RUANG CONSULTANT INDONESIA

KEBUMEN

NASKAH AKADEMIK DAN PERATURAN PERUNDANG - UNDANGAN TENTANG

Ekonomi Kreatif



Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Naskah Akademik ini dapat disusun sebagai dasar pertimbangan bagi DPRD Kabupaten Kebumen dalam penyusunan Rancangan Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif.

Dokumen ini disusun untuk memberikan **landasan akademik, yuridis, dan sosiologis** yang kuat dalam merumuskan kebijakan daerah yang mendukung pertumbuhan subsektor ekonomi kreatif. Dengan potensi wilayah yang beragam mulai dari kuliner khas, kriya, fesyen, hingga inovasi digital Kabupaten Kebumen memiliki peluang strategis untuk mendorong **pertumbuhan ekonomi berbasis kreativitas, inovasi, dan kearifan lokal**.

Naskah akademik ini menyajikan analisis kondisi empiris, pemetaan pelaku kreatif, kajian regulasi nasional dan daerah, serta praktik terbaik dari daerah lain. Diharapkan dokumen ini dapat menjadi **panduan komprehensif bagi DPRD dan pemerintah daerah** dalam menetapkan norma, prinsip, dan strategi implementasi Raperda, sekaligus memastikan keberlanjutan, inklusivitas, dan efektivitas program pengembangan ekonomi kreatif di Kebumen.

Kami menyampaikan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, data, dan masukan konstruktif sehingga naskah akademik ini dapat tersusun dengan baik dan bermanfaat sebagai pedoman kebijakan strategis.

Tim Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar i
Daftar Isi ii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 3
1.3. Tujuan dan Sasaran Naskah Akademik 5
1.4. Ruang Lingkup 7
1.5. Metode dan Pendekatan Analisis 10
1.6. Jenis dan Pendekatan Penelitian 10
1.7. Metode Pengumpulan Data 11
1.8. Sumber Data 12
1.9. Teknik Analisis Data 12
1.10. Pendekatan Konseptual dan Partisipatif 13
1.11. Sistematika Penulisan 13

BAB II. KAJIAN TEORITIS dan EMPIRIS

2.1. Konsep dan Definisi Ekonomi Kreatif (Ruang Lingkup Subsektor sesuai Klasifikasi Nasional) 18
2.2. Teori dan Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah 21
2.3. Kaitan dengan Sektor Lain (Pariwisata, UMKM, Pendidikan, Lingkungan) .. 25
2.4. Kerangka Konseptual Pengembangan Ekonomi Kreatif Kab. Kebumen 29
2.5. Profil Wilayah & Sosial-Ekonomi 33
2.6. Pemetaan Potensi Subsektor Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen dan kontribusinya terhadap PDRB 36
2.7. Ekosistem dan Infrastruktur Pendukung Ekonomi Kreatif Kab. Kebumen .. 46
2.8. Kebijakan dan Program Pemerintah Daerah yang Relevan 50
2.9. Kondisi SDM dan Pendidikan Kreatif 57
2.10. Permasalahan dan Hambatan Praktis Pengembangan Ekonomi Kreatif 60
2.11. Analisis Stakeholder Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen 65

BAB III. EVALUASI dan ANALISIS PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN TERKAIT

3.1. Telaah Regulasi Daerah Saat Ini 71
3.2. Analisis Kebijakan Nasional & Rekomendasi Standar 75
3.3. Legal Gap Analysis 84
3.4. Aspek Kelembagaan & Tata Kelola 89

BAB IV. LANDASAN FILOSOFIS, SOSIOLOGIS, dan YURIDIS

4.1. Landasan Filosofis 96
4.2. Landasan Sosiologis 97
4.3. Landasan Yuridis 98

BAB V. JANGKAUAN, ARAH PENGATURAN dan RUANG LINGKUP

5.1. Visi dan Misi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen 102
5.2. Tujuan Strategis & Sasaran Terukur 106
5.3. Prinsip Pengembangan (Inklusif, Berkelanjutan, Kearifan Lokal, Digital) 108
5.4. Ruang Lingkup Pengaturan dalam Raperda 111
5.5. Draf Kebutuhan Pasal-Pasal Dasar Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen 116
5.6. Strategi Implementasi & Roadmap 119
5.7. Fasilitisasi Pendanaan & Mekanisme Pembiayaan 126
5.8. Monitoring, Evaluasi, & Mekanisme Pelaporan 129
5.9. Sanksi Administratif dan Mekanisme Penegakan 133

BAB VI. KESIMPULAN dan PENUTUP

6.1. Kesimpulan 136
6.2. Rekomendasi Kebijakan Prioritas (Tahapan Tindakan & Aktor Pelaksana) .137
6.3. Rencana Tindak Lanjut (Proses Advokasi ke DPRD, Sinkronisasi OPD, & Pilot Project) 140

Daftar Pustaka
Lampiran

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Kebumen merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki posisi geografis strategis di bagian selatan Pulau Jawa. Wilayahnya membentang dari kawasan pesisir selatan yang berbatasan langsung dengan Samudra Hindia hingga dataran perbukitan dan pegunungan di bagian utara. Kondisi geografis yang beragam ini menjadikan Kebumen memiliki kekayaan sumber daya alam yang melimpah, mulai dari potensi bahari, pertanian, kehutanan, hingga sumber daya mineral seperti batu kapur dan karst. Keanekaragaman tersebut menjadi fondasi penting bagi pengembangan sektor ekonomi berbasis kreativitas dan inovasi masyarakat lokal.

Secara sosial-ekonomi, masyarakat Kabupaten Kebumen didominasi oleh pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang tersebar di berbagai kecamatan. Struktur perekonomian daerah masih banyak ditopang oleh sektor pertanian, perdagangan, dan jasa, dengan kontribusi industri kreatif yang mulai menunjukkan peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Di sisi lain, tingkat partisipasi masyarakat usia produktif cukup tinggi, sementara bonus demografi yang dimiliki daerah ini membuka peluang besar bagi tumbuhnya sektor-sektor ekonomi baru yang digerakkan oleh kreativitas generasi muda. Kondisi ini menjadi momentum penting untuk melakukan transformasi dari ekonomi konvensional menuju ekonomi kreatif yang berdaya saing dan berkelanjutan.

Kebumen juga memiliki kekayaan budaya yang berakar kuat pada tradisi masyarakat pesisir, pedesaan, dan pegunungan. Ragam kesenian tradisional seperti ebeg, kuda lumping, wayang, gejog lesung, hingga batik khas Kebumen menjadi identitas budaya yang unik dan dapat diolah sebagai basis kreativitas modern. Kearifan lokal yang hidup di tengah masyarakat, termasuk nilai gotong royong dan inovasi berbasis komunitas, menjadi modal sosial penting bagi pengembangan ekosistem ekonomi kreatif yang inklusif dan partisipatif.

Dari sisi potensi unggulan, Kebumen memiliki daya tarik pariwisata alam dan budaya yang sangat potensial untuk diintegrasikan dengan ekonomi kreatif.

Pantai-pantai selatan seperti Pantai Menganti, Pantai Karangbolong, dan Pantai Suwuk menjadi destinasi utama yang mulai berkembang pesat. Kawasan karst Gombong Selatan dengan potensi geowisata gua seperti Gua Jatijajar dan Gua Petruk menunjukkan kekayaan alam yang mampu mendorong kegiatan wisata berbasis interpretasi lingkungan dan budaya. Selain itu, sektor agrokomoditas seperti kopi, gula kelapa, dan hasil pertanian lainnya membuka peluang pengembangan subsektor kuliner dan desain produk lokal. Sentra-sentra kerajinan rakyat di Pejagoan, Petanahan, dan Gombong juga terus tumbuh, mencerminkan kekuatan kriya lokal yang dapat diangkat ke pasar nasional maupun internasional.

Keberadaan komunitas kreatif di Kebumen yang semakin aktif dalam bidang musik, fotografi, desain, dan konten digital turut memperkuat potensi daerah ini untuk menjadi bagian dari ekosistem ekonomi kreatif nasional. Meskipun demikian, perkembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen masih menghadapi berbagai tantangan, antara lain keterbatasan infrastruktur pendukung, minimnya fasilitas ruang kreatif, lemahnya akses pembiayaan dan perlindungan hak kekayaan intelektual, serta belum adanya regulasi daerah yang secara khusus mengatur arah pengembangan ekonomi kreatif secara terencana dan berkelanjutan.

Oleh karena itu, penyusunan Naskah Akademik Rancangan Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen menjadi sangat penting dan mendesak. Dokumen ini diharapkan menjadi dasar konseptual dan ilmiah bagi pembentukan kebijakan daerah yang mampu mendorong pertumbuhan sektor ekonomi kreatif sebagai pilar baru pembangunan ekonomi daerah. Kehadiran peraturan daerah ini akan memperkuat koordinasi antar-OPD, meningkatkan daya saing produk kreatif lokal, memperluas lapangan kerja berbasis inovasi, serta menjamin keberlanjutan ekonomi daerah yang berakar pada identitas, budaya, dan potensi lokal masyarakat Kebumen.

1.2. Identifikasi Masalah

Pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen menghadapi berbagai tantangan yang bersifat struktural maupun operasional. Meskipun potensi sumber daya lokal dan kreativitas masyarakat cukup tinggi, namun belum seluruhnya terintegrasi dalam suatu ekosistem ekonomi kreatif yang kuat dan berkelanjutan. Permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi ke dalam beberapa aspek utama sebagai berikut:

A. Aspek Kelembagaan

Belum terdapat kelembagaan khusus yang memiliki mandat jelas dalam pengelolaan, koordinasi, dan pengembangan ekonomi kreatif secara lintas sektor. Fungsi pengembangan ekonomi kreatif masih tersebar di beberapa Organisasi Perangkat Daerah (OPD), seperti Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Dinas perindustrian, perdagangan, KUKM, serta Dinas Kominfo. Akibatnya, tidak ada integrasi kebijakan yang komprehensif dan sinergi antarprogram, sehingga potensi kolaborasi antar sektor kreatif belum termanfaatkan secara optimal. Selain itu, forum kolaborasi antara pemerintah, pelaku usaha, komunitas kreatif, akademisi, dan media (pentahelix) masih bersifat insidental.

B. Aspek Pembiayaan

Akses terhadap sumber pendanaan menjadi kendala utama bagi pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen. Skema pembiayaan yang ada, baik dari lembaga keuangan formal maupun nonformal, belum secara spesifik dirancang untuk sektor kreatif yang memiliki karakter intangible asset. Minimnya literasi keuangan dan terbatasnya dukungan inkubator bisnis kreatif menyebabkan banyak pelaku usaha mikro dan kecil kesulitan melakukan ekspansi usaha atau meningkatkan daya saing produk. Selain itu, alokasi anggaran pemerintah daerah untuk program ekonomi kreatif masih relatif terbatas dan belum berbasis pada klaster subsektor potensial.

C. Aspek Pemasaran

Produk-produk kreatif lokal seperti kerajinan, kuliner khas, batik, dan produk olahan hasil pertanian masih menghadapi tantangan dalam memperluas jangkauan pasar. Keterbatasan branding daerah dan lemahnya strategi pemasaran digital membuat banyak produk belum dikenal secara luas, baik di pasar domestik maupun mancanegara. Belum adanya sistem promosi terpadu berbasis place branding "Kebumen Kreatif" mengakibatkan daya tarik ekonomi kreatif lokal masih sporadis dan belum memiliki identitas kolektif.

D. Aspek Digitalisasi

Transformasi digital yang menjadi tulang punggung ekonomi kreatif belum berjalan optimal. Sebagian besar pelaku UMKM kreatif masih beroperasi secara konvensional dengan tingkat pemanfaatan teknologi yang rendah. Keterbatasan infrastruktur jaringan internet di wilayah pedesaan serta rendahnya kapasitas literasi digital menjadi hambatan signifikan. Padahal, subsektor seperti digital content, game development, design, dan marketing digital memiliki potensi besar untuk dikembangkan di kalangan generasi muda Kebumen.

E. Aspek Sumber Daya Manusia (SDM)

Kualitas dan kapasitas SDM pelaku ekonomi kreatif di Kebumen masih perlu ditingkatkan, baik dari sisi kreativitas, manajemen usaha, maupun keterampilan teknologi. Kurangnya program pelatihan, pendampingan, dan fasilitasi jejaring antar pelaku menyebabkan daya inovasi relatif stagnan. Selain itu, belum adanya lembaga pendidikan atau pelatihan yang fokus mengembangkan kompetensi bidang ekonomi kreatif turut memperlambat pertumbuhan talenta lokal.

F. Aspek Infrastruktur

Fasilitas pendukung seperti creative hub, ruang pamer, studio produksi, dan pusat riset desain masih sangat terbatas. Sebagian besar pelaku usaha

bekerja secara mandiri tanpa dukungan sarana produksi yang memadai. Infrastruktur transportasi dan logistik yang belum sepenuhnya efisien juga menjadi hambatan dalam distribusi produk kreatif antarwilayah. Selain itu, belum ada kawasan tematik atau creative district yang menjadi ikon penggerak aktivitas ekonomi kreatif daerah.

G. Aspek Regulasi dan Kebijakan

Kerangka regulasi yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif di tingkat daerah masih bersifat umum dan belum spesifik. Belum adanya Peraturan Daerah (Perda) atau kebijakan turunan yang memberikan landasan hukum bagi pembinaan, fasilitasi, dan insentif bagi pelaku ekonomi kreatif menyebabkan pelaksanaan program bersifat sektoral dan tidak berkelanjutan. Sinkronisasi antara kebijakan pusat, provinsi, dan kabupaten juga masih perlu diperkuat agar arah pengembangan ekonomi kreatif di Kebumen selaras dengan Rencana Induk Ekonomi Kreatif Nasional.

1.3. Tujuan dan Sasaran Naskah Akademik

I. Tujuan Umum

Naskah Akademik Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen disusun sebagai dasar ilmiah dan yuridis dalam penyusunan Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Ekonomi Kreatif. Tujuan utamanya adalah memberikan landasan konseptual, empiris, dan normatif bagi Pemerintah Kabupaten Kebumen dalam merumuskan arah kebijakan, strategi, dan instrumen hukum yang mendukung tumbuhnya ekosistem ekonomi kreatif yang inklusif, berkelanjutan, dan berbasis potensi lokal.

Secara umum, naskah ini bertujuan untuk menjembatani antara potensi kreatif masyarakat dengan kebutuhan pembangunan daerah, melalui regulasi yang mampu mengintegrasikan aspek ekonomi, sosial, budaya, dan teknologi secara sinergis. Dengan demikian, ekonomi kreatif diharapkan dapat menjadi salah satu pilar utama penggerak ekonomi daerah sekaligus sarana pemberdayaan masyarakat berbasis inovasi.

II. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penyusunan naskah akademik ini meliputi beberapa aspek berikut:

1. Memberikan dasar akademik dan argumentasi ilmiah bagi penyusunan Peraturan Daerah yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen secara komprehensif.
2. Mengidentifikasi potensi dan tantangan utama dalam pengembangan subsektor ekonomi kreatif di tingkat lokal, termasuk aspek kelembagaan, pembiayaan, SDM, infrastruktur, dan digitalisasi.
3. Merumuskan arah kebijakan daerah yang sejalan dengan *Rencana Induk Pembangunan Ekonomi Kreatif Nasional (RIN Ekraf)* serta kebijakan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah, agar tercipta sinergi lintas tingkat pemerintahan.
4. Menyusun kerangka strategis dan roadmap implementasi pengembangan ekonomi kreatif daerah yang meliputi pembinaan pelaku, penguatan ekosistem, serta kolaborasi antar pemangku kepentingan (pemerintah, komunitas, akademisi, bisnis, dan media).
5. Menetapkan prinsip dan norma hukum daerah yang menjamin keberlanjutan pengembangan ekonomi kreatif, termasuk dukungan insentif, perlindungan kekayaan intelektual, dan fasilitasi penguatan kapasitas pelaku kreatif.
6. Mendorong transformasi ekonomi daerah dari basis komoditas menuju ekonomi berbasis kreativitas, inovasi, dan digitalisasi, sehingga mendukung visi pembangunan Kabupaten Kebumen yang berdaya saing dan berkarakter lokal.

III. Sasaran Naskah Akademik

Sasaran yang ingin dicapai melalui penyusunan naskah akademik ini adalah:

1. Tersusunnya dokumen akademik komprehensif sebagai rujukan utama dalam penyusunan Raperda tentang Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen.

2. Terumuskannya rumusan norma dan materi muatan Raperda yang sesuai dengan kebutuhan lokal, potensi daerah, serta prinsip keberlanjutan.
3. Terbentuknya peta jalan (roadmap) pengembangan ekonomi kreatif daerah yang meliputi program jangka pendek, menengah, dan panjang.
4. Tersedianya landasan koordinasi antar-OPD dan pemangku kepentingan dalam pelaksanaan kebijakan ekonomi kreatif.
5. Terbangunnya model tata kelola ekonomi kreatif daerah yang partisipatif, inklusif, dan adaptif terhadap dinamika teknologi dan pasar global.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penyusunan Naskah Akademik Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen mencakup batasan konseptual, sektoral, spasial, serta temporal agar kajian ini memiliki arah yang fokus dan relevan dengan konteks pembangunan daerah.

A. Batasan Subsektor Ekonomi Kreatif yang Dikaji

Kajian ini mencakup **17 subsektor ekonomi kreatif** sebagaimana diatur dalam *Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional (RIN Ekraf)* dan telah diadaptasi oleh Pemerintah Kabupaten Kebumen melalui koordinasi lintas-OPD, komunitas kreatif, dan pelaku usaha. Ketujuh belas subsektor tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Kuliner** — inovasi olahan makanan dan minuman khas daerah seperti *lanting*, *yutuk*, *sate ambal*, dan produk agroindustri berbasis lokal
2. **Kriya (Craft)** — pengembangan kerajinan batik, anyaman bambu, gerabah, kayu, logam, serta produk kriya fungsional bernilai estetis dan ekonomi tinggi.
3. **Fesyen** — pengembangan busana dengan sentuhan tradisi batik Kebumen, tenun lokal, dan desain kontemporer berorientasi pasar.
4. **Aplikasi** — pengembangan aplikasi digital dan gim edukatif berbasis potensi lokal Kebumen, dengan pelibatan generasi muda dan pelajar.

5. **Permainan** — Game developer kecil & Aktivitas kreatif digital (film/animasi) ada di komunitas local.
6. **Desain Interior** — pengembangan desain interior rumah, kafe, dan homestay yang menonjolkan kearifan lokal Kebumen serta mendukung wisata kreatif
7. **Arsitektur** — penerapan nilai-nilai lokal dan prinsip keberlanjutan dalam desain bangunan, kawasan wisata, dan ruang publik kreatif.
8. **Desain Komunikasi Visual (DKV)** — perancangan identitas visual, kemasan produk UMKM, dan *branding* daerah untuk memperkuat daya saing produk kreatif.
9. **Desain Produk** — penciptaan produk inovatif berbasis bahan lokal seperti bambu, kayu, kulit, dan hasil daur ulang.
10. **Film, Animasi, dan Video** — produksi karya visual bertema budaya, wisata, dan sejarah Kebumen sebagai media promosi kreatif daerah.
11. **Musik** — pengembangan karya musik tradisional dan modern, pelestarian alat musik lokal, serta penyelenggaraan festival musik daerah
12. **Penerbitan** — produksi karya tulis kreatif seperti buku, majalah, dan media lokal yang mempromosikan potensi daerah.
13. **Periklanan** — penguatan industri kreatif di bidang promosi dan komunikasi pemasaran produk dan destinasi wisata Kebumen.
14. **Fotografi** — kegiatan dokumentasi, promosi wisata, dan karya seni fotografi yang mengangkat potensi alam dan budaya Kebumen
15. **Seni Rupa** — penciptaan karya seni dua dimensi dan tiga dimensi yang menggambarkan kekayaan alam dan sosial budaya masyarakat Kebumen.
16. **Televisi dan Radio** — pengembangan konten siaran lokal kreatif untuk memperluas jangkauan informasi dan promosi ekonomi kreatif daerah.
17. **Seni Pertunjukan** — revitalisasi seni tradisional seperti *ebeg*, *kentongan*, *wayang*, dan inovasi seni pertunjukan kontemporer berbasis budaya lokal.

Seluruh subsektor tersebut dikaji secara integratif dengan mempertimbangkan potensi, tantangan, serta kontribusinya terhadap pembangunan ekonomi lokal. Masing-masing subsektor akan diidentifikasi tingkat kesiapan ekosistemnya (enabling environment), ketersediaan sumber daya manusia kreatif, dukungan infrastruktur, serta peluang pasar.

B. Periode Analisis

Periode analisis naskah akademik ini ditetapkan untuk jangka waktu 2025–2045, yang selaras dengan arah *Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kabupaten Kebumen* serta visi pembangunan nasional menuju Indonesia Emas 2045. Analisis ini juga mencakup evaluasi kondisi ekonomi kreatif selama periode 2020–2025, khususnya perubahan struktur ekonomi lokal pasca-pandemi dan akselerasi transformasi digital di berbagai subsektor kreatif.

C. Cakupan Wilayah

Cakupan wilayah analisis meliputi seluruh kecamatan di Kabupaten Kebumen dengan pendekatan spasial berbasis klaster potensi subsektor, yaitu:

1. Klaster Pesisir Selatan (Ayah, Buayan, Puring, dan Petanahan): unggul dalam subsektor kuliner laut, kriya, dan pariwisata berbasis alam.
2. Klaster Tengah-Perkotaan (Kebumen, Pejagoan, Karangsambung, dan Klirong): pusat kegiatan digital, desain, dan seni pertunjukan.
3. Klaster Utara dan Timur (Sempor, Alian, Padureso, dan Prembun): potensial untuk subsektor kriya bambu, arsitektur, dan agrokreatif.
4. Klaster Barat (Rowokele, Bonorowo, dan Kuwarasan): berkembang dalam subsektor kuliner tradisional, musik lokal, serta permainan rakyat.

Pendekatan klaster ini bertujuan untuk menumbuhkan pusat-pusat pertumbuhan ekonomi kreatif berbasis wilayah yang saling terhubung.

D. Cakupan Analisis

Cakupan analisis naskah akademik meliputi beberapa dimensi utama, yaitu:

- Aspek hukum dan kelembagaan: penguatan peran dan koordinasi antar-OPD serta penyusunan dasar hukum pengembangan ekonomi kreatif.
- Aspek ekonomi dan sosial: analisis kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB dan kesejahteraan masyarakat lokal.
- Aspek teknologi dan digitalisasi: pemetaan kesiapan digital pelaku ekonomi kreatif serta peluang integrasi platform daring.
- Aspek lingkungan dan keberlanjutan: integrasi prinsip *green economy* dan *sustainable tourism* dalam praktik kreatif.
- Aspek kebijakan dan strategi implementasi: penyusunan *roadmap* pengembangan ekonomi kreatif yang terukur, adaptif, dan partisipatif.

1.5. Metode dan Pendekatan Analisis

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan *Naskah Akademik Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen* merupakan kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods*), yang dirancang untuk menghasilkan analisis komprehensif, objektif, dan aplikatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kondisi eksisting ekonomi kreatif, potensi pengembangannya, serta kebutuhan regulasi di tingkat daerah.

1.6. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis dengan pendekatan normatif-empiris. Pendekatan normatif digunakan untuk mengkaji berbagai peraturan perundang-undangan, kebijakan nasional, dan teori akademik yang relevan dengan pengembangan ekonomi kreatif. Sementara pendekatan empiris digunakan untuk menggambarkan kondisi faktual di lapangan melalui pengumpulan data primer dan sekunder dari pelaku, komunitas, serta lembaga terkait di Kabupaten Kebumen.

1.7. Metode Pengumpulan Data

1. **Studi Kepustakaan (*Library Research*)**

   Kajian literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, laporan kementerian, peraturan perundangan, serta dokumen perencanaan daerah (RPJPD, RPJMD, Renstra OPD, dan Rencana Aksi Ekonomi Kreatif Nasional). Tujuannya untuk memperoleh dasar konseptual dan kebijakan yang menjadi pijakan dalam penyusunan Raperda.

2. **Analisis Kebijakan (*Policy Analysis*)**

   Dilakukan untuk menilai sejauh mana kebijakan yang telah ada mendukung pengembangan ekonomi kreatif, termasuk identifikasi celah kebijakan (*policy gap*), tumpang tindih regulasi, serta kebutuhan intervensi hukum baru di tingkat daerah.

3. **Survei Kuantitatif**

   Survei dilakukan terhadap pelaku ekonomi kreatif di 17 subsektor untuk mengukur kondisi eksisting, tantangan usaha, akses pembiayaan, digitalisasi, serta dukungan pemerintah. Survei menggunakan kuesioner terstruktur yang disebarkan melalui jaringan komunitas kreatif, dinas terkait, dan lembaga pendamping UMKM. Data kuantitatif ini dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran statistik kondisi sektor kreatif Kebumen.

4. **Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*)**

   Dilakukan dengan informan kunci (*key informants*) dari unsur pemerintah daerah (OPD terkait), komunitas kreatif, akademisi, lembaga keuangan, dan pelaku industri kreatif. Tujuannya untuk menggali perspektif, kebutuhan, serta pandangan strategis mengenai arah pengembangan ekonomi kreatif di Kebumen.

5. **Focus Group Discussion (FGD)**

   Forum diskusi terfokus dilaksanakan dengan melibatkan pemangku kepentingan lintas sektor (pemerintah, komunitas, akademisi, pelaku bisnis, dan media) untuk memperoleh kesepahaman mengenai isu utama, arah kebijakan, dan materi muatan Perda. FGD juga digunakan untuk memvalidasi hasil analisis awal dan rancangan kebijakan yang diusulkan.

6. **Studi Banding dan Praktik Baik (*Benchmarking*)**

   Dilakukan dengan membandingkan model pengembangan ekonomi kreatif di daerah lain yang telah memiliki regulasi dan kelembagaan kreatif, seperti Kota Bandung, Kabupaten Banyuwangi, dan Kabupaten Sleman. Tujuannya untuk mengidentifikasi praktik terbaik (*best practices*) yang dapat diadaptasi ke dalam konteks lokal Kebumen.

1.8. Sumber Data

- **Data Primer:** diperoleh langsung dari hasil survei, wawancara mendalam, dan FGD dengan para pelaku ekonomi kreatif, komunitas, OPD terkait, dan pemangku kepentingan lainnya.
- **Data Sekunder:** bersumber dari dokumen resmi pemerintah daerah, laporan statistik, penelitian terdahulu, dokumen kementerian/lembaga, serta literatur akademik nasional dan internasional yang relevan.

1.9. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis melalui kombinasi pendekatan sebagai berikut:

1. **Analisis Deskriptif Kualitatif**, untuk menggambarkan kondisi aktual, peluang, dan tantangan pengembangan ekonomi kreatif.
2. **Analisis Kuantitatif Deskriptif**, untuk memetakan sebaran subsektor, profil pelaku kreatif, tingkat digitalisasi, serta kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB daerah.

3. **Analisis Normatif-Yuridis**, untuk menelaah dasar hukum, hierarki peraturan, dan kebutuhan normatif dalam pembentukan Peraturan Daerah tentang Ekonomi Kreatif.
4. **Analisis Triangulasi**, untuk memastikan validitas hasil melalui perbandingan data dari berbagai metode (survei, wawancara, dan dokumen kebijakan).

1.10. Pendekatan Konseptual dan Partisipatif

Kajian ini juga menggunakan pendekatan partisipatif, dengan melibatkan pemangku kepentingan utama (stakeholders) dalam setiap tahapan, mulai dari pengumpulan data hingga perumusan rekomendasi kebijakan. Pendekatan ini memastikan bahwa rancangan Perda yang dihasilkan tidak hanya bersifat top-down, tetapi juga mencerminkan kebutuhan dan aspirasi masyarakat kreatif Kebumen.

1.11. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Naskah Akademik Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen disusun secara terstruktur untuk memberikan arah logis dan komprehensif terhadap keseluruhan isi kajian. Naskah ini terdiri dari tujuh bab utama, yang masing-masing memiliki fokus dan fungsi analisis sebagai berikut:

BAB I — PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan dasar penyusunan naskah akademik dan konteks daerah yang menjadi landasan konseptual bagi perumusan kebijakan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen. Bagian ini memuat enam subpokok bahasan, yaitu:

1. Latar Belakang, yang menguraikan gambaran umum Kabupaten Kebumen dari aspek geografis, sosial-ekonomi, dan budaya; potensi unggulan daerah seperti pariwisata pantai, kawasan karst, agrokomoditas, serta kerajinan lokal; serta alasan mendasar perlunya pengembangan ekonomi kreatif dan kebutuhan regulasi daerah sebagai dasar kebijakan.
2. Identifikasi Masalah, yang menyoroti isu dan kendala utama yang dihadapi sektor ekonomi kreatif, meliputi aspek kelembagaan, pembiayaan, pemasaran, digitalisasi, sumber daya manusia, infrastruktur, serta regulasi.

3. Tujuan dan Sasaran Naskah Akademik, yang menjelaskan tujuan umum dan khusus penyusunan naskah ini, antara lain sebagai dasar akademik bagi penyusunan Peraturan Daerah, arah kebijakan strategis, serta pedoman implementasi pengembangan ekonomi kreatif daerah.
4. Ruang Lingkup, yang memberikan batasan kajian pada 17 subsektor ekonomi kreatif sesuai data OPD terkait, meliputi cakupan wilayah analisis, periode kajian, serta dimensi sosial-ekonomi yang diteliti.
5. Metode Penelitian dan Pendekatan Analisis, yang menguraikan kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif seperti studi kepustakaan, analisis kebijakan, survei lapangan, wawancara mendalam, FGD, dan studi banding antar daerah.
6. Sistematika Penulisan, yang menjelaskan struktur keseluruhan isi naskah akademik agar pembaca memahami alur berpikir dan substansi tiap bab.

BAB II — KAJIAN TEORITIS dan EMPIRIS

Bab ini menyajikan landasan ilmiah dan kerangka konseptual pengembangan ekonomi kreatif yang menjadi acuan analisis. Ruang lingkup pembahasannya mencakup:

1. Konsep dan definisi ekonomi kreatif beserta 17 subsektor menurut klasifikasi nasional;
2. Teori-teori pendukung seperti *creative economy*, *creative communities*, nilai tambah berbasis kreativitas, dan model ekosistem kreatif;
3. Keterkaitan ekonomi kreatif dengan sektor lain (pariwisata, UMKM, pendidikan, lingkungan);
4. Perumusan kerangka konseptual dan model analisis (melalui bagan hubungan aktor dan alur input–proses–output–outcome).
5. Profil Wilayah dan Sosial-Ekonomi, mencakup data demografi, struktur ekonomi, PDRB sektoral, pendidikan, dan ketenagakerjaan.
6. Pemetaan Potensi Subsektor Ekonomi Kreatif, berdasarkan data pelaku dan persebarannya per kecamatan, termasuk subsektor kuliner, kriya, fesyen, musik, film, desain, dan digital.

7. Ekosistem dan Infrastruktur Pendukung, mencakup fasilitas promosi, coworking space, jaringan digital, akses pasar, dan konektivitas dengan pariwisata.
8. Kebijakan dan Program Pemerintah Daerah, berisi pemetaan program lintas-OPD seperti Disparbud, Diskopdag, Diskominfo, Dinas Pendidikan, dan Bappeda.
9. Kondisi SDM dan Pendidikan Kreatif, meninjau kapasitas lembaga pelatihan dan kompetensi pelaku kreatif.
10. Permasalahan dan Hambatan Praktis, mencakup kendala permodalan, pemasaran, kualitas produk, standardisasi, dan perlindungan HKI.
11. Analisis Stakeholder, menggambarkan peran dan kontribusi berbagai aktor: pemerintah, pelaku usaha, komunitas kreatif, akademisi, lembaga keuangan, dan mitra swasta

Bab ini berfungsi memberikan pijakan ilmiah untuk memahami posisi ekonomi kreatif sebagai strategi pembangunan daerah berbasis inovasi dan kearifan lokal.

BAB III — EVALUASI dan ANALISIS PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN TERKAIT

Bab ini menelaah kesesuaian dan kesenjangan kebijakan antara regulasi yang ada dengan kebutuhan aktual di Kabupaten Kebumen. Analisis meliputi:

1. Telaah regulasi daerah yang relevan dengan ekonomi kreatif, UMKM, dan pariwisata;
2. Sinkronisasi dengan kebijakan nasional dan standar pengembangan sektor kreatif;
3. Analisis kesenjangan hukum (*legal gap analysis*) untuk mengidentifikasi kebutuhan norma baru;
4. Pembahasan aspek kelembagaan dan tata kelola, termasuk alternatif model organisasi seperti Dewan Ekonomi Kreatif Daerah atau unit lintas-OPD.

Bab ini berfungsi memberikan pembelajaran komparatif dan arah penyempurnaan regulasi daerah.

BAB IV — LANDASAN FILOSOFIS, SOSIOLOGIS, DAN YURIDIS

Bab ini menguraikan dasar-dasar pemikiran yang melandasi pentingnya pembentukan Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kabupaten Kebumen. Landasan filosofis menjelaskan nilai-nilai dasar dan moralitas kebijakan; landasan sosiologis menyoroti kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat; sedangkan landasan yuridis merinci dasar hukum berupa undang-undang, peraturan pemerintah, dan regulasi daerah yang menjadi pijakan penyusunan Perda.Ketiga landasan ini memberikan legitimasi normatif, empiris, dan hukum terhadap urgensi penguatan sektor ekonomi kreatif di daerah.

BAB V — JANGKAUAN, ARAH PENGATURAN dan RUANG LINGKUP

Bab ini merupakan inti konseptual dari Naskah Akademik yang berisi perumusan kebijakan dan substansi norma yang akan diatur dalam Raperda. Cakupan pembahasannya meliputi:

1. Visi dan misi pengembangan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen;
2. Tujuan strategis dan sasaran terukur;
3. Prinsip-prinsip pengembangan seperti inklusivitas, keberlanjutan, kearifan lokal, dan transformasi digital;
4. Ruang lingkup pengaturan dalam Raperda, termasuk kelembagaan, fasilitasi pembiayaan, peningkatan kapasitas SDM, pengembangan klaster dan rantai nilai, promosi, perlindungan HKI, serta kemitraan publik-swasta;
5. Rekomendasi substansi pasal per pasal sebagai rancangan awal norma hukum;
6. Strategi implementasi dan *roadmap* pengembangan jangka pendek, menengah, dan panjang beserta indikator kinerjanya;
7. Fasilitisasi Pendanaan & Mekanisme Pembiayaan;
8. Sistem monitoring, evaluasi, dan pelaporan implementasi kebijakan;
9. Sanksi Administratif dan Mekanisme Penegakan.

BAB VI — KESIMPULAN dan PENUTUP

Bab terakhir berisi rangkuman hasil analisis dan rekomendasi substantif terhadap arah pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen. Isi bab ini mencakup:

1. Kesimpulan dari temuan utama kajian empiris dan konseptual;
2. Rekomendasi kebijakan prioritas serta langkah strategis yang perlu diambil oleh pemerintah daerah dan pemangku kepentingan;
3. Rencana tindak lanjut berupa proses advokasi ke DPRD, sinkronisasi lintas-OPD, dan rencana implementasi pilot project untuk mendukung keberlanjutan ekosistem ekonomi kreatif daerah.

BAB II
KAJIAN TEORITIS dan EMPIRIS

2.1. Konsep dan Definisi Ekonomi Kreatif (Ruang Lingkup Subsektor sesuai Klasifikasi Nasional)

Ekonomi kreatif merupakan bentuk aktivitas ekonomi yang bertumpu pada ide, kreativitas, dan inovasi manusia sebagai sumber utama penciptaan nilai tambah, baik dalam bentuk produk, jasa, maupun model bisnis. Menurut Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif**,** ekonomi kreatif didefinisikan sebagai "perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi" (Republik Indonesia, 2015).

Dengan demikian, kekuatan utama ekonomi kreatif terletak pada kapasitas sumber daya manusia dalam menciptakan nilai ekonomi melalui daya cipta (*creativity*), daya inovasi (*innovation*), dan daya imajinasi (*imagination*)**.** Dalam konteks daerah, ekonomi kreatif bukan sekadar aktivitas ekonomi baru, melainkan strategi pembangunan yang mengintegrasikan potensi budaya, teknologi, dan kearifan lokal untuk mendorong kemandirian ekonomi masyarakat.

Secara nasional, ruang lingkup ekonomi kreatif mencakup 17 subsektor sebagaimana ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Baparekraf)**,** yaitu:

1. Aplikasi dan Pengembangan Game
2. Arsitektur
3. Desain Interior
4. Desain Komunikasi Visual
5. Desain Produk
6. Fashion
7. Film, Animasi, dan Video
8. Fotografi
9. Kriya

10. Kuliner
11. Musik
12. Penerbitan
13. Periklanan
14. Seni Pertunjukan
15. Seni Rupa
16. Televisi dan Radio
17. Pengembangan Teknologi Informasi

Setiap subsektor memiliki karakteristik dan rantai nilai yang berbeda, namun semuanya memiliki keterkaitan dalam tiga pilar utama ekonomi kreatif, yaitu **(**1) ide dan kreativitas sebagai inti, (2) pemanfaatan teknologi sebagai pengungkit, dan (3) budaya lokal sebagai identitas**.**

Dalam konteks Kabupaten Kebumen, ekonomi kreatif berpotensi besar dikembangkan melalui kombinasi antara warisan budaya, potensi wisata alam, dan kearifan lokal masyarakat, seperti:

1. **Kuliner** — inovasi olahan makanan dan minuman khas daerah seperti *lanting*, *yutuk*, *sate ambal*, dan produk agroindustri berbasis lokal
2. **Kriya (Craft)** — pengembangan kerajinan batik, anyaman bambu, gerabah, kayu, logam, serta produk kriya fungsional bernilai estetis dan ekonomi tinggi.
3. **Fesyen** — pengembangan busana dengan sentuhan tradisi batik Kebumen, tenun lokal, dan desain kontemporer berorientasi pasar.
4. **Aplikasi** — pengembangan aplikasi digital dan gim edukatif berbasis potensi lokal Kebumen, dengan pelibatan generasi muda dan pelajar.
5. **Permainan** — Game developer kecil & Aktivitas kreatif digital (film/animasi) ada di komunitas local.
6. **Desain Interior** — pengembangan desain interior rumah, kafe, dan homestay yang menonjolkan kearifan lokal Kebumen serta mendukung wisata kreatif
7. **Arsitektur** — penerapan nilai-nilai lokal dan prinsip keberlanjutan dalam desain bangunan, kawasan wisata, dan ruang publik kreatif.

