

**Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya  
di Banjarmasin**

*Factors that Affecting The Development of the Craft Art Subsector In the Creative Industry  
in Banjarmasin*

**Ismayanti**

Program Studi Ilmu Ekonomi & Studi Pembangunan  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Lambung Mangkurat  
[Ismynt1402@gmail.com](mailto:Ismynt1402@gmail.com)

**Abstract**

*This research is conducted to know the factors that influence the development of creative industries craft sub-sector in Banjarmasin and How the condition of SDA, HR, technology, Marketing, and Capital, And how its influence and what the right development strategy what is the correct development*

*The data used is Primary data obtained through a questionnaire, interviews, and observations on the creative industries sub-sector craft art in Banjarmasin by using descriptive analysis and SWOT analysis.*

*The results showed that the condition of natural resources and human resources is sufficient, but the quality is still low, then the technology used is relatively traditional. Simultaneously, the marketing conditions are not broad, then the capital employed is still small because it is only limited to own wealth and family. Factors affecting the development of creative industries craft sub-sector in Banjarmasin are SDA, SDM, technology, Marketing, and capital are interrelated and each other. A strategy that can be used based on SWOT is a horizontal strategy, which means that the creative industry should be more expansive in its business.*

**Keywords:** *craft art sub-sector in the creative industry, human resources, natural resources, marketing, technology, capital, development strategy, SWOT analysis*

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin dan Bagaimana kondisi SDA, SDM , teknologi , Pemasaran dan Modal , Serta bagaimana pengaruhnya dan Strategi pengembangan apa yang tepat.

Data yang di gunakan adalah data Primer yang di peroleh melalui koesioner, wawancara, serta observasi pada pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin dengan menggunakan analisis deskripsif persentatif dan analisis SWOT.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi SDA dan SDM cukup tersedia namun kualitasnya masih rendah, selanjutnya teknologi yang di pakai relatif tradisional, sedangkan kondisi pemasaran tidak luas, kemudian modal yang digunakan masih kecil karena hanya sebatas modal sendiri dan keluarga. Faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin adalah SDA, SDM, teknologi, Pemasaran dan modal saling berkaitan dan satu sama lain. Strategi yang dapat digunakan berdasarkan SWOT adalah strategi horizontal yang artinya industri kreatif harus lebih ekspansif dalam usahanya.

Kata kunci: Industri kreatif subsektor seni kriya, sumber daya manusia, sumber daya alam, pemasaran, teknologi, modal, strategi pengembangan, analisis SWOT

## **PENDAHULUAN**

Industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin dalam kegiatan usahanya tidak terlepas dari permasalahan seputar masalah Sumber Daya Alam, Sumber Daya Manusia, Pemasaran, Teknologi, dan Modal. Alasan dalam penelitian tentang Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya Di Banjarmasin, adalah Permodalan yang hanya sebatas modal sendiri dan pinjaman keluarga cenderung belum berkembangnya industri, Sumber daya manusia yang kurang yang berimbas pada kualitas produk yang standar dan penguasaan teknologi yang rendah, Strategi pemasaran yang kurang menyebabkan tingkat produksi tidak berkembang. Dari ketiga alasan diatas membuat peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pada industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin.

Permasalahan yang dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut Bagaimana kondisi SDM, SDA, Teknologi, Pemasaran, dan Modal terhadap perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin ?, Bagaimana Pengaruh SDM, SDA, Teknologi, Pemasaran, dan Modal terhadap perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin ?, Bagaimana strategi pengembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin ?.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui kondisi SDM, SDA, Teknologi, Pemasaran dan Modal terhadap perkembangan Industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin, Untuk mengetahui pengaruh SDM, SDA, Teknologi, Pemasaran dan Modal terhadap perkembangan Industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin dan Untuk mengetahui gambaran strategi perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin

## **KAJIAN PUSTAKA**

Industri kreatif dapat diartikan sebagai gabungan kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan, informasi, serta keahlian dibidang tertentu (Anggraini, 2009)

### **Konsep Industri kreatif**

Kementerian Koperasi dan UMKM (2012) menyebutkan bahwa industri kreatif dapat juga dikatakan sebagai UMKM yang berbasis kreativitas. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang berkembang saat ini terbagi menjadi beberapa kategori yaitu pertanian, peternakan, perikanan, kehutanan, listrik, gas, air bersih, perdagangan, hotel, restoran, jasa-jasa swasta, dan industri pengolahan yang salah satunya mencakup industri kreatif.

**Subsektor industri kreatif** adalah Kuliner, Fashion, Seni Kriya, Televisi dan radio, Penerbitan, Arsitektur, Aplikasi dan *game developer*, Periklanan, Musik, Fotografi, Seni Pertunjukan, Desain produk, Seni Rupa, Desain interior, Film dan Desain Komunikasi Visual

### **Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya**

Seni kriya merupakan salah satu subsektor yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan sangat dekat dengan industri pariwisata dilihat dari materinya, kriya meliputi segala kerajinan yang ketersediaan bahan bakunya melimpah seperti kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Kreativitas para industri menjadi faktor utama majunya subsektor ini.

