



MATA KULIAH : KEWIRAUSAHAAN
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
PERTEMUAN I



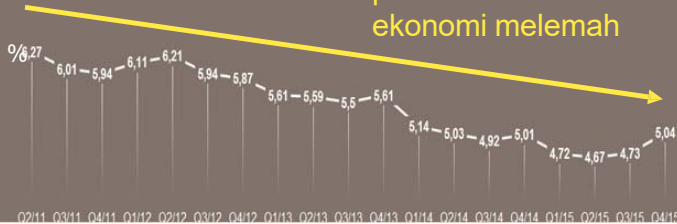
unindra
universitas indraprasta PGRI



TANTANGAN PEREKONOMIAN NASIONAL

PERTUMBUHAN EKONOMI

pertumbuhan ekonomi melemah



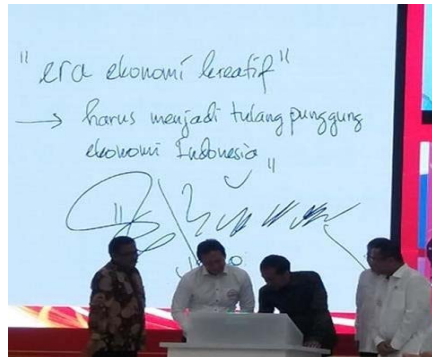
Pertumbuhan Ekonomi Nasional Hingga Q4/2015

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



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

ARAHAN PRESIDEN RI



Ekonomi kreatif harus menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia

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

Kebijakan Umum, antara lain:

1. **Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi yang Inklusif dan Berkelanjutan**, antara lain melalui:
 - Pengembangan Ekonomi Kreatif
 - Peningkatan Kapasitas Inovasi dan Teknologi
2. **Mengembangkan dan Memeratakan Pembangunan Daerah**
Pengembangan wilayah nasional diarahkan untuk mengurangi kesenjangan antardaerah dan memajukan daerah **menjadi daerah yang maju, mandiri, dan berdaya saing** dengan mendorong percepatan **pembangunan pusat-pusat pertumbuhan ekonomi** dengan **menggali potensi dan keunggulan daerah**.



