	7,000	5,000	0,111	3,000	0,200	1,000

- c. Menentukan nilai vektor eigen. Dari data matriks yang diperoleh kemudian di olah sebagai penentu bobot kriteria yaitu dengan menentukan nilai vektor eigen:

- Menguadratkan matriks pendapat gabungan. Hasilnya sebagai berikut:

8,000	46,083	18,267	53,778	82,419	93,378	59,567	40,751
106,419	34,000	149,021	47,117	29,029	88,453	34,095	91,010
6,305	34,559	8,000	21,251	57,384	59,340	57,292	36,648
16,754	57,714	29,378	8,000	36,210	87,659	21,154	73,606
118,622	53,778	156,133	119,704	34,000	65,556	51,067	32,667
22,963	92,540	67,010	80,159	15,323	8,000	99,429	6,781
98,458	24,637	122,756	64,222	53,029	85,096	8,000	54,451
40,514	60,095	67,929	70,059	21,917	13,511	95,932	8,000

- Melakukan Normalisasi

*Normalisasi Matrik*

Matriks								Jumlah Baris	Vektor Eigen
8,000	46,083	18,267	53,778	82,419	93,378	59,567	40,751	402,243	0,122
106,419	34,000	149,021	47,117	29,029	88,453	34,095	91,010	579,144	0,161
6,305	34,559	8,000	21,251	57,384	59,340	57,292	36,648	280,779	0,087
16,754	57,714	29,378	8,000	36,210	87,659	21,154	73,606	330,475	0,100
118,622	53,778	156,133	119,704	34,000	65,556	51,067	32,667	631,527	0,172
22,963	92,540	67,010	80,159	15,323	8,000	99,429	6,781	392,205	0,110
98,458	24,637	122,756	64,222	53,029	85,096	8,000	54,451	510,649	0,143
40,514	60,095	67,929	70,059	21,917	13,511	95,932	8,000	377,957	0,106
JUMLAH								3102,736	1,000

- d. Melakukan uji konsistensi dengan mengalikan setiap nilai dengan nilai eigen

*Vektor Eigen*

Matriks								Vektor Eigen	Weight Sur Vektor
1,000	7,000	5,000	3,000	0,333	0,111	3,000	0,200	0,122	0,974
0,143	1,000	0,333	3,000	9,000	7,000	0,200	3,000	0,161	1,291
0,200	3,000	1,000	5,000	0,143	0,111	5,000	0,143	0,087	0,693
0,333	0,333	0,200	1,000	3,000	0,333	9,000	0,200	0,100	0,796
3,000	3,000	7,000	0,333	1,000	7,000	0,333	9,000	0,172	1,376
9,000	0,143	9,000	3,000	0,143	1,000	0,143	0,333	0,110	0,881
0,333	5,000	0,200	0,111	3,000	7,000	1,000	5,000	0,143	1,141
5,000	0,333	7,000	5,000	0,111	3,000	0,200	1,000	0,106	0,848

Menghitung consistensi vector ( Ci ) dengan cara hasil weight sum vector dibagi dengan vector eigen.

$$\frac{0,974}{0,122} = 8,000$$

$$\frac{1,291}{0,161} = 8,018$$

$$\frac{0,693}{0,087} = 8,000$$

$$\frac{0,796}{0,100} = 8,000$$

$$\frac{1,376}{0,172} = 8,000$$

$$\frac{0,881}{0,110} = 8,009$$

$$\frac{1,141}{0,143} = 8,000$$

$$\frac{0,848}{0,106} = 8,000$$

Menjumlahkan hasil bagi langkah sebelumnya dengan banyaknya elemen dengan rumus:

$$\lambda_{maks} = \frac{\sum c}{n}$$

$$\lambda_{maks} = 8,000 + 8,018 + 8,000 + 8,000 + 8,000 + 8,009 + 8,000 + 8,000/8$$

$$\lambda_{maks} = 64,027/8 = 8,003$$

Mengitung CI dengan rumus:

$$CI = \frac{(\lambda_{maks} - n)}{(n-1)}$$

$$CI = \frac{8,003-8}{(8-1)} = \frac{0,003}{7} = 0,001$$

Ukuran	1,2	3	4	5	6	7	8	9	10
Matriks									
RI	0,0	0,58	0,9	1,12	1,24	1,32	1,41	1,45	1,49