8. **Desain Komunikasi Visual (DKV)** — perancangan identitas visual, kemasan produk UMKM, dan *branding* daerah untuk memperkuat daya saing produk kreatif.
9. **Desain Produk** — penciptaan produk inovatif berbasis bahan lokal seperti bambu, kayu, kulit, dan hasil daur ulang.
10. **Film, Animasi, dan Video** — produksi karya visual bertema budaya, wisata, dan sejarah Kebumen sebagai media promosi kreatif daerah.
11. **Musik** — pengembangan karya musik tradisional dan modern, pelestarian alat musik lokal, serta penyelenggaraan festival musik daerah
12. **Penerbitan** — produksi karya tulis kreatif seperti buku, majalah, dan media lokal yang mempromosikan potensi daerah.
13. **Periklanan** — penguatan industri kreatif di bidang promosi dan komunikasi pemasaran produk dan destinasi wisata Kebumen.
14. **Fotografi** — kegiatan dokumentasi, promosi wisata, dan karya seni fotografi yang mengangkat potensi alam dan budaya Kebumen
15. **Seni Rupa** — penciptaan karya seni dua dimensi dan tiga dimensi yang menggambarkan kekayaan alam dan sosial budaya masyarakat Kebumen.
16. **Televisi dan Radio** — pengembangan konten siaran lokal kreatif untuk memperluas jangkauan informasi dan promosi ekonomi kreatif daerah.
17. **Seni Pertunjukan** — revitalisasi seni tradisional seperti *ebeg*, *kentongan*, *wayang*, dan inovasi seni pertunjukan kontemporer berbasis budaya lokal.

Pembangunan ekonomi kreatif di Kebumen perlu diarahkan pada integrasi lintas subsektor**,** sehingga tercipta ekosistem yang saling menguatkan antara pelaku kreatif, lembaga pendidikan, pemerintah daerah, dunia usaha, dan media *(Pentha-helix)**.*** Dalam hal ini, kolaborasi lintas sektor dapat menciptakan rantai nilai kreatif *(creative value chain*) yang berkelanjutan, mulai dari proses penciptaan ide, produksi, distribusi, konsumsi, hingga konservasi nilai budaya.

Secara konseptual, pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen diharapkan mampu:

1. Meningkatkan nilai tambah ekonomi lokal berbasis inovasi dan kreativitas.

2. Memperkuat identitas budaya daerah melalui produk dan karya kreatif yang berakar pada kearifan lokal.
3. Menciptakan lapangan kerja baru yang berorientasi pada pengetahuan dan keterampilan kreatif.
4. Mendorong digitalisasi dan transformasi ekonomi daerah sejalan dengan visi "Kebumen Kreatif dan Berdaya Saing".

Dengan landasan teoritis dan kerangka nasional tersebut, kebijakan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen perlu disusun untuk memperkuat kapasitas pelaku kreatif, memperluas pasar produk kreatif, serta mengintegrasikan potensi lokal ke dalam rantai nilai ekonomi kreatif nasional.

2.2. Teori dan Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah

1. Landasan Teoretis Pengembangan Ekonomi Kreatif

Pengembangan ekonomi kreatif daerah berakar pada teori-teori ekonomi modern yang menempatkan inovasi, pengetahuan, dan kreativitas sebagai faktor produksi utama dalam menciptakan keunggulan kompetitif. Beberapa teori yang relevan antara lain:

1. **Teori Ekonomi Pengetahuan (*Knowledge-Based Economy)***

   Teori ini menekankan bahwa pertumbuhan ekonomi di era modern tidak lagi bergantung pada sumber daya alam atau modal fisik, tetapi pada pengetahuan, kreativitas, dan kemampuan inovasi manusia. Menurut Drucker (1993), masyarakat modern bergerak menuju *knowledge society* di mana nilai ekonomi tercipta melalui transformasi ide menjadi produk bernilai tambah. Dalam konteks ekonomi kreatif, hal ini berarti setiap individu dan komunitas lokal memiliki potensi menjadi *knowledge workers* yang menggerakkan ekonomi daerah melalui kreativitas.

2. **Teori Klasik Industri Kreatif (Howkins, 2001)**

   John Howkins dalam *The Creative Economy* (2001) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kegiatan ekonomi yang menghasilkan nilai

melalui ide dan hak kekayaan intelektual (intellectual property). Dalam pandangan ini, karya seni, desain, film, musik, dan inovasi digital merupakan aset ekonomi yang setara dengan komoditas industri lainnya. Prinsip ini menjadi dasar pengembangan subsektor ekonomi kreatif di berbagai negara, termasuk Indonesia.

3. **Teori Modal Sosial dan Budaya (Bourdieu, 1986)**

Pengembangan ekonomi kreatif tidak hanya mengandalkan modal ekonomi, tetapi juga modal sosial (social capital) seperti jaringan, kepercayaan, dan kolaborasi komunitas; serta modal budaya (cultural capital) seperti nilai tradisi, simbol, dan identitas lokal. Bagi Kebumen, kekayaan budaya dan komunitas kreatif menjadi modal penting dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif yang berkarakter lokal.

4. **Teori Klaster dan Inovasi (Porter, 1990)**

Menurut Michael Porter, daya saing suatu wilayah terbentuk dari kekuatan klaster industri, yaitu konsentrasi geografis dari perusahaan, lembaga pendukung, dan institusi pendidikan yang saling terhubung. Dalam konteks ekonomi kreatif daerah, pengembangan klaster kreatif (creative cluster) seperti klaster kriya, kuliner, atau pariwisata berbasis budaya di Kebumen dapat menciptakan *local advantage* yang mendorong pertumbuhan berkelanjutan.

2. Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah

Secara konseptual, pengembangan ekonomi kreatif daerah dapat dianalisis melalui beberapa model yang telah diadaptasi di berbagai wilayah:

A. **Model Penta Helix**

Model Penta Helix merupakan pengembangan lebih lanjut dari konsep Triple dan Quadruple Helix, yang menambahkan peran media sebagai aktor kelima dalam ekosistem inovasi. Model ini menekankan pentingnya kolaborasi sinergis antara pemerintah, akademisi, pelaku bisnis/industri,

komunitas/masyarakat sipil, dan media untuk mendorong pembangunan yang inovatif dan berkelanjutan.

Dalam konteks Kabupaten Kebumen, penerapan model Penta Helix dapat diwujudkan melalui kolaborasi antara Pemerintah Daerah sebagai fasilitator kebijakan, lembaga pendidikan dan riset sebagai sumber ilmu dan inovasi, pelaku UMKM serta industri kreatif sebagai motor ekonomi, komunitas budaya dan pariwisata sebagai penggerak sosial dan kearifan lokal, serta media sebagai sarana publikasi, edukasi, dan promosi potensi daerah secara luas. Kolaborasi kelima unsur ini menjadi kunci dalam menciptakan ekosistem pembangunan daerah yang inklusif, kreatif, dan berkelanjutan.

B. **Model Ekosistem Kreatif (*Creative Ecosystem Model*)**

Menurut UNCTAD (2010), ekosistem kreatif terdiri atas lima unsur utama:

- Kreator (creative people): individu dan komunitas pencipta karya.
- Industri dan bisnis kreatif *(creative industries*): pelaku usaha yang mengelola ide menjadi nilai ekonomi.
- Infrastruktur dan teknologi (*enabling environment*): dukungan fasilitas, digitalisasi, dan sarana promosi.
- Regulasi dan kebijakan publik (*governance)*: payung hukum dan kelembagaan daerah.
- Pasar dan jejaring (*market and network*): saluran distribusi dan akses ke pasar nasional maupun global.

Penerapan model ini di Kebumen dapat diarahkan untuk memperkuat rantai nilai kreatif dari hulu ke hilir, mulai dari pengembangan ide lokal hingga pemasaran digital berbasis platform.

C. **Model Nilai Tambah Ekonomi Kreatif (*Value Chain of Creative Economy*)**

Berdasarkan kerangka Kemenparekraf, rantai nilai ekonomi kreatif meliputi empat tahap utama:

- Kreasi (*creation)*: proses ide dan desain produk.
- Produksi (*production*): realisasi ide menjadi barang/jasa.
- Distribusi (*distribution)*: penyaluran dan promosi produk kreatif.
- Konsumsi dan Konservasi (consumption & conservation): penggunaan produk serta pelestarian nilai budaya lokal.

Bagi Kebumen, rantai nilai ini relevan untuk memperkuat daya saing subsektor seperti kriya, kuliner, dan pariwisata budaya yang mampu menggerakkan ekonomi lokal dan menyerap tenaga kerja kreatif.

3. Implikasi terhadap Kebijakan Daerah

Penerapan teori dan model di atas menuntut pemerintah daerah untuk membangun arsitektur kebijakan ekonomi kreatif yang adaptif dan partisipatif, dengan arah sebagai berikut:

1. Pemetaan potensi subsektor unggulan daerah berdasarkan karakteristik budaya, sumber daya manusia, dan daya saing pasar.
2. Penyusunan kebijakan insentif dan fasilitasi bagi pelaku kreatif, termasuk permodalan, pelatihan, serta akses teknologi dan pasar.
3. Pembentukan kelembagaan ekonomi kreatif daerah yang terintegrasi dengan perangkat daerah terkait, misalnya *Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif* atau *Dinas Koperasi dan UMKM*.
4. Penguatan jejaring kolaboratif lintas sektor (penta helix) untuk mempercepat pertumbuhan ekosistem kreatif berbasis budaya lokal.
5. Digitalisasi dan promosi branding daerah melalui konsep *Kebumen Creative District* atau *Kebumen Creative Hub* sebagai pusat aktivitas dan inkubasi pelaku kreatif muda.

Dengan pendekatan teoritis dan model tersebut, Kabupaten Kebumen dapat mengembangkan ekonomi kreatif sebagai pilar pembangunan daerah

yang berkelanjutan, inklusif, dan berbasis identitas lokal, sekaligus menjadi bagian dari visi nasional menuju *Indonesia Emas 2045* melalui transformasi ekonomi berbasis inovasi dan kreativitas.

2.3. Kaitan dengan Sektor Lain (Pariwisata, UMKM, Pendidikan, dan Lingkungan)

Ekonomi kreatif tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan sektor lintas bidang yang bersifat *interdependent* dan *interconnected* dengan berbagai sektor pembangunan daerah. Dalam konteks Kabupaten Kebumen, keterkaitan ekonomi kreatif dengan sektor lain seperti pariwisata, UMKM, pendidikan, dan lingkungan hidup memiliki arti strategis untuk mendorong pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan.

Keterkaitan ini tercermin melalui pendekatan *ekonomi kreatif sebagai katalis pembangunan daerah*, di mana ide dan inovasi menjadi penggerak utama dalam memperkuat rantai nilai lintas sektor.

1. Keterkaitan dengan Sektor Pariwisata

Ekonomi kreatif dan pariwisata memiliki hubungan yang sangat erat dan saling memperkuat. Produk dan aktivitas kreatif dapat memperkaya pengalaman wisata, sedangkan pariwisata menyediakan pasar bagi produk kreatif lokal. Menurut Kemenparekraf (2023), penguatan hubungan antara ekonomi kreatif dan pariwisata dapat menciptakan *Creative Tourism*, yaitu bentuk pariwisata yang menekankan pengalaman, interaksi, dan partisipasi wisatawan dalam kegiatan budaya lokal. Dalam konteks Kabupaten Kebumen**,** potensi ini tampak nyata melalui:

1) Pengembangan desa wisata kreatif, seperti desa dengan produk kriya dan kuliner khas.
2) Integrasi atraksi budaya dan seni pertunjukan (misalnya *ebeg*, *wayang*, festival batik, dan pameran seni rupa) sebagai bagian dari destinasi wisata.

3) Pemberdayaan fotografi, desain, dan media digital dalam mempromosikan destinasi unggulan seperti Pantai Menganti, Goa Jatijajar, dan Geopark Karangsambung–Karangbolong.
4) Kolaborasi antara pelaku pariwisata dan pelaku kreatif dalam menciptakan *creative experience package* (misalnya workshop kriya atau kuliner tradisional bagi wisatawan).

Melalui keterpaduan ini, ekonomi kreatif tidak hanya menjadi pendukung pariwisata, tetapi juga memperkuat branding destinasi Kebumen sebagai daerah wisata yang inovatif, beridentitas budaya, dan berorientasi pada keberlanjutan.

2. Keterkaitan dengan Sektor UMKM dan Kewirausahaan Lokal

Sebagian besar pelaku ekonomi kreatif di daerah merupakan bagian dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Oleh karena itu, pengembangan ekonomi kreatif identik dengan penguatan ekosistem UMKM berbasis kreativitas dan inovasi produk.

Di Kabupaten Kebumen, sinergi antara sektor ekonomi kreatif dan UMKM dapat diwujudkan melalui:

1) Pengembangan produk unggulan daerah (seperti batik Kebumen, lanting, dan olahan hasil laut) yang memiliki nilai estetika dan potensi ekspor.
2) Fasilitasi desain produk, kemasan, dan branding untuk meningkatkan daya saing pasar.
3) Penguatan inkubasi bisnis kreatif di tingkat lokal, termasuk pelatihan digital marketing dan manajemen usaha berbasis teknologi.
4) Kolaborasi antar pelaku UMKM lintas subsektor (misalnya kriya dan kuliner) untuk menciptakan produk kolaboratif berkarakter lokal.

Dengan demikian, ekonomi kreatif berperan sebagai motor inovasi UMKM, memperluas peluang kerja, dan mendorong transformasi struktural ekonomi daerah dari berbasis komoditas menjadi berbasis kreativitas.

3. Keterkaitan dengan Sektor Pendidikan dan Pengembangan SDM

Sektor pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan ekonomi kreatif karena kreativitas dan inovasi lahir dari proses belajar, eksplorasi, dan penemuan. Menurut UNESCO (2021), pendidikan kreatif (*creative education*) adalah kunci dalam membentuk generasi yang adaptif terhadap ekonomi masa depan.

Di Kabupaten Kebumen, kolaborasi antara sektor pendidikan dan ekonomi kreatif dapat diarahkan pada:

1) Integrasi kurikulum berbasis kewirausahaan kreatif di SMK, sekolah seni, dan perguruan tinggi.
2) Penguatan literasi digital, desain, dan teknologi untuk menyiapkan tenaga kerja kreatif.
3) Kemitraan antara kampus, pemerintah, dan komunitas kreatif untuk riset dan pengembangan inovasi produk daerah.
4) Pembentukan Kebumen Creative Hub sebagai wadah pembinaan, pelatihan, dan pengembangan talenta muda.

Dengan strategi ini, pendidikan tidak hanya menghasilkan tenaga kerja, tetapi juga menciptakan talenta kreatif (creative talent) yang siap berkontribusi dalam rantai nilai ekonomi kreatif lokal maupun nasional.

4. Keterkaitan dengan Sektor Lingkungan dan Keberlanjutan

Ekonomi kreatif juga memiliki dimensi ekologis yang penting dalam pembangunan berkelanjutan. Kreativitas dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan lingkungan melalui penerapan prinsip *eco-innovation, green production, dan sustainable design.*

Keterkaitan ekonomi kreatif dengan sektor lingkungan di Kabupaten Kebumen dapat dilihat melalui:

1) Pemanfaatan bahan ramah lingkungan dalam kriya, kemasan kuliner, dan desain produk.
2) Pengembangan konsep ekowisata dan green tourism di kawasan pesisir dan karst.
3) Inovasi produk daur ulang (*upcycle product*) oleh komunitas kreatif lokal.
4) Penerapan konsep ekonomi sirkular (*circular economy*) dalam rantai produksi UMKM kreatif.

Dengan pendekatan ini, ekonomi kreatif bukan hanya penggerak ekonomi, tetapi juga instrumen strategis untuk mewujudkan Kabupaten Kebumen sebagai daerah hijau, lestari, dan kreatif.

5. Integrasi Lintas Sektor sebagai Ekosistem Kreatif Daerah

Hubungan antara sektor-sektor tersebut membentuk ekosistem kreatif daerah (*local creative ecosystem*) yang saling memperkuat. Ekonomi kreatif di Kebumen akan tumbuh optimal bila didukung oleh:

1) Sektor pariwisata yang menyediakan pasar dan promosi.
2) Sektor UMKM yang berperan sebagai basis produksi dan distribusi.
3) Sektor pendidikan yang menjadi sumber talenta dan inovasi.
4) Sektor lingkungan yang menjamin keberlanjutan dan identitas hijau daerah.

Sinergi lintas sektor ini dapat digambarkan dalam konsep *Kebumen Creative Ecosystem*, yang menempatkan kreativitas manusia sebagai pusat (*core*), dikelilingi oleh pilar-pilar pendukung berupa budaya, teknologi, kolaborasi, dan keberlanjutan lingkungan.

Melalui integrasi tersebut, arah kebijakan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen diharapkan tidak hanya berorientasi pada pertumbuhan ekonomi, tetapi juga pada pemberdayaan sosial, pelestarian budaya, dan keseimbangan

ekologis, sehingga tercapai visi daerah sebagai "Kebumen yang Inovatif, Berdaya Saing, dan Lestari melalui Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal."

2.4. Kerangka Konseptual Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

A. Landasan Konseptual

Kerangka konseptual ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen disusun berdasarkan prinsip bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya pembangunan daerah yang berkelanjutan. Konsep ini menempatkan *people, culture,* dan *technology* sebagai inti penggerak, serta menghubungkannya dengan sektor-sektor strategis seperti pariwisata, UMKM, pendidikan, dan lingkungan hidup.

Secara konseptual, pembangunan ekonomi kreatif di daerah bukan hanya pengembangan subsektor ekonomi, melainkan transformasi paradigma pembangunan, dari yang berbasis sumber daya alam menuju pembangunan berbasis pengetahuan, inovasi, dan budaya lokal (*knowledge and culture-based development*). Kerangka ini berangkat dari asumsi dasar:

1. Kreativitas individu dan komunitas lokal merupakan aset ekonomi yang dapat dikelola.
2. Kolaborasi multi-stakeholder antara pemerintah, dunia usaha, akademisi, dan komunitas menjadi kunci keberhasilan (model *quadruple helix*).
3. Kearifan lokal dan identitas budaya Kebumen harus menjadi fondasi pengembangan subsektor kreatif agar memiliki diferensiasi dan daya saing.
4. Keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan merupakan prinsip utama dalam setiap tahapan pengembangan ekonomi kreatif.

B. Komponen Utama dalam Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual pengembangan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen dapat dijabarkan dalam lima komponen utama yang saling berhubungan:

1. **Input (Masukan):**
    - Sumber daya manusia kreatif (talenta, komunitas seni, UMKM kreatif, pelajar, mahasiswa).
    - Potensi budaya dan alam daerah (kearifan lokal, tradisi, wisata alam, warisan budaya).
    - Infrastruktur dan teknologi digital (akses internet, ruang kreatif, media promosi).
    - Kebijakan dan regulasi daerah yang mendukung ekosistem kreatif.
2. **Proses (Proses Transformasi Kreatif):**
    - Pengembangan ide dan inovasi melalui riset, pelatihan, dan kolaborasi.
    - Produksi dan pengemasan nilai tambah (produk/jasa kreatif).
    - Penguatan jejaring pasar, distribusi, dan promosi digital.
    - Kolaborasi lintas sektor: pariwisata, UMKM, pendidikan, dan lingkungan.
3. **Output (Keluaran):**
    - Produk dan jasa kreatif lokal (kuliner, kriya, desain, seni pertunjukan, dan digital).
    - Peningkatan kompetensi dan profesionalisme pelaku kreatif.
    - Ekosistem kolaboratif antara komunitas, pemerintah, dan dunia usaha.
4. **Outcome (Hasil Antara):**
    - Meningkatnya nilai ekonomi dan lapangan kerja di sektor kreatif.
    - Terbangunnya identitas dan citra daerah sebagai "Kebumen Kreatif".
    - Meningkatnya daya saing dan keberlanjutan ekonomi daerah.
5. **Impact (Dampak Akhir):**
    - Terwujudnya Kabupaten Kebumen yang inovatif, berdaya saing, dan berkelanjutan melalui ekonomi kreatif berbasis budaya dan kearifan lokal.

C. Hubungan Antar Komponen dalam Model Konseptual

Kerangka konseptual ini menggambarkan hubungan kausal dan kolaboratif antara aktor dan faktor penggerak ekonomi kreatif di tingkat daerah. Hubungan tersebut dapat dijelaskan melalui struktur berikut:

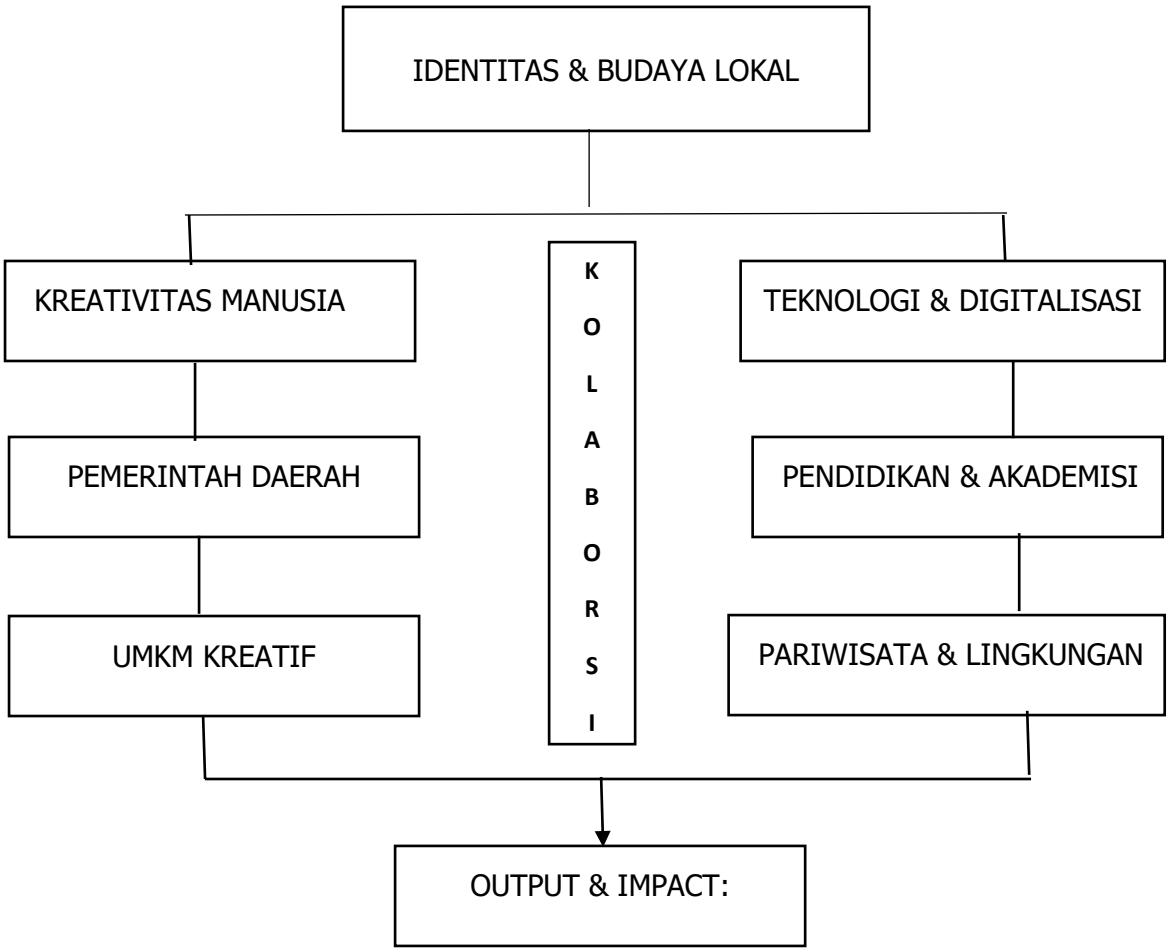
Aspek	Peran dan Hubungan
Pemerintah Daerah	Regulator dan fasilitator; menyediakan kebijakan, insentif, dan infrastruktur kreatif (creative hub, regulasi, pelatihan, promosi).
Akademisi dan Lembaga Pendidikan	Pusat pengembangan pengetahuan, riset, dan pembinaan talenta kreatif.
Pelaku Usaha dan UMKM Kreatif	Produsen ide dan nilai tambah ekonomi; mengelola rantai nilai kreatif dari hulu ke hilir.
Komunitas dan Masyarakat	Pusat kreativitas sosial, penjaga budaya lokal, serta motor inovasi berbasis komunitas.
Sektor Pariwisata	Pasar dan media promosi bagi produk kreatif daerah, serta penggerak *creative tourism*.
Sektor Lingkungan	Penjamin keberlanjutan ekosistem kreatif melalui penerapan prinsip hijau (*green creative economy*).

Sinergi antar elemen ini membentuk ekosistem kreatif daerah yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi.

D. Model Konseptual Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

Model konseptual yang diusulkan untuk Kebumen dapat divisualisasikan (secara deskriptif) sebagai berikut:

Model konseptual yang diusulkan untuk Kebumen dapat divisualisasikan (secara deskriptif) sebagai berikut



- ✓ Produk kreatif lokal unggulan
- ✓ Identitas daerah "Kebumen Kreatif"
- ✓ Peningkatan kesejahteraan masyarakat
- ✓ Ekonomi berkelanjutan berbasis budaya

Model tersebut menggambarkan bahwa inti dari pengembangan ekonomi kreatif Kebumen adalah sinergi kolaboratif antaraktor dan integrasi sektor untuk mewujudkan pertumbuhan ekonomi berbasis kreativitas, keberlanjutan, dan kearifan lokal.

E. Arah Kebijakan Berdasarkan Kerangka Konseptual

Berdasarkan model di atas, arah kebijakan pengembangan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen diarahkan pada empat pilar strategis:

1. **Pilar Inovasi dan Talenta Kreatif**

   Fokus pada peningkatan kapasitas SDM kreatif melalui pelatihan, pendidikan vokasi, dan inkubasi bisnis kreatif.

2. **Pilar Kolaborasi dan Ekosistem Daerah**

   Membangun ekosistem kreatif berbasis *quadruple helix* melalui kolaborasi pemerintah, akademisi, dunia usaha, dan komunitas.

3. **Pilar Digitalisasi dan Pasar Kreatif**

   Memperkuat transformasi digital bagi pelaku kreatif serta memperluas akses pasar melalui e-commerce dan promosi daring.

4. **Pilar Keberlanjutan dan Identitas Lokal**

   Mengintegrasikan nilai budaya dan prinsip ramah lingkungan dalam setiap subsektor kreatif untuk memperkuat diferensiasi dan keberlanjutan ekonomi daerah.

F. Implikasi bagi Penyusunan Raperda Ekonomi Kreatif Kebumen

Kerangka konseptual ini menjadi dasar dalam perumusan Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen**,** yang diharapkan:

1) Mengatur kelembagaan ekonomi kreatif daerah secara formal dan operasional;
2) Menyediakan mekanisme insentif, pembiayaan, dan perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI) bagi pelaku kreatif;
3) Mengintegrasikan ekonomi kreatif *dalam* perencanaan pembangunan daerah (RPJMD dan RKPD)**;**
4) Mendorong kolaborasi lintas sektor dan pembentukan *Kebumen Creative Hub* sebagai pusat inovasi daerah.

2.5. Profil Wilayah & Sosial-Ekonomi

Kabupaten Kebumen merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki karakter geografis, sosial, dan ekonomi yang cukup beragam.

Secara administratif, Kabupaten Kebumen terbagi menjadi 26 kecamatan dan 449 desa dan 11 kelurahan, dengan luas wilayah sekitar 1.281,11 km². Wilayah ini terbentang dari kawasan pesisir selatan Pulau Jawa hingga dataran tinggi bagian utara yang merupakan bagian dari Pegunungan Serayu Selatan. Posisi geografis yang strategis di jalur lintas selatan Jawa menjadikan Kebumen memiliki potensi konektivitas ekonomi dan pariwisata yang tinggi, baik antarwilayah di Jawa Tengah maupun dengan wilayah sekitarnya seperti Purworejo, Wonosobo, dan Banyumas.

a) Kondisi Demografi

Berdasarkan data kabupaten Kebumen dalam angka tahun 2025, jumlah penduduk pada pertengahan tahun 2024 mencapai 1,415 juta jiwa dengan komposisi gender relatif seimbang (50,7% laki-laki dan 49,3% perempuan). Struktur umur menunjukkan dominasi penduduk usia produktif (15–64 tahun) sebesar 68,8%, menandakan potensi demografis yang kuat untuk mendorong sektor-sektor ekonomi baru, termasuk industri kreatif. Kepadatan penduduk mencapai lebih dari 1.104 jiwa per km², dengan konsentrasi tertinggi di wilayah perkotaan seperti Kecamatan Kebumen, Gombong, dan Karanganyar.

Dari sisi sosial, masyarakat Kebumen memiliki karakter budaya yang kuat, dengan nilai-nilai kearifan lokal, gotong royong, dan kesenian tradisional seperti ebeg (kuda lumping), lengger, dan batik khas Kebumen yang menjadi identitas sosial dan potensi kreatif daerah. Tradisi ini menjadi modal sosial penting bagi pengembangan ekonomi berbasis kreativitas dan budaya lokal.

b) Struktur dan Dinamika Ekonomi Daerah

Struktur ekonomi Kabupaten Kebumen menunjukkan pergeseran yang bertahap dari sektor primer menuju sektor tersier. Berdasarkan PDRB Atas Dasar Harga Berlaku tahun 2023, kontribusi terbesar berasal dari sektor pertanian, kehutanan, dan perikanan (20,03%), diikuti oleh perdagangan besar dan eceran (22,24%), industri pengolahan (14,67%), serta konstruksi

(7,93%). Namun, sektor informasi dan komunikasi, jasa pendidikan, dan jasa lainnya mulai menunjukkan tren pertumbuhan positif, menandakan adanya potensi ekspansi menuju ekonomi kreatif berbasis jasa dan digital.

Pertumbuhan ekonomi Kebumen pada tahun 2023 tercatat sebesar 5,66% (BPS Kabupaten Kebumen 2023). Meskipun masih di bawah rata-rata pertumbuhan ekonomi Jawa Tengah, tren positif ini menunjukkan pemulihan ekonomi pascapandemi COVID-19 dan meningkatnya peran UMKM serta aktivitas kreatif lokal, khususnya di bidang kuliner, fesyen, kriya, dan pariwisata berbasis budaya.

c) Kondisi Ketenagakerjaan dan Pendidikan

Jumlah angkatan kerja di Kabupaten Kebumen pada tahun 2023 mencapai 813.172 orang, dengan tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK) sekitar 74,6%. Sebagian besar tenaga kerja terserap di sektor informal, terutama pertanian, perdagangan kecil, dan industri rumah tangga. Pada tahun 2023, tercatat tingkat pengangguran terbuka (TPT) sebesar 5,11% (41.590 orang). Sebagian besar tenaga kerja masih terserap di sektor informal (pertanian, perdagangan kecil, industri rumah tangga), sehingga diversifikasi lapangan kerja ke sektor baru—termasuk industri kreatif dan digital—penting untuk menyerap angkatan kerja dan menurunkan TPT.

Dari sisi pendidikan, Kebumen memiliki angka melek huruf mencapai 98,7%, dengan peningkatan akses pendidikan menengah dan vokasi. Terdapat beberapa perguruan tinggi lokal dan lembaga pelatihan vokasional yang mulai berkolaborasi dengan komunitas kreatif untuk memperkuat ekosistem sumber daya manusia kreatif. Ketersediaan talenta muda dan kreatif menjadi peluang besar untuk mendorong subsektor seperti desain, animasi, kuliner inovatif, dan pemasaran digital.

d) Tantangan dan Peluang Sosial-Ekonomi

Meskipun potensi wilayah cukup besar, tantangan utama yang dihadapi Kabupaten Kebumen adalah disparitas ekonomi antarwilayah, masih tingginya ketergantungan pada sektor pertanian tradisional, serta

terbatasnya infrastruktur digital dan akses modal usaha. Namun demikian, Kebumen memiliki peluang strategis dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis potensi lokal, seperti ekowisata pantai (Pantai Menganti, Suwuk, dan Karangbolong), kerajinan batik dan anyaman pandan, serta kuliner khas seperti lanting dan sale pisang.

Selain itu, meningkatnya penetrasi internet dan digitalisasi UMKM membuka ruang bagi pengembangan ekonomi kreatif digital, seperti e-commerce lokal, konten kreator berbasis budaya daerah, serta promosi pariwisata melalui platform digital. Dengan dukungan kebijakan daerah yang berpihak pada inovasi, kolaborasi komunitas, dan literasi digital, Kebumen memiliki fondasi kuat untuk menumbuhkan ekosistem ekonomi kreatif yang inklusif dan berkelanjutan.

2.6. Pemetaan Potensi Subsektor Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen dan kontribusinya terhadap PDRB

Pemetaan potensi ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen dilakukan dengan mengacu pada 17 subsektor resmi yang ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Analisis ini menggambarkan kondisi faktual, potensi, dan persebaran pelaku ekonomi kreatif di berbagai wilayah kecamatan, yang menjadi dasar bagi pembentukan klaster ekonomi kreatif daerah dan arah kebijakan pengembangannya. Berikut pemetaan potensi subsektor ekonomi kreatif kabupaten kebumen dan kontribusinya terhadap PDRB;

A. Subsektor Kuliner

Subsektor kuliner merupakan penopang utama ekonomi kreatif Kebumen, bagian dari sekitar 56.465 UMKM yang tercatat di kabupaten (Kabupaten Kebumen Dalam Angka 2024). Data resmi yang merinci jumlah pelaku khusus subsektor kuliner belum dipublikasikan secara terpisah oleh BPS/Disperindag; namun banyak indikator lokal menunjukkan ribuan pelaku usaha makanan dan minuman (restoran, rumah makan, warung, produksi pangan olahan).

Subsektor kuliner di Kabupaten Kebumen berkontribusi sekitar Rp.977 miliar atau 2,73% terhadap total PDRB tahun 2023. Kegiatan pada subsektor

ini mencakup produksi, pengolahan, dan penyajian makanan khas lokal seperti lanting, sate ambal, gutuk goreng, sale pisang, dan kopi Kebumen, serta pengembangan kafe kreatif dan produk kuliner kemasan. Pelaku subsektor kuliner tersebar di pusat kota seperti Kebumen, Gombong, dan Karanganyar, memanfaatkan akses pasar lokal dan wisatawan. Inovasi produk dan promosi digital menjadi kunci dalam meningkatkan daya saing, sekaligus mendukung pertumbuhan pariwisata berbasis budaya dan ekonomi kreatif di daerah.
Sebaran: dominan di Kebumen, Gombong, Prembun, Petanahan, dan Ayah. (Lampiran 3 & 4)

B. Subsektor Kriya

Kriya menjadi subsektor unggulan yang menyerap banyak tenaga kerja. Produk meliputi anyaman pandan dan bambu, batik tulis Kebumen, kerajinan kayu, logam, dan gerabah tradisional.

Angka 20 % digunakan sebagai koefisien proporsional untuk memperkirakan porsi kegiatan industri pengolahan dan perdagangan yang termasuk dalam kategori kriya (kerajinan, batik, tenun, anyaman, ukiran, mebel, dll.). Karena BPS tidak memisahkan kriya secara spesifik, pendekatan ini wajar digunakan dalam studi ekonomi kreatif daerah. Kontribusinya diperkirakan Rp.2.640 miliar atau sekitar 7,4 % terhadap total PDRB.
Sebaran: meluas di Klirong, Petanahan, Buluspesantren, Pejagoan, dan Mirit, dengan beberapa desa telah diusulkan sebagai Kampung Kriya dalam program ekonomi kreatif berbasis desa. (Lampiran 3 & 5).

C. Subsektor Fesyen

Fesyen merupakan subsektor yang tumbuh pesat dengan dukungan desain batik Kebumen modern, konveksi lokal, dan komunitas desainer muda. Produk fesyen muslim, busana kasual, serta aksesori berbasis motif batik lokal menjadi ciri khas.

subsektor fesyen, termasuk konveksi dan batik lokal, diperkirakan berkontribusi sebesar Rp.1.580 miliar atau 4,42% terhadap total PDRB. Ini

cukup besar, menandakan aktivitas industri pakaian, batik, dan fesyen muslim cukup signifikan di Kebumen, terutama berbasis UMKM.

Sebaran: terpusat di Kecamatan Kebumen, Gombong, dan Karanganyar, serta beberapa desa penghasil batik seperti Watubarut dan Tanahsari (Klirong). (Lampiran 3 & 6).

D. Subsektor Aplikasi (Software)

Potensi subsektor ini mulai tumbuh di kalangan generasi muda, pelajar, dan mahasiswa vokasi yang tergabung dalam komunitas digital seperti Kebumen Tech Community (KTC). Beberapa inisiatif lokal mencakup pengembangan aplikasi pariwisata digital, media pembelajaran interaktif, dan game edukatif bertema budaya lokal seperti legenda Goa Jatijajar dan Pantai Menganti.

Subsektor aplikasi (software) di Kabupaten Kebumen berkontribusi sekitar Rp.128 miliar atau 0,36% terhadap total PDRB tahun 2023. Kegiatan pada subsektor ini meliputi pengembangan perangkat lunak, aplikasi mobile, sistem informasi, dan platform digital untuk UMKM, pendidikan, maupun pariwisata. Pelaku subsektor ini umumnya merupakan startup dan komunitas pengembang muda yang berlokasi di pusat kota seperti Kebumen dan Gombong, memanfaatkan akses internet dan fasilitas teknologi yang memadai. Potensi pertumbuhan subsektor aplikasi sangat besar seiring meningkatnya transformasi digital, kebutuhan solusi berbasis teknologi, dan kolaborasi lintas sektor kreatif di daerah. (Lampiran 3 & 7).