PELUANG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF



BONUS DEMOGRAFI HINGGA TAHUN 2035

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



PERKEMBANGAN GAYA HIDUP DIGITAL

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



PENINGKATAN JUMLAH KELAS MENENGAH

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



MENINGKATNYA PERMINTAAN PRODUK KREATIF

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



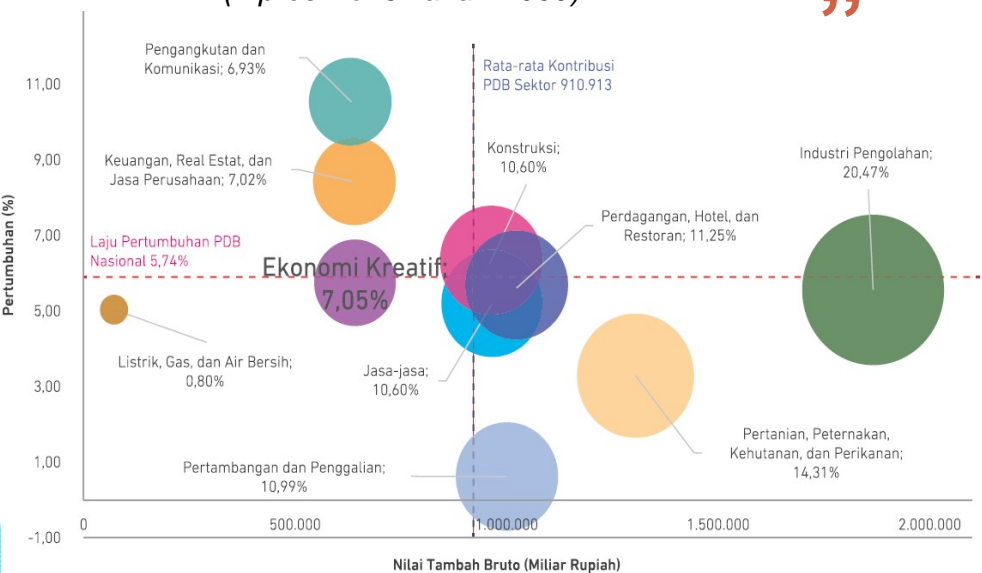
POTENSI KEKAYAAN ALAM DAN BUDAYA

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



RUANG LINGKUP & KONTRIBUSI EKONOMI KREATIF

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



RUANG LINGKUP INDUSTRI KREATIF

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

KONTRIBUSI EKONOMI KREATIF TERHADAP PEREKONOMIAN NASIONAL

TH. 2013

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



PERAN STAKEHOLDER DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

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



**PELAKU
BISNIS**

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



PEMERINTAH

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



**AKTOR
EKRAF**



INTELEKTUAL

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



KOMUNITAS

Lini Masa Tahap-Tahap Revolusi Industri

1800

1900

2000

no

First Industrial Revolution
Wool and steam power
First power loom, 1784



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



Second Industrial Revolution
Electric energy
First assembly belt, 1870



Penemuan listrik dan *assembly line* yang meningkatkan produksi barang



Third Industrial Revolution
Electronics and information technology
First programmable logic controller, 1969



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

Fourth Industrial Revolution
Cyber-physical systems



Revolusi Industri ke-4

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

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



Revolusi Industri Ke-4 Wajah Kegiatan Ekonomi Dunia saat Ini



Sharing economy



e-Education



e-Government



Cloud Collaborative



Marketplace



Online Health Services



Smart Manufacturing



Smart City



Smart Appliances



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



Dampak Dunia Digital dan Revolusi Industri Keempat

Era Baru Industrilisasi

Digital



Ancaman:

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

Peluang:

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

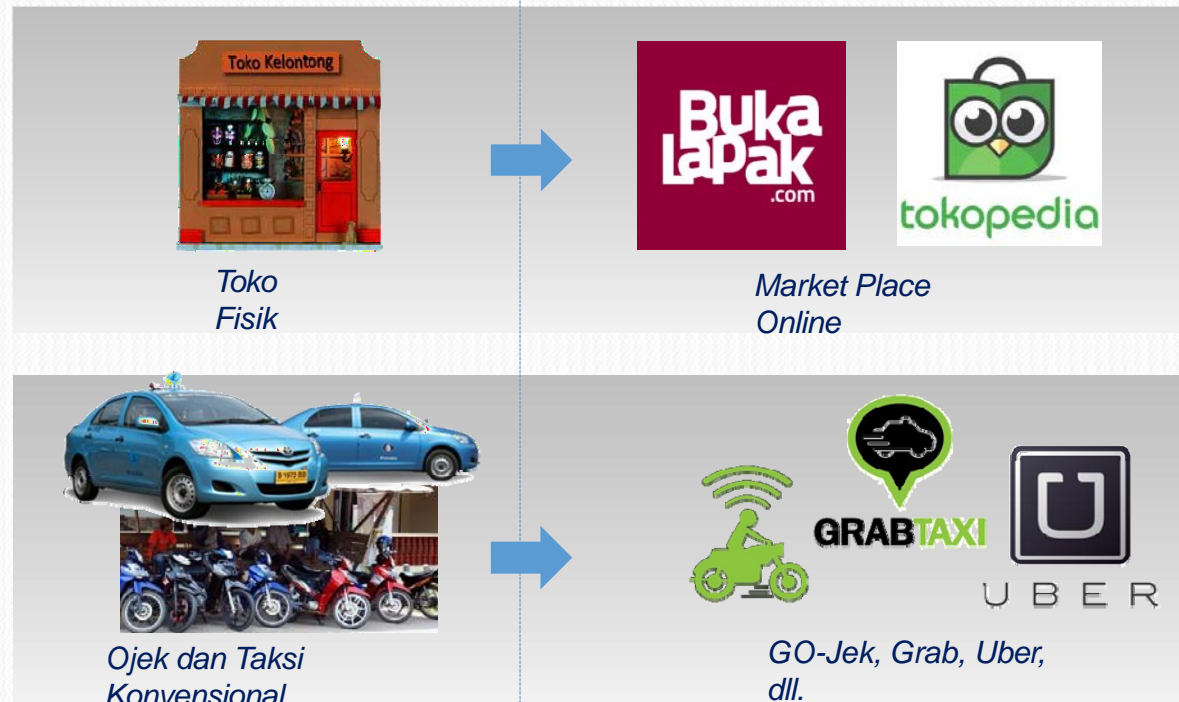




Dunia Digital dan Revolusi Industri Keempat Gejala-Gejala Transformasi di Indonesia

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

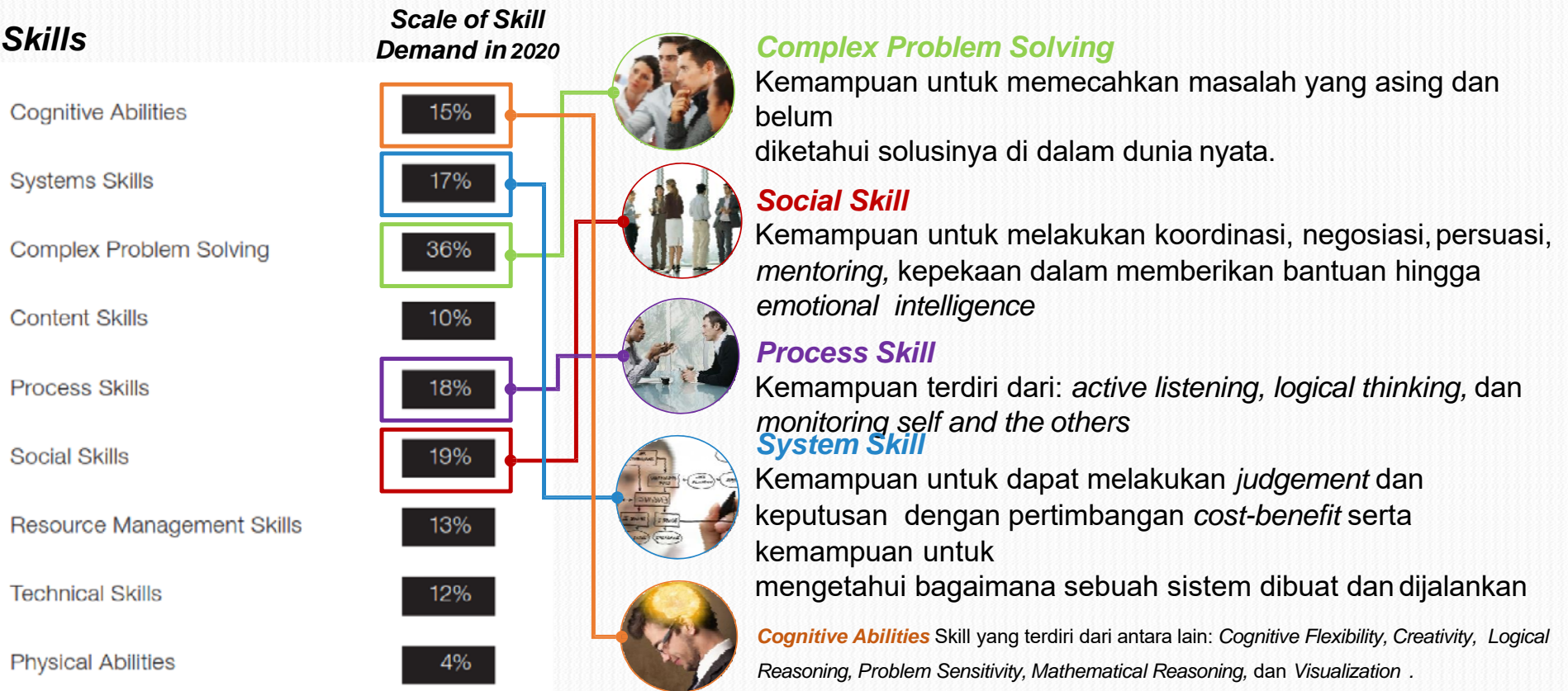
- Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis *marketplace*.
- Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online





