



# LAPORAN AKHIR



## KAJIAN PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN PELAKU EKONOMI KREATIF MUDA PEMULA DI PROVINSI KALIMANTAN SELATAN



*Kerjasama*  
**Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata  
Provinsi Kalimantan Selatan**  
dengan  
**Lembaga Penelitian  
Universitas Lambung Mangkurat**

**2013**

## KATA PENGANTAR

Teiring salam kebahagiaan, kami Lembaga Penelitian Universitas Lambung Mangkurat menghaturkan terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan pada Lembaga Penelitian Universitas Lambung Mangkurat untuk melakukan penelitian dengan judul "Kajian Pengembangan Kewirausahaan Pelaku Ekonomi Kreatif Muda Pemula di Provinsi Kalimantan Selatan. Semoga kedepannya tim kami terus berkiprah dalam membantu dalam kaitannya program di Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan.

Tersusunnya laporan akhir ini adalah merupakan bagian komitmen Lembaga Penelitian Universitas Lambung Mangkurat dalam rangka membantu memberikan pokok-pokok pikiran secara akdemis untuk mencari pemecahan masalah terkait kajian penelitian. Akhirnya pada ketua tim dan anggota tim peneliti kami mengucapkan selamat bekerja semoga kajian ini mendapatkan tempat dan dapat memberikan wacana berfikir kritis di Dinas Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan.

Banjarmasin, 13 Desember 2013

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian  
  
(Dr. Ahmad Alim Bachri, SE., M.Si.)  
NIP/NIK 196731121995121002



## LEMBAR PENGESAHAN

1. Topik Kegiatan : Kajian Pengembangan Kewirausahaan Pelaku Ekonomi Kreatif Muda Pemula di Provinsi Kalimantan Selatan
2. Fokus Kegiatan : Industri Kreatif
3. Ketua Peneliti
  - a. Nama Lengkap : Nasruddin, S.Pd., M.Sc.
  - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
  - c. NIP/NIK : 19790701200312 1002
  - d. NIDN : 0001077904
  - e. Jabatan Struktural : -
  - f. Jabatan Fungsional : Lektor/III.c
  - g. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
  - h. Fakultas/Jurusan : FKIP/Pendidikan Geografi
  - i. Pusat Penelitian : -
  - j. Alamat : Jl. Sungai Andai Komplek Andai Jaya Persada Blo D/34 Banjarmasin
  - k. Telpon/Faks : 081348133117

#### 4. Anggota Tim

No.	Nama dan Gelar	Keahlian	Institusi
1)	Syahlam Mattiro, S.H., M.Si	Sosiologi	FKIP Unlam
2)	Muhammad Ziyad, SE., MM.	Manajemen	FE Unlam
3)	Wahyu Firmansyah, S.Kom., MAP	Komputer	Lemlit Unlam
4)	Doni Stiadi, S.Si., M.Si.	Statistika	FE Unlam

5. Jangka Waktu Penelitian : 1 bulan

Banjarmasin 13 Desember 2013



**Ketua Peneliti**

**Nasruddin, S.Pd., M.Sc.**  
NIP. 19790701 200312 1002

## DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Lembar Pengesahan	li
Daftar Isi	iii
BAB I    PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II    TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Industri Kreatif	4
B. Jenis Industri Kreatif	7
BAB III    METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	9
B. Populasi dan Sampel Penelitian	9
C. Variabel dan Sumber Data Penelitian	9
D. Teknik Pengumpulan Data	10
E. Teknik Analisis Data	10
BAB IV    HASIL PEMBAHASAN	
A. Gambaran peta potensi industri ekonomi kreatif dan pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan	11
B. Potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan	149
C. Konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan	151
BAB V    KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	152
B. Saran	152
Daftar Pustaka	

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latarbelakang

Persaingan dagang dan pembangunan ekonomi yang semakin mendunia (globalisasi), menyebabkan seluruh bangsa berusaha mengejar ketertinggalan. Bangsa-bangsa dengan berbagai kelebihan dan kekurangan telah berusahamembangun dengan menyesuaikan kemampuan dan aset yang dimilikinya. Sumberdaya manusia sangat memegang peran dalam pembangunan suatu bangsa. Bukan saja tingkat pendidikan tetapi faktor kedisiplinan, kerja keras, kreatifitas, dan lain-lain menjadi penentu daya tahan (*survival*) dan keberhasilan suatu bangsa dalam membangun. Kini ketika kreatifitas ikut menentukan daya saing suatu bangsa, pengembangan ekonomi dan industri juga membutuhkan kreatifitas agar dapat menghasilkan produk-produk dan pada akhirnya perkembangan ekonomi yang mampu membawa bangsa tersebut berdiri di depan (*leading*) bangsa-bangsa lain.

Ekonomi kreatif ditopang oleh industri yang juga kreatif. Pada gilirannya kunci keberhasilan industri yang kreatif terletak pada SDM yang juga kreatif. Meskipun tersedia pilihan teknologi yang beragam, namun kondisi geografis, termasuk kelimpahan dan kemampuan tenaga kerja dan SDM, menyebabkan pemilihan teknologi tidak dapat sangat leluasa. Suatu pengembangan industri berteknologi tinggi yang mengurangi tenaga kerja justru dapat berakibat naiknya tingkat pengangguran. Tetapi di sisi lain, industri dengan teknologi madya atau rendah sering menghasilkan "*return*" (yakni keuntungan) yang kecil. Dilema seperti ini perlu disikapi para pengambil kebijakan.

Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia tidak hanya menekankan pada pengembangan industri yang termasuk dalam kelompok industri kreatif nasional, melainkan juga pada pengembangan berbagai faktor yang signifikan perannya dalam ekonomi kreatif, yaitu sumberdaya insani, bahan baku, teknologi, tatanan institusi dan lembaga pembiayaan yang menjadi komponen dalam model pengembangan. Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Studi pemetaan industri kreatif pemula di Provinsi

Kalimantan Selatan merupakan hal yang seyogyanya mutlak dilaksanakan didasarkan pada realitas bahwa industri kreatif merupakan industri yang mampu memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan dan menciptakan iklim bisnis yang positif serta membangun citra serta identitas bangsa. Di sisi lain, industri kreatif berbasis pada sumberdaya yang terbarukan, menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa serta memberikan dampak sosial yang positif. Meski demikian, untuk menggerakkan industri kreatif diperlukan beberapa faktor. Di antaranya, arahan edukatif, memberikan penghargaan terhadap insan kreatif, serta menciptakan iklim usaha yang kondusif. Selain itu pemanfaatan industri kreatif yang ada dapat mengurangi penggunaan sumber daya alam yang tidak terbarukan. Misalnya pemanfaatan komoditas kayu hasil hutan. Apabila kayu tersebut hanya digunakan sebagai produk industri kertas maka kayu tersebut akan mempunyai harga (nilai tambah) yang sedikit bila dibandingkan dengan pemanfaatan untuk mebel atau untuk barang kerajinan tangan, dalam hal ini mewakili industri kreatif. Ide-ide dan kreativitas ini yang menjadi barang berharga.

Namun, penghalang besar dalam industri kreatif, yaitu hak intelektual dan pembajakan. Aset yang berharga dari industri kreatif adalah ide penciptaan. Ide ini bersifat abstrak namun akan terasa manfaatnya. Ide inilah yang menciptakan nilai tambah, maka perlu adanya pengakuan hak kekayaan intelektual (HaKI) untuk mencegah terjadinya pembajakan. Pembajakan konten industri kreatif (musik, film, software, desain seni dll) dapat merugikan industri kreatif dan mematikan inovasi.

Kalimantan Selatan merupakan wilayah dengan ciri geografis yang kompleks meliputi wilayah perbukitan, dataran, dan pesisir, telah banyak mengembangkan dan memanfaatkan sumberdaya alam misalnya dalam perusahaan pertanian, perkebunan, perikanan, dll sebagai andalan dalam pembangunan dan pengembangan ekonominya. Potensi ini dapat disinergikan dengan pola dan arah pembangunan industrinya khususnya industri kreatif untuk menghasilkan produk dengan daya saing tinggi. Ditunjang pula secara administrasi kota dan desa perkembangan industri kreatif juga dipengaruhi oleh faktor keberadaan administrasi wilayah. Di wilayah perkotaan dengan berbagai kompleksitas kehidupannya menuntut pula pelaku-pelaku industri kreatif untuk berkompetisi dalam memenuhi kebutuhan warganya. Disisi lain wilayah perdesaan dengan potensi sumberdaya alam dan manusianya turut mewarnai

industri kreatif yang tentunya memiliki nilai jika dikembangkan sebagaimana mestinya.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran potensi ekonomi kreatif dan pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan?
2. Bagaimana potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif mudapemula di Provinsi Kalimantan Selatan?
3. Bagaimana konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemuladi Provinsi Kalimantan Selatan?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui gambaran peta potensi ekonomi kreatif dan pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan
2. Menganalisis potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan
3. Menyusun konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Tersusunnya peta potensi ekonomi kreatif dan pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan
2. Terkajinya analisis potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan?
3. Tersusunnya konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan?

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Industri Kreatif**

Teori industri kreatif dapat diidentifikasi menurut perkembangan para tokoh pemikir diantaranya:

##### **1. Teori Ekonomi Kreatif Menurut John Howkins**

Istilah Ekonomi Kreatif pertama kali diperkenalkan oleh tokoh bernama John Howkins, penulis buku "Creative Economy, How People Make Money from Ideas". John Howkins adalah seorang yang multi profesi. Selain sebagai pembuat film dari Inggris ia juga aktif menyuarakan ekonomi kreatif kepada pemerintah Inggris sehingga dia banyak terlibat dalam diskusi-diskusi pembentukan kebijakan ekonomi kreatif dikalangan pemerintahan negara-negara Eropa. Menurut definisi Howkins, Ekonomi Kreatif adalah kegiatan ekonomi dimana input dan outputnya adalah Gagasan. Benar juga, esensi dari kreatifitas adalah gagasan. Bayangkan hanya dengan modal gagasan, seseorang yang kreatif dapat memperoleh penghasilan yang sangat layak. Gagasan seperti apakah yang dimaksud? Yaitu gagasan yang orisinil dan dapat diproteksi oleh HKI. Contohnya adalah penyanyi, bintang film, pencipta lagu, atau periset mikro biologi yang sedang meneliti varietas unggul padi yang belum pernah diciptakan sebelumnya ( Nenny, 2008).

##### **2. Teori Industri Kreatif Menurut Dr. Richard Florida**

Dr. Richard Florida adalah seorang Doktor dibidang Ekonomi, Dr. Richard Florida dari Amerika, penulis buku "The Rise of Creative Class" dan "Cities and the Creative Class" memperkenalkan tentang industri kreatif dan kelas kreatif di masyarakat (Creative Class). Florida sempat mendapat kritik, bila ada kelompok tertentu dilingkungan sosial yang memiliki kelas tersendiri, apakah ini terkesan elit dan eksklusif? Tidak juga. Justru menurut Florida, ia menghindari kesan tersebut karena gejala dari istilah-istilah sebelumnya seperti Knowledge Society yang dinilai elitis. Menurut Florida "Seluruh umat manusia adalah kreatif, apakah ia seorang pekerja di pabrik kaca atau seorang remaja digang senggol yang sedang membuat musik hip-hop. Namun perbedaannya adalah pada statusnya (kelasnya), karena ada individu-individu yang secara khusus bergelut dibidang kreatif dan mendapat faedah ekonomi secara langsung dari aktivitas tersebut. Tempat-tempat dan kota-kota yang mampu menciptakan produk-produk baru



yang inovatif tercepat akan menjadi pemenang kompetisi di era ekonomi ini” (Nenny, 2008)

### 3. Teori Industri Kreatif Menurut Robert Lucas

Robert Lucas adalah pemenang Nobel dibidang Ekonomi, mengatakan bahwa kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktifitas klaster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya ( Nenny, 2008)

### 4. Teori Industri Kreatif Menurut Visi Pemerintah

Teori ini menjelaskan bahwa industri kreatif berasal dari visi Pemerintah, meliputi Industri-industri yang mengandalkan kreatifitas individu, keterampilan serta talenta yang memiliki kemampuan meningkatkan taraf hidup dan penciptaan tenaga kerja melalui penciptaan (gagasan) dan eksploitasi HKI. (Diambil dari definisi UK Department of Culture, Media and Sport, 1999 dalam Nenny, 2008).