Sebaran: dominan di Kecamatan Kebumen, Gombong, dan Karanganyar — wilayah dengan akses internet dan pendidikan teknologi yang lebih baik**.**

E. Subsektor Permainan (Game)

Aktivitas ekonomi pada subsektor ini umumnya dilakukan oleh komunitas kreatif muda yang berfokus pada pengembangan game berbasis edukasi, promosi wisata, serta konten digital lokal. Meskipun skalanya kecil, subsektor ini memiliki potensi besar untuk tumbuh seiring meningkatnya penetrasi internet, minat generasi muda terhadap industri digital, dan peluang

kolaborasi dengan sektor pendidikan maupun pariwisata. Dukungan terhadap pelatihan teknis, inkubasi startup digital, dan akses pasar daring menjadi faktor penting untuk memperkuat daya saing subsektor ini di masa mendatang.

Subsektor game masih sangat kecil (0,12%) atau sebesar Rp.43 miliar tahun 2024, namun menggambarkan potensi ekonomi digital kreatif di kalangan anak muda Kebumen yang mulai tumbuh.

Sebaran subsektor permainan atau game di Kabupaten Kebumen masih terpusat di wilayah perkotaan, khususnya di Kecamatan Kebumen dan Kutowinangun, yang memiliki akses internet dan fasilitas digital lebih baik. Aktivitas kreatif di bidang ini banyak digerakkan oleh komunitas e-sport dan pengembang muda lokal yang memanfaatkan ruang digital serta kafe kreatif sebagai pusat kolaborasi dan promosi karya. (Lampiran 3 & 8).

F. Subsektor Desain Interior

Pelaku desain interior lokal mulai tumbuh seiring meningkatnya permintaan akan desain homestay, kafe, dan toko tematik. Konsep interior dengan nuansa "rustic coastal" dan "tropical natural" menjadi tren baru di kawasan wisata pantai dan perbukitan.

Kontribusi untuk subsektor ini sebesar Rp.31 miliar atau sebesar 0,09% terhadap PDRB, kontribusi ini katagori kecil tapi penting karena terkait kebutuhan renovasi, arsitektur bangunan, dan tata ruang pada usaha pariwisata, kafe, dan homestay. (Lampiran 3 & 9).

Sebaran: terkonsentrasi di Kecamatan Kebumen, Gombong, dan Petanahan, berkolaborasi dengan pelaku pariwisata dan pemilik kafe kreatif.

G. Subsektor Arsitektur

Subsektor arsitektur berkembang melalui penerapan nilai-nilai lokal dan prinsip arsitektur hijau (green architecture) pada desain homestay, hotel, ruang publik, dan bangunan wisata. Beberapa proyek revitalisasi kawasan seperti Kawasan Wisata Pantai Menganti dan Alun-Alun Kebumen telah melibatkan arsitek lokal.

Subsektor arsitektur di Kabupaten Kebumen memberikan kontribusi sekitar Rp.31 miliar atau 0,09% terhadap total PDRB tahun 2023. Aktivitas kreatif ini meliputi perancangan bangunan, renovasi, dan tata ruang untuk hunian, fasilitas publik, homestay, serta ruang usaha kreatif. Pelaku subsektor arsitektur banyak berlokasi di pusat kota seperti Kebumen dan Gombong, yang memiliki akses lebih baik terhadap jaringan profesional dan klien. Peran subsektor ini penting dalam mendukung estetika, fungsi, dan identitas kreatif daerah, sekaligus menjadi pendukung pertumbuhan subsektor pariwisata dan desain produk. (Lampiran 3 & 10).

Sebaran: terlihat di Ayah, Pejagoan, Kebumen, dan Klirong, terutama terkait perancangan kawasan wisata dan bangunan bernilai estetika budaya.

H. Subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV)

Subsektor DKV menjadi salah satu motor penggerak ekonomi kreatif digital di Kebumen. Banyak studio desain grafis, jasa kemasan produk UMKM, serta desainer logo dan identitas merek daerah yang beroperasi secara mandiri maupun kolaboratif.

Subsektor Desain Komunikasi Visual (DKV) di Kabupaten Kebumen berkembang seiring meningkatnya kebutuhan promosi digital dan branding usaha lokal. Dengan estimasi kontribusi sekitar Rp.68 miliar atau 0,19% terhadap total PDRB tahun 2023, subsektor ini banyak digerakkan oleh desainer muda, agensi kecil, dan pelaku UMKM yang menyediakan layanan desain grafis, ilustrasi, konten media sosial, serta kemasan produk. Pusat aktivitas DKV umumnya berada di kawasan perkotaan seperti Kebumen dan Gombong, di mana akses terhadap teknologi digital dan jaringan bisnis lebih kuat. Potensi subsektor ini semakin besar dengan meningkatnya transformasi digital UMKM dan industri kreatif di daerah. (Lampiran 3 & 11).

Sebaran: dominan di Kecamatan Kebumen, Gombong, dan Kutowinangun, terutama di kalangan wirausaha muda digital.

I. Subsektor Desain Produk

Kebumen memiliki kekayaan bahan lokal seperti bambu, kayu, kulit, dan bahan daur ulang yang diolah menjadi produk inovatif seperti furnitur mini, tas anyaman modern, dan aksesori ramah lingkungan. Produk-produk ini menggabungkan fungsi, estetika, dan keberlanjutan lingkungan.

Subsektor Desain Produk di Kabupaten Kebumen menunjukkan kontribusi ekonomi sekitar Rp.239 miliar atau 0,67% terhadap total PDRB tahun 2023. Kegiatan kreatif ini mencakup perancangan dan pengembangan produk kerajinan, mebel, kemasan, serta peralatan rumah tangga berbasis inovasi lokal. Pelaku desain produk banyak berkolaborasi dengan pengrajin dan industri kecil menengah di wilayah seperti Klirong, Pejagoan, dan Prembun yang dikenal memiliki basis produksi kriya dan mebel. Potensi subsektor ini semakin kuat dengan meningkatnya kesadaran pelaku usaha terhadap pentingnya desain fungsional dan estetika sebagai daya saing produk lokal di pasar nasional.(Lampiran 3 & 12).

Sebaran: kuat di Klirong, Petanahan, Alian, dan Sempor, sebagai sentra bahan baku dan pengrajin.

J. Subsektor Film, Animasi, dan Video

Subsektor ini tumbuh melalui komunitas videografer, kreator konten, dan sineas muda yang memproduksi film pendek, vlog wisata, dan video promosi daerah. Beberapa karya bertema wisata pantai, budaya batik, dan UMKM lokal mulai diunggah di platform digital.

Subsektor Film, Animasi, dan Video di Kabupaten Kebumen berkontribusi sekitar Rp.60 miliar atau 0,17% terhadap total PDRB tahun 2023. Aktivitas pada subsektor ini masih didominasi oleh komunitas kreatif muda, pelajar, dan konten kreator lokal yang memproduksi film pendek, video promosi pariwisata, serta konten digital untuk media sosial. Beberapa kegiatan produksi banyak dilakukan di wilayah perkotaan seperti Kebumen dan Gombong yang memiliki akses studio mini dan fasilitas internet memadai. Potensi subsektor ini cukup besar karena didukung oleh keindahan alam serta

kekayaan budaya Kebumen yang dapat menjadi sumber inspirasi visual untuk karya sinematik dan animasi. (Lampiran 3 & 13).

Sebaran: aktif di Kecamatan Kebumen dan Gombong, yang memiliki akses studio digital dan komunitas film independen.

K. Subsektor Musik

Potensi musik di Kebumen berkembang dari grup musik tradisional (ebeg, hadroh, kentongan) hingga band indie dan festival musik daerah. Generasi muda banyak berperan dalam produksi lagu digital bertema lokal.

Subsektor musik di Kabupaten Kebumen memiliki kontribusi sekitar Rp.96 miliar atau 0,27% terhadap total PDRB tahun 2023. Kegiatan ekonomi kreatif ini tumbuh dari kolaborasi antara musisi lokal, komunitas seni, dan pelaku usaha hiburan yang aktif di wilayah Kebumen, Gombong, dan Prembun. Genre yang berkembang cukup beragam, mulai dari musik tradisional hingga modern, dengan banyak pelaku muda yang memanfaatkan platform digital untuk distribusi dan promosi karya. Festival musik lokal, pertunjukan kafe, serta kolaborasi dengan subsektor pariwisata menjadi motor penggerak utama pertumbuhan subsektor ini.

Sebaran: aktif di Kebumen, Gombong, dan Kuwarasan, dengan dukungan ruang ekspresi komunitas seni. (Lampiran 3 & 14).

L. Subsektor Penerbitan

Kegiatan penerbitan di Kebumen mulai menampakkan perkembangan melalui penerbit lokal, komunitas literasi, dan penulis independen yang menerbitkan buku, majalah daerah, serta media digital tentang potensi lokal.

Subsektor Film, Animasi, dan Video di Kabupaten Kebumen berkontribusi sekitar Rp.60 miliar atau 0,17% terhadap total PDRB tahun 2023. Aktivitas pada subsektor ini masih didominasi oleh komunitas kreatif muda, pelajar, dan konten kreator lokal yang memproduksi film pendek, video promosi pariwisata, serta konten digital untuk media sosial. Beberapa kegiatan produksi banyak dilakukan di wilayah perkotaan seperti Kebumen dan Gombong yang memiliki akses studio mini dan fasilitas internet memadai.

Potensi subsektor ini cukup besar karena didukung oleh keindahan alam serta kekayaan budaya Kebumen yang dapat menjadi sumber inspirasi visual untuk karya sinematik dan animasi.

Sebaran: dominan di Kecamatan Kebumen dan Kutowinangun, dengan potensi kolaborasi bersama lembaga Pendidikan. (Lampiran 3 & 15).

M. Subsektor Periklanan

Subsektor periklanan tumbuh melalui agen promosi digital, konsultan branding, dan rumah produksi konten media sosial yang membantu promosi produk UMKM dan wisata daerah.

Subsektor periklanan di Kabupaten Kebumen berkontribusi sekitar Rp.43 miliar atau 0,12% terhadap total PDRB tahun 2023. Kegiatan kreatif ini meliputi jasa promosi, branding, desain kampanye digital, serta produksi materi iklan untuk UMKM, produk lokal, dan event pariwisata. Pelaku subsektor ini umumnya berkumpul di pusat kota seperti Kebumen dan Gombong, memanfaatkan akses internet dan jaringan bisnis yang lebih baik. Potensi subsektor ini terus meningkat seiring tumbuhnya kebutuhan promosi digital dan pemasaran kreatif bagi usaha lokal yang ingin bersaing di pasar regional maupun nasional.

Sebaran: di Kebumen dan Gombong, dengan pelaku muda yang terhubung dalam jaringan "Creativepreneur Kebumen". (Lampiran 3 & 16).

N. Subsektor Fotografi

Kegiatan fotografi berkembang pesat, baik untuk promosi pariwisata, dokumentasi budaya, maupun jasa komersial. Komunitas seperti Kebumen Photography Club (KPC) rutin mengadakan pameran foto bertema "Kebumen dalam Lensa Budaya".

Subsektor fotografi di Kabupaten Kebumen diperkirakan berkontribusi sekitar Rp.150 miliar atau 0,42% terhadap total PDRB tahun 2023. Aktivitas kreatif ini mencakup fotografi komersial, dokumentasi acara, fotografi pariwisata, serta produksi konten visual untuk media sosial dan promosi UMKM. Pelaku subsektor ini banyak terkonsentrasi di wilayah perkotaan

seperti Kebumen dan Gombong, di mana akses terhadap peralatan digital dan pasar klien lebih mudah. Dukungan terhadap pelatihan teknis dan kolaborasi dengan sektor pariwisata serta UMKM semakin memperkuat posisi subsektor fotografi sebagai bagian penting dari ekosistem ekonomi kreatif lokal.

Sebaran: dominan di Kebumen, Gombong, dan Ayah, dengan lokasi favorit seperti Pantai Menganti, Bukit Hud, dan Goa Jatijajar sebagai objek visual utama**.** (Lampiran 3 & 17).

O. Subsektor Seni Rupa

Seni rupa tumbuh melalui komunitas pelukis, pematung, dan seniman visual yang sering menggelar pameran bertema "Alam Kebumen dan Rasa Lokalitas". Banyak karya seni mereka dijadikan suvenir dan dekorasi ruang publik daerah.

Subsektor seni rupa di Kabupaten Kebumen memberikan kontribusi sekitar Rp.240 miliar atau 0,67% terhadap total PDRB tahun 2023. Kegiatan pada subsektor ini meliputi lukisan, patung, kriya seni, batik, ukiran, dan produk kreatif berbasis estetika lokal. Pelaku seni rupa banyak tersebar di kecamatan dengan tradisi kerajinan kuat, seperti Klirong, Pejagoan, dan Prembun, serta di pusat kota seperti Kebumen dan Gombong. Seni rupa tidak hanya menjadi sumber pendapatan, tetapi juga mendukung pariwisata budaya dan memperkuat identitas kreatif daerah melalui pameran, galeri, dan kolaborasi dengan subsektor pariwisata dan desain produk. (Lampiran 3 & 18).

Sebaran: di Kecamatan Kebumen, Karanganyar, dan Pejagoan.

P. Subsektor Televisi dan Radio

Terdapat beberapa stasiun radio lokal dan kanal media digital Kebumen TV yang menyiarkan konten kreatif, edukatif, serta promosi produk daerah. Potensi subsektor ini mendukung penyebaran narasi ekonomi kreatif berbasis lokal.

Subsektor televisi dan radio di Kabupaten Kebumen berkontribusi sekitar Rp.43 miliar atau 0,12% terhadap total PDRB tahun 2023. Aktivitasnya

meliputi penyiaran lokal, produksi program kreatif, dan promosi konten budaya maupun pariwisata daerah. Sebagian besar pelaku subsektor ini berlokasi di pusat kota seperti Kebumen dan Gombong, yang memiliki infrastruktur siaran dan akses jaringan yang memadai. Keberadaan stasiun televisi dan radio lokal mendukung ekosistem ekonomi kreatif dengan memberikan platform bagi musisi, seniman, dan komunitas kreatif untuk mempromosikan karya mereka secara luas.

Sebaran: pusat di Kecamatan Kebumen, dengan jaringan siaran menjangkau seluruh kabupaten. (Lampiran 3 & 19).

Q. Subsektor Seni Pertunjukan

Kebumen dikenal sebagai daerah dengan tradisi seni pertunjukan yang hidup**,** seperti ebeg, lengger, wayang kulit, tari tradisional, dan kuda lumping. Inovasi bentuk pertunjukan baru juga berkembang dalam format teater komunitas dan panggung kolaboratif wisata budaya.

Subsektor seni pertunjukan di Kabupaten Kebumen memberikan kontribusi sekitar Rp.240 miliar atau 0,67% terhadap total PDRB tahun 2023. Aktivitas kreatif ini mencakup pertunjukan teater, tari, musik tradisional, wayang, dan festival budaya yang tersebar di berbagai kecamatan, khususnya di wilayah dengan tradisi seni kuat seperti Kebumen, Gombong, dan Prembun. Pelaku seni pertunjukan sering berkolaborasi dengan subsektor pariwisata dan pendidikan, menjadikan pertunjukan sebagai media promosi budaya lokal sekaligus sumber pendapatan. Dukungan pemerintah dan komunitas kreatif lokal menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan serta perkembangan subsektor ini. (Lampiran 3 & 20).

Sebaran: kuat di Pejagoan, Buluspesantren, Ambal, dan Ayah**.**

Pola Persebaran Geografis Subsektor Ekonomi Kreatif Kebumen

Berdasarkan analisis spasial, subsektor ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen dapat dikategorikan dalam tiga zona utama:

Zona Kreatif	Kecamatan Dominan	Karakteristik Subsektor
Zona Pusat Kreatif (Urban Creative Hub)	Kebumen, Gombong, Karanganyar	DKV, desain interior, film & video, kuliner modern, fesyen, periklanan, aplikasi digital
Zona Budaya dan Kriya (Cultural Craft Belt)	Klirong, Petanahan, Buluspesantren, Pejagoan	Kriya, batik, seni pertunjukan, seni rupa, kuliner tradisional
Zona Ekowisata dan Agro Kreatif (Eco-Creative Zone)	Ayah, Sempor, Alian, Mirit	Kuliner hasil laut, kriya bambu, permainan tradisional, arsitektur wisata, agro-based product

2.7. Ekosistem dan Infrastruktur Pendukung Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

Pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen tidak dapat dilepaskan dari kualitas dan kelengkapan ekosistem pendukung yang melibatkan aspek kelembagaan, infrastruktur fisik, sumber daya manusia, teknologi digital, jejaring kolaboratif, dan dukungan kebijakan pemerintah daerah. Ekosistem ini menjadi tulang punggung bagi tumbuhnya subsektor ekonomi kreatif yang berdaya saing, inklusif, dan berkelanjutan.

A. Kelembagaan dan Tata Kelola Ekonomi Kreatif

Kabupaten Kebumen telah menunjukkan komitmen dalam pengembangan ekonomi kreatif melalui peran aktif Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, dan UKM, serta kolaborasi lintas instansi dengan Bapperida dan Dinas Kominfo. Pembentukan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Bupati, bersama dengan keberadaan jejaring komunitas kreatif seperti Kebumen Creative Community (KCC), merupakan inisiatif penting dalam memperkuat tata kelola kolaboratif pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen.

Selain itu, pemerintah daerah juga mulai mendorong integrasi kebijakan ekonomi kreatif dalam dokumen perencanaan daerah (RPJMD 2026–2031) melalui arah kebijakan "Transformasi Ekonomi Berbasis Inovasi dan Kearifan Lokal".

Namun, secara kelembagaan, masih dibutuhkan satu entitas koordinatif khusus (semacam Dekranasda Plus atau Creative Hub Management Unit) yang berfungsi sebagai bridging institution antara pemerintah, pelaku usaha, akademisi, dan komunitas kreatif.

B. Infrastruktur Fisik dan Ruang Kreatif

Ketersediaan infrastruktur kreatif di Kebumen relatif berkembang, meskipun masih terpusat di wilayah perkotaan. Fasilitas yang telah mendukung subsektor kreatif antara lain:

- ✓ Gedung Pusat Layanan UMKM dan Galeri Dekranasda (Kecamatan Kebumen) yang berfungsi sebagai etalase produk kriya, kuliner, dan fesyen lokal.
- ✓ Creative Space dan Co-Working Hub di sekitar Gombong dan Kebumen Kota yang mulai digunakan oleh komunitas digital, fotografer, dan pelaku desain.
- ✓ Sentra batik Watubarut (Klirong)**,** Sentra anyaman pandan (Mirit)**,** serta Sentra kuliner tradisional Sate Ambal (Ambal) yang menjadi contoh klaster ekonomi kreatif berbasis desa.
- ✓ Event Center Alun-Alun Kebumen dan Gedung Teater Mini Gombong yang digunakan untuk seni pertunjukan, musik, dan festival budaya.

Kendati demikian, masih diperlukan ruang kreatif terpadu (Creative Hub Kabupaten Kebumen) dengan fungsi *inkubasi bisnis*, *pelatihan digital*, dan *showroom produk kreatif*, agar seluruh subsektor dapat berjejaring lintas bidang secara berkelanjutan.

C. Sumber Daya Manusia (SDM) dan Pendidikan Kreatif

Kualitas SDM menjadi faktor penentu keberhasilan transformasi ekonomi kreatif. Kabupaten Kebumen memiliki potensi demografi muda (68% usia

produktif) yang dapat diarahkan menjadi *creative workforce*. Sejumlah sekolah menengah kejuruan (SMK) dan perguruan tinggi lokal telah membuka program studi yang relevan seperti desain grafis, teknologi informasi, tata busana, dan multimedia**.**

Namun, masih terdapat kesenjangan antara keterampilan teknis dan kemampuan kewirausahaan. Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan sektor swasta perlu difokuskan pada:

- ✓ Pelatihan desain produk dan kemasan untuk UMKM.
- ✓ Sertifikasi profesi kreatif (fotografi, videografi, desain grafis, animasi).
- ✓ Program magang industri kreatif berbasis digital.
- ✓ Literasi keuangan dan digital bagi pelaku ekonomi kreatif desa.

Beberapa program seperti Kebumen Creative Training Camp (KCTC) dan Festival Edukreatif 2024 menjadi model pelatihan berbasis komunitas yang efektif mempertemukan talenta muda dengan mentor industri kreatif.

D. Infrastruktur Digital dan Akses Teknologi

Transformasi digital menjadi fondasi penggerak subsektor ekonomi kreatif modern. Berdasarkan data Kominfo Kebumen (2024), tingkat penetrasi internet rumah tangga telah mencapai 82%, dengan jaringan fiber optik mencakup sebagian besar wilayah perkotaan dan jalur wisata selatan.

Platform digital seperti e-commerce lokal (Lapak UMKM Kebumen, Tokopedia, Shopee, dan GrabFood) telah dimanfaatkan oleh lebih dari 3.000 pelaku kreatif untuk promosi dan penjualan produk.

Namun, masih terdapat tantangan pada wilayah rural dan pesisir yang belum memiliki akses internet stabil. Pemerintah daerah tengah menginisiasi program "Desa Digital Kreatif", yang bertujuan memperluas infrastruktur jaringan, literasi digital, dan pemasaran daring berbasis komunitas.

Selain itu, penguatan platform promosi terpadu (Kebumen Creative Portal) sangat dibutuhkan untuk mengintegrasikan informasi subsektor, direktori pelaku, dan agenda kegiatan kreatif dalam satu sistem digital.

E. Jejaring Komunitas, Kolaborasi, dan Dukungan Industri

Kebumen memiliki ekosistem kolaboratif yang terbentuk secara organik melalui berbagai komunitas kreatif**,** seperti:

- ✓ Kebumen Visual Creative (KVC) **—** komunitas desain dan fotografi**.**
- ✓ Kebumen Creative Movement (KCM) **—** jaringan penggiat fesyen, DKV, dan musik.
- ✓ Komunitas Batik Kebumen **—** pelaku batik dan kriya.
- ✓ Kebumen Tech Community (KTC) — fokus pada inovasi digital, aplikasi, dan konten edukatif.

Sinergi komunitas ini mulai terlihat dalam event kolaboratif seperti Kebumen Creative Festival (KCF)**,** Festival Dolanan Anak**,** dan Pekan Produk Kreatif Kebumen, yang mempertemukan lintas subsektor dalam satu ruang pamer.

Selain itu, pelaku industri kreatif juga telah mulai bermitra dengan sektor pariwisata dan pendidikan, misalnya melalui homestay kreatif**,** kafe tematik**,** dan event kolaboratif antar-UMKM

F. Kebijakan, Insentif, dan Dukungan Pemerintah

Pemerintah Kabupaten Kebumen telah memberikan sejumlah dukungan kebijakan terhadap pengembangan ekonomi kreatif, antara lain:

1. Program Inkubasi UMKM Kreatif melalui Dinas Perdagangan dan Koperasi**.**
2. Bantuan peralatan produksi kriya dan kuliner melalui Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja.
3. Pelatihan branding dan digital marketing yang bekerja sama dengan Kemenparekraf dan universitas lokal.
4. Penyelenggaraan event tahunan promosi ekonomi kreatif seperti *Kebumen International Expo (KIE)*, *Festival Batik*, dan *Kebumen Culinary Week*.
5. Pengembangan regulasi daerah (Raperda Pengembangan Ekonomi Kreatif**)** yang akan menjadi dasar hukum bagi kelembagaan, insentif, dan pembiayaan kreatif.

Namun, ke depan, diperlukan kebijakan turunan yang lebih spesifik, seperti:

- ✓ Skema pembiayaan kreatif berbasis kredit mikro dan venture kreatif daerah.
- ✓ Pembentukan Creative Economy Council untuk koordinasi lintas sektor.
- ✓ Pemberian insentif pajak daerah bagi pelaku yang membuka ruang ekspresi atau melibatkan tenaga kerja kreatif lokal.

G. Analisis Kesiapan Ekosistem (Creative Economy Readiness Index)

Secara umum, kesiapan ekosistem ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen dapat dipetakan dalam lima dimensi utama sebagai berikut:

Dimensi	Tingkat Kesiapan	Keterangan
Kelembagaan dan Kebijakan	Sedang (Berkembang)	Sudah ada koordinasi lintas dinas, namun perlu entitas kelembagaan khusus.
Infrastruktur Kreatif	Sedang (Menuju Optimal)	Tersedia beberapa galeri dan co-working space, namun belum terintegrasi.
SDM dan Pendidikan	Sedang (Potensial)	Talenta muda besar, tapi keterampilan kewirausahaan dan digital perlu penguatan.
Digitalisasi dan Teknologi	Sedang (Tumbuh Cepat)	Akses internet luas di perkotaan, namun perlu pemerataan di desa kreatif.
Kolaborasi dan Jejaring	Kuat (Inovatif)	Komunitas lintas subsektor aktif dan rutin berkolaborasi.

2.8. Kebijakan dan Program Pemerintah Daerah yang Relevan

Kebijakan dan program pemerintah daerah Kabupaten Kebumen dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif menunjukkan arah yang semakin terintegrasi lintas sektor. Meskipun belum seluruhnya terwadahi dalam satu regulasi khusus, namun sejumlah program Organisasi Perangkat Daerah (OPD) telah berkontribusi signifikan dalam membangun fondasi ekosistem kreatif, baik melalui penguatan sumber daya manusia, pengembangan infrastruktur pendukung, maupun fasilitasi pembiayaan dan promosi produk kreatif lokal**.**

A. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (DISPARBUD)

Sebagai OPD yang menjadi *lead sector* dalam pengembangan sektor pariwisata dan subsektor ekonomi kreatif berbasis budaya, Disparbud Kebumen telah melaksanakan berbagai program yang berkaitan langsung dengan penguatan ekosistem kreatif daerah, antara lain:

1. Program Pengembangan Daya Tarik Wisata dan Event Kreatif — meliputi penyelenggaraan *Festival Kebumen Creative*, *Festival Batik dan Kriya*, *Festival Dolanan Anak*, dan *Pekan Budaya Daerah*, yang menjadi ruang ekspresi bagi pelaku seni, kriya, kuliner, dan fesyen.
2. Program Penguatan Ekonomi Kreatif Berbasis Pariwisata — memadukan subsektor kuliner, kriya, musik, dan film dengan destinasi wisata unggulan seperti Pantai Menganti, Goa Jatijajar, dan Geopark Karangsambung-Karangbolong.
3. Fasilitasi Sertifikasi SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif — bekerja sama dengan LSP Parekraf dan Kemenparekraf untuk meningkatkan kompetensi pelaku industri kreatif.
4. Pengembangan Desa Wisata Kreatif — melalui program integratif dengan Dinas PMD dan Bappeda, mendorong terbentuknya Desa Wisata Batik Klirong**,** Desa Kriya Pandan Mirit**,** dan Desa Kuliner Ambal**.**

Program Disparbud ini berfungsi ganda: memperkuat ekonomi berbasis budaya lokal dan memperluas rantai nilai ekonomi kreatif melalui kegiatan pariwisata berkelanjutan.

B. Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, dan UKM (DISPERINDAG KUKM)

Disperindag KUKM berperan penting dalam mendukung pelaku ekonomi kreatif yang berstatus usaha mikro dan kecil. Berbagai program yang relevan antara lain:

1. Program Inkubasi Bisnis Kreatif — menyediakan pelatihan, mentoring, dan akses pembiayaan bagi pelaku UMKM kreatif di bidang kuliner, kriya, dan fesyen.

2. Program Digitalisasi UMKM dan Pemasaran Daring — membantu pelaku usaha kreatif masuk ke marketplace nasional (*Tokopedia, Shopee, GrabFood*) dan platform lokal (*Lapak UMKM Kebumen*).
3. Pameran dan Promosi Produk Unggulan Daerah — seperti *Kebumen Expo* dan *Gebyar Produk Lokal*, yang menjadi ajang bagi pelaku kreatif memamerkan inovasi produk dan memperluas jaringan pemasaran.
4. Program Kemitraan dan Kurasi Produk Kreatif — untuk meningkatkan kualitas desain, kemasan, dan branding produk kriya, fesyen, serta kuliner lokal sesuai standar pasar nasional.

Dengan pendekatan pembinaan terpadu, Disperindag KUKM turut memperkuat rantai pasok dan memperluas akses pasar bagi subsektor ekonomi kreatif berbasis produksi lokal.

C. Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO)

Dalam konteks transformasi digital, Diskominfo memegang peran strategis dalam membangun infrastruktur teknologi informasi dan literasi digital bagi pelaku ekonomi kreatif. Program-program utama yang relevan antara lain:

1. Program Desa Digital dan Literasi Teknologi Kreatif — memperluas akses internet di wilayah perdesaan dan memberikan pelatihan pemanfaatan media sosial, e-commerce, serta konten digital kreatif.
2. Pengembangan Portal Informasi Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen — menjadi basis data terintegrasi mengenai pelaku, produk, event, dan direktori subsektor ekonomi kreatif.
3. Fasilitasi Promosi Digital Daerah (*E-Government Promotion*) — mendukung penyebaran konten kreatif melalui kanal resmi pemerintah seperti *Kebumen Smart City*, *Disparbud Channel*, dan media sosial pemerintah daerah.
4. Program Smart City Kebumen — mengintegrasikan inovasi layanan publik dengan pendekatan ekonomi digital dan potensi kreatif lokal.

Peran Diskominfo memperkuat ekosistem digital yang inklusif, memungkinkan pelaku kreatif lokal bersaing di pasar yang lebih luas.

D. Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (DISDIKPORA)

Dinas pendidikan, pemuda dan olah raga berperan dalam penyiapan sumber daya manusia kreatif melalui integrasi nilai-nilai inovasi, seni, dan kewirausahaan dalam dunia pendidikan. Beberapa program strategisnya antara lain:

1. Penguatan Kurikulum Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif di SMK dan SMA — terutama pada jurusan desain grafis, tata busana, kuliner, dan teknologi informasi.
2. Program Sekolah Berbasis Kewirausahaan Kreatif (Schoolpreneurship) — mendorong siswa menghasilkan karya kreatif yang bernilai ekonomi, seperti produk digital, kriya, dan kuliner khas daerah.
3. Kemitraan Edukreatif — kerja sama antara sekolah, komunitas kreatif, dan pelaku industri untuk magang, pelatihan, dan proyek bersama.
4. Festival Seni dan Inovasi Pelajar Kebumen — menjadi wadah aktualisasi talenta muda di bidang musik, seni rupa, desain, dan pertunjukan.

Peran Disdikpora menjadi fondasi penting dalam mencetak generasi muda yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perubahan ekonomi digital.

E. Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah (BAPPERIDA)

Sebagai koordinator perencanaan lintas sektor, Bapperida memiliki tanggung jawab dalam memastikan program ekonomi kreatif selaras dengan arah pembangunan daerah. Program dan kebijakan yang relevan antara lain:

1. **I**ntegrasi Ekonomi Kreatif dalam RPJMD dan Renstra OPD — memastikan ekonomi kreatif menjadi bagian dari strategi pembangunan ekonomi daerah.
2. Penyusunan Naskah Akademik dan Raperda Ekonomi Kreatif — sebagai landasan hukum dan arah kebijakan pengembangan subsektor kreatif.

3. Program Perencanaan Partisipatif (Musrenbang Kreatif) — melibatkan komunitas kreatif dan pelaku UMKM dalam proses perencanaan program daerah.
4. Monitoring dan Evaluasi Pembangunan Ekonomi Kreatif Daerah — melalui indikator kinerja pembangunan berbasis kreativitas dan inovasi.

Bappeda berfungsi sebagai *policy integrator* yang memastikan ekonomi kreatif tidak berdiri sendiri, tetapi terhubung dengan visi pembangunan daerah jangka menengah dan panjang.

F. Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa (DPMD)

DPMD berperan dalam memperkuat basis ekonomi kreatif di tingkat desa, terutama dalam pengembangan Desa Wisata dan Desa Kreatif. Programnya meliputi:

1. Program Inovasi Desa — mendorong desa mengembangkan potensi lokal melalui usaha kreatif berbasis kearifan lokal.
2. Fasilitasi BUMDes Kreatif — memperluas usaha desa di sektor kuliner, kriya, dan ekowisata.
3. Pendampingan Pengelolaan Desa Wisata dan Desa Digital — bekerja sama dengan Disparbud dan Diskominfo untuk memperkuat tata kelola serta promosi digital desa kreatif.
4. Lomba Inovasi Desa dan Produk Unggulan Desa (Prodesa Kreatif) — meningkatkan daya saing desa dalam menghasilkan produk ekonomi kreatif unggulan.

Dengan pendekatan partisipatif, DPMD memperkuat struktur akar rumput ekonomi kreatif yang berkelanjutan dan berbasis komunitas lokal.

G. Dinas Tenaga Kerja (DISNAKER)

OPD ini berperan dalam penguatan kapasitas produksi dan keterampilan tenaga kerja kreatif melalui:

1. Pelatihan Teknologi Produksi dan Desain Produk Industri Rumah Tangga.

2. Sertifikasi Kompetensi Tenaga Kerja Kreatif (Desainer, Animator, Fotografer, dsb).
3. Program Pengembangan Sentra Industri Kecil dan Menengah (IKM) — sebagai ruang produksi bersama pelaku kriya dan kuliner.
4. Fasilitasi Akses Pembiayaan dan Kemitraan Industri Kreatif dengan sektor swasta dan lembaga keuangan.

H. Dinas Lingkungan Hidup, Kelautan, dan Perikanan (DLHKP)

DLHKP memiliki peran strategis dalam memastikan pengembangan ekonomi kreatif tetap memperhatikan prinsip keberlanjutan lingkungan. Program yang berkaitan antara lain:

1. Program Eco-Creative Business — dukungan bagi usaha kreatif ramah lingkungan (daur ulang plastik, kriya bambu, dan produk hijau).
2. Gerakan Kebumen Hijau dan Bersih yang melibatkan komunitas kreatif dalam kampanye publik.
3. Pendampingan Eco-Labelling Produk Kreatif — untuk meningkatkan nilai tambah dan daya saing global.
4. Integrasi konsep green design dan circular economy pada industri kreatif dan pariwisata.

DLHKP memperkuat dimensi *green economy* dalam kerangka pembangunan ekonomi kreatif berkelanjutan.

I. Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (DPUPR)

Dinas PUPR mendukung pengembangan ekonomi kreatif dari sisi tata ruang, infrastruktur, dan estetika kawasan. Program dan kontribusi meliputi:

1. Penataan Ruang Publik Kreatif (taman kota, sentra UMKM, *creative hub*).
2. Desain dan pembangunan kawasan tematik kreatif di pusat kota Kebumen dan Gombong.
3. Revitalisasi bangunan heritage dan fasilitas publik untuk kegiatan seni budaya.

4. Integrasi zonasi ekonomi kreatif dalam RTRW dan RDTR Kabupaten Kebumen.

Peran DPUPR penting untuk menciptakan ruang fisik dan visual yang mendukung interaksi, kolaborasi, dan produktivitas pelaku kreatif.

J. Bagian Hukum Sekretariat Daerah (SETDA)

Bagian Hukum Setda berperan dalam perumusan dasar hukum dan instrumen kebijakan pengembangan ekonomi kreatif. Fungsi utamanya antara lain:

1. Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) Ekonomi Kreatif berdasarkan naskah akademik.
2. Harmonisasi dan sinkronisasi regulasi antar-OPD agar mendukung sektor kreatif.
3. Fasilitasi pembentukan Peraturan Bupati tentang pengelolaan ekosistem kreatif daerah.
4. Advokasi dan asistensi hukum bagi pelaku ekonomi kreatif dalam pengelolaan hak kekayaan intelektual (HKI).

Peran Bagian Hukum menjadi kunci dalam memastikan pengembangan ekonomi kreatif memiliki landasan hukum yang jelas dan operasional.

K. Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kebumen

Sebagai lembaga penyedia data resmi, BPS berperan penting dalam penyediaan basis data sektoral dan statistik ekonomi kreatif. Kontribusinya antara lain:

1. Penyusunan PDRB sektoral dan indikator tenaga kerja kreatif.
2. Survei dan pemetaan kontribusi subsektor ekonomi kreatif terhadap ekonomi daerah.
3. Dukungan data spasial dan demografis untuk analisis potensi pasar dan distribusi pelaku kreatif.
4. Kolaborasi dengan Bappeda dan Disparbud dalam membentuk dashboard data ekonomi kreatif terintegrasi.

Ketersediaan data akurat dari BPS menjadi dasar perencanaan, evaluasi, dan pengambilan kebijakan berbasis bukti (*evidence-based policy*).

2.9. Kondisi SDM dan Pendidikan Kreatif

Ketersediaan dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor kunci dalam pengembangan ekonomi kreatif. Di Kabupaten Kebumen, struktur demografi yang didominasi oleh penduduk usia produktif menjadi modal dasar yang potensial untuk membangun sektor kreatif yang inovatif, adaptif, dan berkelanjutan. Namun, penguatan kapasitas SDM masih membutuhkan dukungan serius dari sistem pendidikan formal, lembaga pelatihan nonformal, serta ekosistem kewirausahaan kreatif yang terintegrasi.

A. Profil SDM dan Talenta Kreatif

Kabupaten Kebumen memiliki jumlah penduduk usia produktif (15–64 tahun) mencapai sekitar 68% dari total penduduk. Sebagian besar tenaga kerja berada pada sektor pertanian, perdagangan, dan industri rumah tangga, namun dalam beberapa tahun terakhir terjadi pergeseran ke sektor jasa dan industri kreatif.

Kehadiran komunitas muda seperti Kebumen Creative Community**,** Batik Klirong Center**,** Forum Komunitas Fotografi Kebumen**,** dan Komunitas Musik Ambal menandakan adanya dinamika sosial kreatif yang mulai tumbuh secara organik.

Meskipun tingkat pendidikan formal relatif meningkat, kompetensi digital**,** manajerial, dan desain kreatif masih perlu diperkuat agar talenta lokal mampu beradaptasi dengan kebutuhan pasar dan industri global yang serba digital.