Menghitung CR

$$CR = \frac{CI}{RI} = \frac{0,001}{1,41} = 0,001$$

Karena  $CR < 0,1$  maka matriks perbandingan berpasangan adalah konsisten

## II. Kriteria Status HAKI

- Membuat sebuah matriks perbandingan berpasangan dengan menginput sesuai skala perbandingan.

*Matrik perbandingan Alternatif*

Kriteria	Kriya	Musik	Televisi & Radio	Seni Rupa	Kuliner	Fashion	Fotografi	Film,Animasi & Video
Kriya	1	9	5	7	1/3	1/3	3	1/5
Musik	1/9	1	1/7	3	9	7	1/5	3
Televisi & Radio	1/5	3	1	5	1/7	1/7	5	1/7
Seni Rupa	1/3	1/3	1/5	1	3	1/3	9	1/3
Kuliner	3	3	7	1/3	1	7	1/3	9
Fashion	3	1/7	7	3	1/7	1	1/9	1/3
Fotografi	1/3	5	1/5	1/9	3	9	1	3
Film,Animasi & Video	5	1/3	7	3	1/9	3	1/3	1

- b. Kemudian mengubah bentuk perbandingan kedalam bentuk desimal hal ini untuk pembulatan bilangan sebagai berikut:

Kriteria	Kriya	Musik	Televisi & Radio	Seni Rupa	Kuliner	Fashion	Fotografi	Film,Animasi & Video
Kriya	1,000	9,000	5,000	7,000	0,333	0,333	3,000	0,200
Musik	0,111	1,000	0,143	3,000	9,000	7,000	0,200	3,000
Televisi & Radio	0,200	3,000	1,000	5,000	0,143	0,143	5,000	0,143
Seni Rupa	0,333	0,333	0,200	1,000	3,000	0,333	9,000	0,333
Kuliner	3,000	3,000	7,000	0,333	1,000	7,000	0,333	9,000
Fashion	3,000	0,143	7,000	3,000	0,143	1,000	0,111	0,333
Fotografi	0,333	5,000	0,200	0,111	3,000	9,000	1,000	3,000
Film,Animasi & Video	5,000	0,333	7,000	3,000	0,111	3,000	0,333	1,000

- c. Menentukan nilai vektor eigen

9,327	51,444	19,349	68,043	112,451	121,312	96,014	42,554
64,316	33,427	134,481	40,511	28,991	88,856	33,221	90,973
5,636	34,962	7,432	21,861	57,389	69,448	57,311	27,326
15,404	58,422	29,575	9,326	36,221	106,135	21,212	55,871
76,622	59,774	141,562	113,703	33,998	67,108	52,037	32,042
10,546	50,380	32,975	63,488	12,943	7,999	71,409	5,315
52,298	24,920	107,802	55,552	53,092	83,176	7,995	51,129
21,880	70,092	61,491	86,073	16,313	15,770	78,103	7,996

d. Mengkuadratkan matriks

Matriks								Jumlah Baris	Vektor Eigen
9,327	51,444	19,349	68,043	112,451	121,312	96,014	42,554	520,494	0,157
64,316	33,427	134,481	40,511	28,991	88,856	33,221	90,973	514,776	0,161
5,636	34,962	7,432	21,861	57,389	69,448	57,311	27,326	281,365	0,086
15,404	58,422	29,575	9,326	36,221	106,135	21,212	55,871	332,166	0,101
76,622	59,774	141,562	113,703	33,998	67,108	52,037	32,042	576,846	0,176
10,546	50,380	32,975	63,488	12,943	7,999	71,409	5,315	255,055	0,076
52,298	24,920	107,802	55,552	53,092	83,176	7,995	51,129	435,964	0,134
21,880	70,092	61,491	86,073	16,313	15,770	78,103	7,996	357,718	0,107
JUMLAH								2753,890	1,000