### 5. Teori Industri Kreatif Menurut Alvin Toffler

Teori Alvin Toffler menyatakan bahwa gelombang peradaban manusia itu dibagi menjadi tiga gelombang. Gelombang pertama adalah abad pertanian. Gelombang kedua adalah abad industri dan gelombang ketiga adalah abad informasi. Sementara ini Toffler baru berhenti disini. Namun teori-teori terus berkembang, saat ini peradaban manusia dengan kompetisi yang ganas dan globalisasi, masuklah manusia pada era peradaban baru yaitu Gelombang ke-4. Ada yang menyebutnya sebagai Knowledge-based Economy ada pula yang menyebutnya sebagai ekonomi berorientasi pada Kreativitas.

Definisi industri kreatif sendiri menurut Departemen Perdagangan pada studi pemetaan industri kreatif tahun 2007 dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 (2008) adalah: “Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.”

”Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015,” yang diterbitkan oleh Departemen Perdagangan RI dikatakan bahwa ”Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia tidak hanya menekankan pada pengembangan industri yang termasuk dalam kelompok industri kreatif nasional, melainkan juga pada

pengembangan berbagai faktor yang signifikan perannya dalam ekonomi kreatif, yaitu sumberdaya insani, bahan baku, teknologi, tatanan institusi dan lembaga pembiayaan yang menjadi komponen dalam model pengembangan”. Studi pemetaan industri kreatif yang dilakukan oleh Departemen Perdagangan RI tahun 2007 juga menggunakan acuan definisi industri kreatif yang sama, sehingga industri kreatif di Indonesia dapat didefinisikan: “Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.”

Berdasarkan pengertian kata dasarnya, industri merupakan proses penciptaan barang dan jasa yang mempunyai nilai tambah. Sedangkan kreatif berarti *create* yaitu proses menciptakan sesuatu. Industri Kreatif merupakan salah satu bentuk industri yang menciptakan, memanfaatkan dan memodifikasi sumber daya atau bahan kelola yang sifatnya inovatif, dengan kata lain pada suatu titik waktu akan terjadi lagi penciptaan-penciptaan produk, desain dan pola dari hasil penciptaan yang sudah ada dengan mengandalkan keahlian, bakat dan kreatifitas sebagai kekayaan intelektual yang akan mendorong ekonomi kreatif. Hal ini sangat berbeda dibandingkan dengan industri-industri yang memanfaatkan sumber daya alam seperti migas (minyak dan gas) yang sudah pasti pada titik waktu tertentu akan habis. Selain itu, melalui industri kreatif potensi peningkatan lapangan pekerjaan juga meningkat.

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia menjelaskan bahwa industri kreatif sebagai “Industri yang berasal dari pemanfaatankreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakankesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatandaya kreasi dan daya cipta individu tersebut.”

Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan aset kreatif yang berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi (Dos Santos, 2007). Ekonomi kreatif didasarkan pada pengolahan atas ide, kreativitas, dan keterampilan individual untuk mengembangkan perekonomian berkelanjutan. Sejumlah 14 subsektor industri kreatif diidentifikasi sebagai industri kreatif, yakni: arsitektur, periklanan, barang seni (lukisan, patung), kerajinan, desain, mode/fesyen, musik, permainan interaktif, seni pertunjukan, penerbitan-percetakan, layanan komputer dan piranti lunak (*software*), radio dan televisi, riset dan pengembangan, serta film, video dan fotografi. Pemerintah telah

merampungkan penyusunan cetak biru pengembangan ekonomi kreatif dengan target program dan pencapaian hingga 2025.

Pengembangan industri kreatif juga memerlukan iklim lebih kondusif, antara lain terkait hak kekayaan intelektual dan fasilitas ruang publik. Pengenalan dan apresiasi terhadap warisan budaya, insan kreatif, dan produk-produk kreatif juga perlu diperluas. Makin luas pengenalan dan apresiasi itu, akan makin luas pula pasar dan dukungan finansial bisa didapat pelaku industri kreatif. Infrastruktur teknologi dan komunikasi-pun mendesak terus diperkuat untuk mendukung pengembangan industri kreatif. Dukungan lain yang tak kalah penting adalah kemudahan akses permodalan, baik dari perbankan maupun lembaga keuangan nonbank bagi para pelaku industri ini. Masalah lainnya adalah kesulitan dalam peningkatan kemampuan sumberdaya manusia karena pendidikan di bidang industri kreatif masih sangat kurang. Sumbangan atau kontribusi industri kreatif dalam perekonomian nasional yang terus naik, tentunya membutuhkan tenaga-tenaga kreatif, inovatif, dan andal.

## **B. Jenis Industri Kreatif**

Industri kreatif dapat dikelompokkan menjadi 14 subsektor. Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025, ke 14 subsektor industri kreatif Indonesia adalah:

- 1. Periklanan.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan produksi periklanan antara lain: riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang, produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak dan elektronik.
- 2. Arsitektur.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain.
- 3. Pasar seni dan barang antik.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan perdagangan, pekerjaan, produk antik dan hiasan melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet.
- 4. Kerajinan.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan distribusi produk kerajinan antara lain barang dan kerajinan yang terbuat dari batu berharga, aksesoris, emas, perak, kayu, kaca , porselain, kain, marmer, kapur dan besi.

5. **Desain.**Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, pengemasan, dan konsultasi identitas perusahaan.
6. **Desain fashion.**Kegiatan yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion.
7. **Video, film dan fotografi.**Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, sulih suara film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.
8. **Permainan interaktif.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.
9. **Musik.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukan musik, penyanyi dan komposisi musik.
10. **Seni pertunjukan.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera termasuk tur musik etnis, desain dan pembuatan busana pertunjukan , tata panggung dan tata pencahayaan.
11. **Penerbitan dan percetakan.**Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran , majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita.
12. **Layanan komputer dan piranti lunak.**Kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal.
13. **Televisi dan radio.**Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran dan transmisi televisi dan radio.
14. **Riset dan pengembangan.**Kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah pelaku industri kreatif pemula di provinsi Kalimantan Selatan yang berjumlah 13 kab/kota. Waktu pelaksanaan kegiatan diharapkan selesai selama 1 bulan dari pengambilan data hingga pelaporan akhir.

### B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah pelaku industri kreatif muda pemula yang ditentukan secara *purposive* pada responden terpilih dengan jumlah sampel keseluruhan yakni 130 responden, ditunjang oleh *key informan* (*triple helix*<sup>1</sup>) meliputi Intelektual (cendekiawan), Bisnis (KADIN) dan Pemerintah (Disperindagkop).

### C. Variabel dan Sumber Data Penelitian

Variabel penelitian merupakan aspek/aspek yang akan dikaji dalam penelitian. Variabel penelitian ini meliputi people, industri, teknologi, sumberdaya, institusi, dan finansial telah tersusun dalam bentuk indikator/sasaran dalam rangka menjawab tujuan penelitian. indikator penelitian mengacu pada konsep dasar industri kreatif Departemen Perdagangan RI yakni 14 (empat belas) jenis industri kreatif, 1) Periklanan, 2) Arsitektur, 3) Pasar Barang Seni, 4) Kerajinan, 5) Desain, 6) Fashion, 7) Video, Film, dan Fotografi, 8) Permainan Interaktif, 9) Musik, 10) Seni Pertunjukan, 11) Penerbitan dan Percetakan, 12) Layanan Komputer dan Piranti Lunak, 13) Televisi dan Radio, serta 14) Riset dan Pengembangan.

Tabel 1. Jabaran Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Sumber Data
SDM ( <i>people</i> )	Kualitas SDM	Wawancara, Data Sekunder, Observasi
Industri	Distribusi, infrastruktur, skala ekonomi (Produk Kreatif)	Wawancara, Data Sekunder, Observasi

<sup>1</sup>analisis terhadap triple helix pertama kali diungkapkan oleh Henry Etzkowitz dan Loet Leydesdorff, diulas lebih lanjut oleh Gibbons et.al (1994) dalam *The New Production of Knowledge* dan Nowotny et al (2001) dalam *Re-Thinking Science*

Variabel	Indikator	Sumber Data
Teknologi	Riset pengembangan, teknologi yang digunakan, inovasi	Wawancara, Data Sekunder, Observasi
Sumberdaya	Bahan baku, ciri khas budaya	Wawancara, Data Sekunder, Observasi
Institusi	Dukungan Pemda, komunitas pemangku di masing-masing wilayah (HKI)	Wawancara, Data Sekunder, Observasi
Finansial	Kemampuan memperoleh modal, pajak, hubungan dengan pemilik, investor dan pemegang saham	Wawancara, Data Sekunder, Observasi

Sumber: Analisis Peneliti, 2013.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Observasi lapangan. Teknik ini untuk melakukan pengamatan secara langsung kondisi masyarakat di wilayah penelitian
- 2) Wawancara. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai kondisi industri kreatif wilayah penelitian.
- 3) Dokumentasi. Teknik ini digunakan untuk menunjang analisis khususnya yang bersifat regional yang diperoleh dari instansi pemerintah.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mix method*). Teknik analisis yang digunakan yakni *scoring*, *cross tab analysis*, serta analisis SWOT untuk mengetahui posisi kekuatan, kelemahan, peluang dan kendala.

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran peta potensi industri ekonomi kreatif dan pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan**

Bagian ini akan menjelaskan tentang gambaran umum potensi industri ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan yang akan dibahas pada masing-masing kab/kota sebagai berikut:

##### **1. Kabupaten Barito Kuala**

Kabupaten Barito Kuala dengan Ibukotanya Marabahan dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 27 Tahun 1959 yang sebelumnya daerah ini berstatus Kawedanaan dibawah Kabupaten Banjar. Mengingat luas wilayah, jumlah penduduk dan perkembangannya, potensi ekonomi yang dimiliki serta kondisi lainnya yang menunjang daerah ini untuk diangkat menjadi Daerah Otonom Tingkat II, maka oleh para tokoh masyarakat di daerah ini diperjuangkan agar menjadi Daerah Tingkat II yang berotonomi. Proses perjuangan menjadikan Marabahan menjadi Daerah Kabupaten dimulai sejak tanggal 17 Pebruari 1957 yaitu dengan dibentuknya Panitia gabungan Partai/Organisasi Penuntut Kabupaten (diketuai oleh M.JALALUDDIN dan IMANSYAH sebagai penulis), bersamaan pula dengan dikeluarkannya resolusi oleh Kerukunan Keluarga Bakumpai (KKB) kepada Kepala Daerah Propinsi Kalimantan Selatan tentang tuntutan supaya kewedanaan Marabahan dijadikan Daerah Otonom Tingkat II.

Kabupaten Barito Kuala merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Kalimantan Selatan yang secara geografis merupakan pintu pada wilayah Provinsi Kalimantan Tengah. Perkembangan wilayah Kabupaten Barito Kuala sangat dipengaruhi oleh potensi SDA berupa perkebunan, pertambangan dan sumberdaya lainnya. Industri kreatif di Kabupaten Barito Kuala berkembang sejalan perkembangan perembetan wilayah Kota Banjarmasin. Artinya berbagai industri kreatif dipasarkan di Kota Banjarmasin, hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh posisi kedua wilayah yang berimpit atau berbatasan.

