

Inovasi Pariwisata Melalui Kolaborasi Antara Perguruan Tinggi Dan Subsektor Parekraf

Darmayasa¹, Margaretha Wadid Rante², Nursalam³, Masri Ridwan⁴

^{1,2,3,4} Politeknik Pariwisata Makassar, Makassar, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Januari, 2023

Disetujui: Februari, 2023

Dipublikasi: Maret, 2023

Kata kunci:

Ekonomi Kreatif,

Pendidikan,

Kolaborasi

Keywords: Creative

Economy; Education;

Collaboration

Collaboration

Corresponding

Author:

Darmayasa

Email:

man.darmayasa@gmail.com

[mail.com](mailto:man.darmayasa@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap inovasi yang dapat dilakukan oleh perguruan tinggi sesuai dengan kondisi pelaku subsektor pasca pandemi. Penelitian ini mengambil sampel di DIY Yogyakarta sebagai kota kreatif. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terdapat terdapat 3 kategori pelaku usaha diantaranya Pelaku Sub Sektor Parekraf oportunist, memiliki optimisme dan merasa kewalahan. Bentuk kolaborasi antara Perguruan tinggi pariwisata dan pelaku usaha diantaranya Ketersediaan sumber daya manusia yang kompeten dasar berupa Kompetensi dasar adalah *programing, aplikasi, mobile, finance, design, dan legal* pendampingan dalam pengajuan Hak Kekayaan Intelektual untuk hasil karya pelaku ekraf; Membuka Program Studi/ Mata Kuliah yang kosentrasi pada *Digital Innovation Lounge (DILo)* yang bertujuan untuk mencetak dan menumbuhkan sistem digital planer. Rekomendasi penelitian ini bahwa pemerintah Pusat; Provinsi; Dearah meningkatkan fasilitasi kemitraan melalui inisiasi matchmaking pemerintah daerah dengan Perguruan Tinggi.

ABSTRACT

This study aims to reveal innovations that can be carried out by universities in accordance with the conditions of post-pandemic sub-sector actors. This study took samples in DIY Yogyakarta as a creative city. The results of the interviews and observations made showed that there were 3 categories of business actors including Opportunist Parekraf Sub Sector Actors, had optimism and felt overwhelmed. Forms of collaboration between tourism universities and business actors include the availability of basic competent human resources in the form of basic competencies, namely programming, applications, mobile, finance, design, and legal assistance in filing Intellectual Property Rights for the creations of creative entrepreneurs; Opening Study Programs / Courses that concentrate on the Digital Innovation Lounge (DILo) which aims to print and grow digital planer systems. The recommendation of this research is that the central government; Province; Dearah increases partnership facilitation through initiation of local government matchmaking with universities.

© 2023 Damayasa, Margaretha Wadid Rante, Nursalam, Masri Ridwan

This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license



PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif yang termasuk industri kreatif saat ini berkembang di beberapa negara diyakini mampu memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan perekonomian bangsa (Kartika & Hendarmin, 2018; Boğa & Topcu, 2020; Fitriadi et al., 2021). Peran sektor ekonomi kreatif menjadi penting karena sumbernya ada pada kreativitas yang bersumber dari sumber daya yang terbarukan (Boğa & Topcu, 2020). Dengan demikian, ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas menjadi keniscayaan dalam implementasi ekonomi kreatif.

Pembangunan SDM merupakan kunci dalam ekonomi kreatif. Saat ini masih banyak pelaku ekonomi kreatif yang belum dapat beradaptasi dengan new normal. Mereka butuh dukungan dan pengarahan agar dapat optimal. Hal ini dapat dicapai dengan pelatihan vokasional dan kewirausahaan yang ditopang dengan maraknya digitalisasi. Creative hub merupakan bagian tak terpisahkan dari pertumbuhan dan keberlanjutan ekonomi kreatif karena menyediakan sarana bagi pelaku ekonomi kreatif untuk mengasah talenta, saling belajar, dan memperluas jaringan. Istilah Ekonomi Kreatif mulai ramai diperbincangkan sejak John Howkins, menulis buku "Creative Economy, How People Make Money from Ideas". Howkins mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan. Atau dalam satu kalimat yang singkat, esensi dari kreativitas adalah gagasan (Howkins, John. 2001). Maka dapat dibayangkan bahwa hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang relatif tinggi (Aldy Purnomo, Rochmat. 2016). Selain sumber daya manusia yang kreatif dibutuhkan juga kemampuan manajerial yang baik dalam mengelolah Ekraf.