e. Melakukan normalisasi matriks

*Normalisasi Matrik*

Matriks								Vektor Eigen	Weight Sum Vektor
1,000	9,000	5,000	7,000	0,333	0,333	3,000	0,200	0,157	1,258
0,111	1,000	0,143	3,000	9,000	7,000	0,200	3,000	0,161	1,290
0,200	3,000	1,000	5,000	0,143	0,143	5,000	0,143	0,086	0,687
0,333	0,333	0,200	1,000	3,000	0,333	9,000	0,333	0,101	0,810
3,000	3,000	7,000	0,333	1,000	7,000	0,333	9,000	0,176	1,412
3,000	0,143	7,000	3,000	0,143	1,000	0,111	0,333	0,076	0,612
0,333	5,000	0,200	0,111	3,000	9,000	1,000	3,000	0,134	1,074
5,000	0,333	7,000	3,000	0,111	3,000	0,333	1,000	0,107	0,858

f. Melakukan uji konsistensi dengan cara:

*Vektor Eigen*

Kriteria	Vektor Eigen
Kriya	0,157
Musik	0,161
Televisi & Radio	0,086
Seni Rupa	0,101
Kuliner	0,176
Fashion	0,076
Fotografi	0,134
Film, Animasi & Video	0,107

Menghitung consistensi vector (  $C_i$  ) dengan cara hasil weight sum vector dibagi dengan vector eigen.

$$\frac{1,258}{0,157} = 8,012$$

$$\frac{1,290}{0,161} = 8,012$$

$$\frac{0,687}{0,086} = 8,000$$

$$\frac{0,810}{0,101} = 8,019$$

$$\frac{1,412}{0,176} = 8,022$$

$$\frac{0,612}{0,076} = 8,052$$

$$\frac{1,074}{0,134} = 8,014$$

$$\frac{0,858}{0,107} = 8,018$$

Menjumlahkan hasil bagi langkah sebelumnya dengan banyaknya elemen dengan rumus:

$$\lambda_{maks} = \frac{\sum c}{n}$$

$$\lambda_{maks} = 8,012 + 8,012 + 8,000 + 8,019 + 8,022 + 8,052 + 8,014 + 8,018/8$$

$$\lambda_{maks} = 64,149/8 = 8,018$$

Mengitung CI dengan rumus:

$$CI = \frac{(\lambda_{maks} - n)}{(n-1)}$$

$$CI = \frac{8,018-8}{(8-1)} = \frac{0,018}{7} = 0,002$$

Menghitung CR

$$CR = \frac{CI}{RI} = \frac{0,002}{1,41} = 0,001$$

Karena  $CR < 0,1$  maka matriks perbandingan berpasangan adalah konsisten.

### III. Kriteria Promosi

- Membuat sebuah matriks perbandingan berpasangan dengan menginput sesuai skala perbandingan.

*Matrik Perbandingan Alternatif*

Kriteria	Kriya	Musik	Televisi & Radio	Seni Rupa	Kuliner	Fashion	Fotografi	Film,Animasi & Video
Kriya	1	9	7	7	3	1/5	3	3
Musik	1/9	1	1/3	5	5	1/7	3	5
Televisi & Radio	1/7	3	1	5	1/7	1/5	5	3
Seni Rupa	1/7	1/5	1/5	1	1/9	1/5	3	1/3
Kuliner	3	1/5	7	9	1	5	1/3	1/5
Fashion	5	7	5	5	1/5	1	3	1/3
Fotografi	1/3	1/3	1/5	1/3	3	1/3	1	5
Film,Animasi & Video	1/3	1/5	1/3	3	5	3	1/5	1

- b. Kemudian mengubah bentuk perbandingan kedalam bentuk desimal hal ini untuk pembulatan bilangan sebagai berikut:

Kriteria	Kriya	Musik	Televisi & Radio	Seni Rupa	Kuliner	Fashion	Fotografi	Film,Animasi & Video
Kriya	1,000	9,000	7,000	7,000	3,000	0,200	3,000	3,000
Musik	0,111	1,000	0,333	5,000	5,000	0,143	3,000	5,000
Televisi & Radio	0,143	3,000	1,000	5,000	0,143	0,200	5,000	3,000
Seni Rupa	0,143	0,200	0,200	1,000	0,111	0,200	3,000	0,333
Kuliner	3,000	0,200	7,000	9,000	1,000	5,000	0,333	0,200
Fashion	5,000	7,000	5,000	5,000	0,200	1,000	3,000	0,333
Fotografi	0,333	0,333	0,200	0,333	3,000	0,333	1,000	5,00
Film,Animasi & Video	0,333	0,200	0,333	3,000	5,000	3,000	0,200	1,000

- c. Menentukan nilai vektor eigen. Dari data matriks yang diperoleh kemudian di olah sebagai penentu bobot kriteria yaitu dengan menentukan nilai vektor eigen:

15,999	43,999	41,996	131,999	76,818	15,485	91,199	89,998
19,364	7,998	40,423	74,156	44,964	42,374	26,092	29,045
5,427	11,981	8,000	38,953	46,310	13,238	36,677	48,189
2,780	4,775	3,955	7,998	12,385	3,050	8,733	17,784
33,665	85,351	62,000	100,711	15,999	14,539	87,306	37,727
13,917	76,106	50,442	108,798	62,335	7,999	82,133	82,371
13,109	8,261	27,238	49,327	33,796	30,887	7,995	14,086
31,231	27,063	53,704	71,063	13,580	31,828	23,329	7,996

d. Mengkuadratkan matriks pendapat gabungan. Hasilnya sebagai berikut:

Matriks								Jumlah Baris	Vektor Eigen
15,999	43,999	41,996	131,999	76,818	15,485	91,199	89,998	507,493	0,191
19,364	7,998	40,423	74,156	44,964	42,374	26,092	29,045	284,416	0,127
5,427	11,981	8,000	38,953	46,310	13,238	36,677	48,189	208,775	0,083
2,780	4,775	3,955	7,998	12,385	3,050	8,733	17,784	61,460	0,025
33,665	85,351	62,000	100,711	15,999	14,539	87,306	37,727	437,298	0,182
13,917	76,106	50,442	108,798	62,335	7,999	82,133	82,371	484,101	0,185
13,109	8,261	27,238	49,327	33,796	30,887	7,995	14,086	184,699	0,085
31,231	27,063	53,704	71,063	13,580	31,828	23,329	7,996	259,794	0,122
<b>JUMLAH</b>								1920,543	1,000

e. Melakukan normalisasi.

*Vektor Eigen*

Kriteria	Vektor Eigen
Kriya	0,191
Musik	0,127
Televisi & Radio	0,083
Seni Rupa	0,025
Kuliner	0,182
Fashion	0,185
Fotografi	0,085
Film,Animasi & Video	0,122

- f. Melakukan uji konsistensi dengan mengalikan setiap nilai dengan nilai eigen

*Matrik Perbandingan Berpasangan Gabungan Alternatif dan Weight sum Vektor*

Matriks								Vektor Eigen	Weight Sum Vektor
1,000	9,000	7,000	7,000	3,000	0,200	3,000	3,000	0,191	1,530
0,111	1,000	0,333	5,000	5,000	0,143	3,000	5,000	0,127	1,014
0,143	3,000	1,000	5,000	0,143	0,200	5,000	3,000	0,083	0,662
0,143	0,200	0,200	1,000	0,111	0,200	3,000	0,333	0,025	0,204
3,000	0,200	7,000	9,000	1,000	5,000	0,333	0,200	0,182	1,457
5,000	7,000	5,000	5,000	0,200	1,000	3,000	0,333	0,185	1,483
0,333	0,333	0,200	0,333	3,000	0,333	1,000	5,00	0,085	0,676
0,333	0,200	0,333	3,000	5,000	3,000	0,200	1,000	0,122	0,974

Menghitung consistensi vector (  $C_i$  ) dengan cara hasil weight sum vector dibagi dengan vector eigen.