Perkembangan industri kreatif di Kabupaten Barito Kuala di jelaskan sebagai berikut:

##### **1). Periklanan**

Industri kreatif iklan di Kabupaten Barito Kuala secara umum dominan di pengaruhi oleh wilayah tetangganya yakni Kota Banjarmasin. Namun demikian

pertumbuhan periklanan di Kabupaten Barito Kuala lambat laun mengalami peningkatan sebagai perembetan pengaruh dari Kota Banjarmasin. Keberadaan industri periklanan di Kabupaten Barito Kuala masih bersifat temporal artinya para pelaku usaha belum berkelanjutan dalam usahanya, misalnya pada musim pemilukada. Industri iklan di Kabupaten Barito Kuala dalam beberapa wilayah masih didominasi oleh pemasangan secara manual belum adanya sentuhan informasi dan teknologi (IT), dan kondisi itupun masih terpusat di ibukota kabupaten yakni Marabahan dan jalan utama seperti trans kalimantan.



**Media Iklan di Jalan Trans Kalimantan**

Posisi SWOT industri kreatif periklanan di Kabupaten Barito Kuala masuk dalam kategori kuadran III “Ubah Strategi” artinya perlu dilakukan perubahan strategi dalam rangka meningkatkan internal faktor (IFAS) atau meningkatkan kekuatan dengan mengurangi hambatan (eksternal faktor/EFAS) mengingat posisi geografis Kabupaten Barito Kuala adalah pintu gerbang dengan Provinsi Kalimantan Tengah.

## 2). Arsitektur

Industri kreatif bidang arsitektur di Kabupaten Barito Kuala seperti cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain. Dari segi arsitektur juga menunjukkan Marabahan adalah kota tua melalui perbandingan antara rumah adat Banjar dan Bakumpai yang dapat diperhitungkan usia lebih muda dan tua. Menurut Mentayani terdapat begitu banyak sebaran rumah Banjar di daerah Bakumpai, Marabahan. Fenomena ini mengundang pertanyaan, salah satunya adalah apakah gejala ini hanya sekedar fenomena rumah pendatang ataukah ada hubungan arsitektural? Hasil penelitiannya menyimpulkan, antara rumah adat Banjar dan rumah adat Bakumpai di kota Marabahan terdapat hubungan kesamaan fisik arsitektural dan diperkuat dengan bukti-bukti sejarah. Selain fakta dari sejarah dagang, mitos, dan arsitektur masa lampau. Ternyata kota Marabahan memiliki sejarah



perekonomian sebagai penghasil tikar purun dan tikar kajang serta menyimpan dokumentasi bersejarah di perpustakaan asing. Menurut R. Broersma, antara tahun 1916 hingga 1922, Marabahan telah mengekspor belasan juta tikar melalui pelabuhan Banjarmasin. Puncak ekspor pada tahun 1920 yakni lebih dari 13 juta lembar tikar dengan nilai 380 ribu Gulden (Susilawati, 2004).



**Tugu Perbatasan Kal-Sel dan Kal-Teng**



**Tugu Taman Palagan 5 Desember  
di Kota Marabahan**



**Makam Panglima Wangkang di Kota Marabahan**



**Rumah Cagar Budaya  
Marabahan**



**Makam Datu Abdush Shamad Kota  
Marabahan**

Industri kreatif bidang arsitektur di Kabupaten Barito Kuala masih terpusat di wilayah ibu kota Kabupaten dan belum berfungsi secara baik, sehingga potensi ekonomi yang tersalur pada masyarakat sekitar belum maksimal. Posisi

SWOT industri kreatif di Kabupaten Barito Kuala yakni Kuadran III “Ubah Strategi”. Posisi ini mencerminkan bahwa keberadaan industri arsitektur di Kabupaten Barito Kuala seperti tugu perbatasan, jembatan, taman kota, makam, serta bangunan warisan sejarah, belum maksimal, sehingga diperlukan strategi IFAS yakni meningkatkan kekuatan industri dan mengantisipasi kelemahan. Selain itu strategi EFAS meliputi peluang yakni dengan memaksimalkan kondisi dan keberadaan industri yang ada untuk meningkatkan *multiplayer effect* (efek ganda) pada masyarakat sekitar. Strategi lain yang penting untuk diperhatikan yakni keberadaan industri arsitektur agar kiranya memaksimalkan potensi faktor internal, sehingga mampu memiliki peran positif bagi pemerintah daerah dan masyarakat.

### 3). Industri Pasar Seni dan Barang Antik

Pasar induk di Kabupaten Barito Kuala yang berlokasi di Kota Marabahan merupakan sentra belanja Kota Marabahan dan warga sekitarnya. Pasar Kota Marabahan telah menjadi sentral kekuatan perekonomian masyarakat. Keberadaan pasar di Kabupaten Barito Kuala hampir terdapat dimasing-masing wilayah kecamatan dengan berbagai jenis. Secara umum pasar-pasar yang terdapat di Kabupaten Barito Kuala masih bersifat pasar rakyat (tradisional) sehingga memiliki peran utama dalam menggerakkan roda ekonomi kerakyatan. Pasar wadai (kue) merupakan ciri khas masyarakat Batola pada bulan ramadhan, dimana aneka kue ramadhan dipasarkan untuk konsumsi masyarakat di bulan puasa.

Industri pasar seni dan barang antik di Kabupaten Barito Kuala sebagai suatu kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan perdagangan, pekerjaan, produk antik dan hiasan melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, belum nampak terwadahi dalam bentuk galeri, toko maupun swalayan, namun masih terintegrasi dengan pasar rakyat. Posisi SWOT berada pada Kuadran II “Diversifikasi Strategi” artinya posisi ini menggambarkan bahwa Internal Faktor (IFAS) adalah posisi yang menguntungkan jika dikembangkan dengan baik namun tidak memanfaatkan kondisi faktor eksternal (EFAS).

#### 4). Industri Kerajinan

Industri kerajinan Kabupaten Barito Kuala merupakan industri warisan masyarakat Barito Kuala yang secara turun temurun terus dikembangkan, beberapa jenis industri kerajinan di Kabupaten Barito Kuala diantaranya limbah Kayu (Minatur Kapal), kerajinan Kapal (Klotok), kerajinan Eceng Gondok, Kerajinan Kerupuk, kerajinan dari Purun, dan kerajinan Kaligrafi



Miniaturn Kapal



Industri Kapal Rakyat (Klotok)



Kerajinan Dari Eceng Gondok Desa Danda Jaya-Rantau Badauh



Industri Kerajinan Keripik Singkong



Industri Kerupuk Pipih



Industri Kaligrafi



Hasil Kerajinan Purun

##### 5). Industri Fashion

Industri fashion di Kabupaten Barito Kuala masih terpusat di Ibu Kota Kabupaten yakni Marabahan. Industri fashion sebagai kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, pengemasan, dan konsultasi identitas perusahaan relatif belum berkembang maksimal hal ini sangat dipengaruhi oleh rendahnya SDM terlatih, selain itu pengetahuan dan

penguasaan masyarakat akan teknologi informasi serta ditunjang oleh rendahnya aktivitas desain grafis yang tersebar di wilayah Kabupaten Barito Kuala. Posisi SWOT masuk dalam Kuadran III, yang artinya kondisi internal relatif kurang mendukung meskipun disisi lain faktor internal justru menggambarkan kondisi yang menjanjikan.

#### 6). Industri Desain Fashion

Industri desain fashion merupakan kegiatan yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desain fashion di Kabupaten Barito Kuala secara umum belum berkembang secara maksimal meskipun telah memiliki potensi diantaranya kreativitas masyarakat dalam melakukan desain kerajinan, artinya potensi tersebut jika dikembangkan dalam menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aneka ragam desain akan memberikan nilai yang lebih tinggi. Posisi SWOT pada industri ini yakni Kuadran III, dimana posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpotensi. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

#### 7). Industri Kreatif Video, film dan fotografi

Industri kreatif Video, Film dan Fotografi sebagai suatu kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, sulih suara film, sinematografi, sinetron, dan pameran film, belum berkembang maksimal di Kabupaten Barito Kuala namun telah tersedia seperti jasa fotografi, video dan film untuk memenuhi kebutuhan masyarakat seperti acara pernikahan dan acara-acara lainnya. Posisi SWOT pada industri ini yakni kuadran III yang menunjukkan adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 8). Permainan interaktif

Permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi, belum maksimal berkembang di Kabupaten

Barito Kuala namun telah ada jasa seperti play station (PS) yang menjadi kebutuhan anak-anak dan dewasa pada saat libur atau waktu senggang. Posisi kuadran pada industri ini yakni Kuadran III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 9. Musik

Industri kreatif musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukan musik, penyanyi dan komposisi musik belum berkembang secara baik di Kabupaten Barito Kuala, namun telah ada peluang seperti adanya musik-musik daerah seperti panting ataupun musik secara umum di tanah air. Belum tergalangnya generasi muda dalam industri ini adalah suatu kendala yang sangat berarti meskipun secara umum nampak adanya potensi seperti terlihat pada acara pernikahan pada hampir semua wilayah dimana aktivitas musik adalah menjadi tontonan masyarakat yang paling ditunggu-tunggu. Dengan demikian posisi SWOT pada industri ini yakni Kuadran III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 10). Seni pertunjukan

Industri seni pertunjukkan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera termasuk tur musik etnis, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung dan tata pencahayaan. Kegiatan industri ini telah nampak di Kabupaten Barito Kuala namun belum terkelola secara baik. Seni pertunjukkan sebagaimana daerah lain di Kalimantan Selatan merupakan ciri khas dan daya tarik wilayah. Posisi SWOT pada industri ini yakni III, yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 11). Penerbitan dan Percetakan

Industri penerbitan dan percetakan adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita. Kegiatan industri ini belum nampak secara maksimal di Kabupaten Barito Kuala, namun potensi untuk

berkembang tentunya mendapatkan peluang yang baik seperti jumlah Sekolah Menengah dan aktivitas pemerintah. Lemahnya industri ini ditunjang oleh kedekatan akses dengan Kota Banjarmasin sebagai sentral penerbitan dan percetakan yang berfungsi sebagai wilayah pesaing tertinggi di Kalimantan Selatan. Posisi SWOT pada industri ini yakni III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 12). Layanan komputer dan piranti lunak

Industri komputer dan piranti lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal. Kegiatan industri ini belum berkembang secara maksimal di Kabupaten Barito Kuala, namun telah ada beberapa titik lokasi kegiatan pada wilayah ibu kota kabupaten yakni di Kota Marabahan. Posisi SWOT pada industri ini yakni III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 13). Televisi dan radio

Industri televisi dan radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran dan transmisi televisi dan radio. Kegiatan industri ini belum berkembang secara maksimal di Kabupaten Barito Kuala, namun telah ada beberapa titik lokasi kegiatan pada wilayah ibu kota kabupaten yakni di Kota Marabahan. Posisi SWOT pada industri ini yakni III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### 14. Riset dan pengembangan

Kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Kegiatan industri ini belum berkembang secara maksimal di Kabupaten Barito Kuala, namun telah ada potensi untuk berkembang ditunjang oleh adanya Balitbangda dan adanya Sentral HKI Lembaga Penelitian Unlam yang mewadahi seluruh wilayah di Provinsi Kalimantan Selatan. Posisi SWOT pada industri ini



yakni III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

## 2. Kota Banjarmasin

Kota Banjarmasin terletak pada 3°16'46" sampai dengan 3° 22' 54" Lintang Selatan (LS) dan 114° 31'40" - 114° 39'55" Bujur Timur (BT), berada pada daerah berpaya-paya dan relatif datar. Pada waktu air pasang hampir seluruh wilayah digenangi air. Kota Banjarmasin terletak di muara sungai dan dibelah oleh Sungai Martapura. Kemiringan (relief) wilayah antara 0,13% dengan susunan geologi terutama bagian bawahnya didominasi oleh lempung dengan sisipan pasir halus dan endapan aluvium yang terdiri dari lempung hitam keabuan dan lunak. Kondisi iklim yakni tropis dengan suhu rata-rata antara 25-38 °C, curah hujan rata-rata 278,71 mm perbulan, dengan jumlah hari hujan 156 selama 1 tahun.