B. Lembaga Pendidikan Seni, Teknik, dan Kewirausahaan

Ekosistem pendidikan formal di Kebumen memberikan kontribusi signifikan dalam mencetak SDM kreatif. Beberapa lembaga pendidikan yang berperan langsung dalam pengembangan talenta ekonomi kreatif antara lain:

1. SMK Negeri 1 Kebumen — memiliki program keahlian *Desain Komunikasi Visual (DKV)*, *Teknologi Informasi*, dan *Tata Busana*, yang relevan dengan subsektor desain, fesyen, dan media kreatif.
2. SMK Negeri 2 Gombong — mengembangkan program *Multimedia* dan *Teknik Komputer Jaringan*, menjadi basis pembelajaran untuk subsektor film, animasi, dan aplikasi digital.
3. SMK Negeri 1 Karanganyar — fokus pada *Tata Boga* dan *Perhotelan*, menghasilkan banyak wirausaha muda di bidang kuliner dan homestay kreatif.
4. SMK Muhammadiyah Kutowinangun dan SMK Maarif Ambal — menonjolkan bidang *Kriya Kayu*, *Desain Produk*, serta *Kewirausahaan Berbasis Lokal*.
5. Perguruan Tinggi Swasta dan Politeknik di Kebumen — seperti STIE Putra Bangsa, Politeknik Dharma Patria, dan STIKES Muhammadiyah, mulai mengembangkan kurikulum wirausaha dan manajemen bisnis kreatif.

Selain lembaga formal, terdapat pula lembaga nonformal seperti Balai Latihan Kerja (BLK) Kebumen dan LKP (Lembaga Kursus dan Pelatihan) yang aktif memberikan pelatihan singkat di bidang *desain grafis, fotografi, menjahit, barista, tata boga, dan digital marketing*.

Kolaborasi antara lembaga pendidikan dan pelaku industri kreatif lokal masih perlu diperluas untuk membentuk *link and match* antara kurikulum dengan kebutuhan lapangan kerja kreatif.

C. Pelatihan, Inkubasi, dan Pendampingan Kewirausahaan Kreatif

Pemerintah daerah melalui berbagai OPD telah melaksanakan program pengembangan SDM kreatif melalui pelatihan dan inkubasi, antara lain:

1. Disparbud menyelenggarakan *Pelatihan Manajemen Event, Desain Produk Pariwisata, dan Digital Content Creator*.
2. Disperindag KUKM melaksanakan *Inkubator Bisnis Kreatif* bagi pelaku UMKM di bidang kuliner, kriya, dan fesyen.

3. Disnaker menyediakan *Pelatihan Desain Produk dan Sertifikasi Tenaga Kerja Kreatif* di bidang animasi, multimedia, dan industri kecil menengah (IKM).
4. Diskominfo mengembangkan *Kelas Literasi Digital dan Promosi Online* untuk memperkuat keterampilan pemasaran daring pelaku kreatif.
5. DLHKP dan DPMD juga terlibat melalui program *Eco-Entrepreneurship* dan *Desa Kreatif Hijau* untuk mendorong inovasi berbasis lingkungan.

Selain itu, beberapa komunitas lokal seperti Kebumen Digital Hub, Rumah Kreatif BUMN, dan Komunitas Desainer Muda Kebumen berperan dalam mentoring, *coaching clinic*, serta pameran karya kreatif anak muda. Inisiatif ini memperkuat jejaring antar pelaku dan memupuk semangat kolaborasi lintas sektor.

D. Kompetensi Utama yang Dibutuhkan dalam Ekonomi Kreatif

Untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen, dibutuhkan SDM dengan kompetensi lintas disiplin yang meliputi:

1. **Keterampilan Teknis (*Technical Skills*):**
   - Desain grafis, ilustrasi digital, fotografi, videografi, animasi, dan pengembangan aplikasi.
   - Kriya, tata busana, dan kuliner inovatif berbasis bahan lokal.
   - Produksi dan pascaproduksi film, konten digital, serta desain komunikasi visual.
2. **Keterampilan Manajerial dan Kewirausahaan (*Managerial & Entrepreneurial Skills*):**
   - Pengelolaan bisnis kreatif, branding, pemasaran digital, dan pengelolaan keuangan UMKM.
   - Inovasi model bisnis berbasis platform digital.
3. **Keterampilan Sosial dan Kolaboratif (*Soft Skills*):**
   - Kemampuan komunikasi, kerja tim, jejaring komunitas, dan kepemimpinan kreatif.

- Literasi budaya dan kemampuan mengekspresikan nilai lokal secara kreatif.

4. **Kompetensi Digital (*Digital Literacy*):**
   - Pemanfaatan teknologi informasi untuk produksi, promosi, dan distribusi produk kreatif.
   - Penguasaan media sosial, analisis data pasar, dan keamanan siber dasar.
5. **Kompetensi Keberlanjutan (*Sustainability Skills*):**
   - Pengetahuan tentang *green design*, *eco-innovation*, dan pemanfaatan material ramah lingkungan.
   - Integrasi prinsip keberlanjutan dalam proses produksi dan manajemen kreatif.

E. Tantangan Pengembangan SDM Kreatif

Meskipun terdapat potensi dan inisiatif positif, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi, antara lain:

1. Belum terbangunnya sistem pendataan dan pemetaan kompetensi SDM kreatif secara komprehensif.
2. Keterbatasan akses pelatihan yang terakreditasi dan bersertifikat nasional.
3. Rendahnya literasi digital di kalangan pelaku UMKM tradisional.
4. Minimnya kolaborasi antara dunia pendidikan, industri kreatif, dan pemerintah daerah dalam riset terapan dan inovasi produk.
5. Kurangnya fasilitas kreatif seperti *creative hub*, studio desain, dan laboratorium digital di tingkat local.

2.10. Permasalahan dan Hambatan Praktis Pengembangan Ekonomi Kreatif

Meskipun sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen menunjukkan perkembangan positif dalam beberapa tahun terakhir, baik dari sisi jumlah pelaku maupun keragaman subsektor, pertumbuhan ini masih menghadapi berbagai hambatan praktis yang menghambat optimalisasi potensi daerah. Permasalahan tersebut bersifat multidimensi, mencakup aspek modal, produksi,

kualitas, pemasaran, kelembagaan, serta perlindungan kekayaan intelektual (HKI).

A. Keterbatasan Modal dan Akses Pembiayaan

Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen adalah keterbatasan modal usaha, terutama bagi pelaku mikro dan kecil. Sebagian besar usaha kreatif masih beroperasi dalam skala rumah tangga dengan modal terbatas dan belum memiliki akses ke sumber pembiayaan formal seperti perbankan atau lembaga keuangan mikro.

Beberapa faktor yang memperparah kondisi ini antara lain:

- Rendahnya literasi keuangan dan kemampuan penyusunan proposal bisnis.
- Belum banyaknya lembaga pembiayaan yang memahami karakteristik bisnis kreatif yang cenderung intangible (tidak berwujud fisik).
- Persyaratan agunan (*collateral*) yang masih konvensional dan sulit dipenuhi oleh pelaku kreatif muda.
- Program bantuan modal pemerintah (seperti KUR dan hibah UMKM) belum sepenuhnya menjangkau subsektor kreatif non-produktif (misalnya seni pertunjukan, desain, film, musik).

Kondisi ini mengakibatkan sebagian besar pelaku usaha kreatif mengandalkan dana pribadi atau pinjaman informal yang berisiko tinggi dan berdampak pada keterbatasan ekspansi usaha.

B. Kualitas Produk dan Standardisasi

Masalah lain yang cukup menonjol adalah kualitas produk kreatif yang belum seragam dan seringkali tidak memenuhi standar pasar nasional maupun ekspor. Hal ini disebabkan oleh:

- Minimnya pelatihan teknis dan desain inovatif yang berorientasi pasar.
- Penggunaan bahan baku lokal yang belum diolah secara optimal atau berkelanjutan.
- Terbatasnya fasilitas produksi dan alat pendukung modern (misalnya peralatan sablon digital, mesin bordir, atau studio editing audio-visual).

- Belum adanya lembaga sertifikasi produk kreatif daerah yang dapat memberikan standar mutu atau label keaslian (*authentic Kebumen brand*).

Sebagai contoh, subsektor kriya dan kuliner memiliki potensi besar, tetapi masih terkendala pada inkonsistensi mutu dan tampilan produk, sehingga sulit bersaing di pasar yang lebih luas.

C. Pemasaran dan Akses Pasar

Pemasaran produk kreatif di Kebumen masih menghadapi tantangan signifikan, terutama dalam penetrasi pasar digital dan nasional. Sebagian besar pelaku usaha masih mengandalkan penjualan offline di pasar lokal, event bazar, atau jaringan sosial terbatas.

Beberapa permasalahan utama meliputi:

- Rendahnya kemampuan digital marketing dan pemanfaatan e-commerce.
- Kurangnya promosi terintegrasi antar subsektor kreatif (kuliner, kriya, fesyen, film, dll).
- Lemahnya jejaring distribusi dan logistik untuk pemasaran lintas daerah.
- Belum adanya platform pemasaran kreatif daerah berbasis digital yang dapat menampilkan profil, produk, dan portofolio pelaku lokal.

Meskipun Diskopdag UKM dan Diskominfo telah memfasilitasi pelatihan pemasaran daring, adopsi teknologi masih terbatas di kalangan pelaku senior dan usaha mikro, sehingga potensi ekonomi digital belum sepenuhnya termanfaatkan.

D. Kelembagaan, Kolaborasi, dan Jejaring Ekosistem

Struktur kelembagaan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen masih bersifat sektoral dan belum sepenuhnya terintegrasi. Meskipun telah dibentuk Komite Ekonomi Kreatif (KEK) melalui Peraturan Bupati, fungsi koordinatif lintas subsektor dan lintas-OPD masih belum berjalan optimal

sehingga kolaborasi antara perangkat daerah, komunitas kreatif, dan pelaku usaha cenderung berlangsung secara parsial.

Permasalahan kelembagaan yang muncul antara lain:

- Belum adanya *database* terpadu pelaku ekonomi kreatif dan peta rantai nilai (value chain).
- Koordinasi antar dinas (Disparbud, Disperindag KUKM, Diskominfo, Bapperida, Disnaker, dan DLHKP) masih terbatas pada kegiatan program tahunan, belum pada perencanaan strategis jangka panjang.
- Komunitas kreatif lokal masih bergantung pada inisiatif individu dan minim dukungan kelembagaan formal.
- Kolaborasi dengan sektor swasta, perbankan, dan akademisi belum intensif.

Hal ini berdampak pada lemahnya sinergi antar subsektor kreatif yang seharusnya dapat saling menopang dalam membentuk ekosistem ekonomi kreatif daerah.

E. Perlindungan HAKI dan Kepemilikan Karya

Perlindungan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HKI) menjadi isu penting yang belum tertangani secara optimal. Sebagian besar pelaku ekonomi kreatif di Kebumen belum memahami pentingnya pendaftaran merek, hak cipta, atau desain industri. Faktor penyebabnya antara lain:

- Kurangnya sosialisasi dari pemerintah daerah mengenai prosedur pendaftaran HKI.
- Persepsi bahwa pendaftaran HKI rumit, mahal, dan tidak memberikan manfaat langsung.
- Minimnya pendampingan hukum dan administratif bagi pelaku kreatif.
- Keterbatasan data inventarisasi karya orisinal dari Kebumen (terutama batik, kriya bambu, dan produk kuliner khas).

Akibatnya, banyak produk lokal yang belum memiliki perlindungan hukum, sehingga rawan ditiru dan tidak dapat menegosiasikan nilai ekonomi dari kreativitasnya secara optimal.

F. Tantangan Infrastruktur dan Teknologi Pendukung

Ekonomi kreatif menuntut dukungan infrastruktur fisik dan digital yang memadai. Namun, beberapa wilayah di Kabupaten Kebumen masih menghadapi keterbatasan dalam hal:

- Akses internet berkecepatan tinggi di wilayah perdesaan.
- Minimnya ruang kreatif publik seperti *co-working space*, studio, galeri seni, dan pusat pameran produk kreatif.
- Sarana transportasi dan logistik yang belum sepenuhnya mendukung distribusi produk kreatif ke luar daerah.
- Kurangnya fasilitas inkubasi bisnis berbasis teknologi.

Keterbatasan ini menyebabkan proses produksi, kolaborasi, dan distribusi karya kreatif menjadi tidak efisien, terutama bagi pelaku muda di sektor digital, film, dan animasi.

G. Ringkasan Hambatan Utama

Berdasarkan analisis di atas, hambatan utama pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen dapat dirangkum sebagai berikut:

Aspek Permasalahan	**Kondisi Aktual**	**Dampak terhadap Ekonomi Kreatif**
Modal & Pembiayaan	Minim akses modal formal, rendah literasi keuangan	Keterbatasan ekspansi usaha & inovasi produk
Kualitas Produk	Belum memenuhi standar pasar nasional	Daya saing produk rendah
Pemasaran	Akses pasar digital terbatas	Penjualan stagnan di pasar lokal
Kelembagaan	Koordinasi antar OPD & komunitas belum kuat	Sinergi lintas subsektor lemah

HKI	Rendahnya kesadaran & pendampingan	Risiko plagiasi dan kehilangan nilai ekonomi
Infrastruktur	Ruang kreatif & akses digital terbatas	Hambatan produksi & distribusi
SDM	Kompetensi digital & manajerial rendah	Sulit menembus pasar global

2.11. Analisis Stakeholder Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

Pembangunan ekonomi kreatif tidak dapat berjalan secara parsial, melainkan memerlukan sinergi lintas aktor yang melibatkan unsur pemerintah, pelaku usaha, komunitas kreatif, akademisi, lembaga keuangan, dan mitra swasta.

Analisis pemangku kepentingan (stakeholder analysis) ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran, kontribusi, serta tingkat pengaruh masing-masing pihak dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen yang inklusif dan berkelanjutan.

I. Pemerintah Daerah

Pemerintah daerah berperan sebagai regulator, fasilitator, dan akselerator dalam pengembangan ekosistem ekonomi kreatif. Peran ini dijalankan melalui berbagai perangkat daerah (OPD) yang memiliki mandat sektoral berbeda, namun saling terkait dalam mewujudkan kebijakan kreatif daerah.

OPD / Lembaga	Peran dan Fungsi Strategis
Bapperida	Koordinasi perencanaan strategis lintas sektor, integrasi program ekonomi kreatif

	dalam RPJMD dan RKPD, sinkronisasi kebijakan antar-OPD.
Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud)	Pembinaan subsektor seni, budaya, kuliner, dan kriya; promosi potensi wisata kreatif; penyelenggaraan festival dan event kreatif daerah.
Dinas Peridustrian, Perdagangan, Koperasi, UKM (Disperindag KUKM)	Fasilitasi pelaku UMKM kreatif; akses permodalan, pelatihan manajemen usaha, pameran produk, dan ekspor.
Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo)	Penguatan kapasitas digital, pemasaran daring, branding daerah melalui media digital, dan pengembangan ekosistem *smart creative district*.
Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga (Disdikpora)	Integrasi kurikulum kewirausahaan kreatif di sekolah; pembinaan pendidikan seni dan vokasi; kemitraan dengan lembaga pelatihan kreatif.
Dinas PUPR (Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang)	Pengaturan tata ruang kota dan kawasan kreatif; pengembangan infrastruktur publik seperti galeri seni, ruang publik kreatif, dan koridor ekonomi kreatif.
Dinas Lingkungan Hidup, Kelautan dan Perikanan (DLHKP)	Promosi ekonomi kreatif hijau (*green creative economy*); pengembangan usaha berbasis daur ulang dan ramah lingkungan.
Bagian Hukum Setda	Penyusunan regulasi daerah (Perda, Perbup) terkait perlindungan HKI, tata kelola kelembagaan ekonomi kreatif, dan kemitraan publik-swasta.

Badan Pusat Statistik (BPS)	Penyedia data sektoral dan indikator kinerja ekonomi kreatif untuk perencanaan dan evaluasi kebijakan berbasis bukti.

Selain itu, pemerintah daerah juga diharapkan memperkuat koordinasi lintas sektor melalui pembentukan Forum Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen yang melibatkan perwakilan komunitas, akademisi, dan pelaku usaha secara formal.

II. Pelaku Usaha Kreatif dan UMKM

Pelaku usaha merupakan penggerak utama (key player) dalam rantai nilai ekonomi kreatif. Mereka meliputi pelaku UMKM tradisional, wirausaha muda, pengrajin, desainer, seniman, produser film, pengembang digital, dan pebisnis kuliner.

Peran strategis pelaku usaha di Kebumen antara lain:

- Menciptakan nilai ekonomi berbasis ide, inovasi, dan kearifan lokal.
- Menyerap tenaga kerja lokal dan mengurangi pengangguran.
- Menjadi sumber inspirasi dan inovasi produk khas daerah.
- Menjalin kolaborasi antar subsektor (misal kriya dengan desain produk, kuliner dengan DKV untuk kemasan).
- Berperan dalam promosi citra daerah melalui partisipasi event nasional/internasional.

Namun, masih diperlukan penguatan kapasitas manajerial, inovasi produk, dan digitalisasi agar pelaku usaha kreatif mampu naik kelas dan menembus pasar global.

III. Komunitas dan Jejaring Kreatif Lokal

Komunitas kreatif memiliki peran sebagai agen sosial dan kultural dalam menumbuhkan budaya kolaborasi, eksperimentasi, dan inovasi. Di Kabupaten Kebumen telah muncul berbagai komunitas berbasis minat seperti:

- Komunitas Batik Kebumen, Kriya Pandan Wangi, Forum Fotografi Kebumen, Kebumen Muda Kreatif, dan Komunitas Desain Digital.
- Kelompok seniman dan pelaku seni tradisi seperti Paguyuban Lengger, Ebeg, dan Wayang.
- Komunitas penggerak wisata kreatif seperti Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) di Pantai Menganti, Karangbolong, dan Sempor.

Peran komunitas ini sangat vital dalam:

- Membangun solidaritas antar pelaku kreatif.
- Menjadi penghubung antara pemerintah dan pelaku akar rumput (*grassroot linkage*).
- Mendorong regenerasi pelaku muda dan inovasi berbasis budaya.

Namun, banyak komunitas masih menghadapi keterbatasan dalam aspek kelembagaan, legalitas, dan akses pendanaan sehingga dukungan berkelanjutan diperlukan.

IV. Akademisi dan Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan dan akademisi memegang peran penting dalam triple helix of innovation, yaitu menghasilkan pengetahuan, riset, dan talenta kreatif. Beberapa peran strategis antara lain:

- Mengembangkan riset terapan di bidang ekonomi kreatif dan inovasi produk berbasis lokalitas.
- Menyusun program vokasi kreatif dan pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi.
- Menjalin kemitraan dengan komunitas kreatif dan industri untuk *link and match* dunia kerja.
- Mendorong pendirian Creative Hub Edukatif (misalnya studio, lab desain, dan ruang riset batik).

Lembaga seperti SMK Seni dan Desain, SMK Pariwisata, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama (UMNU) Kebumen, STIE Putra Bangsa, dan Akademi Komunitas Negeri Kebumen berpotensi menjadi inkubator inovasi kreatif daerah.

V. Lembaga Keuangan dan Perbankan

Sektor keuangan memegang peran sebagai enabler yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif melalui pembiayaan inklusif. Beberapa lembaga yang berperan di Kebumen antara lain Bank Jateng, BPR BKK Kebumen, Bank BRI, dan Lembaga Keuangan Mikro Daerah (LKM).

Peran strategis:

- Menyediakan akses kredit dengan skema adaptif bagi pelaku kreatif (tanpa agunan konvensional).
- Mendorong literasi keuangan dan manajemen bisnis kreatif.
- Mendukung pembentukan *Creative Financing Scheme* (skema pembiayaan berbasis royalti, hasil karya, atau komunitas).
- Menjadi mitra program CSR untuk pelatihan dan pendampingan usaha kreatif.

Kolaborasi dengan pemerintah diperlukan agar lembaga keuangan dapat mengenali risiko dan prospek bisnis kreatif secara lebih baik.

VI. Mitra Swasta, LSM, dan NGO

Pihak swasta dan lembaga non-pemerintah berperan sebagai mitra penggerak (supporting partner) dalam memperkuat jaringan pasar, inovasi teknologi, dan tanggung jawab sosial. Peran yang dapat dijalankan meliputi:

- Kemitraan pemasaran dan promosi produk kreatif lokal.
- Pendampingan wirausaha muda dan inkubasi startup kreatif.
- CSR untuk pemberdayaan ekonomi kreatif berbasis masyarakat.
- Kolaborasi lintas sektor dalam event budaya, festival, atau kampanye ekonomi hijau.

Beberapa contoh kolaborasi yang potensial:

- Kerja sama dengan platform digital nasional (Tokopedia, Shopee, GrabFood) untuk promosi kuliner lokal.
- Dukungan LSM lingkungan dalam pengembangan *eco-craft* dan *zero waste creative production*.
- Kemitraan media lokal dan nasional untuk publikasi kegiatan kreatif daerah.

VII. Matriks Analisis Stakeholder

Kategori Aktor	**Peran Utama**	**Tingkat Pengaruh**	**Kebutuhan Sinergi**
Pemerintah Daerah (OPD)	Regulasi, fasilitasi, pendanaan, koordinasi program	Tinggi	Penguatan koordinasi lintas sektor
Pelaku Usaha & UMKM Kreatif	Produksi, inovasi, penciptaan nilai ekonomi	Tinggi	Akses modal dan peningkatan kompetensi
Komunitas Kreatif	Penggerak sosial, inovasi budaya	Menengah	Legalitas, dukungan kelembagaan
Akademisi & Pendidikan	Penghasil talenta, riset, pelatihan	Menengah	*Link and match* industri dan riset
Lembaga Keuangan	Pembiayaan inklusif	Tinggi	Skema kredit kreatif adaptif
Swasta/NGO	Pendampingan, promosi, CSR	Menengah	Kemitraan jangka panjang dan promosi digital

BAB III
EVALUASI dan ANALISIS PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN TERKAIT

3.1. Telaah Regulasi Daerah Saat Ini

a. Peraturan/Perda yang Relevan dengan Ekonomi Kreatif (UMKM, Pariwisata, Lingkungan, Pengelolaan Ruang Publik)

Pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen tidak dapat dilepaskan dari kerangka regulasi yang telah ada, baik yang secara langsung mengatur sektor ekonomi kreatif maupun yang secara tidak langsung memberikan landasan bagi tumbuhnya aktivitas kreatif, inovatif, dan berdaya saing. Telaah terhadap regulasi daerah ini bertujuan untuk memetakan sejauh mana kebijakan yang berlaku saat ini mendukung atau justru masih memiliki celah dalam mendorong penguatan ekosistem ekonomi kreatif.

1. Regulasi Bidang UMKM dan Kewirausahaan

Kabupaten Kebumen telah memiliki beberapa produk hukum yang mengatur tentang pengembangan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), sebagai basis utama pelaku ekonomi kreatif di daerah. Salah satu regulasi penting adalah Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 9 Tahun 2019 tentang Pemberdayaan dan Pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Perda ini menekankan pada aspek pembinaan, kemitraan, akses permodalan, serta peningkatan kapasitas SDM UMKM. Namun demikian, ruang lingkupnya belum secara eksplisit mengakomodasi subsektor ekonomi kreatif yang menekankan aspek inovasi, kekayaan intelektual, dan digitalisasi.

Diperlukan penguatan sinergi antara kebijakan UMKM dan ekonomi kreatif melalui revisi atau penyusunan regulasi turunan yang lebih spesifik, agar pelaku kreatif memperoleh fasilitas dan dukungan yang sesuai dengan karakteristik sektor mereka.

2. Regulasi Bidang Pariwisata dan Ekonomi Lokal

Dalam konteks pariwisata, Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 3 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Kepariwisataan menjadi dasar hukum penting. Perda ini memuat ketentuan mengenai pengembangan destinasi, promosi, dan pemberdayaan masyarakat di sekitar kawasan wisata. Namun, keterkaitan langsung antara sektor pariwisata dan subsektor ekonomi kreatif belum secara eksplisit dijabarkan, padahal potensi kolaboratif antara keduanya sangat besar—misalnya dalam pengembangan souvenir craft, kuliner khas, seni pertunjukan, dan festival berbasis komunitas.

Integrasi ekonomi kreatif dalam kebijakan pariwisata akan memperkuat identitas lokal sekaligus memperluas rantai nilai ekonomi berbasis budaya dan inovasi.

3. Regulasi Bidang Lingkungan dan Keberlanjutan

Keberlanjutan merupakan salah satu prinsip dasar dalam pengembangan ekonomi kreatif modern. Kabupaten Kebumen memiliki Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2017 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup yang mengatur tata kelola sumber daya alam secara lestari. Kebijakan ini dapat menjadi payung bagi praktik green creative industry seperti penggunaan bahan ramah lingkungan, daur ulang produk, dan inovasi berkelanjutan.

Meskipun demikian, belum terdapat kebijakan spesifik yang menghubungkan aspek lingkungan dengan industri kreatif. Peluang ke depan adalah mengembangkan insentif dan sertifikasi eco-creative business sebagai bagian dari agenda ekonomi hijau daerah.

4. Regulasi Bidang Penataan dan Pemanfaatan Ruang Publik

Penggunaan ruang publik memiliki peran penting dalam mendukung aktivitas ekonomi kreatif, seperti pameran, pertunjukan, creative market, dan kegiatan komunitas. Kabupaten Kebumen telah

menetapkan Peraturan Daerah Nomor 12 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Kebumen Tahun 2012–2032. Namun dalam implementasinya, pemanfaatan ruang publik untuk kegiatan kreatif masih terbatas dan sering kali menghadapi kendala administratif.

Diperlukan penguatan kebijakan turunan berupa Peraturan Bupati atau Surat Keputusan Kepala Daerah yang secara eksplisit memberikan panduan dan kemudahan bagi komunitas kreatif dalam memanfaatkan ruang publik sebagai wahana ekspresi dan ekonomi.

5. Analisis Keterpaduan Kebijakan

Secara umum, regulasi daerah yang ada masih bersifat sektoral dan belum terintegrasi dalam satu kerangka ekonomi kreatif yang komprehensif. Hal ini menyebabkan tumpang tindih kebijakan antar-OPD serta lemahnya koordinasi dalam pelaksanaan program lintas sektor. Oleh karena itu, penyusunan *Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen* menjadi langkah strategis untuk:

- Menyatukan arah kebijakan lintas sektor (UMKM, pariwisata, lingkungan, dan tata ruang);
- Menciptakan dasar hukum bagi penguatan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai lembaga koordinatif pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen;
- Menetapkan skema insentif dan perlindungan bagi pelaku kreatif;
- Mengatur pengelolaan hak kekayaan intelektual (HKI) dan digitalisasi ekonomi lokal;
- Mendorong kolaborasi antara pemerintah, komunitas, akademisi, dan sektor swasta dalam satu ekosistem ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

b. Keterkaitan dengan Regulasi Nasional dan Kebijakan Pusat

Selain regulasi daerah, kebijakan nasional juga menjadi acuan penting bagi penyusunan kebijakan ekonomi kreatif daerah. Beberapa regulasi utama yang relevan antara lain:

1. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, yang menegaskan bahwa pemerintah daerah wajib mendukung pengembangan ekosistem ekonomi kreatif melalui kebijakan, kelembagaan, pembiayaan, serta perlindungan hak kekayaan intelektual.
2. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2018–2025, yang memetakan 16 subsektor ekonomi kreatif dan mendorong daerah untuk mengembangkan keunggulan kreatif berbasis potensi lokal.
3. RPJMN 2020–2024 dan RPJMD Kabupaten Kebumen, yang sama-sama menempatkan ekonomi kreatif dan pariwisata sebagai penggerak ekonomi berbasis potensi daerah dan kearifan lokal.

Sinkronisasi kebijakan daerah dengan regulasi nasional diperlukan agar arah pembangunan kreatif Kebumen tidak berjalan sendiri-sendiri, tetapi menjadi bagian dari agenda nasional ekonomi berbasis inovasi.

c. Identifikasi Kesenjangan Regulasi (Regulatory Gap Analysis)

Dari hasil telaah di atas, dapat diidentifikasi beberapa kesenjangan utama:

- Belum adanya Perda khusus tentang ekonomi kreatif sebagai payung hukum utama.
- Kelembagaan ekonomi kreatif seperti Komite Ekonomi Kreatif (KEK) telah terbentuk melalui Peraturan Bupati, namun fungsi koordinatif lintas subsektor dan lintas-OPD masih belum berjalan optimal.
- Insentif fiskal dan non-fiskal bagi pelaku kreatif belum tersedia (mis. keringanan pajak, bantuan peralatan, ruang pamer gratis).
- Belum ada mekanisme kolaborasi lintas sektor antara Disperindag KUKM, Disparbud, Diskominfo, Disdikpora.
- Aspek perlindungan HKI dan digitalisasi produk belum diakomodasi dalam kebijakan daerah.

d. Rekomendasi Penguatan Regulasi

Berdasarkan analisis di atas, rekomendasi strategis yang perlu dipertimbangkan meliputi:

1. Penyusunan Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen, yang bersifat payung dan integratif lintas sektor.
2. Penguatan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai lembaga koordinatif dan representatif pelaku industri kreatif di daerah.
3. Penerbitan Peraturan Bupati yang mengatur mekanisme fasilitasi ruang publik, pendanaan, dan inkubasi usaha kreatif.
4. Integrasi program ekonomi kreatif dalam RPJMD dan Renstra OPD terkait.
5. Penguatan regulasi perlindungan HKI dan digitalisasi pemasaran produk kreatif.

3.2. Analisis Kebijakan Nasional & Rekomendasi Standar

A. Sinkronisasi dengan Kebijakan Nasional Sektor Kreatif

Upaya penguatan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen perlu diselaraskan dengan arah kebijakan nasional agar implementasinya tidak berjalan secara parsial dan dapat memperoleh dukungan lintas kementerian. Sinkronisasi ini juga penting untuk memastikan bahwa strategi daerah memiliki legitimasi hukum dan kesesuaian dengan kerangka pembangunan nasional yang berbasis inovasi dan kreativitas.

1. Landasan Kebijakan Nasional

Secara nasional, terdapat sejumlah regulasi dan dokumen perencanaan strategis yang menjadi acuan dalam pengembangan ekonomi kreatif, antara lain:

1) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

Undang-undang ini merupakan dasar hukum utama bagi pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Di dalamnya ditegaskan peran pemerintah daerah dalam:

- Mendorong ekosistem kreatif berbasis potensi lokal;
- Menyediakan fasilitas pembiayaan, inkubasi, dan promosi bagi pelaku kreatif;

- Memfasilitasi perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI);
- Mengintegrasikan kebijakan kreatif dengan rencana pembangunan daerah.

Kebijakan daerah di Kabupaten Kebumen perlu menyesuaikan dengan prinsip-prinsip ini agar memiliki legitimasi normatif dan operasional yang kuat.

2) Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2018–2025 (RIP Ekraf).

Dokumen ini menjadi panduan strategis nasional yang menetapkan empat pilar utama pengembangan ekonomi kreatif, yaitu:

- Sumber Daya Manusia (SDM) kreatif;
- Industri kreatif yang berdaya saing;
- Teknologi dan infrastruktur penunjang;
- Kelembagaan dan tata kelola ekosistem kreatif.

Sinkronisasi Kebumen dengan RIP Ekraf dapat dilakukan melalui penguatan *subsektor unggulan lokal*, misalnya kriya, kuliner, dan seni pertunjukan, yang memiliki nilai ekonomi sekaligus nilai budaya khas daerah.

3) Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024.

RPJMN menetapkan ekonomi kreatif sebagai salah satu penggerak ekonomi baru yang berorientasi pada inovasi, digitalisasi, dan kemandirian pelaku usaha. Dalam konteks daerah, kebijakan ini diterjemahkan menjadi:

- Penguatan wirausaha muda dan kreatif digital;
- Pembentukan klaster ekonomi kreatif daerah;
- Integrasi pariwisata dan ekonomi kreatif;
- Dukungan terhadap start-up dan *creative hub* daerah.

Strategi Kebumen harus menyesuaikan fokus RPJMN ini dengan mempertimbangkan potensi unggulan daerah seperti ekowisata, kriya bambu, kuliner lokal, dan seni tradisi.

4) Kebijakan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf).

Kemenparekraf mendorong pengembangan ekonomi kreatif berbasis *city branding* dan *local champion*. Salah satu program unggulannya adalah *Kabupaten/Kota Kreatif (KaTa Kreatif)*, yang bertujuan memperkuat ekosistem kreatif daerah melalui klasterisasi subsektor dan kemitraan lintas pelaku.

Kabupaten Kebumen dapat menyesuaikan diri dengan standar KaTa Kreatif melalui:

- Pembentukan *Creative Economy Roadmap* daerah;
- Identifikasi subsektor dominan dan rantai nilai ekonomi;
- Pembangunan *creative hub* sebagai pusat aktivitas komunitas;
- Peningkatan kolaborasi antara pemerintah, akademisi, pelaku usaha, komunitas, dan media (model pentahelix).

2. Analisis Kesesuaian dan Celah (Gap Analysis) antara Kebijakan Nasional dan Daerah

Berdasarkan telaah terhadap dokumen nasional dan kebijakan daerah, dapat disimpulkan bahwa:

- Arah pembangunan nasional dan daerah sudah sejalan, terutama dalam menempatkan ekonomi kreatif sebagai sektor prioritas baru pasca-pandemi.
- Namun terdapat celah pada aspek kelembagaan dan pembiayaan, karena Kebumen belum memiliki regulasi dan perangkat daerah khusus yang menangani ekonomi kreatif secara terpadu.
- Kebijakan daerah cenderung bersifat sektoral, terpisah antara bidang UMKM, pariwisata, dan budaya, sehingga belum mengadopsi pendekatan ekosistem sebagaimana disarankan oleh RIP Ekraf.
- Belum ada indikator kinerja daerah (IKD) yang secara spesifik mengukur capaian pengembangan ekonomi kreatif, seperti jumlah usaha kreatif baru, nilai ekspor produk kreatif, atau kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB.

3. Rekomendasi Standar Sinkronisasi Kebijakan

Untuk mencapai keselarasan penuh dengan kebijakan nasional, Kabupaten Kebumen disarankan untuk:

1. Menyusun Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai tindak lanjut UU No. 24 Tahun 2019 dan Perpres No. 142 Tahun 2018.
2. Menguatkan keberadaan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai lembaga koordinatif lintas OPD dan mitra komunitas kreatif di Kabupaten Kebumen.
3. Mengintegrasikan ekonomi kreatif ke dalam RPJMD, Renstra OPD, dan RKPD tahunan, dengan indikator kinerja yang terukur.
4. Menyusun Peta Jalan (Roadmap) Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen 2025–2035**,** dengan fokus subsektor unggulan berbasis potensi lokal dan digitalisasi.
5. Mengadopsi Standar Nasional Kata Kreatif**,** termasuk komponen penilaian ekosistem kreatif: talenta, jejaring, fasilitas, kebijakan, dan pembiayaan.
6. Membangun sistem kolaborasi pentahelix (pemerintah–akademisi–bisnis–komunitas–media) sebagai mekanisme penggerak utama.

4. Implikasi terhadap Arah Kebijakan Daerah

Sinkronisasi kebijakan nasional dan daerah membawa implikasi strategis bagi arah pengembangan ekonomi kreatif Kebumen, antara lain:

- Mendorong pembentukan ekosistem kreatif daerah yang berkelanjutan dan berbasis inovasi;
- Memastikan setiap OPD terkait memiliki tugas dan indikator kontribusi terhadap penguatan sektor kreatif**;**
- Memperkuat posisi Kebumen dalam jaringan nasional kota/kabupaten kreatif Indonesia;

- Menumbuhkan kesadaran bahwa ekonomi kreatif bukan hanya sektor ekonomi, tetapi juga gerakan sosial dan budaya berbasis inovasi lokal.

B. Studi Perbandingan dan Best Practices Daerah Lain

Pengembangan ekonomi kreatif di tingkat daerah membutuhkan pembelajaran dari praktik baik (*best practices*) di berbagai daerah yang telah lebih dahulu berhasil membangun ekosistem kreatif secara terencana dan berkelanjutan. Studi perbandingan ini bertujuan untuk memberikan gambaran strategis mengenai model kelembagaan, kebijakan, dan program daerah lain yang dapat diadaptasi oleh Kabupaten Kebumen sesuai dengan karakteristik dan potensi lokal.

1. Studi Perbandingan Antar Daerah

a. Kota Bandung – Model Ekosistem Kreatif Terpadu (Creative Ecosystem City)

Kota Bandung merupakan salah satu pionir pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia, yang berhasil menempatkan kreativitas sebagai inti pembangunan kota. Keberhasilan Bandung didorong oleh beberapa faktor utama:

- Kelembagaan yang kuat, melalui pembentukan *Badan Ekonomi Kreatif Daerah (Bekrafda)* dan *Bandung Creative City Forum (BCCF)* yang menjadi jembatan antara komunitas dan pemerintah.
- Kebijakan yang integratif, dituangkan dalam *Peraturan Daerah Nomor 10 Tahun 2015 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif*.
- Penguatan ruang publik kreatif, seperti *Creative Hub*, *co-working space*, dan festival budaya yang mendorong partisipasi masyarakat.

Model Bandung menunjukkan pentingnya kolaborasi *pentahelix* (pemerintah–komunitas–akademisi–bisnis–media) dalam menciptakan kota berbasis inovasi dan partisipasi sosial.

Relevansi bagi Kebumen: dapat diadaptasi dalam penguatan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Kabupaten Kebumen serta pengembangan *Creative Hub* Kabupaten sebagai pusat inkubasi dan kolaborasi pelaku kreatif.

b. Kabupaten Banyuwangi – Model Ekowisata dan Inovasi Layanan Publik Kreatif

Kabupaten Banyuwangi menjadi contoh transformasi ekonomi daerah berbasis inovasi kreatif dan pariwisata. Keberhasilannya didorong oleh:

- Integrasi ekonomi kreatif dan pariwisata, melalui konsep *Banyuwangi Festival* yang melibatkan pelaku seni, kuliner, dan kriya lokal.
- Kebijakan top-down yang inklusif, di mana pemerintah daerah aktif memfasilitasi kolaborasi komunitas dan UMKM dalam kegiatan ekonomi kreatif.
- Pemanfaatan teknologi digital, baik untuk promosi wisata maupun pemasaran produk kreatif (melalui platform "Smart Kampung" dan "e-Mall").