### **Industri Kreatif Berbasis Budaya Lokal**

Setiap daerah atau wilayah pada umumnya memiliki potensi produk yang bisa diangkat dan dikembangkan. Keunikan atau kekhasan produk lokal itu lah yang mesti menjad inti lalu ditambah unsur kreatifitas dengan sentuhan teknologi. Pada satu daerah

dengan daerah lain ada beberapa produk yang sejenis, namun setiap daerah meski mempertahankan ciri khasnya masing – masing.

### **Teori Pertumbuhan Ekonomi Regional**

Pertumbuhan ekonomi wilayah adalah pertambahan pendapatan masyarakat secara keseluruhan yang terjadi wilayah tersebut, yaitu kenaikan seluruh nilai tambah (*added value*) yang terjadi.

### **Keterkaitan UMKM dan Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi Regional**

UMKM merupakan usaha yang digerakan oleh masyarakat ekonomi kecil yang merupakan obyek utama dari tujuan pembangunan. Peningkatan UMKM maka dapat meningkatkan penghasilan masyarakat ekonomi lemah yang pada akhirnya akan memperkuat keadaan ekonomi mereka sehingga kemakmuran dan kesejahteraan masyarakat yang adil dan merata sesuai dengan tujuan pembangunan.

## **METODE PENELITIAN**

**Jenis Data** yang digunakan merupakan data primer. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung (dari tangan pertama).

**Sumber data** yang diperoleh adalah melalui responden (pelaku industri kreatif subssektor seni kriya Banjarmasin) dengan metode Dokumentasi dan wawancara menggunakan kuesioner.

**Unit Analisis** Meliputi individu dalam industri kreatif tersebut atau pelaku industri kreatif dan instrumen pendukung dalam kegiatan industri.

### **Definisi Operasional Variabel**

**Sumber daya alam** adalah segala sesuatu yang berasal dari alam yang digunakan untuk membuat kriya. Variabel SDA dalam penelitian ini dengan indikator yaitu : (a) sumber bahan baku, (b) harga bahan baku, (c) ketersediaan bahan baku.

**Sumber daya manusia** adalah tenaga kerja yang mampu melakukan pekerjaan untuk membuat kriya. Variabel SDM dalam penelitian ini dengan indikator yaitu : (a) jumlah tenaga kerja, (b) alokasi waktu, (c) tingkat pendidikan, (d) pelatihan kerja.

**Modal** adalah benda-benda seperti tanah, gedung, mesin-mesin, alat-alat perkakas serta barang produktif lainnya yang terdapat dalam kegiatan usaha juga sejumlah uang yang membelanjai semua keperluan usaha memproduksi kriya. Variabel dalam permodalan adalah nilai modal kerja dan sumber modal

**Teknologi** adalah kegiatan tertentu yang dapat menambah produksi kriya dengan memakai barang-barang yang mempunyai kegunaan yang lebih banyak. Variabel teknologi dalam penelitian ini adalah (a) lama produksi, (b) teknologi yang digunakan, (c) teknologi tepat guna

**Pemasaran** adalah proses dalam kegiatan menciptakan dan menawarkan produk kriya sehingga sampai ditangan konsumen atau menukarkan produk gerabah sehingga memiliki nilai jual. Variabel pemasaran dalam penelitian ini adalah (a) daerah pemasaran, (b) promosi, (c) unit yang terjual (*output*), (d) omset, (e) pesaing

### **Teknik analisis data**

**Analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif** menggunakan skor sebagai berikut

1. Menghitung skor maksimum dengan cara mengalikan skor tertinggi dengan jumlah butir pertanyaan.
2. Menghitung skor minimum dengan cara mengalikan skor terendah dengan jumlah butir pertanyaan
3. Menentukan rentang interval dengan rumus sebagai berikut  
$$= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$$

4. Interval kelas masing-masing variable berdasarkan jumlah butir soal (Dajan, 1991)

### **Analisis Deskriptif Persentatif**

Menurut (Suryana, 2010) analisis deskriptif persentatif (DP) ini digunakan untuk mengolah jawaban yang diberikan responden melalui cara pemberian skor tertentu dengan nama tertentu. metode ini digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif subsektor seni kiya di Banjarmasin, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

n : Jumlah Skor yang diperoleh

N : Jumlah Skor Ideal atau tertinggi yang di capai.

% : Persentase skor yang diperoleh

### **ANALISIS SWOT**

**Analisis IFAS** Melakukan identifikasi dan menuliskannya pada kolom 1, tentang kekuatan dan kelemahan dari pelaku ekonomi kreatif Banjarmasin, Menetapkan bobot dari masing-masing faktor kekuatan dengan angka 4 (sangat penting), 3 (penting), 2 (cukup penting), 1 (tidak penting) sedangkan kelemahan 1 (sangat penting), 2 (penting), 3 (cukup penting), 4 (tidak penting). Semakin besar bobotnya, maka semakin besar prioritas faktor tersebut bagi pengrajin seni kriya di Banjarmasin, Pada aspek kekuatan dan kelemahan menggunakan skala 0 – 1. Setiap aspek mendapatkan skor tertinggi sebanyak 0,5. Sehingga formulasi terbaiknya adalah 0,5 dibagi angka 10. Berikut adalah formulasi perhitungan pembobotan dan rating terbaik:

**Faktor Kekuatan** Setiap rating dikalikan dengan hasil pembagian dari skor maksimum setiap aspek yaitu 0,5. Berikut adalah hasil perumusan bobot faktor kekuatan:

$$\text{Rating 1} = 1 \times (0,5 : 10) = 0,5 ; \text{Rating 2} = 2 \times (0,5 : 10) = 0,10 ; \text{Rating 3} = 3 \times (0,5 : 10) = 0,15 ; \text{Rating 4} = 4 \times (0,5 : 10) = 0,20$$

**Faktor Kelemahan** Pada faktor kelemahan menggunakan rating terbalik dimana rating 4 merupakan bobot terendah. Namun pada formulasinya bobot menggunakan perumusan yang sama pada faktor kekuatan. Berikut adalah hasil perumusan bobot pada faktor kelemahan:

$$\text{Rating 4} = 1 \times (0,5 : 10) = 0,5 ; \text{Rating 3} = 2 \times (0,5 : 10) = 0,10 ; \text{Rating 2} = 3 \times (0,5 : 10) = 0,15 ; \text{Rating 1} = 4 \times (0,5 : 10) = 0,20.$$

Kemudian Kalikan masing-masing bobot dengan peringkatnya untuk memperoleh skor terbobot yang akan ditulis pada kolom ke-4. Tambahkan seluruh skor terbobot sehingga diperoleh total skor terbobot kemudian hasilnya pada baris terakhir kolom ke-4. total skor terbobot memiliki interval dari angka 4.0 (baik sekali) sampai 1.0 (buruk) (Rangkuti, 2008)

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Kondisi Sumber Daya Alam (SDA), Sumber Daya Manusia (SDM), Teknologi, Permodalan, Dan Pemasaran Pada Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya Di Banjarmasin**

**Sumber Daya Alam (Bahan Baku)** Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kondisi SDA yang ada pada industri kreatif Subsektor Seni Kriya di Banjarmasin yang digunakan untuk kegiatan Produksi dikategorikan tersedia.

**Pemasaran** Hasil penelitian menunjukkan daerah pemasaran hasil produksi industri kreatif Subsektor seni kriya di Banjarmasin cukup luas karena peminatnya cenderung dari masyarakat luar daerah Banjarmasin akan tetapi masyarakat Banjarmasin Kurang minat terhadap produk.

**Sumber Daya Manusia (SDM)** Hasil analisis menunjukkan bahwa sumberdaya manusia pada industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin 100% tersedia, dikarenakan pada pihak pembina tersendiri menyediakan pelatihan bagi siapa saja yang mau serius untuk bergelut di industri kreatif.

**Teknologi** Hasil analisis menyatakan bahwa teknologi yang digunakan pelaku industri kreatif Subsektor seni kriya di Banjarmasin Memadai.

**Modal** Hasil analisis menunjukkan bahwa modal yang digunakan oleh pelaku industri kreatif Subsektor seni kriya di Banjarmasin menunjukkan bahwa permodalan cukup tinggi yaitu 80% dari pelaku ekonomi kreatif memiliki modal sendiri dan 20% diantaranya masih milik pembina yang terkait.

### **Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya Di Banjarmasin**

**Sumber Daya Alam**, hasil analisis variabel Sumber Daya Alam sebagai berikut

**Tabel 1**  
**Akumulasi Variabel Sumber Daya Alam**

Indikator	Total Skor Penilaian	Persentase Skor	Kategori
Cara Mendapatkan bahan baku	109	77,86	BAIK
tempat memperoleh bahan baku	117	83,57	BAIK
harga bahan baku	113	80,71	BAIK
ketersediaan bahan baku	108	77,14	BAIK

*Sumber data yang diolah*

Berdasarkan tabel diatas, variabel sumber daya alam pada industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin termasuk dalam kategori baik, Bahan baku yang digunakan Terbilang sangat mudah ditemui karena dalam hal ini mereka hanya memanfaatkan bahan bekas, misalnya dalam kriya pembuatan masker, aksesoris jilbab dan kipas tangan yang terbuat dari kain parca sasirangan atau kain sisa bekas para penjahit baju sasirangan di Banjarmasin. Bahan baku juga di peroleh cukup mudah karena bahan baku didapat dari Banjarmasin sendiri, hanya saja untuk produk – produk seni kriya tertentu bahan diperoleh dari luar kota Banjarmasin, seperti contoh kopiah jangang bahan baku terdapat didaerah Margasari yang merupakan diluar kota Banjarmasin. Bahan Baku produk industri kreatif seni kriya tergolong murah karena merupakan limbah dalam proses pembuatan baju sasirangan oleh penjahit sekitar Banjarmasin.