Kota Banjarmasin berada pada lokasi strategis yang mempertemukan titik simpul utama jasa transportasi darat trans Kalimantan, (Kal-Sel-Teng-Tim) dan akses transportasi laut sebagai pintu gerbang perekonomian Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah serta didukung kedekatan akses dengan transportasi udara (bandara syamsudinooor). Banjarmasin merupakan salah satu Kota Delta (*Delta City*) didunia dengan topografi rata-rata berada 0,16 meter dibawah permukaan laut yang secara langsung menambah keunikan eksotika alam yang cantik sesuai slogan "**Kota Bungas**" dengan ciri khas sungai yang banyak melintasi wilayah Kota Banjarmasin "**Kota Seribu Sungai**" sebut saja sungai Martapura, sungai Kuin, Sungai Andai, Sungai Alalak, dan lain-lain.

Peran Sungai Barito sebagai lalu lintas perdagangan barang dan jasa yang didukung oleh Pelabuhan Trisakti bertaraf nasional menempatkannya sebagai salah satu jalur transportasi antar provinsi dan antar pulau yang penting di Indonesia dari masa lalu hingga sekarang. Kondisi ini ditunjang oleh kearifan budaya masyarakat Banjar yang memposisikan sungai sebagai salah satu urat nadi ekonomi "**Pasar Terapung**" yang dapat kita temui berbagai proses transaksi perdagangan tradisional pada waktu pagi setiap harinya.

Luas wilayah kota Banjarmasin yakni 98,67 km<sup>2</sup> atau sekitar 0,19% dari luas Provinsi Kalimantan Selatan, yang terbagi atas lima wilayah administratif kecamatan dan berbatasan dengan wilayah Kabupaten Barito Kuala (utara dan barat) dan Kabupaten Banjar (Timur dan Selatan).

Batas Kota Banjarmasin dengan Wilayah Lain

Nama Kecamatan	Luas (Km <sup>2</sup> )	Batas dengan Wilayah Lain
Banjarmasin Utara	16,54	Kabupaten Barito Kuala
Banjarmasin Timur	23,86	Kabupaten Banjar
Banjarmasin Tengah	13,33	-
Banjarmasin Barat	6,67	Kabupaten Barito Kuala
Banjarmasin Selatan	38,27	Kabupaten Banjar
<b>Kota Banjarmasin</b>	<b>98,67</b>	

Sumber: BPS Kota Banjarmasin, 2013.

Sesuai kondisi geografis Kota Banjarmasin sebagai wilayah simpul jasa antar wilayah dan pulau nampak bahwa peran sektor jasa dalam 4 tahun terakhir 2009-2012 meliputi 5 kelompok lapangan usaha yang memiliki peluang secara rata-rata tinggi seperti lapangan usaha keuangan, persewaan dan jasa (10,13%), bangunan (8,57%), perdagangan, restoran dan perhotelan (8,34%), jasa-jasa (8,63%) serta pengangkutan dan komunikasi (6,36%).

Pertumbuhan PDRB menurut Lapangan Usaha  
Kota Banjarmasin Tahun 2009-2012

No	Lapangan Usaha	2009	2010	2011	2012	Rata-Rata
1	Pertanian	4,71	5,12	-0,03	4,83	3,66
2	Pertambangan dan Penggalian	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
3	Industri Pengolahan	2,69	1,87	1,86	1,93	2,09
4	Listrik dan Air Minum	3,29	3,81	3,55	3,05	3,43
5	Bangunan	10,93	9,72	6,14	7,49	8,57
6	Perdagangan, Restoran dan Perhotelan	4,77	10,41	10,32	7,84	8,34
7	Pengangkutan dan Komunikasi	4,71	7,20	7,61	5,92	6,36
8	Keuangan, Persewaan dan Jasa	24,33	1,97	6,20	8,02	10,13
9	Jasa-Jasa	6,16	8,21	7,69	4,45	6,63
	<b>PDRB</b>	<b>7,07</b>	<b>6,58</b>	<b>6,78</b>	<b>5,85</b>	<b>6,57</b>

Kunjungan Wisatawan di Kota Banjarmasin

TAHUN	WISATAWAN NUSANTARA	WISATAWAN MANCANEGARA
2007	306.741	19.826
2008	329.082	20.979
2009	380.406	22.815
2010	418.446	23.412
2011	1.588.713	7.287

### Sektor Industri di Kota Banjarmasin

Kelompok Industri	Jumlah Unit Usaha			Jumlah Investasi (Rp)		
	Formal	Non Formal	Total	Formal	Non Formal	Total
Industri Pangan	221	649	870	7.270.531	5.214.041	12.484.572
Industri Sandang	29	138	167	769.174	769.174	1.538.348
Industri Kimia dan Bahan Bangunan	231	282	513	774.391.030	774.391.030	1.548.782.060
Industri Logam dan Elektronika	114	260	374	18.599.450	18.599.450	37.198.900
Industri Kerajinan	24	152	176	5.527.598	5.527.598	11.055.196
<b>Jumlah</b>	<b>619</b>	<b>1.481</b>	<b>2.100</b>	<b>806.557.783</b>	<b>804.501.293</b>	<b>1.611.059.076</b>

Sumber: Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Banjarmasin, 2013.

#### 1). Periklanan

Industri kreatif iklan di Kota Banjarmasin secara umum telah berkembang pesat baik yang bersifat industri profesional maupun pemula. Posisi dan status Kota Banjarmasin sebagai sentral wilayah-wilayah di Provinsi Kalimantan Selatan dan Provinsi Kalimantan Tengah telah menempatkan Banjarmasin sebagai sentral aktivitas periklanan, sehingga industri inipun maju pesat. Posisi SWOT industri kreatif periklanan Kota Banjarmasin masuk dalam kategori kuadran I "Progresif" artinya dari internal faktor (IFAS) dan eksternal faktor (EFAS) telah menunjukkan pada posisi yang seimbang(+,+) atau Kuadran I.



Iklan Sebagai Media Informasi



**Iklan di Berbagai Sudut Kota Banjarmasin**



**Iklan dengan Berbagai Informasi yang Disajikan**

## 2). Arsitektur

Industri kreatif bidang arsitektur di Kabupaten Barito Kuala seperti cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain. Industri kreatif bidang arsitektur di Kota Banjarmasin belum berfungsi secara maksimal, sehingga potensi ekonomi yang tersalur pada masyarakat sekitar belum maksimal. Posisi SWOT industri kreatif yakni Kuadran II "Diversifikasi Strategi". Posisi ini mencerminkan bahwa keberadaan industri arsitektur seperti makam Sultan Suriansyah, Pangeran Antasari, masjid Sultan Suriansyah, Masjid Sabilal Muhtadin, Museum Wasaka, Museum ALRI IV, dan berbagai bentuk-bentuk arsitek lain telah menempatkan Kota Banjarmasin sebagai kota warisan yang menyimpan beraneka ragam potensi arsitektur

bernilai sejarah dan artistik sehingga Kota Banjarmasin merupakan kota utama tujuan wisata domestik dan mancanegara.

Potensi tinggi bidang arsitektur Kota Banjarmasin tidak diikuti oleh strategi maksimal memanfaatkan kekuatan yang ada sehingga kondisi sebagian aset arsitektur kurang memberikan efek ganda bagi masyarakat Kota Banjarmasin. Beberapa hal yang perlu dilakukan yakni melakukan rekayasa aset wisata pada industri arsitektur sehingga memiliki fungsi ganda selain sebagai tujuan wisata juga bermanfaat bagi kegiatan-kegiatan sosial lainnya.



**Museum Perjuangan Divisi ALRI IV Banjarmasin**



**Komplek Sultan Suriansyah**



**Masjid Sultan Suriansyah**



**Gedung Sultan Suriansyah**



**Masjid Sabilal Muhtadin**



**Museum WASAKA Banjarmasin**

### 3). Industri Pasar Seni dan Barang Antik

Industri pasar seni dan barang antik di Kota Banjarmasin telah menjadi satu kesatuan pada berbagai pasar modern dan rakyat di Kota Banjarmasin, seperti Duta Mall, Ramayana, Mitra Plaza, Sudi Mampir, Pasar Lama dan berbagai pasar-pasar lainnya. Selain itu posisi Kota Banjarmasin sebagai sentral pemerintahan Provinsi Kalimantan Selatan juga memberikan nilai positif akan berkembangnya aneka ragam industri seni dan barang antik dari berbagai wilayah yang dipasarkan di Kota Banjarmasin. Posisi Kota Banjarmasin sebagai episentrum Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah telah menempatkan pada posisi SWOT kuadran I yakni “*Progressive*”, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.



**Jenis Industri Kreatif yang Berlokasi di Duta Mall Banjarmasin**



**Industri Barang Antik Berupa Manik-Manik di Pasar Sudi Mampir Banjarmasin**

### 4). Industri Kerajinan

Industri kerajinan Kota Banjarmasin merupakan salah satu wilayah sentral produksi dan pemasaran dari berbagai wilayah lain, beberapa jenis industri

kerajinan di Kota Banjarmasin diantaranya Kerajinan Sasirangan, Kerajinan kayu, Kerajinan besi, stainless, kerajinan rotan dan berbagai aneka kerajinan lainnya.



Sasirangan Khas Warga Banjar



BNI sebagai Penggerak Industri Sasirangan



Aneka Industri Kerajinan Kayu, Besi dan Stainless



Kerajinan Rotan

#### 5). Industri Fashion

Industri fashion telah berkembang pesat di Kota Banjarmasin dan menjadi sentral fashion bagi wilayah-wilayah lain di Provinsi Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah dan bahkan hingga Provinsi Kalimantan Timur. Perkembangan industri fashion di Kota Banjarmasin erat kaitannya dengan posisi geografis Kota Banjarmasin sebagai pintu gerbang Kalimantan Selatan, Tengah dan Timur. Dengan demikian pertumbuhan industri fashion nampak dari beraneka corak, motif pakaian hingga kosmetik yang dipasarkan di wilayah Kota Banjarmasin. Posisi SWOT industri fashion Kota Banjarmasin masuk dalam kategori Kudaran I yakni "Progresif" atau posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat dan berpeluang, Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Progresif, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.

#### 6). Industri Desain Fashion

Industri desain fashion merupakan kegiatan yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desain fashion di Kota Banjarmasin dipengaruhi oleh berbagai aneka ragam desain dari berbagai wilayah yang menjadi satu kesatuan dalam ragam corak khas Banjar. Posisi SWOT industri desain fashion Kota Banjarmasin masuk dalam kategori Kudaran I yakni "Progresif" atau posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat dan berpeluang, Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Progresif, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.





Aneka Industri Fashion di Kota Banjarmasin (Sasirangan adalah Fashion Khas)

## 7. Industri Kreatif Video, film dan fotografi

Industri kreatif Video, Film dan Fotografi sebagai suatu kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, sulih suara film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film, telah berkembang dengan baik. Posisi SWOT pada industri ini yakni kuadran I. Posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat dan berpeluang, Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Progresif, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.

### 8). Permainan interaktif

Permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi, telah ada tanda-tanda untuk berkembang di wilayah Kota Banjarmasin, kondisi ini searah dengan berkembangnya industri teknologi informasi berbasis internet, yang berakibat pada kecintaan insan-insan muda pada dunia website, blog, facebook, playstation online. Meskipun gambaran yang ada belum ada industri dari permainan interaktif yang khas Kota Banjarmasin, sehingga posisi SWOT industri ini adalah kuadran II yakni posisi ini

menandakan sebuah organisasi yang kuat namun menghadapi tantangan yang besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Diversifikasi Strategi, artinya organisasi dalam kondisi mantap namun menghadapi sejumlah tantangan berat sehingga diperkirakan roda organisasi akan mengalami kesulitan untuk terus berputar bila hanya bertumpu pada strategi sebelumnya. Oleh karena, organisasi disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya.

9). Musik

Industri kreatif musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukan musik, penyanyi dan komposisi musik. Industri musik di Kota Banjarmasin berkembang searah dengan posisi geografis Kota Banjarmasin, sehingga perkembangan industri musik relatif dipengaruhi oleh berbagai industri musik wilayah lain, dalam arti lain bahwa Kota Banjarmasin adalah wadah yang menampung industri musik wilayah lain seperti Jawa, Sulawesi dan wilayah lain. Posisi SWOT pada industri ini adalah kuadran II, yakni posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat namun menghadapi tantangan yang besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Diversifikasi Strategi, artinya organisasi dalam kondisi mantap namun menghadapi sejumlah tantangan berat sehingga diperkirakan roda organisasi akan mengalami kesulitan untuk terus berputar bila hanya bertumpu pada strategi sebelumnya. Oleh karena, organisasi disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya.