Tantangan-Tantangan Skill di Industri Masa Depan

Skills

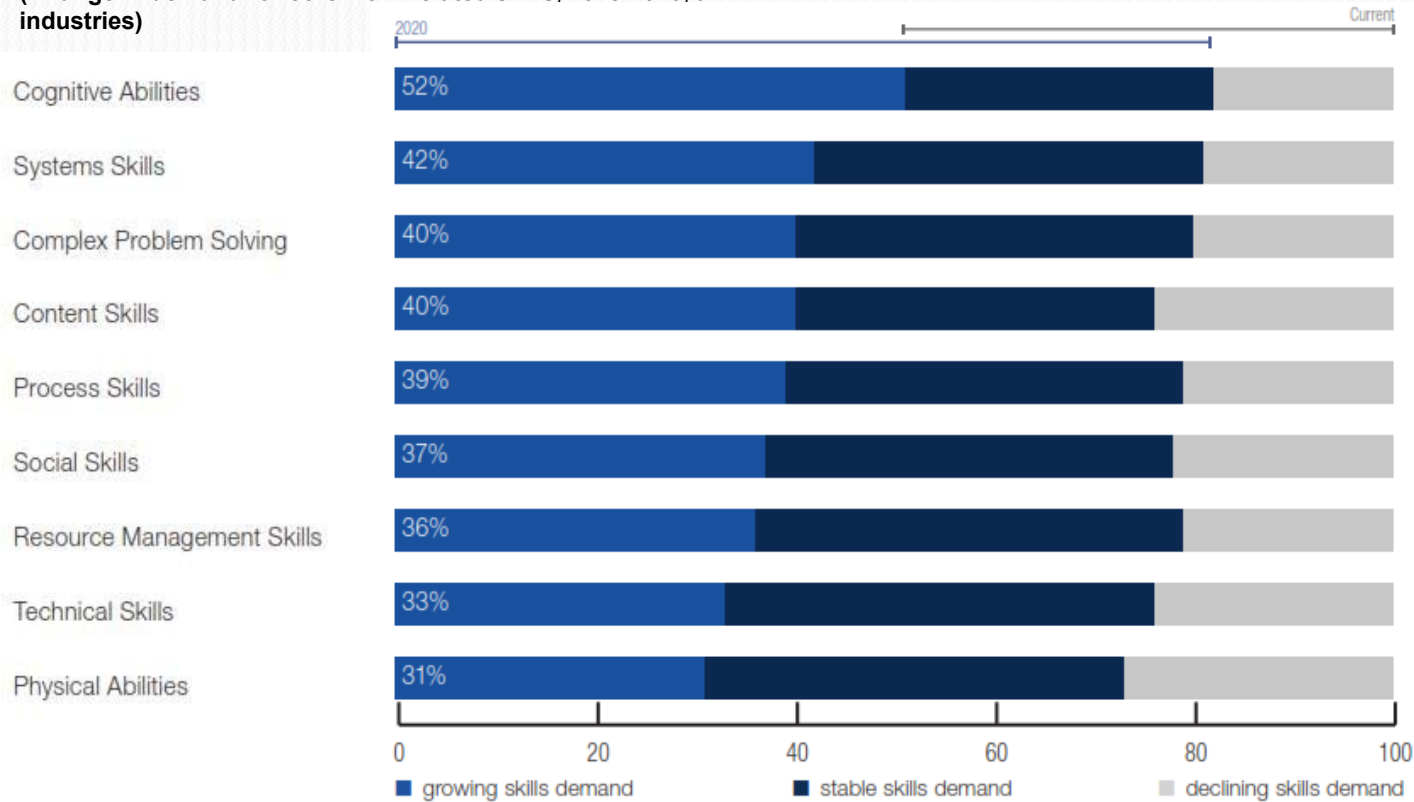


(Share of jobs requiring skills family as part of their core skill set, %)