Permasalahan bagi Ekraf dan UMKM sangat banyak diantaranya kurangnya pengetahuan terhadap pendirian UMKM, tidak dimilikinya izin, masalah sengketa Hak atas Kekayaan Intelektual (HKI), dan juga masalah yang paling pokok adalah strategi pemasaran melalui digital (Nizam Zakka Arrizal, S Sofyantoro, 2020). Dalam konteks ini diperlukan sinergi dan kolaborasi antara Industri, Perguruan Tinggi dan Pemerintah dalam mengatasi "mismatch". Diperlukan pemahaman, kebijakan, dan pengelolaan kerjasama melalui penciptaan sinergi antara perguruan tinggi dan industri. Pada kenyataannya, (Anatan, Lina. 2008) mengemukakan bahwa seringkali tidak ada komunikasi yang terarah dan jelas antara dunia industri dan universitas. Sebagai akibatnya, universitas tidak mengetahui apa yang dibutuhkan oleh industri dan sebaliknya industri tidak mengetahui apa yang sebenarnya dilakukan oleh dunia Pendidikan.

Inovasi Pendidikan dan pembelajaran adalah revolusi sederhana yang wajib dilakukan oleh perguruan tinggi. Terjemahan revolusi industri 4.0 adalah individu yang terdidik dan terlatih. Jika dikaitkan dengan pembangunan nasional yaitu sektor ekonomi dan sumberdaya manusia maka Perguruan Tinggi mempunyai peran penting dan strategis. Saat ini pemerintah telah mengambil sikap untuk menjembatani hubungan antara perguruan tinggi dan industri. Tujuannya adalah untuk menciptakan harmonisasi pada relasi antara perguruan tinggi, pemerintah serta industri sehingga pembangunan sumber daya manusia dan pengembangan ekonomi nasional pun tertunai.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan kebijakan mengenai kampus Merdeka. Kebijakan Merdeka Belajar (Kemendikbud, 2020) sebagai rangkaian dengan tema pada merdeka belajar. Konsekuensi dari kebijakan tersebut ada beberapa hal

yang harus benar-benar dilihat, direncanakan dan diimplementasikan oleh perguruan tinggi, yaitu (Diana., Hakim, Luqman, 2020):

- a. Kebijakan Kurikulum – Fleksibilitas (Dalam Kampus, E-learning dan Luar Kampus)
- b. Kebijakan Administrasi Kurikulum – Fleksibilitas (Antar dan Lintas Prodi, Fakultas, Perguruan Tinggi dalam dan luar negeri)
- c. Kebijakan Penganggaran – Kerjasama dan Tindaklanjut Kerjasama
- d. Kebijakan Kerjasama Antar dan Lintas Prodi, Fakultas, Perguruan Tinggi
- e. Kebijakan Kerjasama Antar dan Lintas Dunia Usaha, Dunia Industri dan Dunia Kerja
- f. Kebijakan Kerjasama Antar dan Lintas Negara

Banyak usaha yang dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi, salah satunya melalui Pola Kerjasama Kolaborasi antara Perguruan Tinggi, Industri dan tentunya dengan Pemerintah. Strategi Kerjasama atau Kolaborasi merupakan hal yang dilakukan oleh satu organisasi dengan organisasi lainnya dalam membangun atau memperbaiki keadaan organisasinya untuk mencapai keuntungan dan tujuan tertentu bagi kedua belah pihak. Kolaborasi antara universitas selaku institusi pendidikan tinggi dan industri penting dilakukan karena melalui kolaborasi dapat diciptakan solusi-solusi atas permasalahan yang terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan agenda-agenda sosial, ekonomi, maupun politik seperti demokrasi, pembangunan yang berkelanjutan, dan pemahaman budaya serta integrasi. Kolaborasi universitas dan industri sebagai sebuah kolaborasi ilmiah didefinisikan dari sudut pandang perilaku, tugas, dan latar belakang sosial (Sonnenwald, 2006).

Berangkat dan menindaklanjuti latar belakang ini, maka memahami studi tentang model Inovasi Perguruan Tinggi melalui Kolaborasi Antara Perguruan Tinggi Pariwisata dan Subsektor Parekraf signifikan dilakukan.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Moleong (2007) "Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan.

2. Sumber data

Data dikumpulkan melalui metode survey, wawancara dan FGD dengan stakeholder ekonomi kreatif. Informan berasal dari pelaku ekonomi kreatif. Data primer diantaranya hasil wawancara di Kota Yogyakarta. Adapun pertimbangan sehingga DIY Yogyakarta dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan destinasi unggulan dengan potensi ekonomi kreatif menurut kemenparekraf bidang Kuliner, Fashion, Game dan Aplikasi.