Relevansi bagi Kebumen: pendekatan Banyuwangi dapat diadaptasi dalam integrasi program ekonomi kreatif dengan pariwisata pesisir dan budaya lokal, seperti *Festival Pantai Menganti* atau *Creative Market Karst Gombong Selatan*.

c. Kota Solo – Model Penguatan Identitas Budaya dan Kriya Lokal

Kota Solo mengembangkan ekonomi kreatif berbasis pelestarian budaya, dengan penekanan pada subsektor kriya, fesyen batik, dan seni pertunjukan. Ciri khasnya:

- Adanya *Solo Creative City Network (SCCN)* sebagai simpul kolaborasi lintas pelaku.

- Pemerintah berperan sebagai *fasilitator*, bukan dominan, memberi ruang bagi komunitas untuk tumbuh mandiri.
- Program *Solo Great Sale* dan *Festival Payung Indonesia* menjadi contoh konkret penggerak ekonomi lokal berbasis kreativitas.

Relevansi bagi Kebumen: strategi Solo dapat menjadi inspirasi dalam memperkuat subsektor kriya bambu, batik Kebumen, dan seni tradisi seperti *Ebleg* dan *Janengan* agar masuk ke dalam rantai ekonomi kreatif yang bernilai tambah tinggi.

d. Kota Malang – Model Klasterisasi dan Inovasi Perguruan Tinggi

Kota Malang berhasil memadukan potensi akademik dengan komunitas kreatif.

- Universitas di Malang (UM, UB, Polinema) menjadi motor riset dan pengembangan produk kreatif digital serta animasi.
- Pemerintah membentuk *Malang Creative Fusion* untuk mempertemukan riset, industri, dan komunitas.

Relevansi bagi Kebumen: pendekatan kolaboratif ini dapat diadaptasi dengan menggandeng kampus lokal (UMNU Kebumen, Politeknik Dharma Patria, atau STIE Putra Bangsa) untuk membangun *Creative Research and Training Center* di bidang desain, digital marketing, dan kewirausahaan.

2. Analisis Perbandingan dan Peluang Adaptasi di Kabupaten Kebumen

Dari berbagai studi perbandingan di atas, dapat diidentifikasi sejumlah pelajaran penting dan peluang adaptasi bagi Kabupaten Kebumen:

Aspek Strategis	Praktik Baik di Daerah Lain	Peluang Adaptasi untuk Kebumen
Kelembagaan & Regulasi	Bandung dan Solo memiliki Perda Ekraf dan Dewan Kreatif Daerah	Penyusunan *Perda Ekonomi Kreatif Kebumen* dan penguatan *Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Kabupaten*
Integrasi Program	Banyuwangi integrasikan ekraf-pariwisata melalui festival tematik	Integrasi ekraf-pariwisata berbasis potensi pantai, gua, dan kuliner lokal
Inovasi Teknologi	Banyuwangi & Malang gunakan digitalisasi layanan publik dan pemasaran	Pengembangan platform *e-Kebumen Creative Market* dan digital branding
Kolaborasi Komunitas	Solo dan Bandung dorong komunitas mandiri dalam event kreatif	Penguatan komunitas kreatif lokal dan *creative hub* di tiap kecamatan strategis
Identitas Lokal	Solo tonjolkan budaya batik dan kriya	Kebumen dapat menonjolkan kriya bambu, batik Kebumen, dan musik tradisional
Kemitraan Pendidikan	Malang libatkan kampus dalam riset dan pelatihan kreatif	Kemitraan dengan perguruan tinggi lokal untuk pelatihan SDM kreatif

3. Rekomendasi Adaptasi Kebijakan bagi Kabupaten Kebumen

1. Mengadopsi praktik kelembagaan daerah lain seperti model 'Dewan Ekonomi Kreatif Daerah (DEKRAFDA)' di Bandung sebagai referensi penguatan tata kelola, yang dalam konteks Kabupaten Kebumen dapat diimplementasikan melalui optimalisasi fungsi Komite Ekonomi Kreatif (KEK).
2. Mengembangkan program festival tahunan bertema "*Kebumen Creative Festival*" yang menggabungkan seni, kuliner, kriya, dan pariwisata.
3. Membangun "*Kebumen Creative Hub*" sebagai pusat kolaborasi, pelatihan, dan pameran produk kreatif.
4. Mendorong digitalisasi sektor kreatif melalui portal *ekraf.kebumenkab.go.id* yang berfungsi sebagai etalase produk dan direktori pelaku kreatif.
5. Memperkuat kemitraan kampus–komunitas–pemerintah, guna melahirkan inovasi berbasis riset dan desain lokal.
6. Mengintegrasikan ekonomi kreatif ke dalam program pembangunan desa wisata untuk memperkuat ekonomi berbasis potensi lokal dan sosial budaya.

4. Kesimpulan Antara

Studi perbandingan menunjukkan bahwa keberhasilan daerah lain dalam membangun ekonomi kreatif ditentukan oleh tiga faktor kunci:

1. Kelembagaan yang jelas dan kolaboratif;
2. Ruang ekspresi yang terbuka dan terfasilitasi;
3. Kebijakan yang berorientasi pada inovasi dan keberlanjutan.

Kabupaten Kebumen dapat mengadaptasi praktik-praktik tersebut dengan menyesuaikannya terhadap karakter lokal, yaitu kekayaan budaya, potensi alam (pantai), serta kekuatan komunitas lokal yang kreatif namun belum terfasilitasi secara optimal.

3.3. Legal Gap Analysis

a. Identifikasi Kekosongan Hukum, Tumpang Tindih, dan Kebutuhan Norma Baru

Analisis kesenjangan hukum (*legal gap analysis*) dilakukan untuk menilai sejauh mana regulasi yang berlaku di Kabupaten Kebumen telah mampu mengakomodasi kebutuhan pengembangan ekonomi kreatif secara komprehensif. Pendekatan ini meliputi:

(1) identifikasi kekosongan hukum (*legal vacuum*),

(2) analisis tumpang tindih kebijakan (*regulatory overlap*), dan

(3) penentuan kebutuhan norma hukum baru (*new regulatory needs*).

1. Kekosongan Hukum (Legal Vacuum)

Hasil telaah menunjukkan bahwa hingga saat ini Kabupaten Kebumen belum memiliki Peraturan Daerah khusus tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, sehingga arah kebijakan daerah masih bertumpu pada aturan sektoral. Kekosongan ini mengakibatkan beberapa implikasi strategis:

1. Tidak adanya payung hukum integratif yang mengatur 16 subsektor ekonomi kreatif sebagaimana diatur dalam UU Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.
2. Pengaturan kelembagaan ekonomi kreatif daerah masih belum komprehensif. Meskipun telah dibentuk Komite Ekonomi Kreatif (KEK) melalui Peraturan Bupati, kelembagaan pendukung seperti Creative Hub dan Pusat Inkubasi Kreatif belum tersedia sehingga koordinasi, inovasi, dan layanan pengembangan pelaku kreatif belum berjalan optimal.
3. Ketiadaan kebijakan insentif dan fasilitasi khusus bagi pelaku ekonomi kreatif, baik dalam bentuk pembiayaan, pelatihan, maupun promosi digital.

4. Belum ada standar pengelolaan ruang publik kreatif, sehingga kegiatan komunitas kreatif sering menghadapi kendala administratif dan perizinan.
5. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di tingkat daerah belum memiliki regulasi turunan yang memudahkan pelaku kreatif mendaftarkan hak cipta, merek, atau desain produk.
6. Belum ada indikator kinerja (IKD) dan basis data resmi pelaku ekonomi kreatif daerah, yang dapat menjadi dasar perencanaan program dan evaluasi kebijakan.

Kekosongan hukum ini menyebabkan upaya pengembangan ekonomi kreatif di Kebumen masih bersifat *programmatic* (berbasis kegiatan tahunan), belum *systemic* (berbasis tata kelola dan regulasi jangka panjang).

2. Tumpang Tindih Regulasi (Regulatory Overlap)

Selain kekosongan hukum, terdapat pula tumpang tindih antarregulasi yang berdampak pada efektivitas kebijakan. Tumpang tindih ini muncul karena pengaturan ekonomi kreatif masih tersebar dalam beberapa peraturan sektoral dengan objek dan ruang lingkup yang saling bersinggungan.

Bidang Regulasi	**Bidang Regulasi**	**Bidang Regulasi**
UMKM & Kewirausahaan	Perda No. 9 Tahun 2019 tentang Pemberdayaan dan Pengembangan UMKM	Fokus pada usaha mikro dan kecil, belum membedakan karakter industri kreatif yang berbasis ide dan inovasi.
Pariwisata & Ekonomi Lokal	Perda No. 3 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Kepariwisataan	Belum mengatur hubungan fungsional antara sektor pariwisata dengan

		subsektor ekonomi kreatif seperti kuliner, kriya, dan seni pertunjukan
Lingkungan & Keberlanjutan	Perda No. 6 Tahun 2017 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup	Tidak mengatur pemanfaatan material lokal atau green creative industry sebagai bagian dari ekonomi kreatif berkelanjutan.
Penataan Ruang & Pemanfaatan Publik	Perda No. 12 Tahun 2012 tentang RTRW Kebumen 2012–2032	Belum mengakomodasi penggunaan ruang publik untuk kegiatan kreatif dan inkubasi komunitas kreatif
Digitalisasi & Komunikasi Publik	Peraturan Bupati tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE)	Fokus pada pelayanan publik digital, belum menghubungkan aspek digitalisasi dengan promosi dan pemasaran produk kreatif daerah.

Tumpang tindih ini menyebabkan lemahnya koordinasi lintas perangkat daerah, terutama antara Disperindag, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Dinas Koperasi dan UKM, Diskominfo, dan Bappeda. Akibatnya, pengembangan ekonomi kreatif sering berjalan secara sektoral tanpa sinergi lintas bidang.

3. Kebutuhan Norma Hukum Baru (New Regulatory Needs)

Berdasarkan analisis kekosongan dan tumpang tindih di atas, dibutuhkan norma hukum baru yang mampu menjadi dasar bagi perumusan Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen. Norma baru tersebut idealnya mencakup empat dimensi utama:

a. Norma Substansial
   - Pengakuan resmi terhadap 16 subsektor ekonomi kreatif (kriya, kuliner, fesyen, film, aplikasi digital, dll.) sebagai bagian dari struktur ekonomi daerah.
   - Penetapan subsektor unggulan daerah berdasarkan potensi khas Kebumen, seperti kriya bambu, batik Kebumen, kuliner tradisional, musik dan seni pertunjukan.
   - Penegasan peran ekonomi kreatif sebagai penggerak ekonomi berbasis budaya dan inovasi lokal.

b. Norma Kelembagaan
   - Penguatan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai lembaga koordinatif antar-OPD, komunitas kreatif, pelaku usaha, akademisi, dan unsur media dalam mendukung tata kelola ekonomi kreatif daerah.
   - Pengaturan peran Creative Hub dan Inkubator Kreatif Daerah sebagai pusat pelatihan, promosi, dan inovasi.
   - Mekanisme kolaborasi pentahelix (pemerintah, akademisi, pelaku usaha, komunitas, dan media) dalam perencanaan serta implementasi program ekonomi kreatif.

c. Norma Fasilitasi dan Pembiayaan
   - Pengaturan tentang skema insentif fiskal dan non-fiskal bagi pelaku kreatif (hibah, kredit mikro, akses pembiayaan kreatif, dan keringanan pajak daerah).
   - Ketentuan mengenai pemanfaatan ruang publik dan aset pemerintah daerah untuk kegiatan kreatif.

- Dukungan terhadap digitalisasi promosi dan pemasaran produk lokal melalui platform daring berbasis daerah.

d. Norma Perlindungan dan Keberlanjutan
   - Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di tingkat daerah melalui sistem registrasi, konsultasi, dan pendampingan.
   - Penerapan prinsip ekonomi kreatif berkelanjutan yang selaras dengan lingkungan, budaya, dan tanggung jawab sosial.
   - Pengaturan sistem monitoring dan evaluasi (Monev) perkembangan ekonomi kreatif berbasis indikator kinerja terukur.

4. Rekomendasi Strategis Pengisian Kesenjangan Hukum

Sebagai langkah tindak lanjut, beberapa strategi pengisian kesenjangan hukum yang direkomendasikan antara lain:

1. Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen sebagai *lex specialis* yang mengintegrasikan berbagai aspek sektoral.
2. Revisi atau harmonisasi peraturan yang bersinggungan, terutama pada Perda UMKM, Pariwisata, dan RTRW agar selaras dengan semangat ekonomi kreatif.
3. Penyusunan Peraturan Bupati (Perbup) turunan untuk mengatur aspek teknis seperti rencana induk, kelembagaan, fasiltitasi pembiayaan, tata kelola kawasan kreatif, promosi, jejaring, dan HKI.
4. Penguatan sistem kelembagaan ekonomi kreatif melalui optimalisasi peran Komite Ekonomi Kreatif (KEK) lintas OPD dan pemangku kepentingan.
5. Integrasi norma-norma baru dalam RPJMD dan Renstra OPD, agar memiliki legitimasi perencanaan dan penganggaran jangka menengah.

5. Kesimpulan Antara

Analisis kesenjangan hukum menunjukkan bahwa:

- ✓ Kabupaten Kebumen memiliki potensi ekonomi kreatif yang kuat, namun belum memiliki kerangka hukum yang mendukung secara sistematis.
- ✓ Diperlukan penyusunan norma baru yang integratif, partisipatif, dan berorientasi pada keberlanjutan agar sektor kreatif menjadi bagian strategis dalam pembangunan ekonomi daerah.
- ✓ Pembentukan Perda Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen menjadi langkah normatif paling mendesak untuk menutup kekosongan hukum, mengatasi tumpang tindih kebijakan, dan memperkuat tata kelola pembangunan kreatif berbasis potensi lokal.

3.4. Aspek Kelembagaan & Tata Kelola

a. Pilihan Model Kelembagaan Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah

Kelembagaan merupakan komponen utama dalam implementasi kebijakan ekonomi kreatif di daerah. Tanpa kelembagaan yang kuat, sinergi lintas sektor akan terhambat dan keberlanjutan program menjadi tidak optimal. Dalam konteks Kabupaten Kebumen, kelembagaan ekonomi kreatif saat ini masih bersifat implisit, melekat pada beberapa perangkat daerah seperti Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Dinas Koperasi dan UKM, serta Dinas Perindustrian dan Perdagangan. Namun, belum terdapat lembaga khusus yang berfungsi sebagai koordinator strategis dan akselerator ekosistem kreatif.

Untuk memperkuat tata kelola, perlu dipertimbangkan beberapa alternatif model kelembagaan berdasarkan praktik baik (best practices) dari daerah lain, prinsip good governance, serta ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah dan UU Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

1. Model A — Komite Ekonomi Kreatif Daerah (Sesuai Perbup Kabupaten Kebumen)

Deskripsi Model:

Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Daerah merupakan lembaga nonstruktural yang dibentuk berdasarkan Peraturan Bupati sebagai wadah koordinasi, konsultasi, dan sinkronisasi program ekonomi kreatif lintas sektor. Model kelembagaan ini sejalan dengan berbagai praktik baik di daerah lain, seperti Bandung, Bekasi, dan Banyuwangi, yang menggunakan lembaga sejenis untuk memperkuat kolaborasi antara pemerintah, pelaku usaha, akademisi, komunitas, dan media.

Struktur dan Fungsi Utama:

- **Ketua:** Bupati/Wakil Bupati
- **Sekretariat:** OPD teknis yang membidangi ekonomi kreatif (misalnya Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda, dan Olahraga)
- **Anggota:** unsur OPD terkait, komunitas kreatif, pelaku usaha, akademisi, media, lembaga pendanaan, dan pemangku kepentingan lain.

Tugas Pokok:

1. Menyusun rencana induk (masterplan) pengembangan ekonomi kreatif daerah.
2. Melakukan koordinasi lintas-OPD dan dengan instansi pusat (Kemenparekraf, Bekraf).
3. Memfasilitasi pembentukan *Creative Hub* dan inkubator kreatif.
4. Menjadi penghubung antara pelaku kreatif dan sumber pendanaan/investasi.
5. Mendorong penguatan branding dan promosi ekonomi kreatif daerah.

Kelebihan:

- Fleksibel dan partisipatif, melibatkan unsur masyarakat kreatif secara langsung.
- Efisien dari sisi anggaran karena tidak membutuhkan struktur birokrasi baru.
- Mendorong *co-creation* dan kolaborasi pentahelix (Pemerintah, Akademisi, Komunitas, Bisnis, Media).

Kelemahan:

- Tidak memiliki kewenangan administratif untuk mengelola anggaran secara langsung.
- Bergantung pada komitmen politik kepala daerah dan koordinasi antar-OPD.

Rekomendasi:

Model ini cocok diterapkan di Kabupaten Kebumen sebagai model awal kelembagaan ekonomi kreatif, karena fleksibel dan dapat disesuaikan dengan struktur pemerintahan yang ada.

2. Model B — Unit Pelaksana Teknis (UPT) Ekonomi Kreatif pada OPD Terkait

Deskripsi Model:

Model ini menempatkan fungsi pengembangan ekonomi kreatif pada Unit Pelaksana Teknis (UPT) di bawah OPD yang membidangi urusan ekonomi kreatif, seperti Dinas Pariwisata dan Kebudayaan atau Dinas Perdagangan, Koperasi, dan UMKM. UPT berfungsi sebagai pelaksana operasional program, termasuk pelatihan, inkubasi usaha kreatif, pendataan, pengembangan jejaring, dan promosi produk.

Struktur dan Fungsi Utama:

- **Kepala UPT:** Pejabat fungsional/struktural sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
- **Bidang-bidang Teknis:** Data dan Statistik Ekonomi Kreatif, Pengembangan SDM dan Inkubasi, Promosi, Pemasaran, dan Event Kreatif, HKI, Digitalisasi, dan Inovasi.
- **Koordinasi:** dilakukan secara langsung dengan OPD induk serta berkolaborasi dengan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Daerah sebagai forum koordinatif nonstruktural.

Kelebihan:

- Memiliki struktur formal dan tanggung jawab administratif jelas.
- Dapat mengelola anggaran dan program secara langsung.

- Mendorong konsistensi pelaksanaan kebijakan ekonomi kreatif di lapangan.

Kelemahan:

- Membutuhkan tambahan sumber daya manusia dan anggaran.
- Potensi tumpang tindih dengan fungsi OPD induk jika koordinasi tidak jelas.

Rekomendasi:

Model ini ideal diterapkan setelah kelembagaan ekonomi kreatif tahap pertama, yaitu Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Daerah, berfungsi secara efektif. Pembentukan UPT dapat menjadi tahap penguatan kelembagaan yang lebih permanen pada OPD terkait, sehingga memastikan keberlanjutan program, konsistensi pelaksanaan kebijakan, dan peningkatan kapasitas operasional ekonomi kreatif daerah.

3. Model C — Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) Ekonomi Kreatif

Deskripsi Model:

Model BLUD dapat digunakan sebagai opsi kelembagaan lanjutan apabila pengelolaan layanan ekonomi kreatif membutuhkan fleksibilitas pendanaan dan skema bisnis yang tidak sepenuhnya dapat ditampung dalam mekanisme APBD. BLUD hanya dapat dibentuk apabila unit pelaksana ekonomi kreatif di bawah OPD terkait telah memenuhi persyaratan administratif, substantif, dan teknis sesuai ketentuan regulasi BLUD.

Fungsi Utama:

- Mengelola Creative Hub, galeri, pusat pameran, atau layanan publik kreatif lainnya secara profesional dan fleksibel.
- Memfasilitasi kemitraan investasi dan kerja sama bisnis antara pelaku kreatif, swasta, dan lembaga pendanaan.
- Menyediakan layanan inkubasi usaha kreatif berbasis keberlanjutan finansial.

Kelebihan:

- Mendorong kemandirian finansial dan efektivitas pengelolaan aset layanan kreatif daerah.
- Memberikan fleksibilitas dalam kerja sama, pengelolaan kegiatan, dan pendapatan layanan.

Kelemahan:

- Membutuhkan tata kelola yang kuat, SDM kompeten, sistem akuntabilitas, dan unit layanan yang sudah mapan.
- Tidak semua daerah memiliki kesiapan kelembagaan untuk memenuhi persyaratan BLUD.

Rekomendasi:

Model BLUD lebih tepat diterapkan sebagai opsi jangka menengah–panjang (5–10 tahun), setelah Komite Ekonomi Kreatif berfungsi optimal dan unit pelaksana ekonomi kreatif di OPD terkait telah memiliki kapasitas manajerial, layanan publik yang stabil, serta ekosistem kreatif daerah yang cukup matang untuk mendukung model pembiayaan fleksibel.

4. Model D — Forum Kolaborasi Pentahelix (Integratif & Partisipatif)

Sebagai pelengkap dari tiga model di atas, perlu dibentuk Forum Kolaborasi Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen yang beranggotakan unsur pemerintah, akademisi, pelaku usaha, komunitas, dan media. Forum ini bertugas sebagai:

- *Think tank* kebijakan ekonomi kreatif.
- Wadah komunikasi lintas sektor dan lintas generasi kreatif.
- Penghubung dengan jaringan nasional seperti *Indonesia Creative Cities Network (ICCN)*.

Forum ini berperan penting dalam memastikan keberlanjutan kolaborasi, inovasi, dan monitoring kebijakan ekonomi kreatif daerah.

5. Arah Tata Kelola yang Disarankan

Berdasarkan analisis komparatif di atas, arah tata kelola kelembagaan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen dapat disusun dalam tiga tahapan strategis:

Tahapan	**Model Kelembagaan**	**Fokus Kebijakan**
Jangka Pendek (1–2 Tahun)	Penguatan & Optimalisasi Komite Ekonomi Kreatif (KEK) (berdasarkan Perbup yang sudah berlaku)	Penguatan koordinasi lintas OPD, konsolidasi data pelaku kreatif, penyusunan Rencana Induk Ekonomi Kreatif Daerah.
Jangka Menengah (3–5 Tahun)	Pembentukan Unit Pelaksana Teknis (UPT) atau Unit Kerja Fungsional Ekonomi Kreatif di bawah OPD	Implementasi program pelatihan, inkubasi, pemasaran kreatif, pengelolaan *Creative Hub*.
Jangka Panjang (5–10 Tahun)	Transformasi UPT menjadi BLUD Layanan Ekonomi Kreatif (jika memenuhi persyaratan)	Pengelolaan aset kreatif daerah, layanan inkubasi kreatif berbasis kemandirian keuangan, kemitraan investasi.

6. Prinsip Tata Kelola yang Diperlukan

Agar kelembagaan berjalan efektif, diperlukan penerapan prinsip tata kelola yang sesuai dengan *good creative governance*, meliputi:

1. Transparansi dan Akuntabilitas dalam pengelolaan anggaran dan kegiatan kreatif.

2. Kolaborasi Pentahelix sebagai prinsip dasar pengembangan ekosistem kreatif.
3. Partisipasi dan Inklusivitas, melibatkan komunitas kreatif lokal dari berbagai subsektor.
4. Inovasi Berkelanjutan, dengan memanfaatkan teknologi digital dan jejaring nasional.
5. Adaptabilitas Regulatif, agar kebijakan dapat mengikuti dinamika industri kreatif global

7. Kesimpulan Antara

Aspek kelembagaan merupakan kunci keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen. Berdasarkan hasil kajian dan kondisi kelembagaan yang telah ada, model yang paling realistis untuk tahap awal adalah penguatan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai lembaga koordinatif non-struktural yang telah diatur melalui Peraturan Bupati. Komite ini berperan memfasilitasi kolaborasi lintas OPD, pelaku usaha, komunitas kreatif, akademisi, dan media. Dalam jangka menengah, kelembagaan dapat diperkuat melalui pembentukan Unit Pelaksana Teknis (UPT) atau unit kerja fungsional di bawah OPD terkait untuk memastikan pelaksanaan program berjalan lebih operasional. Pada tahap jangka panjang, transformasi menuju Badan Layanan Umum Daerah (BLUD) Ekonomi Kreatif direkomendasikan guna mewujudkan tata kelola yang berkelanjutan, fleksibel, dan adaptif terhadap dinamika ekosistem ekonomi kreatif di masa mendatang.

BAB IV
LANDASAN FILOSOFIS, SOSIOLOGIS, DAN YURIDIS

4.1. Landasan Filosofis

Landasan filosofis pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen berakar pada nilai-nilai dasar pembangunan daerah yang berkeadilan, berkelanjutan, dan berorientasi pada kesejahteraan masyarakat. Filsafat pengembangan ekonomi kreatif di Kebumen menempatkan manusia —dalam hal ini pelaku kreatif, seniman, wirausahawan, dan masyarakat lokal— sebagai subjek utama pembangunan, bukan sekadar objek kebijakan.

Pembangunan ekonomi kreatif juga sejalan dengan nilai luhur Pancasila, khususnya sila ke-5 *"Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia"*, yang menekankan pemerataan kesempatan ekonomi dan penghargaan terhadap karya cipta manusia. Dalam konteks ini, kreativitas dan inovasi menjadi wujud aktualisasi potensi insani untuk menciptakan nilai ekonomi baru yang berakar pada budaya lokal Kebumen.

Kabupaten Kebumen memiliki basis nilai-nilai budaya yang kuat, seperti gotong royong, kearifan lokal dalam seni batik, kerajinan anyaman pandan dan bambu, kuliner tradisional, serta praktik pertanian berkelanjutan. Nilai-nilai tersebut merupakan fondasi moral yang melandasi pengembangan ekonomi kreatif berbasis lokalitas. Oleh karena itu, arah kebijakan ekonomi kreatif perlu disusun dengan menjunjung tinggi prinsip:

1. Keadilan dan inklusivitas, agar seluruh pelaku, baik di desa maupun kota, mendapatkan kesempatan yang sama.
2. Keberlanjutan (*sustainability*), agar pengembangan ekonomi kreatif tidak merusak ekosistem sosial-budaya maupun lingkungan.
3. Kemandirian dan kedaulatan ekonomi lokal, dengan memperkuat rantai nilai berbasis sumber daya daerah.
4. Inovasi berakar budaya, yakni inovasi yang tetap menempatkan identitas dan karakter Kebumen sebagai sumber inspirasi utama.

Dengan demikian, landasan filosofis ini menegaskan bahwa kebijakan ekonomi kreatif bukan sekadar upaya ekonomi, tetapi juga gerakan kebudayaan dan moral yang menumbuhkan semangat kreativitas berbasis nilai lokal untuk kesejahteraan bersama.

4.2. Landasan Sosiologis

Landasan sosiologis penyusunan naskah akademik ini didasarkan pada realitas sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat Kabupaten Kebumen yang menunjukkan potensi besar sekaligus tantangan nyata dalam pengembangan ekonomi kreatif.

Secara sosial, masyarakat Kebumen memiliki modal sosial yang kuat berupa gotong royong, jaringan komunitas kreatif, serta tumbuhnya generasi muda dengan minat tinggi terhadap wirausaha kreatif, seperti kuliner lokal, fashion batik, kriya, musik, dan desain digital. Namun, modal sosial ini belum sepenuhnya dioptimalkan karena keterbatasan dukungan kelembagaan, akses pembiayaan, serta kapasitas manajerial dan digitalisasi pelaku usaha kecil.

Secara ekonomi, kontribusi sektor ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kebumen masih relatif kecil dibandingkan sektor pertanian dan perdagangan. Padahal, potensi pengembangan subsektor seperti kuliner, kriya, fesyen, dan aplikasi digital dapat menjadi sumber pertumbuhan ekonomi baru yang berdaya saing tinggi. Selain itu, keterlibatan perempuan dan generasi muda dalam sektor ini menunjukkan adanya dinamika sosial yang mendukung transformasi ekonomi berbasis kreativitas.

Secara budaya, Kebumen memiliki kekayaan budaya tangible dan intangible yang dapat menjadi sumber inspirasi ekonomi kreatif — seperti seni tradisional, kuliner khas (sego penggel, lanting, sale pisang), serta sentra kerajinan (karanganyar, sempor, petanahan). Sayangnya, sebagian potensi budaya tersebut belum dikemas secara modern dan belum terkoneksi dengan pasar digital maupun pariwisata kreatif.

Dari sisi sosiologis, kebutuhan penyusunan kebijakan daerah (Perda Ekonomi Kreatif) muncul karena:

1. Belum adanya payung hukum yang mengintegrasikan lintas sektor dalam pembinaan ekonomi kreatif.
2. Ketimpangan akses informasi dan fasilitas antarwilayah.
3. Rendahnya literasi digital pelaku kreatif.
4. Perlunya sinergi antara pemerintah, komunitas, akademisi, dan dunia usaha (Penta-Helix).

Dengan demikian, penguatan ekonomi kreatif di Kebumen merupakan tuntutan sosial-ekonomi untuk menciptakan kesejahteraan berbasis inovasi, sekaligus menjawab tantangan perubahan struktur ekonomi global.

4.3. Landasan Yuridis

Landasan yuridis merupakan dasar hukum yang menjadi pijakan dalam penyusunan Naskah Akademik dan Rancangan Peraturan Daerah tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kabupaten Kebumen. Seluruh ketentuan hukum ini berfungsi memberikan arah, legitimasi, serta batas kewenangan Pemerintah Daerah dalam merumuskan kebijakan penguatan ekosistem ekonomi kreatif secara berkelanjutan.

Adapun peraturan perundang-undangan yang menjadi dasar yuridis adalah sebagai berikut:

1. **Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945**, khususnya Pasal 18 ayat (6) yang memberikan kewenangan kepada daerah untuk membentuk peraturan daerah dalam rangka penyelenggaraan otonomi daerah, serta Pasal 33 ayat (4) yang menegaskan bahwa perekonomian diselenggarakan berdasarkan demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, keberlanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional.
2. **Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah**, yang memberikan dasar hukum bagi pembagian urusan pemerintahan antara pusat dan daerah, termasuk urusan wajib dan pilihan dalam bidang ekonomi, kebudayaan, industri, dan pariwisata. UU ini

menjadi landasan bagi Pemerintah Kabupaten Kebumen dalam mengatur dan mengelola urusan pengembangan ekonomi kreatif sebagai bagian dari kewenangan otonomi daerah.

3. **Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif**, yang secara eksplisit mengatur tentang pengembangan, pendataan, perlindungan, dan fasilitasi pelaku ekonomi kreatif. UU ini menjadi rujukan utama dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif yang melibatkan peran pemerintah, masyarakat, dan dunia usaha melalui pendekatan kolaboratif dan inovatif.
4. **Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Kegiatan Ekonomi Kreatif**, sebagai peraturan pelaksana dari UU No. 24 Tahun 2019. PP ini menjabarkan tata cara pendataan pelaku ekonomi kreatif, penguatan rantai nilai, fasilitasi pembiayaan berbasis kekayaan intelektual, serta mekanisme kerja sama antarpihak yang terlibat dalam ekosistem ekonomi kreatif. PP ini menjadi acuan teknis bagi daerah dalam membentuk kebijakan turunan melalui peraturan daerah.
5. **Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah**, sebagaimana telah diubah dengan Permendagri Nomor 120 Tahun 2018. Ketentuan ini memberikan dasar prosedural bagi penyusunan Naskah Akademik dan Rancangan Peraturan Daerah, termasuk tahapan perencanaan, penyusunan, pembahasan, penetapan, hingga pengundangan produk hukum daerah yang sah secara formil dan materiil.
6. **Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan**, yang menegaskan pentingnya pelindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan terhadap objek pemajuan kebudayaan. Pengembangan ekonomi kreatif di Kebumen perlu berlandaskan prinsip pelestarian nilai budaya lokal sebagai sumber inspirasi kreatif, sehingga kegiatan ekonomi tidak menggerus identitas kultural masyarakat.
7. **Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan**, yang mengatur penyelenggaraan kepariwisataan nasional dan daerah

secara berkelanjutan serta memberikan dasar bagi pengembangan ekonomi kreatif yang bersinergi dengan sektor pariwisata. Dalam konteks Kebumen, penguatan ekonomi kreatif akan berkontribusi langsung terhadap peningkatan daya tarik destinasi wisata dan kesejahteraan masyarakat sekitar.

8. **Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**, yang memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta di bidang seni, sastra, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Bagi pelaku ekonomi kreatif, hak cipta menjadi aset penting dalam menjaga orisinalitas karya serta menjadi instrumen hukum untuk memperoleh manfaat ekonomi yang adil.
9. **Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten**, yang menjamin perlindungan atas invensi di bidang teknologi. Aspek ini relevan bagi subsektor ekonomi kreatif yang berbasis inovasi teknologi, seperti aplikasi, desain produk, dan pengembangan media digital.
10. **Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis**, yang melindungi identitas produk kreatif berbasis lokalitas, seperti batik Kebumen, kuliner khas, dan kerajinan daerah. Perlindungan merek dan indikasi geografis menjadi instrumen strategis untuk memperkuat daya saing dan nilai tambah produk kreatif daerah di pasar nasional maupun global.
11. **Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2014 tentang Perindustrian**, yang menekankan pembangunan industri nasional berbasis keunggulan kompetitif dan berwawasan lingkungan. Dalam konteks daerah, pengembangan industri kreatif merupakan bagian integral dari penguatan struktur industri kecil dan menengah (IKM) yang inovatif dan berorientasi pada nilai tambah.
12. **Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2007 tentang Penanaman Modal**, yang memberikan dasar hukum bagi penyelenggaraan investasi nasional maupun daerah. Penguatan ekonomi kreatif memerlukan dukungan investasi yang kondusif, baik dari pemerintah, swasta, maupun lembaga keuangan, dengan tetap memperhatikan prinsip kemitraan dan perlindungan pelaku usaha mikro dan kecil kreatif.

13. **Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Kebumen Tahun 2021–2026**, yang memuat arah kebijakan pembangunan ekonomi berbasis potensi lokal, inovasi, dan digitalisasi. RPJMD ini menjadi pedoman strategis dalam merumuskan kebijakan turunan seperti Perda tentang Ekonomi Kreatif.
14. **Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 4 Tahun 2021 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah (RIPPDA)**, yang mengatur arah pengembangan sektor pariwisata secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan ekonomi kreatif, sehingga tercipta sinergi antara daya tarik wisata, budaya, dan produk kreatif daerah.

BAB V
JANGKAUAN, ARAH PENGATURAN dan RUANG LINGKUP

5.1. Visi dan Misi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

a. Latar Konseptual

Penyusunan visi dan misi pengembangan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen berangkat dari kondisi empiris bahwa potensi ekonomi kreatif daerah — yang mencakup subsektor kriya, kuliner, fesyen, seni pertunjukan, desain, dan digital — belum dioptimalkan secara sistematis melalui regulasi dan kelembagaan daerah.

Selain itu, Kebumen memiliki keunggulan kultural dan geografis yang khas: tradisi kerajinan rakyat, produk kuliner berbasis bahan lokal, lanskap wisata alam (pantai, gua, perbukitan karst), serta komunitas kreatif yang tumbuh di kalangan muda. Potensi ini perlu diarahkan dalam satu kerangka kebijakan yang memiliki orientasi jangka panjang dan nilai keberlanjutan.

Dengan latar tersebut, visi dan misi ekonomi kreatif Kebumen disusun sebagai panduan strategis bagi pemerintah daerah, pelaku usaha, komunitas, dan masyarakat untuk bergerak menuju ekosistem ekonomi kreatif yang berdaya saing, inklusif, dan berkelanjutan.

b. Rumusan Visi

"Terwujudnya Kabupaten Kebumen sebagai Daerah Kreatif, Inovatif, dan Berdaya Saing Berbasis Potensi Lokal dan Nilai Budaya yang Berkelanjutan."

Makna Visi:

1. Kreatif berarti menekankan kemampuan masyarakat dan pelaku usaha daerah dalam menciptakan nilai tambah ekonomi berbasis ide, talenta, dan inovasi.
2. Inovatif menandakan keberanian untuk beradaptasi dengan teknologi digital, model bisnis baru, dan tren global ekonomi kreatif.
3. Berdaya Saing menggambarkan kemampuan produk dan pelaku kreatif Kebumen menembus pasar nasional dan internasional.

4. Berbasis Potensi Lokal menunjukkan akar kekuatan ekonomi kreatif pada budaya, warisan lokal, dan sumber daya khas daerah (kuliner, kriya, batik, dan pariwisata alam).
5. Berkelanjutan menegaskan orientasi ekonomi kreatif yang ramah lingkungan, inklusif, serta mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat jangka panjang.

c. Misi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

Untuk mewujudkan visi tersebut, ditetapkan beberapa **misi strategis** sebagai arah operasional dan substansi norma kebijakan ekonomi kreatif daerah:

Misi 1 — Membangun Ekosistem dan Tata Kelola Ekonomi Kreatif yang Terintegrasi

- Mendorong penguatan kelembagaan ekonomi kreatif daerah melalui optimalisasi peran Komite Ekonomi Kreatif (KEK) serta pengembangan fasilitas pendukung seperti Creative Hub dan, pada tahap berikutnya, pembentukan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Ekonomi Kreatif sesuai kebutuhan daerah.
- Mengembangkan sistem pendataan dan pemetaan potensi subsektor kreatif secara digital dan berkelanjutan.
- Meningkatkan kapasitas tata kelola lintas-OPD melalui pendekatan kolaboratif (*pentahelix governance*).

Misi 2 — Mengembangkan Sumber Daya Manusia dan Talenta Kreatif

- Menyelenggarakan pendidikan, pelatihan, dan inkubasi bagi pelaku kreatif lokal, terutama generasi muda dan perempuan.
- Memperkuat kemitraan antara pemerintah, perguruan tinggi, dan komunitas kreatif dalam riset serta inovasi produk.
- Mengembangkan program literasi digital dan manajemen bisnis kreatif bagi pelaku UMKM dan kreator lokal.

Misi 3 — Mendorong Inovasi Produk, Digitalisasi, dan Branding Daerah

- Menumbuhkan inovasi desain, kemasan, dan teknologi produksi di setiap subsektor kreatif.
- Mengembangkan platform digital untuk promosi, penjualan, dan kolaborasi kreatif.
- Membangun *branding daerah* "Kebumen Kreatif" yang merepresentasikan identitas lokal dan semangat inovasi.

Misi 4 — Memperkuat Infrastruktur, Ruang Publik, dan Akses Pembiayaan

- Mewujudkan ruang kreatif terbuka (creative space, studio seni, galeri, co-working space).
- Mendorong integrasi ruang publik kreatif dalam kebijakan penataan ruang dan pariwisata.
- Memperluas akses pembiayaan kreatif melalui skema hibah, dana bergulir, CSR, dan kemitraan publik-swasta.