$$\frac{1,530}{0,191} = 8,010$$

$$\frac{1,014}{0,127} = 8,000$$

$$\frac{0,662}{0,083} = 8,000$$

$$\frac{0,204}{0,025} = 8,160$$

$$\frac{1,457}{0,182} = 8,005$$

$$\frac{1,483}{0,185} = 8,016$$

$$\frac{0,676}{0,085} = 8,000$$

$$\frac{0,974}{0,122} = 8,000$$

Menjumlahkan hasil bagi langkah sebelumnya dengan banyaknya elemen yang ada hasilnya disebut dengan  $\lambda_{maks}$  atau dengan rumus:

$$\lambda_{maks} = \frac{\sum C}{n}$$

$$\lambda_{maks} = 8,010 + 8,000 + 8,000 + 8,160 + 8,005 + 8,016 + 8,000 + 8,000/8$$

$$\lambda_{maks} = 64,191/8 = 8,023$$

Mengitung CI dengan rumus:

$$CI = \frac{(\lambda_{maks} - n)}{(n-1)}$$

$$CI = \frac{8,023-8}{(8-1)} = \frac{0,023}{7} = 0,003$$

Menghitung CR

$$CR = \frac{CI}{RI} = \frac{0,003}{1,41} = 0,002$$

Karena  $CR < 0,1$  maka matriks perbandingan berpasangan adalah konsisten.

## 2. Pembahasan

Dalam pengambilan keputusan dengan menggunakan metode AHP langkah awal yang dilakukan adalah menyusun struktur hirarki dengan tiga tingkatan. Tingkatan pertama yaitu hirarki puncak yang merupakan tujuan dari permasalahan yaitu pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro. Pada hirarki kedua yaitu kriteria-kriteria mengenai hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam melakukan pemetaan ekonomi kreatif di Bojonegoro. Terdapat tiga kriteria dalam hirarki di tingkat kedua ini yaitu Lama Usaha, Status HAKI dan Promosi. Pada Hirarki tingkatan ketiga digunakan untuk mencari beberapa dari subsektor Ekonomi Kreatif yaitu Kriya, Musik, Televisi & Radio, Seni Rupa, Kuliner, Fashion, Fotografi, Film animasi & Video.

Langkah selanjutnya membuat matriks perbandingan berpasangan dari

responden. Peninputan matriks perbandingan berpasangan ini diinput berdasarkan penilaian perbandingan saaty. Input yang dimasukkan oleh responden adalah berupa angka-angka yang harus bernilai 1,3,5,7,9. Tahap ini dilakukan dengan penilaian perbandingan antara kriteria satu dengan kriteria lainnya, dan satu alternative dengan alternative yang. Cara pengisian elemen matriks pada tabel yaitu: Elemen  $[i, j] = 1$  di mana  $i, j = 1, 2, \dots, n$  untuk penelitian ini  $n = 3$ . Elemen matriks segitiga atas sebagai input. Elemen matriks segitiga bawah mempunyai rumus:  $a[i, j] = 1$  untuk  $i = j$ . Hasil pengisian ( $a[i, j]$ ). Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan keseluruhan data matriks perbandingan berpasangan yang diambil dari penilaian perindividu responden.

Langkah selanjutnya adalah menyusun matriks gabungan yang tujuannya untuk membentuk sebuah