**Pemasaran**, hasil analisis variabel pemasaran sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Akumulasi Variabel Pemasaran**

Indikator	Total Skor Penilaian	Persentase Skor	kategori
daerah pemasaran produk	90	64,29	CUKUP BAIK
promosi yang dilakukan	70	50,00	CUKUP BAIK
pengaruh iklan	118	84,29	BAIK
kendala pemasaran	95	67,86	CUKUP BAIK
tingkat persaingan	92	65,71	CUKUP BAIK

<b>produksi perbulan</b>	<b>108</b>	<b>77,14</b>	<b>BAIK</b>
<b>penjualan perbulan</b>	<b>98</b>	<b>70,00</b>	<b>CUKUP BAIK</b>
<b>omset per bulan</b>	<b>121</b>	<b>86,43</b>	<b>BAIK</b>

*Sumber : data diolah*

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa variabel pemasaran dengan indikator daerah pemasaran produk mendapat persentase sebesar 64,29% dan memperoleh kategori cukup baik, Terdapat beberapa cara yang dilakukan para pelaku ekonomi kreatif Subsektor Seni kriya di Banjarmasin dalam melakukan promosi produk, mulai dari cara lisan , mulut ke mulut sampai membuat laman internet untuk memasarkan produk mereka. Mulut ke mulut dilakukan pelaku industri kreatif guna memperluas dan sekaligus mempromosikan produk jualan mereka. Terdapat beberapa kendala dari pihak pelaku industri kreatif dalam melakukan promosi produk yaitu pasar dalam hal ini hanya sebatas pada pembina dan pelaku industri kreatif seni kriya saja, tidak ada pasar yang besar dari pemerintah daerah. Jumlah unit produksi pada industri kreatif Subsektor seni kriya dan unit terjual termasuk seimbang karena mereka melakukan penjualan sesuai dengan pesanan yang diterima, sehingga barang tidak pernah tertumpuk

**Sumber Daya Alam**, dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 3**  
**Akumulasi Variabel Sumber Daya Manusia**

<b>Indikator</b>	<b>Total Skor Penilaian</b>	<b>Persentase Skor</b>	<b>kategori</b>
jumlah tenaga kerja	119	85,00	BAIK
ketersediaan angkatan tenaga kerja	128	91,43	BAIK
kemudahan memperoleh tenaga kerja	120	85,71	BAIK
asal tenaga kerja	102	72,86	CUKUP BAIK
pendidikan tenaga kerja	73	52,14	CUKUP BAIK
intensitas kerja dalam seminggu	127	90,71	BAIK
intensitas kerja dalam sehari	104	74,29	BAIK
Pelatihan	105	75,00	BAIK
kehadiran dalam pelatihan	123	87,86	BAIK
pengaruh pelatihan	129	92,14	BAIK

*Sumber : data diolah*

Berdasarkan tabel diatas indikator variabel Sumber Daya Alam jumlah tenaga kerja mendapatkan persentase sebesar 85% dan memperoleh kategori baik , Pelatihan hanya dilakukan 2 sampai 3 hari saja selanjutnya jika sudah bisa membuat bisa langsung di masukkan kepada pembina untuk dimasukkan pada *quality control* jika sudah dianggap layak maka orang tersebut langsung di rekrut menjadi anggota pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin sesuai dengan kemampuan yang dia miliki. Tenaga kerja yang terserap dalam industri lebih dari 3 orang per bagian kerajinan. Tingkat ketersediaan tenaganya sangat banyak karena cenderung mengarah kepada ibu – ibu rumah tangga yang sudah tidak banyak melakukan kegiatan, contohnya ibu – ibu muda yang mengurus rumah tangga, yang sudah memiliki anak besar dan bersekolah cenderung tidak ada kegiatan merupakan sasaran utama bagi pembina. Tingkat pendidikan tenaga kerja masih didominasi lulusan SD.

**Teknologi**,. dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4**  
**Akumulasi Variabel Teknologi**

<b>Indikator</b>	<b>Total Skor Penilaian</b>	<b>Persentase Skor</b>	<b>Kategori</b>
Lama Proses Produksi	115	82,14	Baik

Mesin Yang Digunakan	118	84,29	Baik
Unit Mesin Yang Dimiliki	114	81,43	Baik

Sumber : Data yang diolah

Berdasarkan tabel diatas variabel Teknologi dengan indikator lama proses produksi memperoleh persentase 82,14%. sebesar dengan pesentase itu maka memperoleh kategori baik, sedangkan variabel teknologi dengan indikator mesin yang digunakan memperoleh kategori baik dengan jumlah persentase sebesar 84,29%, terakhir variabel teknologi dengan indikator jumlah unit mesin yang dimiliki persentase sebesar 81,43% dengan kategori baik. Peralatan produksi menggunakan mesin tepat guna, juga dalam hal ini industri kreatif lebih memanfaatkan sumber daya manusianya yaitu kreatifitasnya. Kreatifitas disini menjadi nilai yang tertinggi. Teknologi tepat guna yaitu mesin dalam hal ini hanya dipakai sebagian pelaku industri kreatif sebagai contoh untuk membuat masker dari kain panca sasirangan, air guci, maupun kerajinan – kerajinan lainnya yang berhubungan dengan mesin cara pembuatannya. Proses pembuatan pada setiap kerajinan pun rata – rata satu sampai dua hari selesai

**Modal** , analisis variabel modal dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 5**  
**Akumulasi Variabel Modal**

Indikator	Total Skor Penilaian	Persentase Skor	kategori
Modal awal	95	67,86	CUKUP BAIK
Nilai investasi saat ini	86	61,43	CUKUP BAIK
Upah karyawan perbulan	105	75,00	BAIK
Biaya pembelian bahan baku	82	58,57	CUKUP BAIK
Biaya operasional	61	43,57	KURANG BAIK
Sumber modal	123	87,86	BAIK
Bantuan pemerintah	35	25,00	KURANG BAIK