Misi 5 — Melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Mewujudkan Ekonomi Kreatif yang Berkelanjutan

- Menyediakan layanan konsultasi dan fasilitasi pendaftaran HKI bagi pelaku kreatif daerah.
- Mengembangkan kebijakan *green creative industry* yang ramah lingkungan dan berbasis material lokal.
- Menegakkan prinsip keberlanjutan sosial-budaya melalui penguatan nilai-nilai lokal dan etika bisnis kreatif.

Misi 6 — Meningkatkan Kolaborasi dan Jaringan Ekonomi Kreatif Nasional-Internasional

- Menjalin kemitraan dengan daerah kreatif lain (Bandung, Yogyakarta, Denpasar, Malang, Solo, dll.) untuk pertukaran praktik terbaik (*best practices*).
- Mendorong partisipasi pelaku kreatif Kebumen dalam pameran, festival, dan jejaring kreatif tingkat nasional maupun global.
- Membentuk jaringan diaspora kreatif Kebumen sebagai duta promosi produk dan budaya daerah.

d. Prinsip Pengarah (*Guiding Principles*) Visi-Misi Ekonomi Kreatif

Untuk memastikan bahwa visi dan misi tersebut implementatif, pengembangannya perlu berpedoman pada prinsip dasar berikut:

1. Kemandirian Lokal: setiap subsektor kreatif diarahkan untuk mengangkat kekhasan dan warisan budaya Kebumen.
2. Kolaboratif dan Inklusif: melibatkan seluruh unsur *pentahelix* — pemerintah, bisnis, komunitas, akademisi, dan media.
3. Berbasis Data dan Inovasi: kebijakan ekonomi kreatif disusun dengan dukungan data potensi subsektor dan inovasi berbasis riset.
4. Berkeadilan dan Berkelanjutan: memperhatikan keseimbangan antara nilai ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan.
5. Berorientasi Pasar dan Daya Saing Global: pengembangan produk kreatif diarahkan agar mampu menembus pasar digital dan internasional.

e. Integrasi Visi-Misi dengan Dokumen Perencanaan Daerah

Visi dan misi ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen ini diharapkan terintegrasi secara vertikal dan horizontal dengan dokumen perencanaan pembangunan daerah, meliputi:

1. RPJPD dan RPJMD Kabupaten Kebumen, sebagai arah pembangunan jangka menengah dan panjang.
2. Renstra OPD terkait, agar implementasi ekonomi kreatif memiliki dukungan anggaran dan indikator kinerja.

3. Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah (RIPPDA) dan RTRW, untuk sinkronisasi dengan pengembangan destinasi wisata kreatif.
4. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya Tujuan 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi), Tujuan 9 (Inovasi dan Infrastruktur), serta Tujuan 11 (Kota dan Komunitas Berkelanjutan).

5.2. Tujuan Strategis & Sasaran Terukur

Pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen diarahkan untuk mewujudkan keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi daerah, pelestarian nilai budaya lokal, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Tujuan strategis ini disusun untuk memberikan arah jangka menengah dan panjang dalam membangun ekosistem ekonomi kreatif yang produktif, inovatif, dan berdaya saing.

A. Tujuan Strategis

1. Meningkatkan kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB daerah. Melalui penguatan subsektor unggulan seperti kuliner, kriya, fesyen, dan pariwisata berbasis budaya serta digitalisasi pemasaran produk kreatif, diharapkan kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian daerah meningkat secara signifikan.
2. Mengembangkan ekosistem inovatif dan kolaboratif. Mendorong kolaborasi lintas sektor antara pemerintah daerah, akademisi, komunitas kreatif, pelaku usaha, dan media dalam suatu sistem triple helix untuk memperkuat inovasi produk dan jasa kreatif lokal.
3. Meningkatkan kapasitas dan daya saing pelaku ekonomi kreatif. Melalui program peningkatan keterampilan, akses permodalan, pendampingan bisnis, dan literasi digital agar pelaku ekonomi kreatif mampu bersaing di tingkat nasional maupun global.
4. Memperkuat kelembagaan dan tata kelola ekonomi kreatif daerah. Mewujudkan struktur kelembagaan yang jelas dan berfungsi efektif

melalui penguatan Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai unit koordinatif lintas-OPD, serta memastikan dukungan tata kelola yang mampu memfasilitasi sinkronisasi kebijakan dan program ekonomi kreatif daerah.

5. Mendorong pemasaran dan promosi terintegrasi produk kreatif daerah. Mengembangkan strategi promosi berbasis digital dan event kreatif seperti festival daerah, pameran UMKM kreatif, dan platform *marketplace* lokal yang mampu memperluas jangkauan pasar.
6. Menumbuhkan kesadaran masyarakat terhadap nilai ekonomi dan sosial budaya kreatif.

Menanamkan pemahaman bahwa kreativitas bukan hanya aktivitas seni, tetapi juga sumber ekonomi, inovasi, dan identitas daerah yang perlu dihargai dan dikembangkan bersama.

B. Sasaran Terukur

Untuk memastikan arah kebijakan berjalan efektif, perlu dirumuskan sasaran terukur dengan indikator kinerja yang spesifik dan realistis, antara lain:

Sasaran Terukur	Indikator Kinerja Utama (IKU)	Target Lima Tahun (2026–2030)
1. Peningkatan kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB	Persentase kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDRB Kabupaten Kebumen	Meningkat dari <2% menjadi ≥5%
2. Penguatan kapasitas pelaku ekonomi kreatif	Jumlah pelaku yang mendapatkan pelatihan dan sertifikasi	2.000 pelaku kreatif tersertifikasi
3. Peningkatan jumlah usaha kreatif formal	Jumlah unit usaha kreatif yang terdaftar secara resmi (NIB/OSS)	Meningkat 50% dari tahun dasar

4. Ekspansi pasar produk kreatif	Jumlah produk yang menembus pasar regional/nasional	100 produk unggulan lokal masuk pasar digital nasional
6. Penguatan kelembagaan	Pembentukan dan operasionalisasi Dewan Ekonomi Kreatif Daerah	Lembaga aktif dan produktif dalam 2 tahun pertama
7. Digitalisasi promosi	Jumlah platform digital lokal aktif (website, e-commerce, media sosial)	Minimal 3 platform aktif dan terintegrasi
8. Peningkatan event ekonomi kreatif	Jumlah kegiatan kreatif tahunan berskala kabupaten/provinsi	≥5 event kreatif besar tiap tahun

C. Arah Operasionalisasi

- Integrasi program lintas-OPD seperti Dinas Pariwisata, Perindustrian, Koperasi & UMKM, serta Dinas Kominfo.
- Pendanaan kolaboratif melalui APBD, CSR, kemitraan swasta, dan dukungan program nasional (misalnya Bekraf/Kemenparekraf).
- Monitoring dan evaluasi kinerja tahunan berbasis data ekonomi kreatif (mapping subsektor, kontribusi PDRB, tingkat digitalisasi, dan pertumbuhan pelaku usaha kreatif).

5.3. Prinsip Pengembangan (Inklusif, Berkelanjutan, Kearifan Lokal, Digital First)

Pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen tidak hanya menekankan pada pertumbuhan ekonomi semata, tetapi juga pada nilai-nilai sosial, budaya, dan lingkungan yang menyertainya. Oleh karena itu, arah kebijakan penguatan ekonomi kreatif daerah harus berpijak pada empat prinsip utama yang menjadi landasan normatif dan operasional, yaitu inklusif, berkelanjutan, berbasis kearifan lokal, dan digital first.

A. Prinsip Inklusif

Prinsip inklusif menekankan bahwa pengembangan ekonomi kreatif harus memberikan manfaat bagi seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali. Kebijakan dan program diarahkan untuk membuka akses seluas-luasnya terhadap sumber daya, peluang usaha, pelatihan, serta fasilitas promosi bagi pelaku ekonomi kreatif dari berbagai latar belakang sosial, gender, usia, maupun lokasi geografis (perkotaan dan pedesaan).

Pendekatan inklusif diharapkan mampu:

1. Mengurangi kesenjangan antarwilayah dan kelompok pelaku usaha.
2. Mendorong partisipasi komunitas marjinal, perempuan, dan generasi muda.
3. Mengintegrasikan pelaku mikro dan komunitas lokal ke dalam rantai nilai ekonomi kreatif yang lebih besar.
4. Menumbuhkan rasa memiliki (*sense of belonging*) terhadap ekosistem kreatif daerah.

Implementasinya diwujudkan melalui program pelatihan berbasis komunitas, inkubasi kreatif di desa wisata, serta pengembangan jejaring antar-subsektor ekonomi kreatif di seluruh wilayah Kabupaten Kebumen.

B. Prinsip Berkelanjutan

Prinsip ini menegaskan bahwa pengembangan ekonomi kreatif harus mempertimbangkan aspek keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan. Setiap inisiatif kreatif diharapkan tidak hanya menghasilkan nilai ekonomi jangka pendek, tetapi juga menjaga keseimbangan ekologis dan keberlangsungan sumber daya lokal.

Beberapa aspek berkelanjutan yang perlu dijaga antara lain:

1. Sumber daya alam dimanfaatkan secara bijak dengan pendekatan *eco-design*, *green production*, dan *circular economy*.
2. Pelestarian sosial-budaya dilakukan dengan menghidupkan kembali tradisi, kesenian, serta warisan budaya sebagai sumber inspirasi produk kreatif.

3. Keberlanjutan ekonomi diwujudkan melalui model usaha yang mandiri, adaptif, dan memiliki jejaring pasar jangka panjang.

Prinsip ini sejalan dengan agenda nasional *Sustainable Development Goals (SDGs)*, khususnya Tujuan 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi), Tujuan 11 (Kota dan Komunitas yang Berkelanjutan), dan Tujuan 12 (Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab).

C. Prinsip Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan kekuatan identitas yang membedakan produk kreatif Kebumen dari daerah lain. Prinsip ini mengamanatkan bahwa setiap pengembangan subsektor ekonomi kreatif harus berpijak pada nilai, tradisi, dan karakteristik budaya lokal.

Kabupaten Kebumen memiliki kekayaan budaya seperti batik Prembun, kriya kayu Ambal, anyaman pandan Petanahan, serta ragam kuliner tradisional dan potensi wisata alam seperti gua karst, pantai selatan, dan desa budaya. Semua elemen ini menjadi inspirasi utama dalam membangun narasi dan desain produk kreatif khas Kebumen.

Implementasi prinsip ini meliputi:

1. Integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam produk kreatif, promosi, dan identitas visual daerah.
2. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk motif, desain, dan karya berbasis budaya.
3. Kolaborasi lintas generasi, yakni antara pelaku kreatif muda dengan pengrajin dan seniman tradisional.

Dengan demikian, ekonomi kreatif tidak hanya menjadi instrumen ekonomi, tetapi juga media pelestarian jati diri Kebumen sebagai daerah yang berkarakter, berbudaya, dan berdaya saing.

D. Prinsip Digital First

Transformasi digital menjadi arus utama dalam pengembangan ekonomi kreatif modern. Prinsip *digital first* berarti bahwa setiap kebijakan, program,

dan kegiatan ekonomi kreatif harus berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital dalam proses produksi, promosi, dan distribusi produk kreatif.

Langkah-langkah penerapannya antara lain:

1. Digitalisasi pemasaran dan promosi, melalui penguatan *marketplace* lokal, media sosial, dan platform daring terintegrasi.
2. Pengembangan literasi digital bagi pelaku kreatif untuk meningkatkan kemampuan branding, storytelling, dan penjualan online.
3. Pemanfaatan teknologi inovatif seperti *augmented reality (AR)* untuk pariwisata, *design software* untuk kriya dan fesyen, serta sistem informasi ekonomi kreatif daerah berbasis data digital.
4. Kemitraan dengan platform nasional seperti *Tokopedia, Shopee, GrabFood, atau GoCreative* untuk memperluas jangkauan pasar produk lokal.

Dengan prinsip digital first, Kabupaten Kebumen diharapkan mampu mempercepat adaptasi pelaku ekonomi kreatif terhadap perubahan perilaku konsumen, memperluas jejaring global, dan menciptakan lapangan kerja baru berbasis ekonomi digital kreatif.

5.4. Ruang Lingkup Pengaturan dalam Raperda

Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen perlu memuat ruang lingkup pengaturan yang komprehensif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik daerah. Ruang lingkup tersebut mencakup aspek kelembagaan, pembiayaan, pengembangan sumber daya manusia (SDM), rantai nilai dan klaster, promosi dan pemasaran, perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), kemitraan publik-swasta, serta pengelolaan kawasan kreatif.

Pengaturan yang terstruktur pada aspek-aspek ini akan menjadi dasar bagi terwujudnya tata kelola ekonomi kreatif yang efisien, inklusif, dan berkelanjutan.

A. Kelembagaan Ekonomi Kreatif

Kelembagaan menjadi fondasi utama dalam implementasi kebijakan ekonomi kreatif daerah. Penguatan kelembagaan yang sudah ada—yaitu

Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Kabupaten Kebumen berdasarkan Peraturan Bupati—perlu dipertegas dalam Raperda sebagai lembaga koordinatif non-struktural yang berfungsi memfasilitasi kolaborasi lintas sektor dan lintas-OPD. Komite ini dapat dilengkapi dengan unit sekretariat dan kelompok kerja subsektor sesuai kebutuhan operasional.

Fungsi utama kelembagaan ini meliputi:

1. merumuskan rekomendasi kebijakan dan strategi pengembangan ekonomi kreatif daerah;
2. melakukan koordinasi lintas-OPD dan lintas-sektor dalam pelaksanaan program subsektor ekonomi kreatif;
3. memfasilitasi kolaborasi antara pemerintah, komunitas kreatif, akademisi, pelaku usaha, dan media (model Pentahelix); dan
4. melaksanakan pemantauan serta evaluasi kinerja pelaksanaan kebijakan ekonomi kreatif.

Kelembagaan ini juga diharapkan memiliki jejaring kemitraan dan kelompok kerja subsektor yang menjangkau seluruh wilayah kabupaten untuk memastikan implementasi program berjalan terpadu dan berkelanjutan.

B. Fasilitasi Pembiayaan

Raperda perlu menjamin tersedianya mekanisme pembiayaan yang mudah, transparan, dan berkelanjutan bagi pelaku ekonomi kreatif. Fasilitasi pembiayaan dapat meliputi:

1. Skema dana hibah dan bantuan modal usaha mikro bagi pelaku kreatif pemula.
2. Kredit Usaha Rakyat (KUR) sektor kreatif dengan bunga rendah dan prosedur sederhana.
3. Kemitraan pembiayaan non-bank, seperti *venture capital*, *crowdfunding*, dan dana CSR perusahaan daerah.
4. Dalam jangka panjang, Pemerintah Daerah dapat mengembangkan skema dana bergulir yang dikelola melalui BUMD atau lembaga keuangan daerah sesuai peraturan perundang-undangan untuk mendukung pembiayaan pelaku ekonomi kreatif.

Aspek fasilitasi pembiayaan ini perlu diintegrasikan dengan sistem digital pelaporan dan evaluasi untuk memastikan transparansi dan akuntabilitas publik.

C. Pengembangan Kapasitas SDM

Kualitas sumber daya manusia merupakan kunci keberhasilan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, Raperda perlu mengatur program peningkatan kapasitas pelaku kreatif melalui:

1. Pelatihan teknis dan manajerial (desain produk, pemasaran digital, inovasi bisnis).
2. Program inkubasi dan akselerasi bisnis kreatif.
3. Sertifikasi kompetensi profesi kreatif, bekerja sama dengan lembaga sertifikasi profesi (LSP) dan perguruan tinggi.
4. Pendidikan dan literasi kreatif di sekolah dan desa wisata, untuk menumbuhkan generasi kreatif sejak dini.

Ruang pengaturan ini diarahkan agar pelaku kreatif memiliki kemampuan berinovasi, berjejaring, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

D. Pengembangan Rantai Nilai dan Klaster Ekonomi Kreatif

Raperda perlu menegaskan pentingnya pembentukan klaster ekonomi kreatif yang berfungsi sebagai pusat pengembangan inovasi, produksi, dan distribusi produk kreatif. Penguatan rantai nilai dilakukan melalui:

1. Pemetaan subsektor unggulan di tiap wilayah (misalnya kriya di Ambal, kuliner di Karanganyar, wisata budaya di Prembun).
2. Integrasi hulu–hilir, dari produksi, pengemasan, branding, hingga pemasaran.
3. Pengembangan pusat kolaborasi (*creative hub)* dan *co-working space* yang difasilitasi oleh pemerintah daerah.
4. Kemitraan antar-klaster di tingkat kabupaten dan provinsi untuk memperluas jejaring pasar dan inovasi produk.

Dengan pendekatan klaster, kebijakan ekonomi kreatif dapat dikembangkan lebih fokus, efisien, dan berdampak langsung pada ekonomi lokal.

E. Promosi dan Pemasaran Produk Kreatif

Raperda perlu mendorong penguatan promosi dan pemasaran produk kreatif melalui pendekatan digital dan event kolaboratif. Ruang lingkup pengaturannya meliputi:

1. Penyelenggaraan festival ekonomi kreatif daerah (seperti *Kebumen Creative Expo*).
2. Platform pemasaran digital daerah yang mengintegrasikan produk UMKM dan pelaku kreatif.
3. Promosi kolaboratif dengan destinasi wisata dan lembaga budaya.
4. Dukungan promosi internasional bagi produk kreatif yang berpotensi ekspor.

Kebijakan ini harus mendorong citra Kabupaten Kebumen sebagai "Daerah Kreatif Berbasis Budaya dan Digital".

F. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Perlindungan HKI menjadi bagian penting untuk menjamin hak moral dan ekonomi para pelaku kreatif. Pengaturan dalam Raperda dapat mencakup:

1. Fasilitasi pendaftaran HKI (merek, desain, paten, hak cipta, indikasi geografis).
2. Pendampingan hukum dan sosialisasi HKI bagi komunitas dan pelaku kreatif.
3. Pembangunan pusat layanan HKI daerah yang terintegrasi dengan Kemenkumham dan Bekraf.
4. Perlindungan terhadap ekspresi budaya tradisional agar tidak disalahgunakan pihak luar daerah.

Dengan perlindungan HKI, karya kreatif Kebumen memiliki nilai tambah dan daya saing di pasar nasional maupun internasional.

G. Kemitraan Publik-Swasta (*Public–Private Partnership*)

Raperda juga perlu mendorong keterlibatan sektor swasta dan komunitas dalam pengembangan ekosistem kreatif. Bentuk kemitraan yang dapat diatur meliputi:

1. Kerja sama promosi dan pembiayaan antara pemerintah daerah dan pelaku industri.
2. Adopsi program CSR untuk mendukung infrastruktur kreatif dan pelatihan SDM.
3. Kolaborasi dengan perguruan tinggi dan inkubator bisnis untuk riset, inovasi, dan komersialisasi produk.
4. Keterlibatan komunitas kreatif sebagai mitra dalam penyelenggaraan event dan kegiatan edukatif.

Pendekatan kolaboratif ini memperkuat prinsip *co-creation, co-funding, dan co-governing* dalam tata kelola ekonomi kreatif daerah.

H. Pengelolaan Kawasan Kreatif

Sebagai bagian dari implementasi kebijakan, Raperda perlu mengatur tentang pembentukan dan pengelolaan kawasan kreatif daerah sebagai simpul kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya.

Ruang lingkup pengelolaannya meliputi:

1. Penetapan zonasi kawasan kreatif tematik, seperti kawasan kriya, kuliner, atau wisata budaya.
2. Penyediaan infrastruktur pendukung seperti ruang pamer, studio produksi, dan pusat kreatif digital.
3. Pengelolaan berbasis komunitas (*community-based management*) dengan melibatkan pelaku lokal sebagai pengelola utama.
4. Integrasi dengan tata ruang daerah dan strategi pengembangan pariwisata.

Kawasan kreatif diharapkan menjadi simbol kolaborasi dan identitas baru Kebumen sebagai kabupaten yang kreatif, berbudaya, dan berdaya saing.

5.5. Draft Kebutuhan Pasal-Pasal Dasar Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

BAB I — KETENTUAN UMUM

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 1	Menetapkan definisi dasar mengenai istilah-istilah penting seperti Daerah, Pemerintah Daerah, Ekonomi Kreatif, Pelaku Ekonomi Kreatif, Ekosistem, dan Komite Ekonomi Kreatif. Tujuannya agar terdapat kejelasan makna dan keseragaman pemahaman dalam penerapan Perda.

BAB II — MAKSUD dan TUJUAN

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 2	Menegaskan bahwa Peraturan Daerah ini dimaksudkan sebagai landasan hukum bagi Pemerintah Daerah dalam mengembangkan potensi ekonomi kreatif secara terarah, berdaya saing, dan berkelanjutan.
Pasal 3	Menjabarkan tujuan pengembangan ekonomi kreatif daerah, yaitu memperkuat ekosistem berbasis kearifan lokal, meningkatkan daya saing, menciptakan lapangan kerja, memperluas pasar, dan berkontribusi pada PDRB.

BAB III — ASAS dan PRINSIP

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 4	Menetapkan asas-asas penyelenggaraan pengembangan ekonomi kreatif, yaitu inovasi, partisipasi, keberlanjutan, inklusivitas, dan kearifan lokal, sebagai nilai dasar yang memandu seluruh pelaksanaan kebijakan.
Pasal 5	Mengatur prinsip-prinsip pelaksanaan yang bersifat operasional: kemitraan, keadilan, perlindungan HKI, profesionalisme, kreativitas, serta tata kelola yang transparan dan akuntabel.

BAB IV — RUANG LINGKUP

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 6	Menentukan batasan substansi yang diatur dalam Perda, mencakup: perencanaan, kelembagaan, SDM, pembiayaan, promosi, perlindungan HKI, dan evaluasi. Ruang lingkup ini disesuaikan dengan kewenangan Pemda sebagaimana PP 24/2022.

BAB V — KELEMBAGAAN dan KOORDINASI

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 7	Mengatur pembentukan Komite Ekonomi Kreatif Daerah sebagai lembaga koordinatif non-struktural yang bersifat konsultatif. Komite ini berfungsi sebagai wadah kolaborasi lintas sektor antara Pemerintah Daerah, pelaku usaha, akademisi, komunitas, dan media dalam rangka sinkronisasi kebijakan, perencanaan program, serta penguatan ekosistem ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen.

BAB VI — PERENCANAAN dan RENCANA INDUK

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 8	Menetapkan kewajiban Pemda menyusun Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah, berisi visi, misi, strategi, program, dan indikator kinerja. Rencana Induk ditetapkan dengan Peraturan Bupati dan disusun secara partisipatif (model Penta Helix).

BAB VII — PEMBINAAN SUMBER DAYA MANUSIA KREATIF

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 9	Mengatur fasilitasi pengembangan kompetensi SDM kreatif melalui pendidikan, pelatihan, pendampingan, serta pembentukan inkubator bisnis. Sertifikasi kompetensi ditetapkan sebagai pengakuan profesional hasil pelatihan.

BAB VIII — FASILITASI PEMBIAYAAN dan INSENTIF

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 10	Mengatur dukungan Pemda dalam membuka akses pembiayaan melalui lembaga keuangan, koperasi, CSR, dan mekanisme crowdfunding. Insentif finansial dan non-finansial diatur dengan Peraturan Bupati sesuai kemampuan keuangan daerah.

BAB IX — PENGEMBANGAN KAWASAN KREATIF

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 11	Menegaskan peran Pemda dalam menetapkan dan mengembangkan Kawasan Kreatif berdasarkan potensi subsektor unggulan dengan memperhatikan RTRW, budaya lokal, dan kelestarian lingkungan.

BAB X — PROMOSI, PEMASARAN, dan JEJARING USAHA

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 12	Mengatur upaya promosi dan pemasaran produk kreatif melalui pameran, festival, dan platform digital. Pemerintah Daerah juga memfasilitasi pembentukan jejaring usaha dan asosiasi pelaku kreatif.

BAB XI — PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 13	Menetapkan peran Pemda dalam memfasilitasi pendaftaran dan perlindungan HKI melalui pendampingan administratif dan kerja sama dengan instansi pusat. Pemda tidak mengambil alih kewenangan penerbitan hak.

BAB XII — KEMITRAAN dan KOLABORASI

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 14	Mengatur pola kerja sama dan kemitraan pengembangan ekonomi kreatif berbasis model Penta Helix, dengan prinsip kesetaraan, keterbukaan, dan kepastian hukum. Bentuk kerja sama teknis diatur melalui Peraturan Bupati atau perjanjian.

BAB XIII — EVALUASI dan PELAPORAN

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 15	Mengatur mekanisme evaluasi minimal dua tahun sekali terhadap pelaksanaan ekonomi kreatif, pelaporan tahunan kepada DPRD, serta pengelolaan sistem informasi ekonomi kreatif berbasis data terintegrasi.

BAB IX — HAK dan KEWAJIBAN PELAKU EKONOMI KREATIF

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 16	mengatur bahwa pelaku ekonomi kreatif berhak memperoleh pembinaan, fasilitasi, dan akses informasi; mendapatkan perlindungan HKI; serta berpartisipasi dalam perencanaan dan evaluasi program. Pelaku juga berhak menggunakan sarana pendukung yang disediakan Pemerintah Daerah dan menerima perlakuan nondiskriminatif dalam seluruh proses pengembangan ekonomi kreatif.

Pasal 17	mengatur bahwa pelaku ekonomi kreatif wajib melakukan pendataan, memenuhi perizinan berusaha, menjaga lingkungan serta ketertiban, memberikan data yang benar, dan memenuhi standar mutu serta etika usaha. Pelaku juga berkewajiban mengikuti kegiatan pembinaan yang relevan dan mematuhi ketentuan pengelolaan apabila beroperasi di Kawasan Kreatif.

BAB XIV — SANKSI ADMINISTRATIF

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 18	Menetapkan sanksi administratif bagi pelaku yang melanggar kewajiban dalam Perda, berupa teguran tertulis, penghentian sementara kegiatan, hingga pencabutan izin. Sanksi bersifat pembinaan dan diatur teknisnya dalam Peraturan Bupati.

BAB XV — KETENTUAN PENUTUP

Nomor Pasal	Rumusan Substansi
Pasal 19	Menyatakan bahwa Peraturan Daerah mulai berlaku pada tanggal diundangkan, menandai efektivitas pelaksanaan regulasi.

5.6. Strategi Implementasi & Roadmap

Strategi implementasi merupakan arah operasional dalam mewujudkan visi dan tujuan pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen. Pendekatan ini dilakukan secara bertahap melalui rencana jangka pendek, menengah, dan panjang, dengan pengukuran keberhasilan melalui indikator kinerja utama (*Key Performance Indicators*/KPI) yang terukur dan realistis.

A. Rencana Jangka Pendek (1–2 Tahun)

Fokus: Penguatan koordinasi kelembagaan, penataan pendataan subsektor ekonomi kreatif, serta pembangunan fondasi ekosistem dasar ekonomi kreatif melalui mekanisme kerja Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Daerah dan OPD terkait.

Langkah Strategis:

1. Penguatan kelembagaan dan koordinasi ekonomi kreatif daerah melalui optimalisasi Komite Ekonomi Kreatif (KEK) serta forum-forum kolaboratif lintas OPD (Disparbud, Disperindag KUKM, Bapperida), komunitas kreatif, akademisi, dan pelaku usaha.

2. Pendataan dan pemetaan subsektor ekonomi kreatif berdasarkan potensi lokal (kerajinan, kuliner, fesyen, desain, fotografi, dan wisata kreatif).
3. Penyusunan basis data (creative database) pelaku dan produk kreatif berbasis sistem informasi terintegrasi.
4. Penyelenggaraan pelatihan dasar (manajemen usaha kreatif, literasi digital, HKI, pemasaran daring).
5. Peluncuran kampanye kesadaran publik tentang ekonomi kreatif sebagai penggerak ekonomi daerah.

Indikator Kinerja Utama (KPI):

- ✓ Optimalnya peran Komite Ekonomi Kreatif sebagai *focal point* koordinasi pengembangan ekonomi kreatif daerah.
- ✓ Tersusunnya peta potensi dan data terintegrasi pelaku ekonomi kreatif.
- ✓ Minimal 3 pelatihan tematik dan 1 forum kolaborasi kreatif terlaksana setiap tahun.
- ✓ Peningkatan 10% jumlah pelaku kreatif yang terdaftar di basis data daerah.

B. Rencana Jangka Menengah (3–5 Tahun)

Fokus: Penguatan kapasitas, pembentukan klaster kreatif, dan perluasan akses pasar.

Langkah Strategis:

1. Pengembangan klaster ekonomi kreatif tematik berbasis keunggulan wilayah (misal: klaster batik dan fesyen di Pejagoan, kuliner di Karanganyar, kriya di Gombong).
2. Pembangunan *Creative Hub* atau Ruang Kreatif Daerah sebagai pusat kolaborasi, pelatihan, dan promosi.
3. Fasilitasi pembiayaan kreatif melalui skema kredit lunak, dana bergulir, atau kemitraan publik-swasta.
4. Promosi dan branding daerah kreatif**,** termasuk penyelenggaraan Kebumen *Creative Festival* dan partisipasi dalam event nasional.

5. Kemitraan lintas sektor dengan perguruan tinggi, swasta, dan lembaga donor untuk riset dan inovasi produk kreatif.

Indikator Kinerja Utama (KPI):

- ✓ Terbentuk minimal 3 klaster ekonomi kreatif aktif.
- ✓ Pembangunan 1 pusat *Creative Hub* operasional di wilayah strategis.
- ✓ Minimal 50 pelaku kreatif mengakses fasilitas pembiayaan dan pendampingan.
- ✓ Terlaksananya event promosi tahunan ekonomi kreatif daerah.
- ✓ Peningkatan 20% nilai transaksi dan ekspansi pasar produk kreatif lokal.

C. Rencana Jangka Panjang (5–10 Tahun)

Fokus: Kemandirian, daya saing global, dan keberlanjutan ekosistem kreatif daerah.

Langkah Strategis:

1. Integrasi ekonomi kreatif dalam kebijakan pembangunan daerah jangka panjang (RPJPD).
2. Transformasi digital dan inovasi model bisnis kreatif (marketplace daerah, ekspor produk kreatif digital).
3. Penciptaan ekosistem kreatif berkelanjutan berbasis pendidikan, riset, dan investasi.
4. Penguatan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan standardisasi kualitas produk.
5. Pencapaian status "Kabupaten Kreatif Nasional" melalui kurasi subsektor unggulan.

Indikator Kinerja Utama (KPI):

- ✓ Integrasi kebijakan ekonomi kreatif dalam RPJPD dan dokumen turunan.
- ✓ Peningkatan ekspor produk kreatif dan penetrasi pasar digital minimal 30%.
- ✓ Minimal 5 produk unggulan daerah bersertifikat HKI dan berskala ekspor.
- ✓ Penetapan Kebumen sebagai bagian dari jejaring *Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia*.

- ✓ Terbentuk ekosistem kolaboratif yang mandiri dan berkelanjutan (pelaku–pemerintah–akademisi–komunitas–media).

D. Prinsip Pelaksanaan Roadmap

1. Inklusif dan partisipatif: melibatkan seluruh pemangku kepentingan lintas sektor.
2. Berbasis potensi lokal: menonjolkan keunggulan khas Kebumen.
3. Berkelanjutan: memperhatikan aspek lingkungan, sosial, dan ekonomi.
4. Berorientasi hasil (*outcome-oriented*): setiap tahap memiliki target terukur dan evaluasi tahunan.
5. Sinergis dengan kebijakan nasional dan provinsi: mengikuti arah pengembangan ekonomi kreatif Indonesia (Kemenparekraf).

E. Roadmap Implementasi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

Tahapan Waktu	**Fokus Strategis**	**Program & Kegiatan Utama**	**Indikator Kinerja Utama (KPI)**	**Penanggung Jawab Utama**
Jangka Pendek (1–2 Tahun)	Konsolidasi kelembagaan dan penguatan fondasi ekosistem	✓ Penguatan kelembagaan dan koordinasi ekonomi kreatif daerah melalui optimalisasi Komite Ekonomi Kreatif (KEK) serta forum-forum kolaboratif lintas OPD. ✓ Pemetaan subsektor dan	✓ Optimalnya peran Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai focal point koordinasi pengembangan ekonomi kreatif daerah. ✓ Data base pelaku kreatif terintegrasi minimal 1.000 entri.	Disparbud, Disperindag KUKM, Bapperida, Komunitas Kreatif.

		pendataan pelaku kreatif. ✓ Pembuatan sistem informasi ekonomi kreatif daerah. ✓ Pelatihan dasar (manajemen usaha, literasi digital, HKI). ✓ Kampanye kesadaran publik "Kebumen Kreatif"	✓ 3 pelatihan tematik per tahun. ✓ Peningkatan 10% partisipasi pelaku kreatif.	
Jangka Menengah (3–5 Tahun)	Penguatan kapasitas, klasterisasi, dan perluasan pasar	✓ Pembentukan 3–5 klaster ekonomi kreatif tematik berbasis wilayah. ✓ Pembangunan *Creative Hub Kebumen* sebagai pusat kolaborasi. ✓ Skema pembiayaan kreatif (KUR Kreatif, kemitraan swasta). ✓ Penyelenggaraan *Kebumen Creative Festival* tahunan.	✓ Minimal 3 klaster kreatif aktif. ✓ *Creative Hub* beroperasi di pusat kota ✓ 50 pelaku kreatif menerima akses. .pembiayaan ✓ 1 event promosi besar per tahun. ✓ Peningkatan 20% nilai ekonomi subsektor kreatif.	Disparbud, Disperindag KUKM, Bapperida, Bank Jateng Cab Kebumen, Akademisi.

		✓ Kemitraan dengan perguruan tinggi & lembaga donor.		
Jangka Panjang (5–10 Tahun)	Daya saing global dan keberlanjutan ekosistem kreatif	✓ Integrasi kebijakan kreatif dalam RPJPD dan Renstra daerah. ✓ Pengembangan ekspor produk kreatif digital dan fisik. ✓ Penguatan HKI, sertifikasi, dan standardisasi produk. ✓ Pengembangan pendidikan vokasi & riset kreatif. ✓ Pengajuan Kebumen sebagai *Kabupaten Kreatif Nasional.*	✓ Ekonomi kreatif terintegrasi dalam RPJPD. ✓ Peningkatan ekspor produk kreatif 30%. ✓ 5 produk unggulan tersertifikasi HKI. ✓ Pengakuan nasional sebagai "Kabupaten Kreatif". ✓ Terbentuk ekosistem kolaboratif berkelanjutan.	Bapperida, Disparbud, Disperindag KUKM, Disdikpora, Kemenparekraf,, dan Asosiasi Kreatif.

F. Timeline Implementasi Roadmap Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen

Tahun	**Prioritas Kegiatan Utama**	**Target Output Tahunan**
2026	Penguatan kelembagaan dan koordinasi ekonomi kreatif daerah melalui	Optimalnya peran Komite Ekonomi Kreatif (KEK) sebagai focal

	optimalisasi Komite Ekonomi Kreatif (KEK) serta forum-forum kolaboratif lintas OPD.; pendataan pelaku dan potensi subsektor	point koordinasi pengembangan ekonomi kreatif daerah, basis data awal 500 pelaku ekonomi kreatif.
2027	Pembuatan sistem informasi ekraf, pelatihan dasar, kampanye publik	Tersedia portal ekraf online & 3 pelatihan terselenggara
2028	Pembentukan klaster tematik dan penguatan jejaring antar pelaku	3 klaster kreatif aktif (batik, kuliner, kriya)
2029	Pembangunan Creative Hub Kebumen, penguatan kemitraan swasta	Creative Hub beroperasi & 20 pelaku mendapat akses pembiayaan
2030	Promosi daerah kreatif & festival ekonomi kreatif tahunan	Terselenggara Kebumen Creative Festival ke-2
2031-2032	Ekspansi pasar digital & penguatan sertifikasi HKI	3 produk bersertifikat HKI & peningkatan transaksi 20%
2033-2035	Integrasi ekraf dalam RPJPD & pengajuan ke jejaring nasional	Kebumen diakui sebagai Kabupaten Kreatif Nasional

Catatan Implementasi

1. Koordinasi lintas sektor difasilitasi oleh Bapperida sebagai pengendali perencanaan.
2. Fasilitasi Pendanaan bersumber dari APBD, DAK, CSR, dan kemitraan publik-swasta atau lainya.
3. Monitoring dan evaluasi dilakukan setiap tahun dengan laporan capaian KPI.

4. Sinergi program nasional dilakukan dengan Kemenparekraf RI, Kemenrindag KUKM, dan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.

5.7. Fasilitasi Pendanaan & Mekanisme Pembiayaan

Pengembangan ekonomi kreatif memerlukan dukungan pendanaan yang berkelanjutan, inovatif, dan kolaboratif agar program dan kegiatan dapat berjalan efektif. Sumber pembiayaan tidak hanya mengandalkan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), tetapi juga memanfaatkan berbagai instrumen keuangan alternatif seperti dana bergulir, kemitraan publik-swasta, tanggung jawab sosial perusahaan (CSR), serta akses permodalan mikro dan ekuitas kreatif. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan ekosistem pembiayaan yang inklusif dan mendorong kemandirian pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen.

A. Skema Pendanaan Melalui APBD

Pendanaan melalui APBD Kabupaten Kebumen menjadi dasar utama dalam membiayai kegiatan awal pembentukan kelembagaan, penyusunan regulasi, serta program fasilitasi dan pelatihan.

Dukungan APBD dapat dialokasikan melalui beberapa perangkat daerah, antara lain:

1. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud): untuk kegiatan promosi, event kreatif, dan penguatan kapasitas SDM kreatif.
2. Dinas Perindustian dan Perdagangan, Koperasi, UMKM: untuk pendampingan usaha, akses permodalan, dan pengembangan klaster usaha.
3. Bapperida: untuk penyusunan kebijakan strategis dan koordinasi lintas sektor.
4. Dinas Kominfo: untuk pengembangan sistem informasi dan digitalisasi ekonomi kreatif.