matriks yang akan mewakili matriks-matriks pendapat individu tersebut. Selanjutnya menentukan nilai eigen vector yang berfungsi untuk pembobotan akhir dari kriteria sehingga didapat nilai prioritas kriteria. Dalam menentukan nilai eigen vector tahap pertama yang dilakukan adalah mengkuadratkan matriks pendapat gabungan kemudian menghitung jumlah nilai tiap baris dan melakukan normalisasi. Normalisasi yang dilakukan dengan menjumlah baris dibagi penjumlahan semua angka dalam kolom yang sama. diperoleh nilai vector eigen untuk *kriteria Lama Usaha dengan bobot 0,081, Status HAKI dengan bobot 0,188, dan Promosi dengan bobot 0,730*. Bobot tersebut memiliki arti bahwa urutan kriteria prioritas dalam pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro adalah Promosi kriteria terpenting pertama, Status HAKI kriteria terpenting kedua, dan Lama Usaha merupakan urutan terpenting ketiga.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji konsistensi, tujuannya untuk mengetahui tingkat konsistensi dari kriteria dalam persoalan pengambilan keputusan. Uji konsistensi dilakukan dengan cara mengalikan matriks berpasangan pendapat gabungan dengan eigen vector kemudian menambahkannya kesamping untuk mendapatkan Weight sum vector. Penjumlahan weight sum vector ini berfungsi untuk mencari nilai konsistensi vector. Langkah selanjutnya menghitung konsistensi vector dengan cara hasil weight sum vector dibagi dengan eigen vector. Konsistensi vector berfungsi untuk mencari nilai maksimal dalam perhitungan rasio konsistensi. Jika perbandingan Consistensi Ratio (CR) < 0,1 maka tingkat kekonsistenan memuaskan, dan apabila yang terjadi sebaliknya maka terjadi

ketidakkonsistensian. Nilai CR yang diperoleh adalah 0,001 yang berarti matriks perbandingan untuk kriteria dapat diterima dan tidak usah dilakukan pengambilan ulang data.

Setelah menghitung pembobotan hirarki untuk semua kriteria langkah selanjutnya yaitu menghitung kriteria pembobotan yang dilakukan untuk semua alternatif. Pada tahapan ini alternatif tersebut dibandingkan dengan masing-masing kriteria agar mendapatkan bobot alternatif. Langkah-langkah dalam perhitungan untuk alterantif sama dengan langkah-langkah pada perhitungan untuk kriteria. Untuk kriteria lama usaha urutan prioritas dalam pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro, bobot alternative yang diperoleh dari vector eigen kuliner dengan bobot 0,172 merupakan urutan terpenting pertama, musik dengan bobot 0,161 terpenting kedua, fotografi dengan bobot 0,143 terpenting ketiga, kriya dengan bobot 0,122 terpenting keempat, fashion dengan bobot 0,110 merupakan urutan terpenting kelima, film, animasi & video dengan bobot 0,106 urutan terpenting keenam, seni rupa dengan bobot 0,100 terpenting ketujuh, televisi & radio dengan bobot 0,087 terpenting kedelapan. Nilai CR yang diperoleh adalah 0,001 yang berarti matriks perbandingan untuk kriteria dapat diterima dan tidak usah dilakukan pengambilan ulang data.

Untuk Status HAKI urutan prioritas dalam pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro, bobot alternative yang di peroleh dari nilai vector eigen adalah kuliner dengan bobot 0,176 merupakan urutan pertama, musik dengan bobot nilai 0,161 menjadi urutan kedua, kriya dengan bobot 0,157 terpenting ketiga, fotografi dengan bobot 0,134

terpenting keempat, film, animasi & video dengan bobot 0,107 merupakan urutan terpenting kelima, seni rupa dengan bobot 0,101 urutan terpenting keenam, televisi & radio dengan bobot 0,086 terpenting ketujuh, fashion dengan bobot 0,076 terpenting kedelapan. Nilai CR yang diperoleh adalah 0,001 yang berarti matriks perbandingan dapat diterima dan tidak perlu dilakukan pengambilan data ulang.

Untuk kriteria pada Promosi urutan prioritas dalam pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro, bobot alternatif pada nilai vektor eigen kriterianya dengan bobot 0,191 merupakan urutan pertama, fashion dengan bobot 0,185 urutan kedua, kuliner dengan bobot 0,182 urutan ketiga, musik dengan bobot 0,127 terpenting keempat, film, animasi & video dengan bobot 0,122 merupakan urutan terpenting kelima, fotografi dengan bobot 0,085 urutan terpenting keenam, televisi & radio dengan bobot 0,083 terpenting ketujuh, seni rupa dengan bobot 0,025 terpenting kedelapan. Nilai CR yang didapatkan adalah 0,002 yang berarti matriks perbandingan untuk kriteria dapat diterima dan tidak usah dilakukan pengambilan ulang data.