Skill di Industri Masa Depan (2)

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



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

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

Sumber:
idem





Strategi Menghadapi Era Digital

Bagaimana Merespon Masa Depan



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



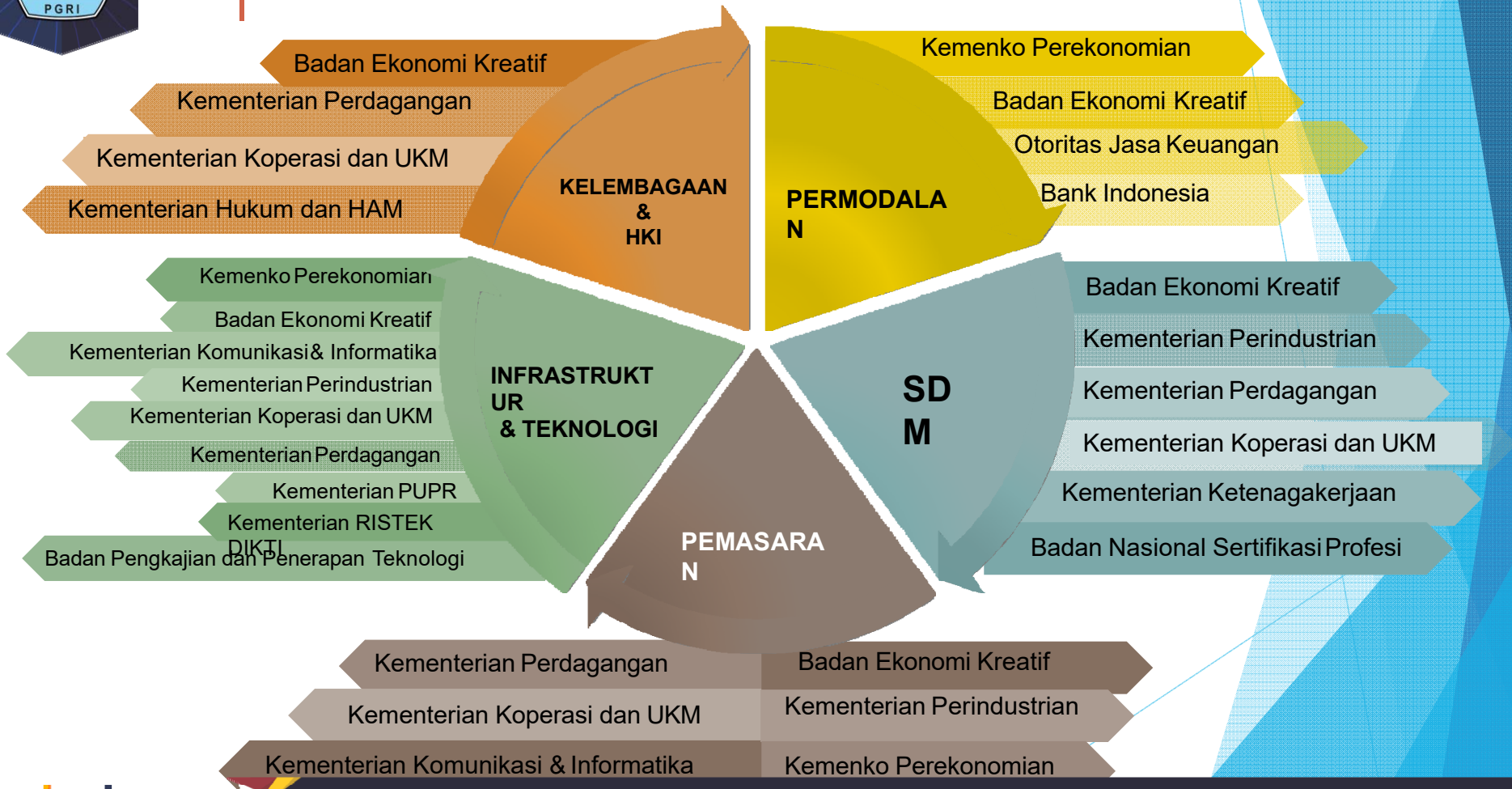


PERMASALAHAN INDUSTRI KREATIF (RPJP Ekonomi Kreatif)