Sumber data yang diolah

Berdasarkan hasil penelitian indikator modal awal memperoleh persentase sebesar 67,86% dengan kategori cukup baik kemudian indikator nilai investasi saat ini memperoleh kategori cukup baik dengan persentase 61,43% , selanjutnya indikator upah karyawan perbulan memperoleh persentas sebesar 75% dengan kategori baik, sedangkan biaya pembelian bahan baku dan biaya operasional mendapat persentase masing – masing sebesar 58,47% dan 43,57% , kategori masing – masing adalah cukup baik serta kurang baik, dan dua indikator terakhir adalah indikator sumber modal dan bantuan pemerintah masing – masing mendapatkan kategori 87,86% dan 25% , dan persentase baik dan kurang baik.

### **Analisis SWOT Untuk Menentukan Strategi Pengembangan Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya Di Banjarmasin** **Aspek Internal**

**Tabel 6**  
**faktor – faktor strategi internal**

FAKTOR	BOBOT	RATING	SKOR
<b>Kekuatan</b>			
1 Bahan Baku Sangat Berlimpah Dan Harganya Terjangkau	0,15	3	0,45
2 Teknologi Produksi Yang Tepat Guna	0,20	4	0,80
3 Modal Awal Pendirian Usaha Sangat Ringan	0,15	3	0,45
<b>Kelemahan</b>			

1	Belum punya daerah pemasaran yang tetap	0,15	2	0,30
2	Rendahnya kualitas SDM tenaga kerja	0,20	1	0,20
3	Modal yang terbatas	0,15	2	0,30
<b>Jumlah</b>		<b>1</b>	<b>15</b>	<b>2,50</b>

*Sumber data yang diolah*

Tabel diatas adalah tabel faktor strategi internal, pada tabel diatas dapat dilihat bahwa bahan baku sangat berlimpah dan hargapun cenderung terjangkau, hal tersebut terjadi karena mayoritas bahan yang digunakan cenderung bahan daur ulang atau bahan-bahan bekas seperti contoh pembuatan masker, bross, dan pembuatan kipas kecil hanya memanfaatkan kain bekas dari penjahit sekitar. Bahan baku sangat berlimpah dianggap cukup penting dan mendapat bobot 0,15 dan memperoleh skor sebesar 0,45. Pada poin kedua teknologi produksi yang digunakan pelaku industri cenderung tepat guna, dikarenakan mereka menggunakan mesin sesuai dengan kebutuhannya saja, seperti contoh pada pembuatan masker yang mengharuskan menggunakan mesin jahit. Bobot yang diperoleh pada teknologi yang tepat guna adalah 0,20 sehingga memperoleh skor 0,80 dan mendapat predikat sangat penting. Pada poin tiga faktor strategi internal dengan aspek kekuatan adalah modal awal pendirian usaha sangat ringan dikarenakan hanya membutuhkan modal 1- 2 juta, kemudian kebanyakan pelaku memiliki modal sendiri sehingga sangat sedikit pelaku industri kreatif subsektor seni kriya yang meminta pinjaman modal dari pihak lain.

Faktor strategi internal selanjutnya adalah aspek kelemahan yang dimiliki pelaku industri kreatif pada subsektor seni kriya adalah belum mempunyai daerah pemasaran yang tetap, sehingga pemasaran masih dilakukan secara manual, tidak ada perantara pasar langsung yang menjual produk mereka hingga ketangan konsumen, sampai sekarang masih sebatas dijual oleh pihak pembina. Sistem pemasaran yang belum terfokus dan masih belum adanya pasar utama dari produk usaha yang menyebabkan belum dapat di estimasikan biaya pemasaran yang dibutuhkan. Ketiadaan pasar yang tetap ini mendapat bobot 0,15 yang dianggap oleh para pelaku penting dalam kelangsungan usaha industri kreatif yang ada di Banjarmasin. Skor yang diperoleh poin tidak adanya pasar yang tetap ini adalah 0,45.

Kualitas tenaga kerja industri kreatif, mayoritasnya adalah lulusan SD, yang menyebabkan lebih sulit dalam mengembangkan usaha mereka. Kondisi inilah yang menyebabkan kelemahan utama bagi pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin. Bobot yang diperoleh dari poin ini adalah 0,20 artinya aspek SDM dinilai sangatlah penting dalam perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya ini.

Pengembangan industri kreatif subsektor seni kriya secara umum memiliki kendala dalam modal usaha. Hal ini berkaitan dengan terbatasnya modal yang dimiliki oleh para pelaku industri kreatif subsektor seni Kriya yang ada di Banjarmasin. Kondisi inilah yang menyebabkan kelemahan industri kreatif subsektor seni kriya untuk dapat berkembang hingga bobot yang diperoleh adalah 0,15 dengan skor 0,45 hal ini menunjukkan poin ini bernilai penting dalam perkembangan industri kreatif subsektor Kriya di Banjarmasin.