Tabel 1 Klasifikasi Ekonomi Kreatif Kota di Indonesia

No	Kota Ekraf	Provinsi	Subsektor Ekraf
1.	Kota Makassar	Sulsel	Kuliner
2.	Denpasar	Bali	Kriya;

3.	Kota Yogyakarta	Yogyakarta	Kuliner;Fashion;Game; Aplikasi
4.	Kota Mataram	NTB	Kriya

Sumber: <https://kotakreatif.kemenparekraf.go.id/>

Responden yang dipilih di DIY Yogyakarta sebagai refresentasi pelaku usaha subsektor ekonomi kreatif yang terdiri dari usaha kuliner, fashion, seni rupa dan aplikasi.

Tabel 2 Sebaran Responden Subsektor Ekraf

No	Usaha	Subsektor	Lokasi
1	Bakpia Patok 25	Kuliner	Jl. Karel Sasuit Tubun No.504, Sanggrahan, Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55132
2	Gudeg Yu Djum Wijilan	Kuliner	Jl. Wijilan No.31, Panembahan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55131
3	The House Of Raminten	Kuliner	Jl. Faridan M Noto No.7, Kotabaru, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224
4	Batik Yudhistira	Fashion	Jl. Taman Siswa No.150A, Wirogunan, Mergangsan
5	Batik Rumah	Fashion	Jl. Suryowijayan No.427, Gedongkiwo, Mantrijeron
6	Insipira Souvenir	Seni Rupa	Suryatmajan, Kec. Danurejan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55213
7	RumahTinggal Suwignyo	Aplikasi	Jalan Cendana No.11, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55166

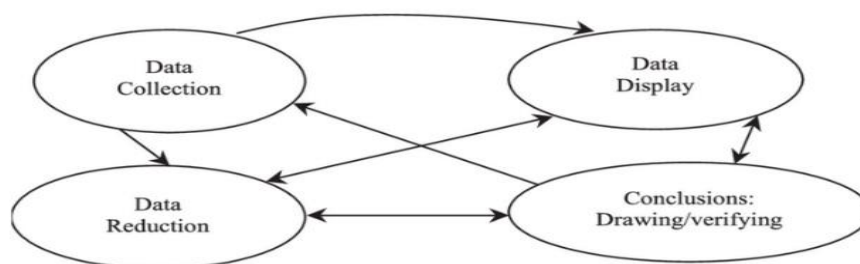
Sumber: Peneliti, 2022

3. Teknik sampling

Jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti” (Sugiyono, 2015).

4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pola penelitian induktif yang diolah dengan teknik saling terjalin atau interaktif mengalir. Teknik data dalam penelitian ini mengikuti model annalisis interaktif (Interactive Model of Analysis). Tiga komponen utama analisis tersebut adalah: Pengumpulan data, Penyajian Data, Reduksi Data dan Verifikasi (Penarikan kesimpulan).



Gambar 1. Interactive Model of Analysis

Sumber: (Moleong: 2007)¹

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada para pelaku usaha subsektor diperoleh tiga kategori pelaku usaha, antara lain:

- Pemilik Sub Sektor Parekraf memiliki optimisme dan mau melakukan inovasi bahwa teknologi dan digital dapat mengubah usaha mereka ke arah yang lebih baik dan tidak keberatan mencoba hal baru.
- Pelaku Sub Sektor Parekraf masih merasa kewalahan dalam proses belajar dan merasa kurang aman saat bertransaksi melalui digital.
- Pelaku Sub Sektor Parekraf oportunistik yang terlihat dalam kepercayaan diri dan memiliki pelanggan tetap yang mayoritas dari lokal.

Matriks 1. Respon terhadap Inovasi di masa New Normal

Persepsi	Tema
Masih minim perlindungan terhadap produk Sub-sektor Parekraf sehingga rawan terjadi adopsi atau penjiplakan	Pesimistik
Pelaku Sub-sektor Parekraf masih memiliki hubungan seperti hubungan kekeluargaan, komunitas dan wilayah yang terjalin secara alami dan kompak.	Ketahanan
- Kurangnya loyalitas, ketekunan dan daya konsentrasi - Inovasi produk dan harga produk asing yang selalu up to date	Keraguan
- Pemerintah Yogyakarta berhasil menerapkan bisnis cerdas yang mengacu pada ekosistem bisnis yang menciptakan dan mendukung pertukaran sumber daya wisata dan pengalaman pariwisata. - Perguruan Tinggi di Kota Yogyakarta menyiapkan sumber daya manusia yang kompetensi di bidang Sub Sektor Parekraf	Oportunistik

melalui prodi digital bisnis, pariwisata,
ekonomi kreatif dan sebagainya.