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



SINERGI K/L DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF





PELUANG USAHA INDUSTRI KREATIF (1)

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



PELUANG USAHA INDUSTRI KREATIF (2)

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



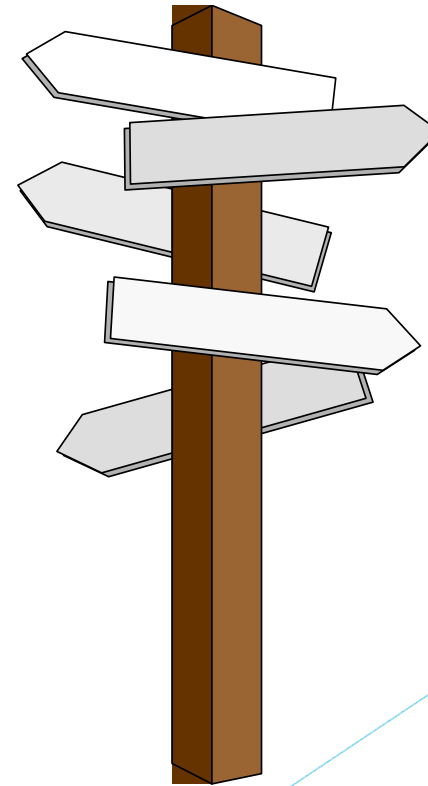


LULUS DARI UNINDRA



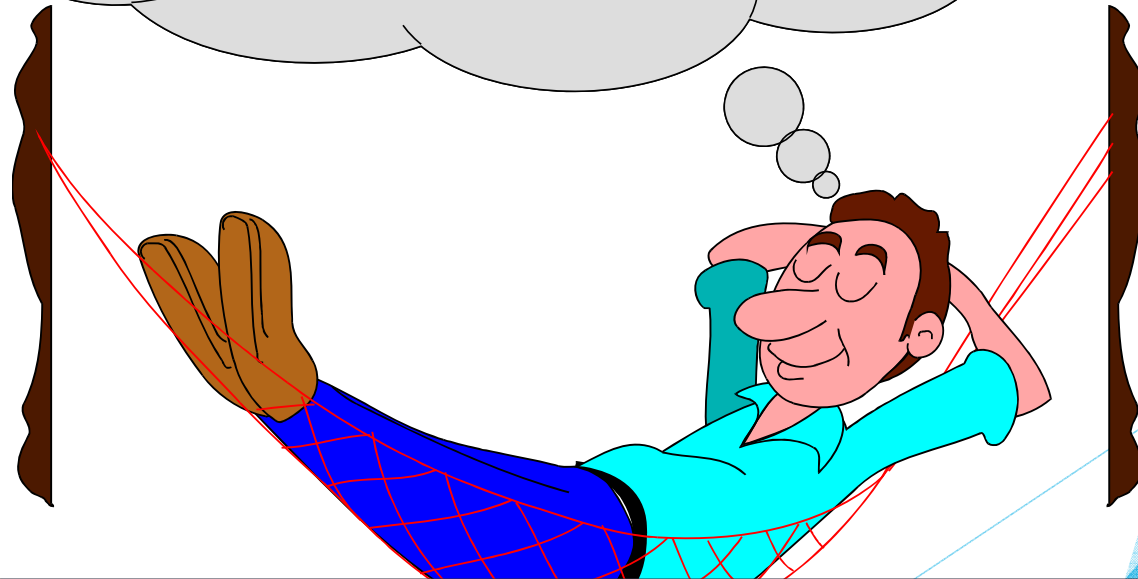
U KEMANA ???