**Aspek Eksternal**

**Tabel 7**  
**Faktor Strategi Eksternal**

<b>FAKTOR</b>	<b>BOBOT</b>	<b>RATING</b>	<b>SKOR</b>
<b>Peluang</b>			

1	tingkat ketersediaan tenaga kerja disekitar wilayah sangat banyak dan upah yang murah	0,15	3	0,45
2	tingkat permintaan produk tinggi	0,10	2	0,20
3	bahan baku yang melimpah	0,05	1	0,05
4	promosi daerah Tantangan	0,20	4	0,80
1	muncul pengusaha baru sejenis	0,20	4	0,80
2	ada pesaing dari industri sejenis	0,20	4	0,80
3	Meningkatnya harga bahan baku	0,10	2	0,20
<b>Jumlah</b>		<b>1</b>	<b>20</b>	<b>3,30</b>

*Sumber data yang diolah*

Poin pertama yang menjadi nilai plus adalah tingkat ketersediaan tenaga kerja disekitar wilayah sangat banyak dan upah yang murah. Hal tersebut didasari karena mayoritas tenaga kerja maupun pelaku industri kreatif tersebut adalah ibu rumah tangga yang kesehariannya tidak memiliki pekerjaan yang teta, sehingga mereka tertarik untuk belajar dan menjadi Bagian dari industri kreatif tersebut. Poin pertama mendapatkan bobot 0,15 dan skor sebesar 0,45 hal ini berarti poin ketersediaan bahan baku dikategorikan sebagai kategori penting dalam perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya yang ada di Banjarmasin.

Peluang kedua pada industri kreatif subsektor seni kriya yang ada di Banjarmasin adalah tinggkat permintaan produk yang tinggi, kedepannya di estimasikan produk – produk yang berbau kearifan lokal sangat diminati warga lokal maupun wisatawan luar daerah yang berkunjung ke Banjarmasin. Bobot yang diperoleh oleh poin kedua bernilai 0,10 dan mendapatkan skor sebesar 0,20 ini dapat diartikan bahwa poin tingkat permintaan produk yang tinggi dikategorikan cukup penting dalam perkembangan industri kreatif di Banjarmasin.

Peluang selanjutnya yang ada pada industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin adalah bahan baku yang melimpah. Bahan baku yang mendominasi produksi oleh pelaku industri keratif di Banjarmasin adalah Bahan – bahan bekas dan bahan yang merupakan bahan lokal. Bahan bekas adalah bahan yang masih layak pakai kemudian di daur ulang dengan keahlian mereka masing- masing, seperti contoh kain perca sasirangan yang merupakan limbah dari para penjahit mereka kumpulkan dan mereka buat kembali, jika kainnya lumayan besar maka bisa dibuat menjadi masker, jika kainnya kecil bisa di jadikan sebagai aksesoris kerudung, dan jika bahannya lumayan sangat besar bisa dijadikan sebagai *poch* dan bisa dijadikan sebagai kipas tangan. Sedangkan untuk bahan lokal, maksudnya adalah bahan yang merupakan asli lokal di Banjarmasin. Bahan lokal di Banjarmasin seperti rotan , jangang, dan paikat yang mudah ditemui di daerah Kalimantan Selatan. Bahan yang mudah ditemui ini mendapatkan bobot 0,15 dan mendapat skor sebesar 0,45 da dikategorikan penting dalam perkembangan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin.

Poin terakhir dari peluang adalah promosi daerah, melalui industri kreatif subsektor seni kriya selain merupakan peluang omset yang menjanjikan juga terdapat peluang sebagai ajang promosi daerah guna menarik wisatawan agar ingin berkunjung ke Banjarmasin dan membuat sebuah kesan sehabis berkunjung di Banjarmasin. Peluang sebagai promosi daerah ini mendapatkan bobot sebesar 0,20 dan skor sebesar 0,40 yang dikategorikan sebagai sangat penting.

Faktor – faktor strategi eksternal selanjutnya adalah aspek ancaman. Aspek ancaman merupakan aspek yang membahayakan keberlangsungan usaha pelaku industri kreatif tersebut. Poin pertama yang menjadi ancaman adalah muncul pesaing baru di indsutri sejenis. Pesaing baru dalam industri sejenis ini maksudnya adalah barang substitusi dari produk, seperti contoh sasirangan yang asli Banjarmasin dan barang tiruan seperti sasirangan yang cetak mesin pabrik atau bisa disebut buatan cina. Aspek ini medapatkan bobot sebesar 0,20 dan mendapatkan skor sebesar 0,80 yang dikategorikan sangat penting.

Poin terakhir yang dapat mengancam keberlangsungan industri kreatif subsektor seni kriya adalah meningkatnya harga bahan baku dan juga kelangkaan dari bahan baku, langka disini disebabkan karena kain yang dipakai adalah kain sisa, otomatis jika kain sisanya tidak memiliki kualitas yang bagus maka tidak bisa dipakai. Kualitas kain perca sasirangan yang baik adalah yang memiliki banyak motif, sehingga dapat di pakai oleh pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin. Poin ini memperoleh bobot sebesar 0,10 dan mendapatkan skor 0,20 sehingga dikategorikan sebagai cukup penting.