Sumber: Olahan data, 2022

Dengan demikian dapat dilihat bahwa, terkait masa kesiapan pelaku sub sektor, ada pesimisme tertentu dalam tanggapan para pelaku usaha meskipun ada juga ketangguhan dan kemauan untuk menyesuaikan dengan peluang baru. Diketahui bahwa strategi yang dilakukan para pelaku usaha mulai dilakukan setelah pemerintah mengeluarkan pedoman protokol Kesehatan.

Hal demikian menunjukkan masih ada kelemahan manajerial dan Teknis sehingga sub sektor parekraf akan tetap jalan ditempat atau tidak akan bisa berkembang. Untuk menjawab hal tersebut sebagaimana dalam rumusan masalah, yaitu bagaimana sub sektor parekraf dapat mengatasi kekurangan kemampuan manajerial dan teknisnya dengan Inovasi model bisnis.

PEMBAHASAN

Strategi Sub Sektor Parekraf di Lokasi kajian dalam melakukan inovasi untuk pemulihan ekonomi pada sektor pariwisata: Komitmen sosial yang ditunjukkan dengan kebiasaan dan cara hidup baru yang mengacu pada “bisnis yang bahagia, pekerja yang bahagia, pelanggan yang bahagia; Bentuk komitmen sosial para pelaku usaha diantaranya: Pertama, Pelayanan prima adalah pelayanan yang memenuhi standar kualitas yang sesuai dengan harapan dan kepuasan pelanggan. Di dunia bisnis, persaingan antar pebisnis sangat ketat. Hal inilah yang kemudian mengakibatkan para penjual harus memberikan servis yang memuaskan kepada para pelanggannya, karena jika tidak maka para pelanggannya akan beralih. Kedua, mengenali perubahan perilaku konsumen dan berubah seiring dengan perubahan perilaku tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memfokuskan pada transaksi secara online, hal ini dikarenakan perusahaan dan konsumen akan saling membatasi diri dalam berinteraksi secara fisik.

Perguruan Tinggi sebagai Lembaga yang menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten harus memiliki kepekaan dalam merespon perubahan yang terjadi pada pelaku usaha. Politeknik Pariwisata Makassar sebagai Perguruan Tinggi di bawah naungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam menjalankan fungsi Tri Dharma Perguruan Tinggi secara konsisten berinovasi dalam peningkatan sub sektor ekraf. Inovasi adalah suatu ide-ide, hal-hal yang bersifat praktis,

metode, cara, Barang Ciptaan manusia yang diamati atau dirasakan sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat).

Di sisi lain, Perguruan Tinggi (PT) adalah sebuah lembaga pendidikan yang diharapkan mampu menjembatani dan mengatasi beberapa kelemahan di atas. Perguruan Tinggi (PT) merupakan kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademis dan profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian UU No 2 th 1989, Pasal 16, ayat (1). Sedangkan UU Sisdiknas pasal 20 ayat (2) menyatakan bahwa Perguruan tinggi berkewajiban menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Dengan potensi ini, dalam Perguruan Tinggi mempunyai peluang yang cukup besar dalam mendukung *creative hub* bagi para pelaku ekonomi kreatif diantaranya:

- 1) Ketersediaan sumber daya manusia yang kompeten.
- 2) Dengan kemitraan Perguruan Tinggi Bisa Berperan memberikan masukan dan ide-ide untuk pengelolaan usaha dengan lebih terarah dan terencana seperti dan pendampingan dalam pengajuan Hak Kekayaan Intelektual untuk hasil karya pelaku ekraf;
- 3) Membuka Program Studi/ Mata Kuliah yang kosentrasi pada *Digital Innovation Lounge (DILo)* yang bertujuan untuk mencetak dan menumbuhkan sistem digital planer dan meningkatkan industri kreatif dan kebutuhan industri kreatif terhadap pengetahuan digital yang semakin tinggi melalui pendidikan. Kompetensi dasar adalah *programing, aplikasi, mobile, finance, design, dan legal*: serta kebijakan tentang ekonomi kreatif yang berorientasi pada ketersediaan potensi alam, budaya dan manusia.