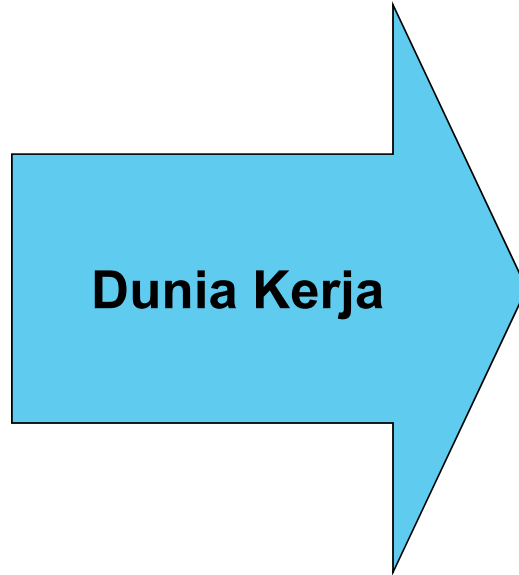
- ⇒ PEGAWAI NEGERI
- ⇒ PEGAWAI SWASTA
- ⇒ WIRA USAHA

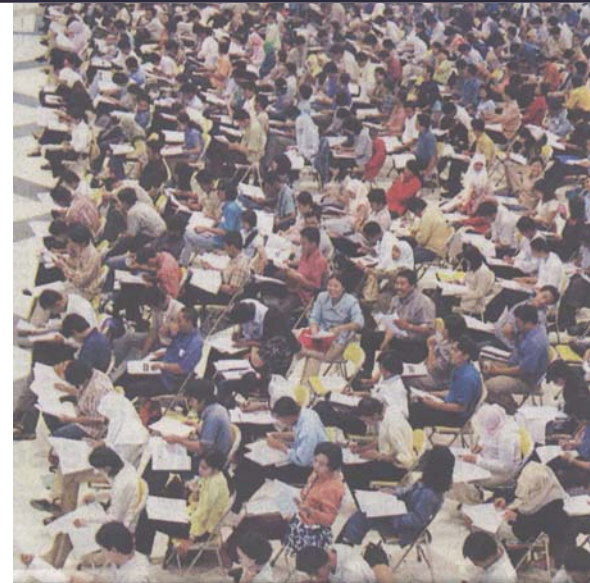




*Impian ... Impian ... Indah ...!
Kaya lanku*



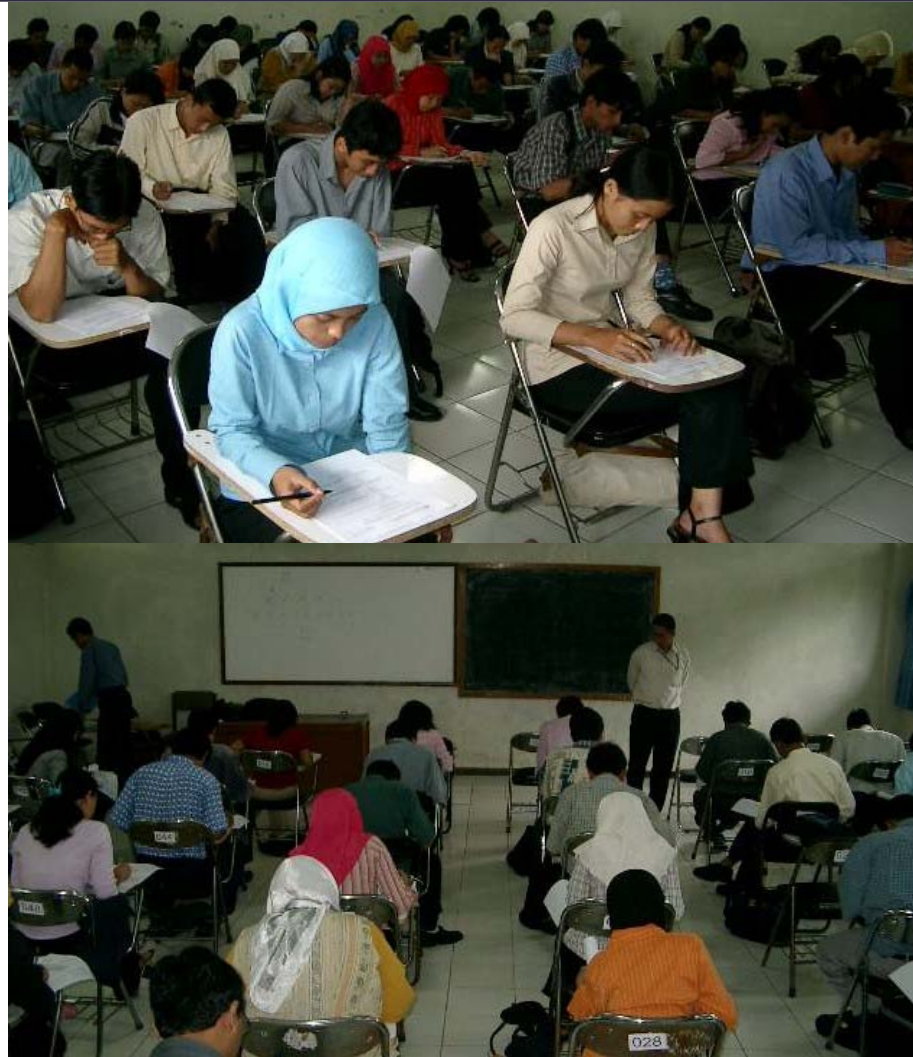




Kugantung masa depanku padamu !!



Proses Seleksi Calon Karyawan





*Siap
Dieliminasi*





Kegagalan Penyesalan

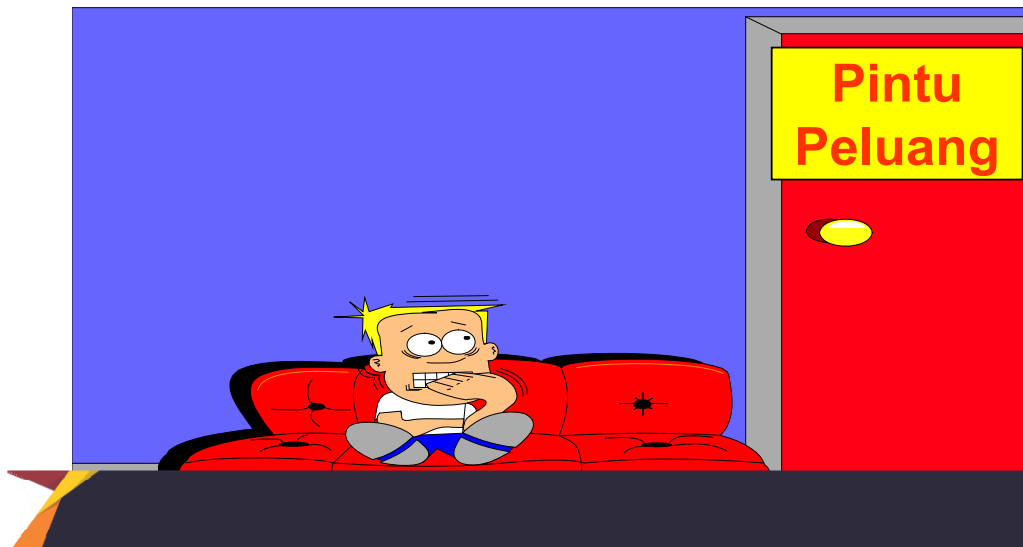
Kesedihan Penderitaan





“Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka.

Namun terkadang kita terlalu lama melihat dan menyesali pintu tertutup itu, sehingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka”





**APAAN
TUCHH.....**

KSA



Know **K** engetahuan

Skill **S** ipilan

Attitude **A** Mental → MOTIVASI



- Knowledge (hardskill)
Ilmu pengetahuan yang terus berkembang misalnya: manajemen, pemasaran, perkembangan Iptek.
- Skill (hardskill)
Keterampilan yang terus meningkat misalnya: komputer, bahasa asing, komunikasi, negoisasi, kepemimpinan.
- Attitude (Softskill)
Perilaku sebagai “intellectual holder” misalnya: citra diri, prestasi, inovatif, kreatif, kewirausahaan.



Terima kasih

Semoga Bermanfaat