**Internal dan Eksternal Matriks** Dari total skor yang diperoleh yaitu faktor strategis internal sebesar 2,50 dan faktor strategi eksternal sebesar 3,30 menunjukkan titik koordinat yang jatuh pada daerah Pertumbuhan II seperti ditunjukkan pada gambar 5.1 Internal – Eksternal Matriks. Dalam kasus ini strategi pemecahan masalah adalah melalui integrasi horizontal.

**Internal Dan Esternal Matriks**

		Total Faktor Strategi Internal		
		Kuat 04.00	Rata - Rata 03.00	Lemah 02.00
Total Faktor Strategi Eksternal	Tinggi 3,00	I Pertumbuhan	II Pertumbuhan	III Penciutan
	Menengah 2,00	IV Stabilitas	V Stabilitas	VI Penciutan
	Rendah 1,00	VII Stabilitas	VIII Stabilitas	IX Likuidasi

**Gambar 5.1 Internal Dan Esternal Matriks**

Keterangan :

I : Strategi Konsentrasi Melalui Integrasi Vertikal , II : Strategi Konsentrasi Melalui Integrasi Horizontal , III : Strategi Turnarrond, IV : Strategi Stabilitas , V :Strategi konsentrasi melalui intergrasi horizontal atau stabilitas ( tidak ada perubahan dalam pendapatan), VI : Strategi divestari, VII : Strategi diversifikasi, VIII : Strategi diversifikasi konsentrik, IX : Strategi likuiditas (tidak berkembang)

Pada matriks diatas diperoleh skor faktor strategi internal sebesar 2,50 dan faktor strategi eksternal memperoleh skor 3,30 titik koordinat terletak pada daerah pertumbuhan II sehingga strategi yang yang tepat untuk digunakan mengembangkan industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin adalah strategi konsentrasi melalui integrasi horizontal , artinya strategi yang diterapkan lebih defensif yaitu pelaku

industri kreatif cenderung lebih *survival* kelangsungan industri cenderung bertahan dan tidak memiliki kemampuan untuk berkembang.

**Analisis Matriks SWOT** Berdasarkan hasil IFAS dan EFAS dapat digambarkan strategi yang harus di ambil oleh pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin. Berikut adalah tabel analisis strategi matriks SWOT.

#### **Strategi Pengembangan Industri Kreatif Subsektor Seni Kriya**

**STRATEGI SO** Strategi SO ini menggabungkan antara kekuatan dan peluang guna untuk mengembangkan industri kreatif subsektor seni kriya yang ada di Banjarmasin dan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

Pemanfaatan tenaga kerja dari wilayah sekitar untuk meningkatkan produksi. Cara yang dilakukan adalah dengan cara merekrut tenaga kerja baru didaerah sekitar melalui pelatihan terlebih dahulu, kemudian selanjutnya diperkerjakan menjadi salah satu anggota dalam industri kreatif. Memberdayakan masyarakat setempat jauh lebih efektif dibandingkan mencari pekerja diluar wilayah, salah satu alasannya adalah regulasi dan koordinasi yang mudah. Pengoptimalan pengelolaan usaha dengan menambahkan modal agar produk yang dihasilkan lebih banyak dan lebih optimal. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan cara meminjam uang dengan pihak perbankan atau pendanaan dari pemerintah setempat. Lebih memperkenalkan lagi bahwa Banjarmasin memiliki oleh- oleh yang unik dan dapat dijadikan sebagai oleh – oleh bagi para wisatawan yang berkunjung ke Banjarmasin, selain itu juga men-*display* produk industri kreatif subsektor seni kriya di berbagai tempat wisata di Banjarmasin guna menciptakan pasar sekaligus menambah promosi daerah.

**STRATEGI WO** Strategi pengembangan WO merupakan perpaduan antara peluang yang dapat menutup kelemahan yang harus dilakukan adalah Perhatian pemerintah maupun lembaga lain dalam menyediakan fasilitas berupa pasar *real* untuk menambah produksi sangat diperlukan karena selama ini belum terealisasi secara nyata. Cara yang dapat diambil agar hal tersebut terealisasi dengan cara pengajuan kepada pemerintah untuk memberikan fasilitas berupa pasar untuk memasarkan produk secara terbuka.

**STRATEGI ST** Strategi ini menggabungkan antara kekuatan dan ancaman dan yang harus dilakukan adalah Meningkatkan promosi produk sehingga dikenal masyarakat secara umum dan dapat menjangkau pasar yang lebih luas lagi. Cara yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah canggih seperti menggunakan media internet untuk pemasaran selain murah juga sangat efektif dalam menjangkau konsumen secara luas. Mempertahankan kualitas produk agar dipercaya konsumen dan dapat bersaing dengan produk lain yang sejenis. Meningkatkan kontrol kualitas dari proses produksi mulai dari pemilihan bahan baku, sampai *packaging* produk yang menarik.

**STRATEGI WT** Strategi pengembangan WT menggabungkan antara kelemahan dan tantangan sehingga yang harus dilakukan adalah Menciptakan inovasi produk, dan menambah kreativitas pada produk agar memiliki daya tarik yang tinggi, Mengadakan kerjasama dengan pedagang lain diluar daerah agar menciptakan pasar yang lebih jauh dan luas.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan peneliti dalam penelitian ini adalah Tidak adanya data Sekunder yang tercatat jumlah pelaku indutri kreatif Subsektor seni kriya di Banjarmasin, Peneliti tidak menggunakan menggunakan metode penentuan jumlah sampel yang baik higga 35 responden belum bisa mewakili populasi yang sebenarnya, Waktu yang terbatas menyebabkan penelitian ini hanya cukup sampai strategi yang di rekomendasikan saja.

#### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang mengacu pada masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa Kondisi Sumber Daya Alam, Sumber Daya Manusia, Teknologi, Pemasaran, dan Modal pada industri kreatif yang ada di Banjarmasin adalah Sumber Daya alam yang ada pada industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin pada kategori Tersedia, artinya bahan baku , harga bahan baku, cara mendapatkan bahan baku sangat mudah dan murah, Sumber Daya manusia di industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin Masuk dalam kategori tersedia untuk tingkat pendidikan relatif rendah yaitu hanya pada tingkat SD, Teknologi untuk mendukung produksi industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin Memadai sesuai dengan kebutuhan mereka dan keahlian mereka, Daerah pemasaran output industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin cukup rendah, yaitu masih terbatas memasarkan sendiri dan belum bisa menembus pasar besar, Modal yang digunakan pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin rata – rata menggunakan modal sendiri, sehingga modal yang digunakan cenderung rendah. Berdasarkan hasil survei dari pelaku industri kreatif di Banjarmasin Variabel yang berpengaruh terhadap perkembangan industri kreatif di Banjarmasin adalah Sumber Daya Alam dimana sumber daya alam menjadi faktor utama penentu produksi, bahan baku yang melimpah mempengaruhi jumlah produksi, jumlah produksi dipengaruhi oleh Sumber Daya Manusia, sumber daya manusia yang terdapat di industri kreatif Banjarmasin tersedia, namun sumber daya manusia yang ada pada kategori tingkat pendidikan yang rendah hal ini berpengaruh kembali terhadap penguasaan teknologi, sebagian besar mereka tidak menguasai teknologi yang digunakan untuk pemasaran, teknologi mempengaruhi Pemasaran, pemasaran yang dilakukan pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin masih terbilang tradisional dari mulut kemulut, hanya sebagian kecil yang paham akan teknologi contohnya seperti *online market* , Pemasaran yang rendah kemudian mempengaruhi perkembangan modal, modal tidak dapat berkembang karena jumlah produksi yang rendah. SDM, SDA, Teknologi, Pemasaran, dan Modal berpengaruh dan saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan analisis SWOT strategi yang dapat dilakukan untuk memberdayakan industri kreatif subsektor seni kriya yang ada di Banjarmasin adalah Memperluas pasar Mengembangkan kemampuan para pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin agar produk memiliki inovasi dan memiliki ciri yang khas daerah, Memanfaatkan Sumber Daya Manusia yang banyak untuk memperbanyak hasil produksi dan meningkatkan SDM dengan cara pelatihan dan pembinaan yang intensif, dan Memperbanyak modal untuk mengembangkan usaha.

#### **Saran**

Saran yang peneliti dapat kemukakan untuk Pemerintah Kota Banjarmasin untuk Membuat pasar untuk para pelaku industri kreatif subsektor seni kriya di Banjarmasin bekerja sama dengan dinas – dinas yang terkait, Betul – betul melakukan pembinaan, pengawasan, dan pelatihan kepada para pelaku industri kreatif dan Memudahkan akses informasi kepada pelaku industri kreatif di Banjarmasin dengan cara informasi bukan hanya melalui dinas , lebih ke tingkat bawah lagi seperti kecamatan dimana pelaku industri potensial berasal, Menyediakan data dalam bentuk statistik secara menyeluruh, jelas dan transparan.

Untuk Pelaku industri kreatif subsektor seni Kriya Banjarmasin yaitu Meningkatkan lagi sumber daya Manusia khususnya pada bidang yang ditekuni dengan cara serius dalam mengikuti pembinaan dan pelatihan, Lebih giat mencari informasi yang ada di dinas maupun kecamatan yang bersangkutan, Menerima modal dari pemerintah dan memanfaatkannya secara baik dan benar.

**DAFTAR PUSTAKA**

Anggraini, A. (2009). Strategi Perkembangan Ekonomi lokal Untuk Meningkatkan Daya Saing Pada Ukm EKonomi kreatif Batik Bakaran di Pati Jawa tengah. *Skripsi*, 25.

Dajan, A. (1991). *Pengantar Metode Statistik*. Jakarta: Lp3se.

Rangkuti, F. (2008). *Analisis SWOT membedah kasus bisnis*. jakarta: PT. Gramedia Pustaka utama.

Suryana. (2010). *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: UPI.

[Http://www.Bekraf.go.id>Seni\\_kriya>170475](http://www.Bekraf.go.id>Seni_kriya>170475) diakses pada 21 Nopember 2017 21:39

<http://buleleng.go.id/detail/artikel/ekonomi-kreatif-berbasis-budaya-lokal> diakses pada 1 januari 2018 pukul 15.34

<http://perpustakaan.kemenag.go.id/glis/%3Fcollection.view.1281&sa=U&ved=2ahUKEwig> diakses pada 30 Nopember 2017 pukul 14.50