Skema APBD ini berfungsi sebagai stimulus dasar (seed funding) untuk mendorong keterlibatan pihak lain pada tahap menengah dan panjang.

Contoh bentuk dukungan:

- ✓ Hibah peralatan produksi dan promosi kreatif.

- ✓ Pendanaan pelatihan, inkubasi, dan sertifikasi pelaku kreatif.
- ✓ Bantuan penyelenggaraan festival ekonomi kreatif daerah.

B. Dana Bergulir dan Skema Kredit Kreatif

Untuk mendukung pembiayaan berkelanjutan bagi pelaku usaha kreatif skala mikro dan kecil, pemerintah daerah dapat memanfaatkan:

1. Dana bergulir daerah melalui lembaga keuangan milik pemerintah daerah (misal Bank Jateng atau BPR BKK).
2. Kredit Usaha Rakyat (KUR) sektor kreatif, dengan bunga rendah dan jaminan ringan.
3. Program pembiayaan ultra mikro (UMi) dari Kemenkeu dan KemenkopUKM.

Selain itu, dapat dikembangkan "Kebumen Creative Fund", yaitu dana khusus bergulir yang dikelola bersama antara pemerintah daerah, lembaga keuangan, dan komunitas kreatif untuk memberikan akses modal tanpa bunga (0%) bagi pelaku yang baru memulai usaha kreatif.

KPI:

- ✓ Minimal 100 pelaku kreatif mendapat akses kredit lunak/bergulir dalam 3 tahun pertama.
- ✓ Tingkat pengembalian dana bergulir >90%.

C. Kemitraan Publik–Swasta (Public–Private Partnership/PPP)

Kemitraan antara pemerintah daerah dan sektor swasta menjadi strategi penting dalam mempercepat pembangunan infrastruktur dan sarana ekonomi kreatif.

Model PPP dapat diterapkan pada:

1. Pembangunan Creative Hub dan ruang pamer bersama (*co-working space*, galeri kreatif).
2. Program pelatihan vokasi dan magang industri kreatif yang melibatkan perusahaan swasta dan akademisi.
3. Event kreatif bersama (*Creative Expo*, Festival Kuliner, Craft Week) dengan pendanaan bersama antara pemerintah dan sponsor swasta.

Kemitraan ini tidak hanya memperkuat pendanaan tetapi juga membuka peluang transfer pengetahuan, teknologi, dan jaringan pasar yang lebih luas.

D. Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (*Corporate Social Responsibility*/CSR)

Perusahaan yang beroperasi di wilayah Kabupaten Kebumen dapat berkontribusi melalui program CSR yang diarahkan untuk:

1. Pendampingan dan inkubasi usaha kreatif lokal.
2. Pemberdayaan perempuan dan pemuda kreatif di desa-desa.
3. Revitalisasi ruang publik menjadi *creative space*.
4. Bantuan modal usaha kecil kreatif berbasis komunitas.

Pemerintah daerah perlu menetapkan mekanisme sinergi CSR lintas perusahaan agar program CSR terkoordinasi dan selaras dengan roadmap ekonomi kreatif daerah.

KPI:

- ✓ Minimal 5 perusahaan lokal berpartisipasi dalam program CSR kreatif per tahun.
- ✓ Peningkatan 25% jumlah pelaku kreatif penerima manfaat CSR.

E. Akses Modal Mikro dan Ekuitas Kreatif

Sebagai bentuk pembiayaan alternatif, pelaku ekonomi kreatif juga perlu difasilitasi untuk mengakses sumber modal non-konvensional seperti:

1. Platform crowdfunding kreatif (Kitabisa, Kolase, dan lain-lain) untuk proyek seni dan produk inovatif.
2. Skema ekuitas kreatif (*creative equity funding*) di mana investor menanamkan modal dengan sistem bagi hasil jangka panjang.
3. Inkubator bisnis kreatif berbasis kampus dan komunitas yang memberikan pendanaan awal (*seed funding*) bersama pendampingan profesional.

Pemerintah daerah berperan sebagai fasilitator, memastikan transparansi, pendampingan hukum, dan literasi keuangan bagi pelaku ekonomi kreatif agar dapat memanfaatkan peluang pembiayaan modern ini dengan aman.

KPI:

- ✓ Terbentuk minimal 2 platform pembiayaan kreatif lokal (crowdfunding/ekuitas).
- ✓ 10 proyek kreatif berhasil didanai melalui mekanisme alternatif setiap tahun.

F. Prinsip Pengelolaan Pendanaan

1. Transparansi dan akuntabilitas: setiap sumber pembiayaan dicatat dan diaudit secara terbuka.
2. Keberlanjutan: dana digunakan untuk memperkuat kapasitas pelaku, bukan hanya kegiatan seremonial.
3. Partisipatif: melibatkan pelaku, komunitas, dan lembaga keuangan dalam perencanaan penggunaan dana.
4. Sinkronisasi program: seluruh pendanaan harus selaras dengan arah kebijakan RPJMD dan Roadmap Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen.

5.8. Monitoring, Evaluasi, & Mekanisme Pelaporan

Monitoring, evaluasi, dan pelaporan merupakan elemen krusial dalam menjamin efektivitas pelaksanaan kebijakan pengembangan ekonomi kreatif. Mekanisme ini berfungsi sebagai alat pengendalian, pembelajaran, dan akuntabilitas publik agar setiap program yang dijalankan sesuai dengan arah kebijakan, target kinerja, serta prinsip tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*).

Sistem monitoring dan evaluasi (monev) untuk ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen disusun secara terintegrasi dengan sistem perencanaan dan pelaporan pembangunan daerah (SIPD), sehingga hasil monev dapat digunakan langsung sebagai dasar pengambilan keputusan, penyusunan kebijakan lanjutan, dan penyesuaian program tahunan.

A. Tujuan Monitoring dan Evaluasi

1. Menilai efektivitas pelaksanaan program pengembangan ekonomi kreatif sesuai indikator kinerja utama (KPI).
2. Mengidentifikasi kendala dan peluang perbaikan dalam implementasi kebijakan.

3. Meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya (anggaran, SDM, dan waktu).
4. Menyediakan dasar pengambilan keputusan berbasis data (*evidence-based policy*).
5. Menjamin akuntabilitas publik atas penggunaan dana dan hasil capaian pembangunan sektor kreatif.

B. Struktur dan Penanggung Jawab Monitoring

Monitoring dilaksanakan secara berjenjang dengan pembagian peran yang jelas antara lembaga pemerintah, komunitas kreatif, dan mitra non-pemerintah:

Level Pelaksana	**Peran dan Tanggung Jawab**
Bapperida Kabupaten Kebumen	Koordinator utama monev lintas perangkat daerah; menyusun laporan kinerja tahunan ekonomi kreatif.
Disparbud dan Disperindag KUKM	Melakukan pemantauan teknis terhadap pelaksanaan program, pelatihan, promosi, dan klaster usaha kreatif.
Dinas Kominfo	Mengelola sistem pelaporan berbasis digital dan publikasi hasil kinerja kepada masyarakat.
Komite Ekonomi Kreatif (KEK) Kabupaten Kebumen	Memberikan masukan strategis berbasis kondisi lapangan serta menyampaikan laporan kegiatan para pelaku dan komunitas kreatif kepada Pemerintah Daerah.
Inspektorat Daerah	Melakukan audit kinerja dan kepatuhan terhadap prosedur pelaksanaan kegiatan.

C. Mekanisme Monitoring

Monitoring dilakukan secara berkala dan partisipatif melalui empat pendekatan utama:

1. Monitoring rutin triwulanan: pelaporan pelaksanaan kegiatan oleh masing-masing OPD pelaksana.
2. Monitoring lapangan (on-site visit): evaluasi langsung terhadap kegiatan di klaster kreatif, pelaku usaha, dan event promosi.
3. Monitoring berbasis digital: melalui *dashboard* ekonomi kreatif (terintegrasi dengan portal ekraf daerah) yang menampilkan capaian indikator, kegiatan, dan realisasi anggaran secara real time.
4. Monitoring partisipatif masyarakat: pelaku kreatif, komunitas, dan akademisi dapat memberikan umpan balik secara terbuka melalui forum evaluasi publik.

Output:

- ✓ Laporan perkembangan pelaksanaan kegiatan ekonomi kreatif setiap triwulan.
- ✓ Data capaian KPI yang terverifikasi dan terdokumentasi secara digital.

D. Mekanisme Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan dampak kebijakan secara lebih mendalam. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:

1. **Evaluasi Tahunan (*Annual Review*):**
    - Menilai capaian target tahunan berdasarkan indikator output dan outcome.
    - Mengidentifikasi faktor penghambat dan keberhasilan.
    - Memberikan rekomendasi perbaikan program tahun berikutnya.
2. **Evaluasi Jangka Menengah dan Akhir (*Mid-Term dan End-Term Review*):**
    - Mengukur relevansi kebijakan terhadap perkembangan ekonomi kreatif daerah.
    - Menilai keberlanjutan hasil dan dampak sosial-ekonomi dari kebijakan.
    - Menjadi dasar revisi roadmap atau penyusunan regulasi lanjutan.

Instrumen Evaluasi:

1. Indeks Kinerja Ekonomi Kreatif Daerah (*Creative Performance Index*).

2. Survei kepuasan pelaku kreatif dan masyarakat.
3. Analisis tren pertumbuhan subsektor dan kontribusi terhadap PDRB.

E. Mekanisme Pelaporan

Pelaporan hasil monev dilaksanakan secara sistematis, terukur, dan transparan melalui beberapa tahapan:

1. Laporan Teknis OPD: setiap perangkat daerah penyelenggara program wajib menyusun laporan triwulanan dan tahunan yang berisi capaian, kendala, serta rekomendasi tindak lanjut.
2. Laporan Koordinatif Bapperida: menghimpun seluruh laporan OPD untuk disusun menjadi *Laporan Kinerja Ekonomi Kreatif Daerah (LKEKD)* yang dipublikasikan kepada publik.
3. Forum Evaluasi Publik: diselenggarakan setiap akhir tahun untuk membahas hasil capaian dan strategi perbaikan bersama pelaku kreatif, akademisi, dan DPRD.
4. Publikasi Digital: seluruh hasil monev dan laporan tahunan dipublikasikan melalui portal resmi Pemerintah Kabupaten Kebumen dan media sosial ekraf daerah sebagai bentuk transparansi publi

F. Indikator Kinerja Utama (KPI) Monitoring dan Evaluasi

Aspek yang Dinilai	**Indikator Kinerja**	**Target Tahunan**
Kelembagaan & Koordinasi	Jumlah rapat koordinasi lintas OPD dan KEK	≥ 4 kali per tahun
SDM & Kapasitas	Jumlah pelatihan dan peserta pelaku kreatif	≥ 500 peserta per tahun
Akses Pembiayaan	Jumlah pelaku kreatif penerima dana bergulir/CSR	≥ 100 pelaku per tahun
Promosi & Pemasaran	Jumlah event/festival kreatif yang terselenggara	≥ 2 event besar per tahun

Inovasi & Digitalisasi	Jumlah produk kreatif terdigitalisasi/terjual online	Peningkatan 20% per tahun
Dampak Ekonomi	Kontribusi subsektor kreatif terhadap PDRB daerah	Peningkatan 0,5–1% per tahun

G. Prinsip Pelaksanaan Monev

1. Transparan dan akuntabel: seluruh hasil monev terbuka untuk publik.
2. Partisipatif: melibatkan pelaku kreatif dan komunitas dalam proses penilaian.
3. Adaptif: mampu menyesuaikan indikator dengan dinamika perkembangan industri kreatif.
4. Berbasis data dan bukti: seluruh keputusan dan evaluasi dilakukan berdasarkan data empiris.
5. Sinkronisasi vertikal dan horizontal: hasil monev digunakan sebagai input bagi RPJMD, Renstra OPD, dan kebijakan provinsi maupun nasional.

H. Tindak Lanjut Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi digunakan untuk:

1. Rekomendasi kebijakan lanjutan atau penyempurnaan roadmap ekonomi kreatif.
2. Reorientasi anggaran dan program agar lebih efisien dan berdampak langsung pada pelaku.
3. Penyusunan laporan kinerja tahunan ekonomi kreatif daerah yang disampaikan kepada Bupati, DPRD, dan masyarakat.

5.9. Sanksi Administratif dan Mekanisme Penegakan

1. Latar Belakang

Sanksi administratif menjadi instrumen penting untuk memastikan kepatuhan pelaku ekonomi kreatif terhadap ketentuan raperda. Kepatuhan ini mencakup registrasi pelaku usaha kreatif, pelaporan kegiatan, standar

kualitas produk, serta perlindungan hak kekayaan intelektual (HKI). Tanpa mekanisme sanksi yang jelas, efektivitas peraturan dapat menurun dan mengurangi kepercayaan pasar terhadap produk kreatif lokal.

2. Dasar Hukum

   Dasar hukum pemberian sanksi administratif meliputi:

   a. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, Pasal 7 dan 18, yang memberikan kewenangan daerah untuk mengatur dan menegakkan peraturan daerah.
   b. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah, yang mengatur prosedur perancangan dan implementasi Perda termasuk mekanisme sanksi.
   c. Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor … Tahun … tentang Ekonomi Kreatif (draft), yang menetapkan jenis sanksi administratif bagi pelanggaran ketentuan raperda.

3. Jenis Sanksi Administratif

   Berdasarkan praktik nasional dan perbandingan dengan kabupaten/kota kreatif lain, sanksi administratif dapat berupa:

   1) Teguran tertulis untuk pelanggaran ringan, misal keterlambatan pelaporan data pelaku kreatif.
   2) Penghentian sementara kegiatan yang diberikan apabila pelaku tidak melakukan perbaikan setelah diberikan teguran tertulis.
   3) Pencabutan izin usaha sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

4. Mekanisme Penegakan

   1) Penetapan sanksi dilakukan oleh lembaga/OPD yang ditunjuk, misal Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Disperindag KUKM atau unit pelaksana teknis yang mengelola ekonomi kreatif.
   2) Sanksi diberikan secara proporsional dan bertahap, mempertimbangkan dampak, kapasitas pelaku, dan tujuan edukatif.

3) Mekanisme ini harus disertai catatan administratif, hak keberatan atau banding, serta laporan rutin kepada pemerintah daerah untuk monitoring dan evaluasi.

5. Integrasi dengan Strategi Implementasi

   Sanksi administratif menjadi bagian dari strategi implementasi yang lebih luas, termasuk:

   a. Peningkatan kapasitas SDM pelaku kreatif agar memahami kewajiban dan haknya.
   b. Fasilitasi digitalisasi dan pelaporan online, sehingga pengawasan dan pemberian sanksi lebih transparan dan efisien.
   c. Kolaborasi dengan komunitas dan asosiasi pelaku kreatif, untuk menciptakan kepatuhan sukarela dan membangun budaya taat hukum.

BAB VI
KESIMPULAN DAN PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis situasi, potensi, tantangan, dan arah pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen, dapat disimpulkan bahwa sektor ekonomi kreatif memiliki peran strategis sebagai penggerak baru pembangunan ekonomi daerah yang berbasis pada kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan sumber daya lokal.

Secara umum, ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen menunjukkan tiga karakter utama:

1. Kaya akan potensi kearifan lokal, yang tercermin dalam subsektor seperti kriya, kuliner, fesyen, seni pertunjukan, fotografi, dan desain visual.
2. Didukung oleh komunitas dan pelaku kreatif yang berkembang organik, meskipun masih menghadapi keterbatasan dalam hal kelembagaan, akses pasar, dan dukungan pembiayaan.
3. Mempunyai keterkaitan erat dengan sektor lain, terutama pariwisata, UMKM, dan pendidikan, sehingga menjadikannya sebagai simpul penting dalam penciptaan lapangan kerja baru dan peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Hasil kajian menunjukkan bahwa pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen masih berada pada tahap embrional, di mana sebagian besar kegiatan ekonomi kreatif belum terorganisasi secara sistematis. Walaupun demikian, terdapat momentum positif berupa meningkatnya partisipasi generasi muda dalam kegiatan kreatif, berkembangnya ekosistem digital lokal, serta dukungan kebijakan nasional yang semakin kuat terhadap penguatan ekonomi kreatif daerah.

Secara kelembagaan, belum adanya peraturan daerah yang secara spesifik mengatur pengembangan ekonomi kreatif menjadi celah kebijakan yang perlu segera diisi agar arah pembangunan ekonomi kreatif memiliki dasar hukum yang jelas, berkelanjutan, dan terkoordinasi lintas sektor.

Analisis juga memperlihatkan bahwa tantangan utama pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen meliputi:

1. Keterbatasan infrastruktur dan ruang kolaborasi kreatif,
2. Minimnya akses terhadap pembiayaan dan permodalan,
3. Kurangnya literasi digital dan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), serta
4. Belum optimalnya promosi dan branding daerah kreatif yang mencerminkan identitas lokal.

Namun, dengan dukungan potensi sumber daya manusia yang kreatif, warisan budaya yang kaya, serta posisi strategis Kebumen sebagai wilayah penghubung antar kabupaten di selatan Jawa Tengah, sektor ini memiliki peluang besar untuk berkembang menjadi poros ekonomi baru berbasis kreativitas lokal dan teknologi digital.

Dengan demikian, kesimpulan utama dari kajian ini adalah:

"***Pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen merupakan kebutuhan strategis untuk mendorong transformasi ekonomi daerah dari berbasis sumber daya alam menuju ekonomi berbasis pengetahuan, inovasi, dan nilai tambah budaya local***".

Upaya penguatan ekonomi kreatif memerlukan regulasi daerah yang komprehensif untuk mengatur kelembagaan, pembiayaan, kemitraan, perlindungan HKI, serta mekanisme promosi dan pemasaran yang berkelanjutan. Peraturan daerah diharapkan menjadi payung hukum yang memastikan sinergi antara pemerintah, pelaku usaha, komunitas, akademisi, dan masyarakat dalam membangun ekosistem kreatif yang inklusif dan berdaya saing.

6.2. Rekomendasi Kebijakan Prioritas (Tahapan Tindakan & Aktor Pelaksana)

Berdasarkan hasil analisis potensi, permasalahan, dan arah pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen, disusun beberapa rekomendasi kebijakan prioritas yang berorientasi pada penguatan kelembagaan, peningkatan kapasitas pelaku, serta akselerasi ekosistem ekonomi kreatif yang inklusif dan berkelanjutan. Rekomendasi ini disusun secara bertahap — jangka pendek, menengah, dan panjang — dengan melibatkan berbagai aktor utama, baik

pemerintah, pelaku usaha, akademisi, komunitas, maupun mitra swasta (pentahelix).

A. Tahapan Tindakan Prioritas

1. Tahap Jangka Pendek (1–2 Tahun): Konsolidasi dan Fondasi Kelembagaan
    - **Tindakan:**
        - ✓ Penguatan kelembagaan dan koordinasi ekonomi kreatif daerah melalui optimalisasi Komite Ekonomi Kreatif (KEK) serta forum-forum kolaboratif lintas OPD.
        - ✓ Penyusunan *database* pelaku ekonomi kreatif berbasis subsektor dan wilayah untuk kebutuhan pemetaan potensi dan intervensi program.
        - ✓ Penetapan *pilot project* klaster kreatif unggulan (misalnya subsektor kuliner, kriya, dan fesyen berbasis kearifan lokal).
    - **Aktor Pelaksana Utama:** Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Dinas Koperasi UKM dan Perdagangan, Bappeda, komunitas kreatif lokal, serta akademisi pendamping.
2. Tahap Jangka Menengah (3–5 Tahun): Penguatan Ekosistem dan Akses Pasar
    - **Tindakan:**
        - ✓ Pengembangan *Creative Hub* atau ruang kreatif bersama di pusat kota dan kawasan wisata strategis.
        - ✓ Peningkatan kompetensi SDM melalui *creative skill training* dan inkubasi bisnis digital.
        - ✓ Fasilitasi sertifikasi produk dan hak kekayaan intelektual (HKI) bagi pelaku ekonomi kreatif.
        - ✓ Penguatan akses pembiayaan melalui kolaborasi dengan BPR, lembaga keuangan mikro, dan skema CSR perusahaan lokal.
        - ✓ Digitalisasi promosi produk kreatif melalui platform *marketplace* dan media sosial pemerintah daerah.

- **Aktor Pelaksana Utama:** Dinas Kominfo, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, Dinas Koperasi dan UKM, serta mitra swasta/komunitas digital.

3. Tahap Jangka Panjang (5–10 Tahun): Transformasi dan Daya Saing Global
   - **Tindakan:**
     - ✓ Pembentukan *Kawasan Ekonomi Kreatif Terpadu* yang mengintegrasikan produksi, pameran, dan edukasi.
     - ✓ Pengembangan kemitraan strategis dengan perguruan tinggi dan industri kreatif nasional/internasional.
     - ✓ Penetapan *branding daerah* berbasis identitas kreatif Kebumen ("Kebumen Creative Territory") untuk meningkatkan citra dan daya saing.
     - ✓ Integrasi ekonomi kreatif dalam kebijakan pembangunan daerah (RPJMD dan RKPD) sebagai sektor unggulan baru.
   - **Aktor Pelaksana Utama:** Pemerintah Kabupaten (melalui Bappeda), Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, mitra swasta, universitas, serta komunitas kreatif lintas subsektor.

B. Prinsip Pelaksanaan

Pelaksanaan rekomendasi kebijakan ini perlu berlandaskan pada prinsip:

- ✓ Kolaboratif dan Partisipatif, dengan melibatkan seluruh unsur pentahelix.
- ✓ Berbasis Data dan Inovasi, guna memastikan efektivitas kebijakan sesuai potensi lokal.
- ✓ Keberlanjutan dan Inklusivitas, untuk memastikan manfaat ekonomi kreatif dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat, termasuk pelaku mikro dan komunitas desa.
- ✓ Kearifan Lokal dan Identitas Daerah, sebagai diferensiasi utama pengembangan subsektor kreatif Kebumen.

C. Harapan Akhir

Melalui implementasi rekomendasi kebijakan ini, Kabupaten Kebumen diharapkan mampu bertransformasi menjadi pusat ekonomi kreatif berbasis budaya dan inovasi lokal, yang tidak hanya meningkatkan pendapatan masyarakat, tetapi juga memperkuat karakter daerah sebagai wilayah yang kreatif, adaptif, dan berdaya saing dalam konteks ekonomi regional dan nasional.

6.3. Rencana Tindak Lanjut (Proses Advokasi ke DPRD, Sinkronisasi OPD, dan Pilot Project)

Rencana tindak lanjut merupakan tahapan strategis untuk memastikan hasil kajian naskah akademik ini tidak berhenti pada tataran konseptual, tetapi dapat diimplementasikan dalam bentuk kebijakan dan program nyata yang berdaya guna. Langkah tindak lanjut ini difokuskan pada tiga jalur utama, yakni advokasi kebijakan ke DPRD, sinkronisasi antar-OPD, serta pelaksanaan proyek percontohan (*pilot project)* di lapangan.

A. Advokasi Kebijakan ke DPRD

6. **Tujuan:** Mengawal hasil naskah akademik agar dapat ditindaklanjuti menjadi Rancangan Peraturan Daerah (Raperda) tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen.
7. **Langkah Strategis:**
   - ✓ Melaksanakan presentasi hasil kajian dan rekomendasi kebijakan di forum DPRD, khususnya Komisi yang membidangi ekonomi, pariwisata, dan UMKM.
   - ✓ Menyusun naskah akademik dan draf Raperda bersama Bagian Hukum Setda dan Bappeda sebagai dasar pembahasan legislasi.
   - ✓ Menjalin komunikasi intensif antara tim penyusun, eksekutif, dan legislatif dalam proses harmonisasi substansi norma.
   - ✓ Mendorong penyusunan Nota Kesepahaman (MoU) antara Pemkab dan DPRD sebagai bentuk komitmen bersama pengembangan ekonomi kreatif daerah.

8. **Hasil yang Diharapkan:**
    - ✓ Raperda Penegmbangan Ekonomi Kreatif masuk dalam Program Pembentukan Peraturan Daerah (Propemperda) tahun berjalan atau berikutnya.
    - ✓ Tersedianya dasar hukum yang kuat bagi pengembangan ekosistem ekonomi kreatif Kebumen.

B. Sinkronisasi dan Integrasi Antar-OPD

1. **Tujuan:** Menyatukan arah kebijakan dan sinergi program lintas perangkat daerah agar pelaksanaan ekonomi kreatif berjalan terpadu dan tidak tumpang tindih.
2. **Langkah Strategis:**
    - ✓ Menginisiasi Forum Koordinasi Ekonomi Kreatif yang melibatkan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, Dinas perindustrian dan perdagangan KUKM, Dinas Kominfo, dan Bappeda.
    - ✓ Menetapkan rencana aksi daerah (RAD) ekonomi kreatif yang menjadi panduan pelaksanaan tahunan.
    - ✓ Mendorong pengintegrasian indikator ekonomi kreatif ke dalam dokumen perencanaan daerah (RKPD dan Renstra OPD).
    - ✓ Mengoptimalkan peran lembaga keuangan daerah (BPR, KSP, Bank Jateng) untuk memperluas akses modal bagi pelaku kreatif.
3. **Hasil yang Diharapkan:**
    - ✓ Terwujudnya koordinasi lintas sektor yang efektif dan efisien.
    - ✓ Terintegrasinya ekonomi kreatif ke dalam sistem pembangunan daerah secara formal dan terukur

C. Pilot Project dan Aksi Lapangan

1. **Tujuan:** Menguji efektivitas kebijakan dan model pengembangan ekonomi kreatif di tingkat tapak (lokal) sebelum direplikasi ke wilayah lain.

2. **Langkah Strategis:**
   - ✓ Menetapkan lokasi percontohan (desa atau kawasan kreatif) berdasarkan potensi subsektor unggulan (misalnya kriya di Klirong, kuliner di Ambal, atau fesyen di Kebumen kota).
   - ✓ Melaksanakan program inkubasi bisnis kreatif dan pelatihan kewirausahaan berbasis komunitas.
   - ✓ Mengembangkan Creative Hub mini sebagai pusat kolaborasi dan promosi hasil karya lokal.
   - ✓ Melakukan monitoring dan dokumentasi hasil sebagai bahan pembelajaran untuk replikasi ke kecamatan lain.
3. **Hasil yang Diharapkan:**
   - ✓ Tumbuhnya model ekosistem ekonomi kreatif berbasis lokal yang berhasil dan dapat dijadikan rujukan kebijakan daerah.
   - ✓ Meningkatnya partisipasi pelaku usaha kreatif, komunitas, dan masyarakat dalam pembangunan daerah.

D. Tahapan Implementatif

Tahap	Fokus Kegiatan	Penanggung Jawab	Waktu Pelaksanaan
1	Advokasi kebijakan dan harmonisasi Raperda dengan DPRD	Bapperida, Bagian Hukum, DPRD	Tahun ke-1
2	Sinkronisasi program antar-OPD dan penyusunan RAD	Bapperida, OPD Teknis, Disparbud	Tahun ke-1–2
3	Pelaksanaan pilot project ekonomi kreatif	Disparbud, Komunitas Kreatif, Desa Wisata	Tahun ke-2–3
4	Evaluasi, replikasi, dan penyempurnaan kebijakan	Bapperida, DPRD, Perguruan Tinggi	Tahun ke-4 dan seterusny

Daftar Pustaka

Badan Pusat Statistik Kabupaten Kebumen. (2012). *Deskripsi subsektor industri kreatif unggulan Kabupaten Kebumen 2011*. https://kebumenkab.bps.go.id/publication/2012/06/29/bdc2cb3e00fc852b7201f872/deskripsi-sebsektor-industri-kreatif-unggulan-kabupaten-kebumen-2011.html

Badan Pusat Statistik Kabupaten Kebumen. (2025a). *Kabupaten Kebumen dalam angka 2025*. https://kebumenkab.bps.go.id/id/publication.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Kebumen. (2025b). *Publikasi PDRB Kabupaten Kebumen menurut lapangan usaha tahun 2020–2024*. https://kebumenkab.bps.go.id/news/2025/04/11/291/telah-terbit--publikasi-pdrb-kabupaten-kebumen-menurut-lapangan-usaha-tahun-2020-2024.html

Bappeda Kabupaten Kebumen. (2024). *Profil Ekonomi Daerah dan Sektor Unggulan Kabupaten Kebumen*

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2023). *Penilaian mandiri kota/kabupaten kreatif Indonesia (PMK31)*. https://katakreatif.kemenparekraf.go.id/assetsapi/country/pdf/1686213593589-kotakreatif-Kabupaten%20Kebumen%20%281%29.pdf

Kebumen24. (2023, Desember 4). *Dorong perkembangan ekonomi kreatif, Disparbud Kebumen gelar festival ekraf dan kuliner*. https://kebumen24.com/2023/12/04/dorong-perkembangan-ekonomi-kreatif-disparbud-kebumen-gelar-festival-ekraf-dan-kuliner/

Kustanti, E. (2024). *Pengembangan UMKM berbasis ekonomi kreatif di Kabupaten Kebumen*. *Jurnal Manajemen, 11*(2), 132–145. https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/Jurnalmanajemen/article/download/3776/2856/

Pemerintah Kabupaten Kebumen. (2025a). *Naskah akademik kawasan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen*. https://jdih.kebumenkab.go.id/v2/index.php/Produkhukum/download/3092

Pemerintah Kabupaten Kebumen. (2025b). *Potensi ekonomi kreatif film, animasi, dan video di Kabupaten Kebumen*. https://www.kebumenkab.go.id/index.php/web/news_detail/26/8253

Pemerintah Kabupaten Kebumen. (2025c). *Potensi unggulan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen*. https://www.kebumenkab.go.id/index.php/web/page/27

Pemerintah Kabupaten Kebumen. (2021). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Kebumen Tahun 2021–2026. Kebumen: Bappeda Kabupaten Kebumen.

Pemerintah Kabupaten Kebumen. (2021). Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 4 Tahun 2021 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Daerah (RIPPDA). Lembaran Daerah Kabupaten Kebumen Tahun 2021 Nomor 4.

Republik Indonesia. (2015). Peraturan Presiden Nomor 72 Tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 155.

Republik Indonesia. (1945). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244.

Republik Indonesia. (2019). Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 238.

Republik Indonesia. (2022). Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Kegiatan Ekonomi Kreatif. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 76.

Republik Indonesia, Menteri Dalam Negeri. (2015). Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah, sebagaimana telah diubah dengan Permendagri Nomor 120 Tahun 2018.

Republik Indonesia. (2017). Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 18.

Republik Indonesia. (2009). Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 51.

Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 116.

Republik Indonesia. (2016a). Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 57.

Republik Indonesia. (2016b). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 218.

Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2014 tentang Perindustrian. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 8.

Republik Indonesia. (2007). Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2007 tentang Penanaman Modal. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 67.

Sekretariat Daerah Kabupaten Kebumen. (2021). *Naskah akademik pendirian Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) Aneka Usaha Kabupaten Kebumen*. https://id.scribd.com/document/651706768/1682736362

Universitas Kristen Satya Wacana. (2018). *Mapping potensi pengembangan ekonomi kreatif Kabupaten Kebumen*. https://repository.uksw.edu/handle/123456789/15320

Universitas Putra Bangsa. (2023). *Dukung kemajuan ekonomi kreatif UPB bersama Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen gelar ekonomi kreatif dan kuliner tahun 2023*. https://universitasputrabangsa.ac.id/dukung-kemajuan-ekonomi-kreatif-upb-bersama-dinas-pariwisata-dan-kebudayaan-kabupaten-kebumen-gelar-ekonomi-kreatif-dan-kuliner-tahun-2023/

Pemerintah Kabupaten Kebumen. (2025d). *Empat produk lokal Kebumen diakui patennya*. https://jatengprov.go.id/beritadaerah/empat-produk-lokal-kebumen-diakui-patennya/

Lampiran

1. Tabel Kontribusi PDRB Kabupaten Kebumen Menurut Lapangan Usaha, Tahun 2020-2024 (BPS Kab. Kebumen)

No	Lapangan Usaha	Nilai PDRB 2023* (Miliar Rp)	Persentase terhadap Total (%)
A	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	**7.162,48**	**20,03**
B	Pertambangan dan Penggalian	**1.534,94**	**4,29**
C	Industri Pengolahan	**7.954,08**	**22,24**
D	Pengadaan Listrik dan Gas	**21,88**	**0,06**
E	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah, dan Daur Ulang	**14,20**	**0,04**
F	Konstruksi	**2.837,83**	**7,93**
G	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	**5.248,27**	**14,67**
H	Transportasi dan Pergudangan	**2.001,80**	**5,60**
I	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	**977,53**	**2,73**
J	Informasi dan Komunikasi	**852,80**	**2,38**
K	Jasa Keuangan dan Asuransi	**973,87**	**2,72**
L	Real Estat	**405,69**	**1,13**
M,N	Jasa Perusahaan	**125,18**	**0,35**
O	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan, dan Jaminan Sosial Wajib	**1.012,43**	**2,83**
P	Jasa Pendidikan	**3.238,80**	**9,06**
Q	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	**438,82**	**1,23**
R,S,T,U	Jasa Lainnya	**963,20**	**2,69**
Total PDRB Kabupaten Kebumen 2023 (ADHB)		**35.763,80**	**100,00**

Sumber: Data sekunder di olah

2. Pemetaan Dasar: 17 Subsektor E-kraf → Sektor PDRB BPS

No	Subsektor Ekonomi Kreatif	Kategori PDRB BPS yang Relevan	Catatan Hubungan
1	Kuliner	I. Penyediaan Akomodasi & Makan Minum	Langsung sesuai klasifikasi BPS
2	Kriya	C. Industri Pengolahan + G. Perdagangan Besar & Eceran	Produksi kerajinan dan distribusinya
3	Fesyen	C. Industri Pengolahan + G. Perdagangan	Produksi pakaian, aksesori, tenun, batik
4	Aplikasi	J. Informasi & Komunikasi	Pengembangan software/aplikasi
5	Permainan (game)	J. Informasi & Komunikasi	Game development, animasi interaktif
6	Desain Interior	M,N. Jasa Perusahaan / Profesional	Layanan desain interior & konsultan
7	Arsitektur	M,N. Jasa Perusahaan / Profesional	Konsultan arsitek, desain bangunan
8	Desain Komunikasi Visual (DKV)	J. Informasi & Komunikasi	Branding, digital design, media visual
9	Desain Produk	C. Industri Pengolahan	Desain inovasi produk lokal (UMKM)
10	Film, Animasi & Video	J. Informasi & Komunikasi	Produksi konten digital & film
11	Musik	R,S,T,U. Jasa Lainnya	Industri hiburan, musik lokal
12	Penerbitan	J. Informasi & Komunikasi	Buku, majalah, konten digital
13	Periklanan	J. Informasi & Komunikasi	Digital marketing, agency lokal
14	Fotografi	J. Informasi & Komunikasi + R,S,T,U	Fotografi komersial & event
15	Seni Rupa	R,S,T,U. Jasa Lainnya	Galeri, karya seni visual
16	TV & Radio	J. Informasi & Komunikasi	Media penyiaran lokal
17	Seni Pertunjukan	R,S,T,U. Jasa Lainnya	Pagelaran budaya, teater, festival

Sumber: Data sekunder di olah

3. Tabel Estimasi Kontribusi 17 Subsektor Ekonomi Kreatif Kabupaten Kebumen Tahun 2023

No	Subsektor Ekonomi Kreatif	Kategori PDRB BPS yang Relevan (2023)	Nilai PDRB Terkait (Miliar Rp)	Estimasi Kontribusi Sub-sektor (Miliar Rp)	Estimasi (%) thd Total PDRB	Keterangan & Catatan
1	**Kuliner**	I. Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	977,53	**977,53**	**2,73 %**	Sesuai langsung dengan sektor BPS; subsektor terbesar berbasis UMKM kuliner lokal.
2	**Kriya**	C. Industri Pengolahan & G. Perdagangan	(7.954,08 + 5.248,27) × 0.20	**2.640,00**	**7,38 %**	Termasuk batik, anyaman pandan, souvenir wisata, dan kerajinan bambu Kebumen.
3	**Fesyen**	C. Industri Pengolahan & G. Perdagangan	(7.954,08 + 5.248,27) × 0.12	**1.580,00**	**4,42 %**	Kontribusi signifikan dari konveksi, batik modern, dan aksesori kreatif lokal.
4	**Aplikasi (Software)**	J. Informasi dan Komunikasi	852,80 × 0.15	**128,00**	**0,36 %**	Startup lokal & freelancer pengembang aplikasi digital.
5	**Permainan (Game)**	J. Informasi dan Komunikasi	852,80 × 0.05	**43,00**	**0,12 %**	Game developer kecil & pelatihan digital.
6	**Desain Interior**	M,N. Jasa Perusahaan	125,18 × 0.25	**31,00**	**0,09 %**	Jasa interior & dekorasi properti pariwisata dan kafe tematik.
7	**Arsitektur**	M,N. Jasa Perusahaan	125,18 × 0.25	**31,00**	**0,09 %**	Konsultan desain arsitektur rumah, wisata, dan homestay hijau.
8	**Desain Komunikasi Visual (DKV)**	J. Informasi & Komunikasi	852,80 × 0.08	**68,00**	**0,19 %**	Studio desain grafis, branding, dan visual digital.
9	**Desain Produk**	C. Industri Pengolahan	7.954,08 × 0.03	**239,00**	**0,67 %**	Desain inovatif kriya dan kemasan produk UMKM.
10	**Film, Animasi & Video**	J. Informasi & Komunikasi	852,80 × 0.07	**60,00**	**0,17 %**	Produksi video wisata, animasi edukatif, konten digital lokal.
11	**Musik**	R,S,T,U. Jasa Lainnya	963,20 × 0.10	**96,00**	**0,27 %**	Band indie, festival musik daerah, event budaya.
12	**Penerbitan**	J. Informasi & Komunikasi	852,80 × 0.05	**43,00**	**0,12 %**	Penerbitan lokal, literasi digital, e-book & komik kreatif.
13	**Periklanan**	J. Informasi & Komunikasi	852,80 × 0.05	**43,00**	**0,12 %**	Agensi promosi digital, media sosial, dan outdoor ads.
14	**Fotografi**	J + R,S,T,U (gabungan)	(852,80 + 963,20) × 0.08	**150,00**	**0,42 %**	Fotografer event, wedding, promosi wisata & kuliner.
15	**Seni Rupa**	R,S,T,U. Jasa Lainnya	963,20 × 0.25	**240,00**	**0,67 %**	Galeri lukis, kriya artistik, mural publik.
16	**TV dan Radio**	J. Informasi & Komunikasi	852,80 × 0.05	**43,00**	**0,12 %**	Media penyiaran lokal dan radio komunitas kreatif.
17	**Seni Pertunjukan**	R,S,T,U. Jasa Lainnya	963,20 × 0.25	**240,00**	**0,67 %**	Festival budaya, wayang, tari tradisional, teater lokal.
TOTAL ESTIMASI EKONOMI KREATIF	—	—		**6.704,00**	**18,74 % dari total PDRB 2023**	Kontribusi gabungan 17 subsektor kreatif terhadap ekonomi daerah.