Setelah mendapatkan bobot alternatif langkah selanjutnya adalah menghitung rangking total dengan cara mengalikan bobot alternatif dengan bobot kriteria. Urutan prioritas pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro adalah Kuliner dengan bobot 0,180 terpenting pertama, Kriya dengan bobot 0,179 terpenting kedua, Fashion dengan bobot 0,158 terpenting ketiga, Musik dengan bobot 0,136 terpenting keempat, film, animasi & video dengan bobot 0,118 merupakan urutan terpenting kelima, fotografi dengan bobot 0,099 urutan terpenting keenam, televisi & radio

dengan bobot 0,084 terpenting ketujuh, seni rupa dengan bobot 0,045 terpenting kedelapan. Dari hasil ini maka diperoleh keputusan dalam pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro adalah Subsektor Kuliner.

## **C. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **1. Kesimpulan**

Keputusan pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro dengan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dapat diambil kesimpulan bahwa ranking utama dari sub sektor ekonomi kreatif Bojonegoro adalah 1). Kuliner, 2). Kriya, 3). Fashion, 4). Musik, 5). Film, Animasi dan Video, 6). Fotografi, 7). Televisi dan Radio, 8). Seni rupa.

### **2. Rekomendasi**

Dari hasil pembahasan serta kesimpulan, maka saran yang disampaikan dalam penelitian ini adalah:

- a. Pemerintah Kabupaten Bojonegoro perlu mengidentifikasi lebih lanjut tentang pemetaan potensi ekonomi kreatif di Bojonegoro sebagai secara massif agar para pelaku usaha dalam lingkup ekonomi kreatif dapat lebih terakomodir dengan baik.
- b. Perlunya Pemerintah Kabupaten Bojonegoro melakukan sertifikasi terhadap pelaku ekonomi kreatif agar profesi mereka dapat diakui oleh dunia kerja.
- c. Sering diadakan forum kreatif untuk para pelaku ekonomi kreatif.
- d. Melibatkan lebih sering dari karya mereka untuk kegiatan pemerintahan dan event-event pemerintahan.

## REFERENSI

Pemetaan ekonomi kreatif Bojonegoro :

[www.ekonomikreatifbojonegoro.id](http://www.ekonomikreatifbojonegoro.id)

Carayannis, E.G., David F.J. Campbell, 2014. Developed Democracies Versus Emerging Autocracies: arts, democracy, and innovation in Quadruple Helix innovation systems.

Springer: Journal of Innovation and Entrepreneurship.

BPS Kabupaten Bojonegoro. 2016. Bojonegoro dalam angka, di download dari : <https://bojonegorokab.bps.go.id/>.

Kementerian Koordinasi Perekonomian. 2016. Konsep Kebijakan Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif 2017-2025: Telaahan dan Konsepsi. Jakarta: Kementerian Koordinasi Perekonomian.

Cunningham, S., Cutler, T., Hearn, G., Ryan, M., and Keane, M., 2004. An Innovation Agenda for the Creative Industries: Where is the R&D. Media International Australia: Incorporating Culture & Policy, (112): pp. 174-185.

Darwanto, 2012. Penguatan Bisnis Kreatif Untuk Pengembangan Ekonomi Daerah ( Kasus; Penguatan Bisnis Kreatif Mebel Ukir Jepara), Proceeding

Seminar dan Call For Papers Nasional I “Kewirausahaan & Bisnis Kreatif, Semarang, ISBN 978-979-398.

Departemen Perdagangan RI, 2007. Studi Pemetaan Industri Kreatif.

Departemen Perdagangan RI, 2008. Pengembangan Ekonomi Kreatif

Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015.

Liang, S. C. I., 2013. Industri Kreatif dan Ekonomi Sosial di Indonesia: Permasalahan dan Usulan Solusi Dalam Menghadapi Tantangan Global, Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: “Ethnicity and Globalization”, Yogyakarta, ISSN 2087- 001