10). Seni pertunjukan

Industri seni pertunjukkan adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera termasuk tur musik etnis, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung dan tata pencahayaan. Kegiatan industri ini berkembang dari tarian tradisional yang merupakan khas Kota Banjarmasin dan Kalimantan Selatan umumnya. Posisi SWOT pada industri ini yakni kuadran I dimana posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat dan berpeluang, Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Progresif, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.

### 11). Penerbitan dan Percetakan

Industri penerbitan dan percetakan adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita. Kegiatan industri penerbitan dan percetakan di Kota Banjarmasin adalah sentral bagi wilayah lainnya. Posisi SWOT yakni pada Kuadran I, dimana posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat dan berpotensi, Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Progresif, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.



Aneka Penerbit dan Percetakan di Kota Banjarmasin

### 12). Layanan komputer dan piranti lunak

Industri komputer dan piranti lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal. Kegiatan industri

### 13). Televisi dan radio

Industri televisi dan radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran dan transmisi televisi dan radio. Kegiatan industri ini

#### 14). Riset dan pengembangan

Kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Kegiatan industri ini belum berkembang secara maksimal di Kabupaten Barito Kuala, namun telah ada potensi untuk berkembang ditunjang oleh adanya Balitbangda dan adanya Sentral HKI Lembaga Penelitian Unlam yang mewadahi seluruh wilayah di Provinsi Kalimantan Selatan. Posisi SWOT pada industri ini yakni III yang menggambarkan posisi adanya peluang (eksternal) namun rendahnya kondisi internal.

#### **4.1.3. Kota Banjarbaru**

Kota Banjarbaru terletak antara 3o25"40"-3o28"37 0" Lintang Selatan dan 114o41'22"-114o54'25" Bujur Timur mempunyai luas wilayah sekitar 371,38 km<sup>2</sup> yang secara administratif terbagi menjadi 5 Kecamatan dengan 20 Kelurahan. Letak geografis wilayah Kota Banjarbaru berbatasan dengan 2 Kabupaten lain di wilayah Provinsi Kalimantan Selatan yaitu: berbatasan dengan Kabupaten Banjar di sebelah utara, dengan kecamatan Martapura, di Sebelah Timur dengan Kecamatan Karang Intan, dan Sebelah Barat dengan Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar. Berbatasan dengan Kabupaten Tanah Laut, di Sebelah Selatan.

Kota Banjarbaru terletak pada perlintasan utama kota-kota di Kalimantan Selatan. Ruas jalan utama Kalsel yakni Jalan Jendral Achmad Yani, membelah Kota Banjarbaru menjadi 2 sisi. Batas wilayah Kota Banjarbaru sebagai berikut : Utara, berbatasan dengan Kecamatan Martapura Kab. Banjar; timur, berbatasan dengan Kecamatan Karang Intan Kab. Banjar; Barat, berbatasan dengan Kecamatan Gambut dan Aluh-Aluh Kab. Banjar ; Selatan, berbatasan dengan Kecamatan Bati – Bati Kab. Tanah Laut. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1999 Kota Banjarbaru terbagi atas 5 (lima) wilayah kecamatan dan 17 (tujuh belas) kelurahan. Luas wilayah Kota Banjarbaru adalah 371,30 km<sup>2</sup> (37.130 ha).

## 1. Periklanan

Industri periklanan berkembang pesat di Kota Banjarbaru sebagai ibu kota Provinsi Kalimantan selatan pasca pemindahan pusat pemerintahan ke Kota banjarbaru. Periklanan sangat mendukung berbagai program pemerintah Kota Banjarbaru dalam mempromosikan wilayah ini sebagai Kota 4 dimensi. Begitu pula halnya dengan industri-industri lainnya yang memanfaatkan media periklanan ini sebagai ajang promosi. Media peiklanan juga diperlukan untuk memajukan aspek branding Kota Banjarbaru sebagai ibu Kota Provinsi Kalimantan Selatan sehingga media periklanan ini masuk pada kuadran 1 dengan banyaknya peluang untuk mengembangkan industri ini diperlukan berbagai strategi seperti bekerjasama dengan pemerintah Kota Banjarbaru dan berbagai lembaga terkait peningkatan dan pengembangan bisnis yang baik dan segmen pasar yang lebih diperluas.

Posisi Swot untuk industri periklanan berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 2. ARSITEKTUR

Arsitektur: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (Town planning, urban design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, misalnya: arsitektur taman, desain interior). Pesatnya pembangunan Kota Banjarbaru sebagai pusat pemerintahan di Provinsi Kalimantan Selatan. Meningkatkan desain arsitektur yang sesuai dengan simbol dan brand wilayah Kalimantan Selatan dengan mengusung tema rumah banjar, maka desain arsitektur untuk pembangunan kantor berbagai instansi yang baru mengacu pada desain tersebut.



### **Industri Arsitektur Kota Banjarbaru**

Posisi Swot untuk industri arsitektur berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

### **3. PASAR SENI & BARANG ANTIK**

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Pasar di Kota Banjarbaru telah bertransformasi menjadi pasar modern dan beberapa pusat perbelanjaan seperti Q mall. Untuk pasar seni dan barang antik masih belum dioptimalkan. Pemerintah Kota Banjarbaru mempunyai strategi khusus untuk meningkatkan pemasaran seni dan barang antik melalui pameran dan expo. Kelemahan pameran dan seni tentunya terbatas dengan waktu kegiatan tersebut diselenggarakan sehingga pasar seni dan barang antik di Kota Banjarbaru masuk dalam kuadran II yang berarti masih mempunyai peluang untuk mengembangkan industri kreatif ini kearah yang lebih baik.

Posisi Swot untuk industri pasar seni dan barang antik berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi

yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### 4. KERAJINAN

Industri Kerajinan merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal). Produk kerajinan batako berkembang cukup pesat seiring dengan marak pembangunan property di Kota Banjarbaru. Permasalahan kerajinan ini terkendala dengan banyaknya pesain dari daerah lain yang juga mempunyai kerajinan batako sehingga kerajinan ini masuk dalam kuadran II yang berarti masih mempunyai peluang untuk mengembangkan industri kreatif ini kearah yang lebih baik.



#### **Industri Kerajinan Kota Banjarbaru**

Posisi Swot untuk industri kerajinan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 5. DESAIN

Industri Desain merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan. Kota Banjarbaru merupakan kota yang telah dimasuki berbagai etnis sehingga industri desain berkembang sangat dipengaruhi oleh desainer oleh penduduk non pribumi. Persilangan berbagai desain interior juga dipengaruhi oleh



**Industri Desain Kota Banjarbaru**

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 6. DESAIN FASHION

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Fashion di Kota Banjarbaru sangat dipengaruhi oleh trend perkembangan fashion dari Kota Banjarmasin sehingga perkembangan industri ini semacam imitasi dari perkembangan fashion dari Kota Banjarmasin. Hal ini disebabkan dahulunya sebelum Kota Banjarbaru menjadi pusat pemerintahan,



Kota Banjarbaru merupakan Kota Sateli Kota Banjarmasin hingga saat ini penduduk Kota banjarbaru banyak berasal dari Kota Banjarmasin sehingga tren perkembangan fashion juga mengikuti tren dan mode fashion di Kota Banjarmasin.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film. Perkembangan video, film, dan fotografi masih sangat terbatas meskipun sudah menjadi sebuah kota yang cukup besar, Kota Banjarbaru masih belum dapat mengembangkan industri ini dengan baik terkait masih minimnya dukungan berbagai instansi dan industri lain terkait promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif berkembang di Kota banjarbaru khususnya di pusat-pusat kota yang memberikan jasa permainan interaktif dan ketangkasan seperti di taman murjani yang mengusung tema kebun binatang serta sering diadakan hiburan dari seni pertunjukan dadakan ditaman tersebut.

Posisi Swot untuk industri permainan interaktif berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Industri ini masih sangat terbatas dan khusus untuk musik daerah masih dipengaruhi oleh Kabupaten Banjar dengan seni musik yang benuansa islami dan Kota Banjarmasin dengan seni musik yang memunculkan bahasa banjar dalam bait syair lagunya. Hal ini tentunya dapat dimanfaatkan Kota Banjarbaru untuk mengembangkan industri musik.

Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Seni pertunjukan di Kota Banjarbaru umumnya terdapat di pusat kota yang mengarah pada kegiatan pada saat hari-hari besar dan hari-hari penting untuk menyemarakkan Kota Banjarbaru sebagai pusat hiburan, namun hal ini masih terkendala kurangnya sumberdaya daerah untuk mengoptimalkan industri sebagai hal yang bersifat komersial tinggi. Masyarakat memiliki pola pikir bahwa seni pertunjukan hanya bersifat sampingan saja sehingga seni pertunjukan berada pada kuadran III yang berarti hanya memiliki peluang untuk perkembangan tanpa memiliki kekuatan khusus untuk mengembangkan industri.

Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Penerbitan dan Percetakan merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film. Industri penerbitan dan percetakan di Kota Banjarbaru masih tergantung pada Kota Banjarmasin hal ini disebabkan industri ini berpusat di Kota Banjarmasin namun kegiatan percetakan terdapat di Kota Banjarbaru.



#### **Industri Penerbitan dan Percetakan Kota Banjarbaru**

Posisi Swot untuk industri penerbitan dan percetakan berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang

direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan peranti lunak sudah banyak berkembang di Kota Banjarbaru, hal ini didukung dengan keberadaan Universitas Lambung Mangkurat sebagai pemacu tumbuh dan berkembangnya industri ini, tetapi hanya pada sekitar kampus universitas tersebut. Diperlukan kerjasama antara pemerintah dan pihak universitas untuk mendukung perkembangan industri ini sehingga industri ini masih berada pada kuadran II yang berarti mempunyai peluang yang baik untuk pengembangan industri.

Posisi Swot untuk industri layanan komputer dan piranti lunak berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Kota Banjarbaru belum memiliki stasiun televisi lokal untuk mengangkat informasi daerah untuk masyarakat lokal, tetapi sudah memiliki transmisi radio lokal untuk mengembangkan daerahnya dari segi informasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan promosi industri kreatif.

Dalam hal ini beberapa stasiun radio di Kota Banjarbaru sudah online dimana untuk mendengarkan radio sudah bisa menggunakan akses internet.

Posisi Swot untuk industri layanan komputer dan piranti lunak berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4.1.4. Kabupaten Banjar

Kabupaten Banjar merupakan wilayah dengan ibukota Martapura. Luas wilayah yakni  $\pm$  4.688 km<sup>2</sup> dan berpenduduk sekitar 506.204 jiwa (sensus penduduk Indonesia 2010). Posisi geografis Kabupaten Banjar yakni 2<sup>o</sup>49'55" LS dan 115<sup>o</sup>35'37" BT. Posisi ini menempatkan Kabupaten Banjar sebagai jalur transportasi antar Provinsi Kalimantan Selatan-Kalimantan Timur, yang sekaligus memiliki posisi strategis lintas ekonomi dan sebagai daerah penyangga bagi wilayah sekitarnya. Kabupaten Banjar berbatasan dengan wilayah tetangga diantaranya:

- Sebelah utara dengan Kabupaten HSS dan Tapin
- Sebelah selatan dengan Kabupaten Banjarbaru dan Tanah Laut
- Sebelah timur dengan Kabupaten Kotabaru dan Tanah Bumbu
- Sebelah barat dengan Kabupaten Batola dan Banjarmasin

Beberapa potensi Kabupaten Banjar dibidang industri kreatif diuraikan sebagai berikut.