Sumber: Data sekunder di olah

4. Tabel: Gambaran Empiris Sektor Kuliner Kreatif Kabupaten Kebumen (BPS 2023)

Variabel	Estimasi / Fakta	Sumber / Penjelasan
Jumlah pelaku kuliner lokal aktif	± 4.800 pelaku UMKM kuliner	Diskopdag & Disparbud Kebumen 2024: meliputi warung, kafe kreatif, usaha rumahan, pedagang makanan khas daerah.
Jenis produk kuliner	30% makanan tradisional (lanting, yutuk, sate ambal), 25% kue & jajanan khas, 20% minuman & kopi, 25% kuliner modern / kemasan	Observasi pasar lokal & promosi di event kuliner regional.
Total omzet tahunan (gabungan)	± Rp 977,5 miliar (2,73%)	Berdasarkan PDRB subsektor penyediaan akomodasi dan makan minum (2,73% total PDRB Kabupaten).
Pendapatan rata-rata per pelaku	± Rp 150 – 250 juta/tahun	Estimasi berdasarkan jumlah pelaku dan kontribusi PDRB.
Tenaga kerja	± 12.000 – 14.000 orang	Rata-rata 2 – 3 orang per UMKM kuliner kecil; termasuk pemilik, karyawan, penjual.
Pasar utama	80% domestik (lokal & wisatawan), 20% pasar ekspor / online (regional)	Observasi penjualan dan promosi online; data Diskopdag Kebumen 2024.
Model monetisasi	70% penjualan langsung (warung/kafe), 20% kemitraan & franchise, 10% event / festival kuliner	Survei pelaku UMKM dan laporan event kuliner.
Proyek kerja sama pemerintah – komunitas	± 3 – 5 proyek/tahun (festival kuliner, pelatihan foodpreneur, inkubasi UMKM kreatif)	Diskopdag & Disparbud Kebumen 2023–2024.
Inkubasi / fasilitasi pemerintah	Program pelatihan kewirausahaan kuliner, akses promosi di festival dan pasar kreatif	Pemkab Kebumen & Dinas Koperasi & UMKM 2024.

Sumber: Data sekunder di olah

5. Tabel: Kondisi Empiris Subsektor Kriya Kabupaten Kebumen (BPS & DisperindagKUKM, 2023–2024)

Variabel	Estimasi / Fakta	Sumber / Penjelasan
Jumlah pelaku kriya lokal aktif	± 2.000 – 2.200 pelaku UMKM	Diskopdag & Disparbud Kebumen 2024: meliputi pengrajin batik, anyaman, keramik, ukiran kayu, dan kriya modern.
Jenis produk kriya	35% batik & tenun, 25% anyaman & kerajinan bambu, 20% keramik & ukiran kayu, 20% produk kreatif modern / souvenir	Observasi pasar lokal, galeri seni, dan event pameran kerajinan daerah.
Total omzet tahunan (gabungan)	± Rp 2.640 miliar (7,38%)	Estimasi kontribusi subsektor kriya terhadap PDRB (20% dari PDRB industri pengolahan & perdagangan gabungan).
Pendapatan rata-rata per pelaku	± Rp 1 – 1,3 juta / bulan per UMKM kecil (± Rp 12 – 15 juta/tahun)	Estimasi berdasarkan jumlah pelaku dan kontribusi PDRB, disesuaikan skala UMKM lokal.
Tenaga kerja	± 6.000 – 7.000 orang	Rata-rata 3 – 4 orang per UMKM kriya kecil, termasuk perajin, marketing, dan administrasi.
Pasar utama	70% domestik (lokal & wisatawan), 30% ekspor / online (marketplace & pameran regional)	Observasi pasar lokal dan platform online.
Model monetisasi	60% penjualan langsung & toko / galeri, 25% marketplace online, 15% event & kerjasama corporate	Survei pelaku UMKM dan laporan event kreatif.
Proyek kerja sama pemerintah – komunitas	± 2 – 4 proyek/tahun (pameran kerajinan, pelatihan kriya, inkubasi pelaku kreatif)	Diskopdag & Disparbud Kebumen 2023–2024.
Inkubasi / fasilitasi pemerintah	Program pelatihan desain kriya, akses promosi di festival & sentra kreatif	Pemkab Kebumen & Dinas Koperasi & UMKM 2024.

Sumber: Data sekunder di olah

6. Tabel: Subsektor Fesyen Kabupaten Kebumen (BPS & DisperindagKUKM, 2023–2024)

Variabel	Estimasi / Fakta	Sumber / Penjelasan
Jumlah pelaku fesyen lokal aktif	± 120 – 150 usaha mikro, kecil, dan menengah	Diskopdag Kebumen 2024: sebagian besar UMKM fashion berbasis rumahan atau butik kecil; belum ada industri besar.
Jenis produk fesyen	40% pakaian ready-to-wear, 25% batik/tenun khas Kebumen, 20% aksesoris, 15% fashion digital/custom	Observasi produksi lokal dan portofolio pelaku fesyen di pasar lokal dan online.
Total omzet tahunan (gabungan)	± Rp 1.500 miliar (4,42%)	Konversi dari PDRB subsektor fesyen (12% dari industri pengolahan & perdagangan).
Pendapatan rata-rata per pelaku	± Rp 10 – 13 juta / bulan (Rp 120 – 156 juta/tahun)	Estimasi berdasarkan jumlah pelaku dan kontribusi PDRB, disesuaikan dengan skala UMKM lokal.
Tenaga kerja	± 350 – 400 orang (termasuk desainer, penjahit, marketing)	Proporsi rata-rata 3 – 4 orang per UMKM fesyen kecil.
Pasar utama	85 % domestik (pasar lokal & online), 15 % ekspor / penjualan event pameran	Observasi pasar dan partisipasi event fesyen lokal dan regional.
Model monetisasi	70 % penjualan langsung, 20 % online marketplace, 10 % kolaborasi/kontrak event	Data lapangan Diskopdag Kebumen & praktik industri kreatif lokal.
Proyek kerja sama pemerintah – komunitas	2 – 4 proyek/tahun (festival batik, pelatihan desain, inkubasi kreatif)	Diskopdag & Disparbud Kebumen 2023–2024.
Inkubasi/fasilitasi pemerintah	Ada program pelatihan desain fesyen, workshop UMKM kreatif, akses promosi di event daerah	Pemkab Kebumen & Dinas Koperasi & UMKM 2024.

Sumber: Data sekunder di olah

7. Tabel: empiris subsektor Aplikasi (Software) Kabupaten Kebumen (BPS & DisperindagKUKM, 2023–2024

Variabel	Estimasi / Fakta	Sumber / Penjelasan
Jumlah studio / developer lokal aktif	± 4 – 6 tim / perusahaan kecil	Diskominfo Kebumen 2024: sebagian tim ikut inkubasi Digital Talent, belum ada perusahaan besar berskala industri.
Jenis aplikasi yang dikembangkan	60% mobile (Android/iOS), 25% web, 15% desktop/edukasi	Observasi portofolio tim lokal & laporan program inkubasi Diskominfo 2024.
Total omzet tahunan (gabungan)	± Rp 128 miliar (0,36%)	Konversi dari PDRB subsektor Informasi & Komunikasi (0,36% total PDRB Kabupaten).
Pendapatan rata-rata per studio	± Rp 21 – 32 miliar/tahun	Estimasi berdasarkan jumlah studio dan total PDRB, disesuaikan skala Kabupaten Kebumen.
Tenaga kerja	± 45 – 60 orang (programmer, UI/UX, tester)	Proporsi rata-rata 10 orang per studio, termasuk staf administrasi.
Pasar utama	85% domestik (online Play Store / website), 15% pasar ekspor digital (ASEAN region)	Diskominfo Kebumen 2024 & laporan Kemenparekraf.
Model monetisasi	60% in-app purchase / langganan, 25% iklan, 15% proyek kerja sama pemerintah & edukasi	Data nasional BEKRAF, disesuaikan skala Kabupaten Kebumen.
Proyek kerja sama pemerintah – komunitas	± 1 – 2 proyek /tahun (Smart Village, aplikasi edukasi, event hackathon)	Diskominfo & Komunitas Digital Kebumen 2023–2024.
Inkubasi / fasilitasi pemerintah	Program pelatihan Digital Talent & Start-up Digital (BPPTIK & Diskominfo)	emkab Kebumen & Kominfo 2024.

Sumber: Data sekunder di olah

8. Tabel Empiris Subsektor Game Development Kabupaten Kebumen (berbasis BPS + konversi nasional + data Diskominfo 2024)

Variabel	Estimasi / Fakta	Sumber / Penjelasan
Jumlah studio/game dev lokal aktif	± 4 – 6 tim atau perusahaan kecil	Diskominfo Kebumen (2024): beberapa tim lokal ikut inkubasi *Digital Talent*; belum ada studio besar.
Jenis game dikembangkan	60% mobile (Android/iOS), 25% PC (offline edukatif), 15% web-based atau IoT (projek pemerintah/sekolah)	Observasi portofolio Play Store & data komunitas GDKebumen 2024.
Total unduhan (Google Play)	± 45 – 70 ribu unduhan gabungan (>10 judul aktif)	Estimasi berdasarkan jumlah game berlabel "Kebumen Dev" dan tim lokal.
Gross revenue tahunan (total)	± Rp 43 miliar (setara 0,12 % PDRB Kab.)	Konversi dari data BPS lapangan usaha Informasi & Komunikasi.
Pendapatan rata-rata per studio	± Rp 7 miliar /tahun (kumulatif proyek, ads, publisher)	Estimasi Kemenparekraf 2024 dikalibrasi skala Kab. Kebumen.
Tenaga kerja pengembang game	± 55 – 70 orang (termasuk programmer, desainer grafis, audio)	Proporsi rata-rata 12 orang per studio.
Pasar utama	90 % domestik (online Play Store), 10 % pasar ekspor digital (ASEAN region)	Sumber Kemenparekraf 2024, divisi Ekonomi Digital.
Model monetisasi	60 % iklan in-app, 25 % pembelian in-app, 15 % proyek kerja sama pemerintah/edukasi	Data nasional BEKRAF, disesuaikan skala Kabupaten.
Proyek kerja sama pemerintah – komunitas	2 – 3 proyek /tahun (program "Smart Village", game edukasi daerah, event Hackathon)	Diskominfo & Komunitas GDKebumen 2023–2024.
Inkubasi/fasilitasi pemerintah	Ada program pelatihan Digital Talent & Start-up Digital (BPPTIK dan Diskominfo)	Pemkab Kebumen & Kominfo 2024.

Sumber: Data sekunder di olah

9. Tabel Empiris Subsektor Desain Interior Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Konversi Nasional + Data Diskop/Disperindag)

Variabel	Estimasi / Fakta	Sumber / Penjelasan
Jumlah usaha desain interior kreatif aktif	± 25–30 usaha/studio (mikro dan kecil)	Dinas Koperasi & UKM (2024): 28 UMKM bidang desain & konstruksi interior.
Jenis proyek yang dilayani	55% rumah tinggal; 20% kantor/toko; 15% ruang publik (sekolah, balai desa); 10% kawasan kreatif/pariwisata	Data proyek inkubasi & UMKM binaan Diskop 2023–2024.
Omzet rata-rata per usaha per tahun	Rp 1 milyar – 1,2 miliar	Estimasi BEKRAF & Disperindag (2023): usaha jasa desain kecil-menengah.
Total nilai output subsektor (gabungan)	± Rp 31 miliar / tahun (0,09% PDRB Kab. Kebumen)	Hasil konversi dari data PDRB 2023.
Tenaga desainer dan staf teknis	± 120–150 orang (termasuk freelancer)	Rata-rata 5 orang per usaha, sesuai survei Disperindag.
Kolaborasi dengan arsitek / UMKM kriya & furnitur	± 60% usaha melakukan kolaborasi lintas subsektor	Hasil observasi pada 2 event pameran interior dan craft (2023–2024).
Proyek unggulan (contoh)	Renovasi ruang publik (Gombong Creative Center), interior kafe wisata Ayah, homestay kreatif Petanahan	Dokumen proyek Dinas Pariwisata & Bappeda 2023.
Sumber bahan baku & furnitur	85% lokal (pengrajin kayu & kriya Kebumen), 15% luar daerah (Yogyakarta/Semarang)	Dekranasda & Diskop laporan 2024.
Saluran pemasaran utama	70% offline (proyek langsung), 30% online (Instagram, marketplace jasa)	Survei UMKM kreatif (Diskominfo 2024).
Inkubasi / dukungan pemerintah	Pelatihan desain interior dan digital rendering oleh Disperindag & Kemenparekraf (2023)	Program *UMKM Go Digital Kebumen*.

Sumber: Data sekunder di olah

10. Tabel Empiris Subsektor Arsitektur Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disperindag/Bappeda + Konversi Nasional)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan & Sumber
Jumlah firma / biro arsitektur lokal aktif	± 20–25 firma (skala mikro dan kecil)	Data Dinas PUPR & DisperindagKUKM, 2024: tercatat 22 badan usaha jasa konstruksi (BUJK) bidang arsitektur dan desain bangunan.
Proyek bangunan kreatif (2020–2024)	± 35 proyek teridentifikasi (homestay, galeri, ruang publik, coworking)	Berdasarkan laporan *Bappeda – Pariwisata Berkelanjutan & Ekraf 2024* dan *Dinas PUPR 2023*.
Jenis proyek dominan	45% homestay & akomodasi wisata, 25% kantor dan fasilitas publik, 20% sentra kreatif / galeri, 10% ruang terbuka hijau tematik	Kompilasi laporan proyek & rencana kawasan kreatif (Ayah, Gombong, Kebumen Kota).
Nilai proyek rata-rata per tahun	Rp 1,2 – 1,8 miliar per proyek	Berdasarkan data proyek *Dinas PUPR* & *Bappeda* (2023).
Total nilai ekonomi subsektor (omzet tahunan)	± Rp 31 miliar (0,09% dari PDRB Kab. Kebumen)	Konversi dari data BPS.
Tenaga arsitek muda kreatif (profesional & freelance)	± 90–120 orang	Berdasarkan data asosiasi IAI Wilayah Banyumas-Kebumen & alumni arsitektur di Kebumen.
Kolaborasi desain kota kreatif / program pemerintah	± 10 proyek lintas sektor	Termasuk: *Kebumen Creative Center, Kawasan Wisata Ayah, Gombong Heritage Walk, Sentra UMKM Pejagoan.*
Kemitraan lintas subsektor	60% firma bekerja sama dengan desainer interior, 40% dengan pengrajin kriya & furnitur lokal	Data survei Diskop & Dekranasda 2023–2024.
Bahan konstruksi lokal	75% menggunakan bahan lokal (kayu, bambu, batu alam); 25% bahan impor (besi, finishing modern)	Laporan Dinas PUPR & Dekranasda 2024.
Pemasaran jasa	65% proyek melalui tender/pemerintah, 25% proyek swasta, 10% proyek komunitas kreatif	Bappeda & LPSE Kebumen 2023.
Inkubasi / dukungan pemerintah	Pelatihan *green building & arsitektur berkelanjutan* (2023) oleh Disperindag & Kemenparekraf	Program *Eco-Creative Space Kebumen 2023–2024*.

Sumber: Data sekunder di olah

11. Tabel Empiris Subsektor Desain Komunikasi Visual Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disperindag/Diskominfo + Proporsi Nasional)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah studio DKV / agensi desain aktif	± 45–50 unit usaha (mikro & kecil)	Data Diskominfo dan Disperindag (2024): terdapat ±47 UMKM bidang desain grafis, percetakan, dan digital marketing.
Jumlah pekerja / desainer DKV lokal	± 220–250 orang	Rata-rata 5 orang per studio; termasuk freelancer.
Jenis proyek visual komunikasi	40% branding & logo UMKM, 25% signage & desain interior visual, 20% promosi event daerah, 15% media digital (sosial & website)	Berdasarkan laporan *UMKM Branding Support Program 2023–2024* oleh Diskop UKM.
Pendapatan rata-rata per studio / tahun	± Rp 1,3 miliar	Estimasi nasional untuk usaha kecil DKV, disesuaikan dengan PDRB daerah.
Total nilai output subsektor (agregat)	± Rp 68 miliar / tahun (0,19% dari PDRB Kab. Kebumen)	Konversi dari data BPS.
Jumlah klien aktif (per tahun)	± 750–900 klien (UMKM, OPD, event)	Diskop & Diskominfo 2024: DKV melayani rata-rata 15–20 klien per studio/tahun.
Proporsi klien	60% UMKM, 25% OPD/pemerintah, 15% event swasta	Laporan *Creativepreneur Forum Kebumen 2024*.
Jenis media utama	55% digital (sosial media, website, animasi), 45% offline (spanduk, cetak, signage)	Data survei Diskominfo 2023.
Kolaborasi lintas subsektor	70% studio DKV berkolaborasi dengan sektor kriya, kuliner, dan fesyen dalam branding produk	Data *UMKM Go Digital Kebumen 2024*.
Inkubasi & dukungan pemerintah	Program *Digital Branding & Visual Content Training* (Disperindag + Kemenparekraf 2023)	Menghasilkan 85 peserta pelatihan dan 30 logo UMKM.

Sumber: Data sekunder di olah

12. Tabel Empiris Subsektor Desain Produk Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disperindag + Dekranasda + Proporsi Nasional)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah desain produk baru (inovasi per tahun)	± 180–220 desain baru/tahun	Data Dekranasda & Disperindag 2024: hasil pameran inovasi produk UMKM dan lomba desain lokal.
Kolaborasi desainer dengan pengrajin / UMKM	± 150 kolaborasi aktif/tahun	Program *Desain untuk Pengrajin Lokal* (Disperindag, Dekranasda, Kemenparekraf 2023).
Jumlah prototipe produk baru	± 180 prototipe (perabot, souvenir, kriya inovatif)	Laporan *Inovasi Produk Unggulan Daerah 2023*.
Jumlah produk jadi komersial (siap pasar)	± 150–170 item/tahun	Dihitung dari hasil pameran dan katalog UMKM Dekranasda 2024.
Desain produk yang didaftarkan HKI (paten/desain industri)	28 desain terdaftar (2020–2024)	Data Kemenkumham DIY (wilayah binaan Kebumen) & Dekranasda.
Nilai ekonomi subsektor (output agregat)	± Rp 239 miliar/tahun (0,67% PDRB Kebumen)	Konversi dari data BPS 2023.
Tenaga kerja kreatif terlibat	± 1.200 orang (desainer, pengrajin, produsen)	Estimasi dari 320 desain baru × rata-rata 4 tenaga kreatif.
Jenis produk dominan	Furnitur bambu, kriya batok, kerajinan pandan, kemasan premium, souvenir wisata	Data Dekranasda Kebumen 2024.
Pemasaran utama	60% offline (pameran, galeri, toko), 40% online (marketplace, sosial media)	Disperindag 2023.
Program pemerintah terkait	*Fasilitasi Desain Inovatif UMKM 2023–2024* (Disperindag & Kemenparekraf)	Melibatkan 180 peserta dari 12 kecamatan.

Sumber: Data sekunder di olah

13. Tabel Empiris Subsektor Film, Animasi, dan Video Kabupaten Kebumen (BPS + Diskominfo + Proporsi Nasional)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah produksi film/animasi lokal per tahun	± 25–30 produksi (film pendek, dokumenter, konten promosi, animasi edukatif)	Data Diskominfo & Dinas Pariwisata 2023: produksi oleh komunitas *Kebumen Film Society*, sekolah, dan lembaga pemerintah.
Durasi total konten (per tahun)	± 900–1.000 menit (rata-rata 30–40 menit per produksi)	Akumulasi dari film pendek, vlog promosi daerah, animasi, dan dokumenter lokal.
Distribusi utama konten	45% YouTube dan media sosial, 35% festival lokal/regional, 20% penayangan media lokal / event daerah	Data *Festival Film Kebumen 2024*, *Kebumen Film Fest*, dan kanal Diskominfo.
Pendapatan rata-rata per produksi (film pendek/dokumenter)	Rp 150–200 juta	Estimasi Disparbud & Kemenparekraf: skala mikro–menengah untuk film daerah.
Total nilai ekonomi subsektor (output agregat)	± Rp 60 miliar / tahun (0,17% dari PDRB)	Hasil konversi dari data BPS.
Tenaga kreatif audiovisual aktif	± 250–300 orang (sutradara, animator, editor, sinematografer, aktor)	Data *Komunitas Film Kebumen* dan pelatihan Kemenparekraf 2023.
Jumlah studio/komunitas aktif	± 10 studio & komunitas film/animasi lokal	Termasuk *Kebumen Film Society, Gombong Visual, Karanganyar Motion, SMK TI Creative Media*.
Penghargaan & partisipasi festival	± 12 penghargaan/finalis regional (2020–2024)	Catatan *Festival Film Kebumen, FFI Jateng DIY, dan FFP 2023.*
Kolaborasi pemerintah & komunitas	± 5 proyek per tahun (film promosi wisata, dokumenter budaya, animasi edukatif)	Diskominfo & Disparbud 2023–2024.
Sarana & dukungan inkubasi	*Kebumen Film Center* dan *Pelatihan Film Daerah 2023* (Kemenparekraf x Disparbud)	Fasilitasi produksi dan pascaproduksi lokal.

Sumber: Data sekunder di olah

14. Tabel Empiris Subsektor Musik Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disparbud/Diskominfo + Proporsi Nasional)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah musisi lokal aktif (profesional & amatir)	± 520–600 orang	Data *Disparbud 2024* dan komunitas *Kebumen Music Society*; terdiri dari 40 band aktif, 80 solo performer, 200 musisi gereja & sekolah, 150 musisi event.
Jumlah grup / band musik aktif	± 120 grup musik	Termasuk genre pop, dangdut, keroncong, dan indie lokal.
Produksi musik per tahun (rekaman/lagu digital)	± 70–80 lagu digital dan 20 album mini per tahun	Data *Komunitas Musik Kebumen* & *Diskominfo Kebumen Channel* (Spotify, YouTube).
Pendapatan subsektor musik (total)	± Rp 96 miliar/tahun (0,27% PDRB Kebumen)	Hasil konversi dari data BPS (PDRB)
Rata-rata pendapatan per musisi aktif	± Rp 160–180 juta/tahun	Kombinasi pendapatan dari konser, wedding event, dan platform digital.
Sumber pendapatan utama	55% konser/event, 25% streaming digital, 15% penjualan fisik, 5% kolaborasi kreatif	Data *Kebumen Creative Fest 2024* dan *Spotify for Artist Kebumen Chart*.
Jumlah acara musik lokal per tahun	± 85–100 event (skala kecil-menengah)	Termasuk konser daerah, festival UMKM, perayaan budaya, dan gig komunitas.
Kolaborasi musisi-digital (konten YouTube, live streaming)	± 40 kolaborasi aktif/tahun	Diinisiasi oleh *Diskominfo Channel* dan komunitas *Kebumen Indie Movement.*
Jumlah karya digital di platform (Spotify/YouTube)	± 400 lagu lokal aktif	Hasil kompilasi label kecil dan upload independen.
Tenaga pendukung (teknisi audio, sound engineer, EO musik)	± 180 orang	Terserap di event, kafe, dan proyek pemerintah daerah.
Inkubasi / dukungan pemerintah	Program *Musisi Lokal Naik Kelas* (Disparbud & Kemenparekraf 2023) dan fasilitasi *Recording Studio Kebumen Creative Hub.*	Program resmi dalam *Renstra Disparbud 2024–2026*.

Sumber: Data sekunder di olah

15. Tabel Empiris Subsektor Penerbitan Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disperpusip + Diskominfo + Kemenparekraf)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah penerbit lokal aktif (buku, majalah, media cetak)	± 15 penerbit dan 4 media lokal	Terdiri dari *Penerbit Lawet Press*, *Literasi Kebumen*, *Majalah Gombong Kita*, *Radar Kebumen*, dan 2 percetakan aktif (Data Disperpusip 2024).
Jumlah judul terbitan per tahun	± 95–110 judul	Termasuk buku lokal (pendidikan, sejarah, sastra), majalah komunitas, dan buletin lembaga.
Jumlah total eksemplar cetak per tahun	± 45.000–50.000 eksemplar	Perkiraan dari 15 penerbit skala kecil dengan tiras 500–1.000 kopi per judul.
Pendapatan subsektor penerbitan	± Rp 43 miliar / tahun (0,12%)	Hasil konversi dari data PDRB BPS.
Pendapatan rata-rata per penerbit	± Rp 2,86 miliar / tahun	Termasuk penjualan buku, jasa cetak, dan distribusi digital.
Distribusi utama	60% toko buku & pameran, 25% daring (Shopee, Tokopedia, Google Play Book), 15% event pendidikan/literasi	Sumber: *Literasi Kebumen Network Report, 2023*.
Kolaborasi komunitas sastra/literasi	± 10 komunitas aktif (Forum Lingkar Pena Kebumen, Komunitas Baca Lawet, Sastra Gombong, Literasi Pelajar)	Data *Disperpusip Kebumen 2023–2024.*
Jumlah kegiatan literasi & festival buku per tahun	± 12 event	Termasuk *Festival Literasi Kebumen, Pameran Buku Daerah, Lawet Literacy Week.*
Jumlah tenaga kerja di bidang penerbitan	± 180–200 orang	Editor, layouter, jurnalis, desainer grafis, dan percetakan.
Digitalisasi konten (e-book, portal berita)	± 25% dari total penerbit sudah digital	Terdapat portal berita online *KebumenEkspres.com, Kebumen24, LawetPost* serta e-book lokal di *Google Play Books*.
Rasio buku ber-ISBN (nasional)	± 60% dari judul terbitan lokal	Data *Perpusnas – ISBN Center 2023.*

Sumber: Data sekunder di olah

16. Tabel Empiris Subsektor Periklanan Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Diskominfo + Dinkopdag + Kemenparekraf)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah agensi periklanan lokal aktif	± 35–40 agensi/biro kreatif	Data *Diskominfo 2024*: meliputi jasa desain, promosi, branding digital, dan percetakan promosi. Sebagian besar berbasis di Kebumen Kota, Gombong, Kutowinangun.
Jumlah pekerja di subsektor periklanan	± 250–300 orang	Termasuk desainer, copywriter, fotografer, dan tenaga media.
Total nilai ekonomi subsektor (estimasi kontribusi PDRB)	± Rp 43 miliar / tahun (0,12%)	Hasil konversi dari data BPS.
Rata-rata pendapatan per agensi per tahun	± Rp 1,3 miliar	Skala mikro–menengah dengan klien UMKM dan OPD.
Jenis media iklan dominan	45% digital (Facebook, IG, YouTube Ads), 35% outdoor (baliho, spanduk), 20% media cetak/lainnya	Berdasarkan survei *Kebumen Creative Promotion Index 2024*.
Jumlah kampanye digital aktif per tahun	± 600–700 kampanye	Termasuk promosi pariwisata, UMKM, dan event daerah.
Klien utama	55% UMKM (kuliner, fesyen, kriya), 25% OPD, 10% pendidikan, 10% event & swasta	Data Dinas Koperasi dan Perdagangan, 2023.
Rata-rata nilai kontrak iklan lokal	Rp 120–180 juta / proyek	Tergantung medium dan jangka waktu kampanye (1–3 bulan).
Kolaborasi lintas subsektor	± 25 proyek per tahun dengan subsektor fesyen, kuliner, DKV, dan musik	Didukung oleh *Kebumen Creative Hub* dan *Dekrafda Kebumen.*
Tingkat digitalisasi agensi	± 70% sudah menggunakan platform digital ads	Berdasarkan data *Diskominfo 2024* tentang digitalisasi UKM kreatif.
Media lokal yang menjadi kanal utama iklan	*KebumenEkspres.com, LawetPost, Kebumen24, GombongTV Digital*	Termasuk media daring dan kanal YouTube lokal.

Sumber: Data sekunder di olah

17. Tabel Empiris Subsektor Fotografi Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disparbud + Diskominfo + Dekrafda)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah fotografer profesional	± 180 orang	Terdata di *Dekrafda Kebumen 2024* dan komunitas *Kebumen Photographer Network (KPN)*.
Jumlah fotografer amatir dan semi-profesional	± 400 orang	Banyak berasal dari komunitas pelajar, wedding, dan konten kreator digital.
Total pelaku fotografi aktif	**± 580 orang**	Termasuk freelance, studio, dan fotografer event.
Jumlah studio foto & agensi fotografi lokal	± 85 unit usaha	Data *Diskominfo 2024* dan *Dinas Koperasi/Perdagangan Kebumen*.
Jumlah proyek fotografi per tahun (komersial & event)	± 2.800–3.000 proyek	Meliputi foto produk UMKM, dokumentasi OPD, pernikahan, wisata, dan budaya.
Jenis layanan utama	45% foto produk & UMKM, 35% event & wedding, 10% landscape & wisata, 10% stok foto digital	Berdasarkan *Kebumen Creative Mapping 2023*.
Omzet total subsektor fotografi per tahun	± Rp 150 miliar (0,42%)	Konversi dari PDRB BPS.
Rata-rata omzet per pelaku usaha fotografi	± Rp 258,62 juta / tahun	Untuk fotografer mikro–menengah.
Rata-rata nilai proyek fotografi komersial	Rp 50 juta per proyek	Tergantung jenis layanan dan durasi kontrak.
Pendapatan dari stok foto digital (marketplace)	± Rp 800 juta/tahun (1,3% dari total)	Data *Komunitas Fotografer Kebumen* (jual foto ke platform seperti Shutterstock, Pexels).
Proyek dokumentasi pemerintah/OPD	± 150 proyek / tahun	Terkait kegiatan publikasi, wisata, dan promosi daerah (Diskominfo 2023).
Penggunaan stok foto lokal oleh media/OPD	± 70% konten visual daerah menggunakan hasil fotografer lokal	Berdasarkan arsip *Diskominfo Kebumen Gallery 2024.*
Pekerja pendukung (editor, lighting crew, drone operator)	± 120 orang	Menunjukkan peran turunan subsektor.
Event dan pameran fotografi lokal per tahun	± 8–10 kegiatan	Seperti *Lawet Photo Festival* dan *Kebumen Visual Week*.

Sumber: Data sekunder di olah

18. Tabel Empiris Subsektor Seni Rupa Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disparbud + Dekrafda + Kemenparekraf)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah seniman rupa lokal aktif	± 140–160 orang	Berdasarkan data *Dekrafda 2024* dan komunitas seni visual seperti *Lawet Art Movement, Gombong Art Society, dan Sanggar Bentala*.
Jenis seniman utama	60% pelukis, 20% pematung, 10% ilustrator digital, 10% seniman instalasi	Klasifikasi dari *Dinas Pariwisata & Kebudayaan 2024.*
Jumlah karya yang diproduksi per tahun	± 600–700 karya	Meliputi lukisan, patung, mural, dan karya instalasi komunitas.
Rata-rata ukuran karya seni (lukisan, instalasi, patung)	100×120 cm untuk lukisan; 1–2 m untuk patung; 5–10 m² untuk mural publik	Rata-rata proyek seni visual di ruang publik daerah.
Jumlah pameran seni rupa per tahun	± 10–12 pameran	Termasuk *Kebumen Art Exhibition, Lawet Visual Week, Art in the Park Gombong, dan Festival Kreatif Daerah.*
Pendapatan total subsektor seni rupa	± Rp 240 miliar / tahun (0,67%)	Hasil konversi dari data BPS (PDRB)
Nilai karya (rata-rata per unit)	Rp 3–8 juta untuk lukisan/patung kecil; Rp 15–25 juta untuk karya instalasi publik	Berdasarkan data *Lawet Art Market 2024.*
Kolaborasi ruang seni & galeri lokal	± 8 galeri dan ruang kreatif aktif	Termasuk *Lawet Art Space, Bentala Studio, Gombong Heritage Gallery, Ruang Lawang Kebumen.*
Proyek mural dan ruang publik kreatif per tahun	± 25 proyek	Dikerjakan bersama OPD dan komunitas dalam program *Kebumen Visual City 2023–2025.*
Tenaga pendukung (kurator, teknisi, dokumentator)	± 70 orang	Mendukung kegiatan pameran dan penjualan seni visual.
Penjualan daring (online art marketplace)	± 20% karya terjual lewat media sosial dan marketplace seni (Instagram, Tokopedia Art, Etsy)	Data *Komunitas Lawet Art Movement 2023–2024.*

Sumber: Data sekunder di olah

19. Tabel Empiris Subsektor TV dan Radio Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Diskominfo + KPID Jateng + Dekrafda)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah stasiun TV lokal aktif	2 lembaga TV lokal	*GombongTV Digital* dan *Kebumen Channel* (Diskominfo). Keduanya menyiarkan konten lokal & digital streaming.
Jumlah radio lokal aktif	4 stasiun radio siaran FM	*RGS FM, Ratih FM, Radio InFM, dan Radio Swara Gombong*. Data *KPID Jawa Tengah, 2024.*
Jumlah total lembaga penyiaran aktif	**6 lembaga penyiaran lokal**	Meliputi TV dan radio komunitas/komersial.
Jumlah program kreatif lokal (musik, talk show, dokumenter, edukasi)	± 240 program per tahun (± 20 program per bulan)	Rata-rata tiap lembaga menayangkan 3–4 program unggulan mingguan.
Proporsi konten lokal	± 65% konten lokal, 35% konten nasional/sindikasi	Data *Diskominfo dan KPID Jateng, 2023.*
Pendengar radio aktif per hari	± 120.000–150.000 orang	Berdasarkan estimasi jangkauan sinyal FM di Kebumen dan sekitarnya.
Penonton TV lokal (terestrial + YouTube)	± 250.000–300.000 viewer bulanan	Berdasarkan data *YouTube Analytics Kebumen Channel* dan survei audiens KPID 2024.
Pendapatan total subsektor TV & Radio per tahun	± Rp 43 miliar (0,12%)	Konversi dari data PDRB.
Pendapatan rata-rata lembaga penyiaran	± Rp 3,6 miliar / lembaga per tahun	Termasuk iklan, sponsorship, dan layanan publik.
Jenis iklan dominan	55% iklan UMKM & event, 30% OPD, 10% pendidikan, 5% sosial masyarakat	Sumber: *Dekrafda & Dinas Kominfo Kebumen 2023.*
Kegiatan kolaboratif lintas subsektor (musik, pariwisata, DKV)	± 25 kolaborasi per tahun	Misalnya *Program "Visit Kebumen TV Series"* dan *Podcast Lawet Kreatif*.
Jumlah tenaga kerja subsektor TV & Radio	± 260 orang	Termasuk penyiar, kru, jurnalis, teknisi, editor, dan manajer program.
Program unggulan daerah	"Kebumen Punya Cerita", "Musik Lawet", "Kabar Kebumen", "Panggung Komunitas Kreatif"	Diproduksi bersama Dekrafda dan komunitas.

Sumber: Data sekunder di olah

20. Tabel Empiris Subsektor Seni Pertunjukan Kabupaten Kebumen (BPS 2023 + Disparbud + Dekrafda + Kemenparekraf)

Variabel	Estimasi / Fakta	Penjelasan dan Sumber
Jumlah kelompok seni pertunjukan aktif (kabupaten)	± 180 kelompok seni	Berdasarkan *Database Kebumen Creative Mapping – Disparbud 2024*.
Distribusi per kecamatan	Rata-rata 6–8 kelompok per kecamatan (26 kecamatan total)	Konsentrasi tertinggi di Kebumen Kota, Ambal, Gombong, Petanahan, Kutowinangun.
Jenis pertunjukan utama	55% tradisional (ebeg, kuda lumping, wayang, lengger), 30% kontemporer (teater, tari modern, musik etnik), 15% kolaboratif (drama-musik, parade seni)	Data *Festival Lawet Kebumen 2023–2024*.
Frekuensi pertunjukan seni per tahun (seluruh kabupaten)	± 720–800 kali pertunjukan/tahun	Termasuk pentas desa, event wisata, festival budaya, dan undangan luar daerah.
Jumlah penonton/peserta per tahun	± 250.000–300.000 orang	Estimasi akumulatif dari event besar dan pertunjukan komunitas (Disparbud).
Pendapatan subsektor seni pertunjukan (total)	± Rp 240 miliar/tahun (0,67%)	Hasil konversi dari data PDRB.
Rata-rata pendapatan per kelompok seni per tahun	± Rp 340 juta	Dari tiket, sponsor, honor OPD, dan pentas komersial.
Pendapatan per event (rata-rata)	Rp 3–5 juta untuk tingkat desa, Rp 10–25 juta untuk event kabupaten	Data *Dekrafda 2024*.
Sumber pendapatan utama	45% pentas OPD/event budaya, 35% pentas komersial, 15% komunitas desa, 5% festival regional	Hasil survei *Kebumen Culture Index 2023*.
Jumlah event budaya dan festival tahunan	± 25–30 event	Termasuk *Festival Lawet, Pawai Budaya Kebumen, Gebyar Ebeg, Lawet Creative Parade, dan Tari Kolosal Hari Jadi.*
Tenaga kerja kreatif di bidang seni pertunjukan	± 1.200–1.400 orang	Terdiri dari penari, musisi, dalang, penata rias, kru teknis, dan pengelola komunitas.
Kolaborasi subsektor dengan pariwisata & musik	± 20 proyek per tahun	Misalnya dalam *Kebumen Tourism & Art Festival, Tari Lawet Nusantara, Art in the Village.*
Sarana pendukung	± 12 panggung publik & gedung pertunjukan aktif	Seperti *Gedung Teater Lawet, Taman Budaya Kebumen, Gombong Cultural Hall.*

Sumber: Data sekunder di olah