Diperlukan sebuah wadah di perguruan tinggi untuk operasionalisasi kerja sama dengan subsektor parekraf.. Dengan kontribusi dan keseriusan pengelolaan usaha oleh PT dan mitra, usaha yang dijalankan mempunyai harapan besar untuk tumbuh dan berkembang. Dengan ini, diharapkan para pemilik dana mendapatkan bagian yang menguntungkan. Setidaknya gotong royong membentuk ekosistem parekraf ini menjadi pengingat bahwa usaha memikirkan UMKM bukan kerja perseorangan atau kelompok saja. Spirit bersosial yang telah lama menjadi napas kehidupan kita. Antara perguruan tinggi, industry dan dukungan pemerintah

Dalam konteks ini, institusi dengan SDM mahasiswa dan dosennya menjadi pelaksana di lapangan. Sementara itu pihak pemerintah, baik daerah maupun desa menjadi mitra di ranah kebijakan. Jika keduanya saling menguatkan, niscaya dapat segera mewujudkan mimpi digitalisasi sub sektor parekraf yang tidak hanya wacana.

SIMPULAN

Inovasi yang dilakukan UMKM Ekraf di DIY Yogyakarta untuk bangkit dari keterpurukan pandemi covid 19 yang membuat lesu perekonomian; Inovasi digitalisasi bisnis dengan beralih ke transaksi non tunai, melakukan penjualan secara online, munculnya kreativitas dan Inovasi dalam penggunaan Teknologi untuk meningkatkan nilai produk Subsektor permainan interaktif, periklanan, percetakan, film, video dan radio sebagai sektor yang menonjol selama pandemi. terhadap perubahan teknologi. Perguruan Tinggi pariwisata dengan segala kelebihan yang dimiliki, merupakan pihak yang mempunyai potensi sangat besar untuk melakukan kerjasama dengan Sub sektor parekraf melalui penelitian, pengabdian masyarakat dan pengajaran. Perguruan Tinggi pariwisata mendekatkan pengembangan Teori dari Sisi akademisi (terutama Untuk Frontier issues) dengan penerapannya dalam praktek perumusan kebijakan ekonomi di Lembaga publik.

SARAN

Peningkatan fasilitasi kemitraan melalui inisiasi matchmaking pemerintah daerah dengan Perguruan Tinggi atau Industri dalam bentuk temu bisnis bagi para pelaku ekonomi kreatif dan mulai menetapkan Ekraf sebagai program unggulan Kabupaten/ Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldy Purnomo, Rochmat. 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media, Surakarta hal 39-48
- Anatan,Lina. 2008. *Kolaborasi Universitas-Industri: Tinjauan Konseptual Mekanisme Transfer Pengetahuan Dari Universitas Ke Industri*. Jurnal Manajemen, Vol.8, No.1, November 2008.
- Boğa, S., & Topcu, M. 2020. *Creative Economy: A Literature Review on Relational Dimensions, Challenges, and Policy Implications*. *Economics*, 8(2), 149-169.
- Diana., Hakim, Luqman, 2020. *Strategi Kolaborasi Antara Perguruan Tinggi, Industri dan Pemerintah : Tinjauan Konseptual Dalam Upaya Meningkatkan Inovasi Pendidikan dan Kreatifitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Prosiding Konferensi Nasional Ekonomi Manajemen dan Akuntansi (KNEMA) Journal Homepage: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KNEMA/> ISSN: 2776-1177 (Media Online)
- Fitriadi, Y., Novita, W., & Kelana, A. S. 2021. *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Ekonomi Kreatif Sub Sektor Kuliner di Kota Padang*. Jurnal Ekobistek, 10(1), 65-74.
- Howkins, John. 2001. *Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London:Penguin Global



- Kartika, M., & Hendramin. 2018. *Pemetaan Ekonomi Kreatif Subsektor Kuliner di Kota Pontianak*. Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan, 7(1), 58-71
- Nizam Zakka Arrizal, S Sofyantoro. 2020. *Pemberdayaan Ekonomi Kreatif dan UMKM di Masa Pandem Melalui Digitalisasi. Birokrasi Pancasila: Jurnal Pemerintahan, Pembangunan, dan Inovasi Daerah*. Vol. 2 No. 1, Juni 2020,
- Sonnenhawal, D.H, 2006. Scienctetific collaboration: a synthesis of challenges and strategies. Annual Review of Information Science and Technology, 4, 1-37
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta
- Sumber Internet: <https://kotakreatif.kemenparekraf.go.id/>