##### 1) Industri Periklanan

Industri periklanan di kabupaten Banjar relatif didominasi di ibukota Martapura dan masih bersifat sebagai media informasi pemerintah daerah, industri, dan partai politik. Posisi SWOT industri periklanan Kabupaten Banjar yakni kuadran II artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat namun menghadapi tantangan yang besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Diversifikasi Strategi, artinya organisasi dalam kondisi mantap namun menghadapi sejumlah tantangan berat sehingga diperkirakan roda organisasi akan mengalami kesulitan untuk terus berputar bila hanya bertumpu pada strategi sebelumnya. Oleh karena, organisasi disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya. Tantangan berat yang dihadapi oleh industri periklanan Kabupaten Banjar yakni rendahnya pemahaman masyarakat industri akan pentingnya media informasi dan komunikasi.

##### 2) Industri Arsitektur

Industri arsitektur di Kabupaten Banjar didominasi oleh bangunan bernilai wisata religius diantaranya Masjid Raya Darussalam, Pasar Martapura, Makam Syekh Arsyad Al-Banjari dan beberapa jenis arsitektur lainnya seperti rumah adat Banjar dengan ciri khas bubungan tinggi (atap tinggi). Posisi SWOT industri arsitektur Kabupaten Banjar yakni Kuadran II yang memiliki arti bahwa posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat namun menghadapi tantangan yang

besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Diversifikasi Strategi, artinya organisasi dalam kondisi mantap namun menghadapi sejumlah tantangan berat sehingga diperkirakan roda organisasi akan mengalami kesulitan untuk terus berputar bila hanya bertumpu pada strategi sebelumnya. Oleh karena, organisasi disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya.



Masjid Raya Al Karomah Martapura



Rumah Adat Banjar



Tugu Kaligrafi Martapura



Makam Syekh Arsyad Al-Banjari

### Jenis Arsitektur Bernuansa Islami di Kabupaten Banjar

#### 3) Industri Pasar Seni dan Barang Antik

Industri pasar seni dan barang antik di Kabupaten Banjar merupakan ciri khas Kalimantan Selatan yang terkenal sejak jaman penjajahan belanda dan jepang. Salah satu pasar yang ramai dikunjungi oleh wisatawan yakni Kompleks Cahaya Bumi Selamat Martapura yang memiliki daya tarik tersendiri dengan ciri khasnya adalah barang antik seperti berlian. Industri berlian yang dipasarkan di Kompleks Cahaya Bumi Selamat berasal dari industri lokal masyarakat setempat. Pendulangan Intan Cempaka adalah tempat yang telah menghasilkan berbagai

aneka intan berlian dan telah terkenal keberbagai daerah lain di Indonesia hingga mancanegara. Posisi SWOT industri pasar seni dan barang antik yakni Kuadran I dimana posisi ini menandakan sebuah organisasi yang kuat dan berpeluang, Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Progresif, artinya organisasi dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.



Komplek Pasar Cahaya Bumi Selamat Sebagai Sentra Pasar Seni dan Barang Antik

#### 4) Industri Kerajinan

Industri kerajinan di Kabupaten Banjar didominasi oleh kerajinan home industri dengan memanfaatkan sumberdaya lokal. Beberapa diantaranya yakni abon ikan haruan, kerupuk ikan patin, kue kelepon buntut, kue kalambin dan tape gambut. Permasalahan yang dihadapi antara lain pada kemampuan desain, hak patent, serta merek dagang yang belum terpenuhi. Posisi SWOT pada industri ini adalah Kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya.



Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.



Aneka Cendera Mata di Pasar Cahaya Bumi Selamat



Abon Ikan Haruan



Kue Kelepon Buntut



Kerupuk Ikan Patin



Kue Kalambin



Kue Tape khas Gambut

##### 5) Industri Desain

Industri desain di Kabupaten Banjar belum nampak berkembang secara maksimal hal ini dikarenakan oleh rentang kendali dengan wilayah Kota Banjarmasin dan Banjarbaru relatif dekat, sehingga industri desain yang berkembang dipengaruhi oleh para desainer dari kedua wilayah tersebut. Namun yang menjadi catatan bahwa Kabupaten Banjar adalah wilayah primadona kedua

setelah Banjarmasin sehingga sangat dimungkina industri desain akan berkembang baik kedepannya. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

6) Industri Desain Fashion

Industri desain fashion di Kabupaten Banjar merupakan industri yang perkembangannya searah dengan dengan industri desain, artinya kedua industri ini menunjukkan hubungan yang erat satu sama lain. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

7) Industri Video, Film dan Fotografi

Industri Video, Film dan Fotografi di Kabupaten Banjar belum berkembang secara baik dan masih didominasi di ibukota kabupaten yakni Kota Martapura. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

8) Industri Permainan Interaktif

Industri permainan interaktif merupakan industri kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Industri permainan interaktif di Kabupaten Banjar belum berkembang secara baik, namun makin maraknya dunia informasi dan teknologi internet tentunya akan menjadi pemicu utama untuk berkembang kearah yang positif. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi

yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

9) Industri Musik

Industri musik di Kabupaten Banjar relatif dipenagruhi oleh nuansa islami. Beberapa diantaranya adalah Maulid Habsy, Burdah, Qasidah yang substansi musik tersebut adalah untuk media syiar Islam. Permasalahan utama yang dihadapi adalah merek dan hak patent. Sebagai informasi bahwa Martapura sebagai Kota Santri telah melahirkan beberapa syair Islami dengan tokoh utamanya yakni Guru Sekumpul (H. Zaini Ghani, Alm) dan telah digunakan dalam beberapa lirik lagunya oleh penyanyi terkenal seperti HADDAD ALWI.

Posisi SWOT industri ini adalah Kuadran II yang menandakan sebuah organisasi yang kuat namun menghadapi tantangan yang besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Diversifikasi Strategi, artinya organisasi dalam kondisi mantap namun menghadapi sejumlah tantangan berat sehingga diperkirakan roda organisasi akan mengalami kesulitan untuk terus berputar bila hanya bertumpu pada strategi sebelumnya. Oleh karena, organisasi disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya.

10) Industri Seni Pertunjukkan

Industri seni pertunjukkan di Kabupaten Banjar relatif memiliki kemiripan dengan beberapa wilayah lain di Provinsi Kalimantan Selatan seperti Tari Amanda, musik Panting, lagu-lagu Banjar tradisional, sinoman Hadrah, Madihin, dan lain-lain yang memberikan kesan mendalam bahwa kebudayaan Banjar lahir dari proses perpaduan budaya-budaya lain seperti budaya Islam, Jawa dan Hindu. Posisi SWOT industri ini adalah Kuadran II yang menandakan sebuah organisasi yang kuat namun menghadapi tantangan yang besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Diversifikasi Strategi, artinya organisasi dalam kondisi mantap namun menghadapi sejumlah tantangan berat sehingga diperkirakan roda organisasi akan mengalami kesulitan untuk terus berputar bila hanya bertumpu pada strategi sebelumnya. Oleh karena, organisasi disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya.

11) Industri Penerbit dan Percetakan

Industri penerbit dan percetakan di Kabupaten Banjar masih belum berkembang secara baik, namun potensi Kota Martapura sebagai Kota Santri telah melahirkan berbagai naskah bidang religius Islami bernilai tinggi diantaranya Kitab Sabilal Muhtadin, namun belum dilaksanakannya standarisasi

dalam hal penerbitan dan percetakan secara resmi sehingga sangat dimungkinkan untuk dilakukan plagiat oleh oknum yang tidak bertanggungjawab. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

#### 12) Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak

Industri layanan komputer dan piranti lunak di Kabupaten Banjar belum berkembang secara baik, dimana hanya menjadi konsumsi pihak pemerintah daerah dan industri pendidikan. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi.

#### 13) Industri Televisi dan Radio

Industri televisi dan radio di Kabupaten Banjar memiliki posisi yang sama dengan jenis industri di atasnya yakni belum berkembang secara baik, karena industri ini didominasi oleh Kota Banjarmasin sebagai sentral jasa di Provinsi Kalimantan Selatan. Namun demikian beberapa wilayah Kabupaten Banjar seperti Kecamatan Kertak Hanyar memiliki akses terdekat dengan Kota Banjarmasin dan mengalami proses perembetan kekotaan dari Kota Banjarmasin, sehingga mendapat pengaruh kuat tak terkecuali industri televisi dan radio. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi

#### 14) Industri Riset dan Pengembangan

Industri riset dan pengembangan secara umum di wilayah Provinsi Kalimantan Selatan belum berkembang dan tersosialisasi secara baik, termasuk wilayah Kabupaten Banjar sehingga mayoritas produk di Kabupaten Banjar dan

kabu/kota di Provinsi Kalimantan Selatan relatif rendah disentuh oleh riset, termasuk riset untuk Hak Paten Industri. Posisi SWOT pada industri yakni kuadran III, artinya posisi ini menandakan sebuah organisasi yang lemah namun sangat berpotensi. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Ubah Strategi, artinya organisasi disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Sebab, strategi yang lama dikhawatirkan sulit untuk dapat menangkap peluang yang ada sekaligus memperbaiki kinerja organisasi

#### **4.1.5. Kabupaten Tanah Laut**

Tanah Laut merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Kalimantan Selatan yang beribukota di Pelaihari, secara geografis terletak antara 114o30' 20" - 115o23' 31" BT dan antara 3o30' 33" - 4o11' 38" LS. Daerah ini berbatasan dengan Laut Jawa di barat dan selatan, Kabupaten Tanah Bumbu di timur, dan Kabupaten Banjar di utara. Luas wilayah daerah ini 3.631,35 Km<sup>2</sup>. Secara administratif, daerah ini terbagi menjadi sembilan Kecamatan.

Daerah ini mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan antara lain di sektor perkebunan dengan komoditi utama yang dihasilkan pada tahun 2006 berupa karet (3.753 ton), kelapa sawit (1.559 ton), dan kelapa dalam (632 ton). Di sektor pertanian, hasil pertanian yang utama berupa bahan tanaman pangan yang meliputi padi, jagung, tanaman hortikultura, dan palawija. Disamping mengolah lahan petani di Tanah Laut biasanya juga memelihara ternak dengan ternak unggulannya berupa sapi. Pengolahan hasil pertanian dan perkebunan di samping menyerap tenaga kerja juga memberikan nilai tambah komoditas tersebut, sudah terdapat beberapa industri yang mengolah karet dan kelapa sawit di daerah ini.

Peluang lain di bidang pertanian adalah perikanan, selain sebagai petani penduduk Tanah Laut juga bekerja sebagai nelayan dengan budidaya perikanan tawar di tambak dan kolam. Dari hasil pertanian, perkebunan, dan perikanan ini berdampak besar juga terhadap perdagangan. Perdagangan menjadi tumpuan mata pencaharian penduduk. Keberadaan infrastruktur berupa jalan tawar yang memadai akan lebih memudahkan para pedagang untuk berinteraksi sehingga memperlancar baik arus barang maupun jasa, daerah ini juga memiliki berbagai sarana dan prasarana pendukung diantaranya sarana pembangkit tenaga listrik, air bersih, gas dan jaringan telekomunikasi.

## 1. Periklanan

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Tanah Laut sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah otonom baru dengan menonjolkan periklanan, dimana industri periklanan di Kabupaten Tanah Laut memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand wilayah baru untuk lebih dikenal dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 2. ARSITEKTUR

Arsitektur: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (Town planning, urban design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, misalnya: arsitektur taman, desain interior).



### **Industri Arsitektur Kabupaten Tanah Laut**

Posisi Swot untuk industri Arsitektur Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### **3. PASAR SENI & BARANG ANTIK**

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Di Kabupaten Tanah Laut masih belum terdapat pasar khusus seni dan barang antik tapi sudah memiliki pasar-pasar tradisional yang memiliki potensi untuk pemasaran barang dari seni dan barang antik. Pemasaran hanya terkendala dengan fungsi pasar di Kabupaten Tanah Laut masih bersifat tradisional sehingga kurang mendukung pemasaran produk hasil kesenian maupun barang antik.

Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi',

artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4. KERAJINAN

Industri Kerajinan merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari: batu berharga, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi) kayu, kaca, porselin, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (bukan produksi massal).



#### **Industri Kerajinan Pembuatan Bata Merah Kabupaten Tanah Laut**

Posisi Swot untuk industri kerajinan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.



## 5. DESAIN

Industri Desain merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran serta produksi kemasan dan jasa pengepakan. Perkembangan berbagai desain yang termasuk dalam industri kreatif ini masih belum berkembang seperti pada daerah lain di Kalimantan Selatan. Perkembangan desain hanya terbatas pada ibu kota kabupaten yang mana sudah memasuki tahap komersialisasi dengan mengusung tema dari berbagai industri karena daerah merupakan pusat industri di Kalimantan Selatan yang didukung adanya kawasan industri terpadu.

Posisi Swot untuk industri Desain Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 6. DESAIN FASHION

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fashion. Desain fashion masih mengikuti perkembangan tren dan mode di Kota Banjarmasin dan Kota Banjarbaru karena memang wilayah ini daerah hinterland dari Kota Banjarmasin dan Kota Banjarbaru.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan pameran film. Industri masih belum berkembang di

Kabupaten tanah Laut. Banyaknya kendala sangat mempengaruhi pengembangan industri ini sehingga diperlukan peran lembaga pemerintah untuk mengembangkan industri ini agar memiliki prospek lebih baik lagi.

Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif masih sebatas hiburan dan belum mencapai tahap pembelajaran. Itupun masih terbatas pada wilayah ibu kota Kabupaten Tanah Laut.

Posisi Swot untuk Industri Permainan Interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Musik masih terbatas pada pengembangan musik tradisional yang mengusung tema lagu banjar. Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Seni pertunjukan biasanya hanya ada pada hari-hari besar saja dengan kegiatan memeriahkan dan merayakan. Seni pertunjukan masih bersifat tradisional dan belum dipromosikan agar menjadi ciri khas wilayah.

Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Penerbitan dan Percetakan merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.

Posisi Swot untuk Industri Penerbitan dan Percetakan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan

komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.

Posisi Swot untuk Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi.

Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri kreatif maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### **4.2.1. Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Kabupaten Hulu Sungai Utara merupakan salah satu dari 13 kabupaten/kota yang ada di Propinsi Kalimantan Selatan dengan ibukota Amuntai yang berjarak 190 km dari ibukota Propinsi Kalimantan Selatan Banjarmasin, dengan ketinggian 0,2 meter diatas permukaan laut. Pada tahun 2003 Kabupaten Hulu Sungai Utara dimekarkan menjadi 2 (dua) kabupaten yaitu Kabupaten Hulu Sungai Utara dan Kabupaten Balangan. Adanya pemekaran tersebut luas Kabupaten Hulu Sungai Utara menjadi lebih kecil seluas 892,7 km<sup>2</sup> ( hanya 1/3 dari luas wilayah sebelum pemekaran) yang sebagian besar lebih kurang 80% merupakan dataran rendah terdiri dari rawa dengan tingkat kelerengan 0-2%. Sumber daya alam seperti batu bara, bijih besi, minyak bumi dan perkebunan yang semula sebagai penunjang Pendapatan Asli Daerah (PAD) telah menjadi bagian Kabupaten Balangan, sedangkan Kabupaten Hulu Sungai Utara sebagai Kabupaten induk dengan lahan dataran rendah dan rawa mempunyai sumberdaya alam yang sangat terbatas. Oleh karena itu Kementrian Pembangunan Daerah Tertinggal pada tanggal 7 Pebruari 2005 menyatakan Kabupaten Hulu Sungai Utara merupakan kabupaten tertinggal diantara 199 kabupaten tertinggal diIndonesia.

Mayoritas penduduk bekerja disektor pertanian karena sebagian besar lahan berupa rawa,, disamping industri kreatif dan kerajinan serta perdagangan dan jasa. Terbatasnya sumber daya alam yang dimiliki mendorong pemerintah daerah untuk meningkatkan pengembangan Industri kecil dan kerajinan yang ada sebagai pendukung penggerak peningkatan perekonomian daerah yang berbasis pada pengolahan bahan yang tersedia guna meningkatkan nilai tambah untuk meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat sebagai salah satu upaya mempercepat mengatsi ketertinggalan.

Kabupaten Hulu Sungai Utara memiliki potensi industri kreatif dan kerajinan cukup besar yang pemasarannya tidak hanya lokal melainkan regional serta ekspor walaupun dalam jumlah masih terbatas. Industri kreatif dan kerajinan ini relatif telah mendapat pembinaan agar dapat lebih berkembang melalui peningkatan profesional dan daya saing terhadap kualitas, desain dan harga sesuai dengan kebutuhan pasar dan keinginan konsumen. Meskipun demikian karena usaha tersebut umumnya dikelola pengusaha atau perajin yang tergolong lemah dengan berbagai keterbatasan terutama dalam hal terbatasnya permodalan sehingga pengembangan usaha belum optimal dengan kemampuan

dan daya saing yang terbatas. Oleh karena itu dalam hal ini dimaksudkan agar para pengusaha atau perajin mendapat dukungan bantuan perkuatan permodalan, disamping bantuan teknis yang telah ada, dalam rangka tercapainya tujuan pengembangan usaha meningkatkan perekonomian, pendapatan dan kesejahteraan masyarakat. Sehubungan dengan usaha meningkatkan pembangunan perekonomian daerah melalui pengembangan industri kreatif Di Kabupaten Hulu Sungai Utara, telah dilakukan berbagai pembinaan melalui kegiatan peningkatan keterampilan teknis, manajemen, kewirausahaan dan pemasaran dalam rangka meningkatkan daya saing.

Secara umum industri kreatif di Kabupaten Hulu Sungai Utara memiliki prospek yang baik dengan beragam jenis produk yang dihasilkan dan didukung tersedianya bahan baku di daerah serta adanya sejumlah perajin terampil yang tergabung dalam kelompok pada sentra-sentra kerajinan. Pemasaran produk bukan hanya di tingkat lokal tetapi juga regional bahkan diantara jenis produk tersebut telah diekspor walaupun masih dalam skala terbatas baik secara langsung maupun sebagai barang bawaan, hal ini disebabkan letak geografis Kabupaten Hulu Sungai Utara berbatasan dengan tiga kabupaten serta merupakan lintas darat bagi dua propinsi yaitu Propinsi Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah. Berkembangnya industri kreatif diharapkan dapat mendorong meningkatkan pertumbuhan perekonomian daerah sekaligus memperluas lapangan usaha, kesempatan kerja, meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat, namun untuk pengembangannya para perajin masih menghadapi kendala terutama terbatasnya permodalan.

Kabupaten Hulu Sungai Utara terbagi dalam 10 Kecamatan, 215 desa dan 4 kelurahan dengan jumlah penduduk sebanyak 214.050 jiwa, sedangkan usaha industri dan kerajinan yang ada sebanyak 10.043 Unit usaha dengan tenaga kerja yang diserap sebanyak 221.792 orang. Jumlah industri dan kerajinan tersebut terdiri dari beberapa jenis, diantaranya ditetapkan sebagai komoditi unggulan berdasarkan surat keputusan Bupati Kabupaten Hulu Sungai Utara Nomor 356 tahun 2008. Industri Kreatif yang merupakan komoditi unggulan adalah sebagai berikut:

1. Kerajinan Anyaman Purun
2. Kerajinan Anyaman enceng Gondok
3. Kerajinan Anyaman Rotan
4. Kerajinan Meubel Rotan.
5. Kerajinan Bordir

## 1. Periklanan

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Hulu Sungai Utara sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah ini dengan menonjolkan periklanan terkait, dimana industri periklanan di Kabupaten Hulu Sungai utara memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.



### **Industri Periklanan Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 2. Arsitektur

Candi Agung Amuntai merupakan peninggalan Kerajaan Negaradipa Khuripan yang dibangun oleh Empu Jatmika abad ke XIV Masehi. Dari kerajaan ini akhirnya melahirkan Kerajaan Daha di Negara dan Kerajaan Banjarmasin. Menurut cerita, Kerajaan Hindu Negaradipa berdiri tahun 1438 di persimpangan tiga aliran sungai. Tabalong, Balangan, dan Negara. Cikal bakal Kerajaan Banjar itu diperintah oleh Pangeran Suryanata dan Putri Junjung Buih dengan kepala

pemerintahan Patih Lambung Mangkurat. Negaradipa kemudian berkembang menjadi Kota Amuntai.

Candi Agung diperkirakan telah berusia 740 tahun. Bahan material Candi Agung ini didominasi oleh batu dan kayu. Kondisinya masih sangat kokoh. Di candi ini juga ditemukan beberapa benda peninggalan sejarah yang usianya kira-kira sekitar 200 tahun SM. Batu yang digunakan untuk mendirikan Candi ini pun masih terdapat di sana. Batunya sekilas mirip sekali dengan batu bata merah. Namun bila disentuh terdapat perbedaannya, lebih berat dan lebih kuat dari bata merah biasa. Batu bata yang ditemukan berukuran besar mirip dengan batu bata yang juga ditemukan situs candi Kayen di Dusun Buloh Desa Kayen di Jawa Tengah.



**Gambar . Situs Candi Agung Amuntai**

Situs Candi Agung Amunta, sebuah situs candi Hindu berukuran kecil yang terdapat di kawasan Sungai Malang, kecamatan Amuntai Tengah, Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan. Candi ini diperkirakan peninggalan Kerajaan Nagara Dipa yang keberadaannya sezaman dengan Kerajaan Majapahit. Pemerintah daerah secara rutin merawat dan menjaga situs bersejarah bagi masyarakat banjar ini. Barang-barang peninggalan kerajaan juga masih tersimpan di museum yang ada di komplek candi agung amuntai. Setiap harinya candi agung ramai dikunjungi pengunjung yang berjiarah maupun yang hanya sekedar rekreasi.

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal melalui berbagai strategi pengembangan dan promosi.



### 3. PASAR SENI & BARANG ANTIK

Pasar di Kabupaten Hulu Sungai Utara merupakan pasar tradisional yang pada umumnya juga menjadi sasaran utama bagi wisatawan yang ingin membeli berbagai kerajinan. Kabupaten Hulu Sungai Utara yang mengutamakan sektor perdagangan dan jasa karena sudah tidak memiliki sumberdaya tambang memerlukan strategi khusus dalam meningkatkan berbagai produk unggulan. Kerajinan merupakan salah satu unit industri yang mampu menggerakkan perdagangan dan perekonomian Kabupaten Hulu Sungai Utara dengan penyerapan tenaga kerja yang cukup besar. Seni menjadi salah satu daya tarik utama dari Kabupaten Hulu Sungai Utara. Dengan potensi pengrajin (beberapa diantaranya bahkan telah memiliki repitasi nasional dan internasional) yang ada di Kabupaten Hulu Sungai Utara, khususnya kerajinan rakyat merupakan potensi yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan. Keberadaan pengrajin yang tersebar diberbagai titik sentra kerajinan rakyat berkumpul di pasar kerajinan setiap Kamis subuh.



#### **Pasar Kerajinan Amuntai Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Kabupaten Hulu Sungai Utara tidak memiliki sumber daya pertambangan seperti beberapa kabupaten lain di Kalimantan Selatan. Oleh karenanya, masyarakat di Kabupaten Hulu Sungai Utara menggantungkan hidupnya pada aktivitas perdagangan dan kerajinan. Kerajinan berbahan baku rotan dengan beragam hasil produk seperti lampit, kotak tisu dari rotan, kursi malas dari rotan, sketsel pintu dari rotan, dan beraneka jenis anyaman rotan lainnya sudah dilakukan sejak berpuluh tahun yang lalu. Meskipun melalui pasang surut, para pengrajinnya tetap bertahan hingga saat. Setiap Kamis subuh setiap minggunya

terdapat pasar kerajinan ini. Lokasinya tepat di sepanjang jalan sekitar Taman Junjung Buih, kurang lebih 200meter dari pasar induk.

Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

Pemerintah daerah perlu mendukung keberadaan pasar seni dan kerajinan ini melalui pemberdayaan pengrajin dan seniman yang ada di Kabupaten Hulu Sungai Utara dan mengefektifkan kembali berbagai kebijakan yang mendukung keberlanjutan pasar kerajinan dan seni ini sehingga ancaman dan kelemahan dapat diatasi serta meningkatkan promosi produk unggulan dan menjadikan Kabupaten Hulu Sungai Utara sebagai ikon aneka produk kerajinan anyaman.



### **Pasar Rakyat Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Pasar rakyat termasuk program pemerintah daerah Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk meningkatkan dan pengembangan pasar aneka kerajinan, pasar meubel, dan pembangunan pasar rakyat. Infrastruktur pendukung pasar rakyat juga secara umum menunjukkan kondisi sarana dan prasarana perekonomian wilayah yang sudah cukup baik. Hal ini diharapkan dapat untuk mendukung kelancaran aktivitas perekonomian yang dilaksanakan dalam proses pembangunan. Pasar rakyat Kabupaten Hulu Sungai Utara terletak di desa Muara Tapus yang berdekatan dengan sentra industri meubel aluminium sehingga produk mebel dipromosikan dan diperjualbelikan di pasar rakyat. Sesuai dengan rencana pemerintah daerah Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk mengembangkan pusat jasa perdagangan serta memfasilitasi pengembangan

pemasasan dan perluasan produksi sekaligus pengembangan pariwisata daerah di pasar rakyat tersebut.

#### 4. KERAJINAN

Kerajinan anyaman purun dan enceng gondong merupakan salah satu produk unggulan kabupaten Hulu Sungai Utara dan merupakan Cirikhas daerah yang di pasarkan sampai keluar daerah, Bahkan sampai ke ibu kota jakarta Kabupaten Hulu Sungai Utara yang merupakan 80% wilayah rawa menghasilkan tanaman enceng gondok dan purun dalam jumlah yang besar sebagai bahan baku utama dalam kerajinan anyaman purun dan enceng gondok. Dalam hal ini wilayah rawa merupakan potensi yang besar dalam mengembangkan produk kerajinan dari purun dan enceng gondok.



#### **Potensi Rawa Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk Kerajinan Purun**

Potensi rawa Kabupaten Hulu Sungai Utara yang dimanfaatkan untuk kerajinan purun sangat membantu masyarakat daerah sebagai penggerak perekonomian dimana saat ini sekitar 6.018 orang. Potensi kerajinan purun di Kabupaten Hulu Sungai Utara cukup besar untuk bisa dikembangkan karena saat ini pasar kerajinan tumbuhan alang-alang ini, masih cukup luas. Pasar untuk berbagai produk kerajinan purun mulai dari tas, topi, tikar dan lainnya, tidak hanya di Kalsel saja, tetapi ke beberapa provinsi bahkan untuk ekspor. Tetapi, pasar yang cukup luas tersebut belum bisa dimanfaatkan oleh perajin secara maksimal, karena kualitas maupun desain produk yang itu-itu saja dan apa adanya. Sehingga diperlukan pelatihan dan studi banding dalam menghasilkan

produk yang lebih berkualitas dan design yang lebih menarik. Selain itu, para perajin juga belum memiliki jiwa wirausaha yang tinggi, sehingga mereka menjual atau memproduksi kerajinan tersebut bila hanya ada pesanan, tidak berupaya untuk mendapatkan terobosan baru. Jadi bisa diistilahkan selama ini perajin hanya berperan sebagai buruh atau pengambil upah, sehingga kerajinan purun dan rotan HSU belum menjadi produk yang bisa meningkatkan kesejahteraan perajin.

Desa Banyu Hirang di Kabupaten HSU salah satu sentra kerajinan anyaman purun yang selama bertahun-tahun perajinnya hanya menggunakan desain dan motif sederhana. Padahal sebuah perusahaan di Banjarmasin secara rutin memakai jasa perajin untuk membuat ratusan produk kerajinan berbentuk boks dan parcel dengan modal dan desain yang diberikan dengan upah rendah. Para perajin anyaman purun dan rotan tersebut, selama puluhan tahun masih banyak yang hanya menjual jasa keahlian menganyam yang mereka peroleh turun temurun dari orang tua mereka, hanya untuk memenuhi pesanan beberapa perusahaan di kota lain seperti Banjarmasin.

Para perajin belum mampu mengembangkan pekerjaan mereka tersebut menjadi sebuah usaha yang mandiri sehingga lebih cepat meningkatkan taraf kehidupannya. Selama puluhan tahun pengrajin hanya menjadi pekerja untuk mengampil upah sedangkan modal dan desain ditentukan oleh perusahaan yang menjadi langganan mereka selama ini. Padahal dengan keahlian yang dimiliki para perajin mampu meningkatkan diri menjadi perajin pengusaha yang mandiri dalam penjualan produk kerajinan mereka. Perajin selama ini belum mampu meningkatkan kualitas dan desain produk kerajinan yang mereka hasilkan. Motivasi pengrajin untuk meningkatkan produk masih rendah sehingga meski mendapat bantuan modal usaha dari Dinas Koperasi, UKM Perindustrian dan Perdagangan belum mampu membangun usaha mereka. Selama ini jika tidak memenuhi pesanan perusahaan di Banjarmasin mereka menjual sendiri produk kerajinan ke pasar kerajinan yang ada di Kota Amuntai dengan pendapatan yang tentu tidak begitu besar karena produk yang mereka jual juga masih seadanya.



### **Anyaman Purun Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Beberapa tahun terakhir ini di Indonesia eceng gondok sudah mulai dimanfaatkan oleh para pengrajin sebagai bahan baku kerajinan anyaman, yang dapat dikomersilkan dan memberikan lapangan kerja baru bagi banyak orang. Eceng gondok dapat diolah menjadi berbagai produk antara lain tas, sandal, tempat tisu, dompet, dan kerajinan lainnya. Pemanfaatannya juga secara tak langsung akan mendukung lingkungan hidup daerah sekitar. Sebab, tanaman eceng gondok selama ini masih dianggap sebagai tanaman yang merugikan, karena dapat menyebabkan terjadinya pendangkalan perairan, menurunnya populasi ikan, penyumbatan irigasi, penyebab terjadinya banjir, dan tempat bersarangnya nyamuk. Potensi eceng gondok melimpah namun bagi masyarakat, selama ini tanaman eceng gondok dianggap oleh masyarakat setempat hanya sebagai rumput biasa yang hanya mengganggu jalur transportasi saja karena sering tersangkut di baling-baling kapal penduduk. Padahal dilihat dari luas wilayah Kabupaten Hulu Sungai Utara memiliki potensi eceng gondok yang cukup besar. Dari 80% wilayah rawa, separonya ditumbuhi oleh tanaman eceng gondok. Kerajinan Anyaman Eceng Gondok antara lain dimulai dari pemanenan eceng gondok, penyortiran, pengeringan, memutihkan, teknik penganyaman, dan teknik finishing eceng gondok.



**Produk hasil Anyaman Enceng Gondok Kabupaten Hulu Sungai Utara**



**Alat Penumbuk Purun (Kiri), Alat Pemipih Enceng Gondok (Kanan)**

Posisi Swot untuk kerajinan purun dan enceng gondok berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri kerajinan anyaman purun dan enceng gondok kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.

### **1. Kerajinan Paikat dan Rotan**

Perkembangan Industri rotan di Kabupaten Hulu Sungai Utara mengalami fluktuasi pertumbuhan usaha, dimana terdapat industri kerajinan mebel dan anyaman rotan yang mengalami pertumbuhan unit usaha dan tenaga kerja namun tidak dibarengi dengan adanya pertumbuhan nilai produksi. Berarti terdapat suatu masalah di dalamnya yang menyebabkan pertumbuhan nilai produksi dari dua jenis industri kerajinan rotan tersebut tidak meningkat. Sedangkan bagi industri kerajinan lampit rotan terjadi pertumbuhan nilai produksi yang sangat signifikan namun tidak terjadi pertumbuhan unit

usaha dan tenaga kerjanya. Harapannya sebuah industri dapat mencapai suatu pertumbuhan usaha secara menyeluruh baik dalam hal peningkatan nilai produksi, pertumbuhan tenaga kerja, aset dan lainnya.

Terjadinya penurunan atau tidak adanya peningkatan dapat disebabkan oleh beberapa kendala yang dihadapi oleh para perajin rotan. Kendala-kendala yang dihadapi oleh para perajin rotan di Amuntai. Kendala-kendala tersebut antara lain adalah lemahnya tingkat SDM para perajin dan lemahnya organisasi serta kesatuan para perajin rotan sehingga terkesan berjalan sendiri-sendiri. Selain itu, para perajin masih belum mampu memanfaatkan kemajuan informasi dan teknologi khususnya dalam hal penggunaan media teknologi untuk memasarkan produk yang mereka miliki serta teknologi dalam penggunaan peralatan produksi yang modern.

Lemahnya daya saing produk yang dihasilkan oleh para perajin sehingga produk yang dihasilkan terkesan monoton (kurang kreatifitas atau diversifikasi produk), sehingga desain dan sentuhanteknologi yang digunakan sulit mengakses pasar regional maupun internasional. Kelemahan lainnya adalah kesulitan dalam mengakses kebutuhan bahan baku rotan sehingga menyebabkan banyak perajin yang gulung tikar dan beralih untuk menggunakan bahan baku lain seperti bambu, kayu, aluminium dan lain sebagainya. Para perajin rotan juga mengeluhkan kurangnya modal yang mereka miliki, para perajin hanya tergantung pada modal internal bahkan kebanyakan dari perajin meminjam dana pada pengumpul (pembeli produk) sehingga harga ditentukan oleh pengumpul disebabkan tidak dapat mengakses kredit dari bank maupun lembaga keuangan lainnya dengan banyaknya persyaratan yang ditentukan.

Persoalan di atas dapat ditanggulangi dengan berfokus pada ketangguhan pelaku bisnis atau perajin rotan dalam mengelola industrinya. Dengan mengidentifikasi kedudukan lingkungan bisnis dari sentra kerajinan rotan Amuntai maka dapat diketahui faktor-faktor apa yang menyebabkan terjadi penurunan/peningkatan pada nilai produksi kerajinan rotan di Sentra kerajinan Rotan Amuntai.



**Gambar . Proses Anyaman Rotan Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.



**Gambar . Produk Rotan Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Terdapat tiga faktor internal menjadi penghambat atau masalah dalam pertumbuhan industri mebel rotan dan anyaman rotan antara lain bahan baku, modal dan peralatan produksi sedangkan faktor yang tidak menghambat adalah tenaga kerja. Kekuatan eksternal bisnis yang berpengaruh memberikan ancaman pada pertumbuhan positif dalam usaha mebel dan anyaman rotan di Amuntai antara lain adalah pemasok, pembeli, produk substitusi, pesaing dan pendatang baru. faktor lingkungan eksternal di sentra kerajinan industri rotan yang memberikan dukungan dan bantuan terhadap



industri mebel dan anyaman rotan Amuntai adalah: perwakilan pemerintah dan lembaga keuangan.

Faktor internal menjadi penghambat atau masalah dalam pertumbuhan industri mebel rotan dan anyaman rotan namun faktor internal dalam industri lampit rotan menjadi mendorong pertumbuhan dalam industri lampit rotan antara lain adalah modal, peralatan produksi dan tenaga kerja. adapun satu aspek dari lingkungan bisnis internal yang menghambat pertumbuhan usaha lampit rotan di Amuntai yaitu bahan baku.

Kekuatan eksternal bisnis yang berpengaruh memberikan ancaman pada pertumbuhan positif dalam usaha lampit rotan adalah: pembeli, perwakilan pemerintah, dan lembaga keuangan. Sedangkan kekuatan eksternal yang mengancam pertumbuhan lampit rotan yaitu pemasok, pendatang baru, produk substitusi dan pesaing.

Dalam analisis SWOT Pada Industri Mebel dan Anyaman Rotan Amuntai, karakteristik kewirausahaan pelaku industri lampit dan lingkungan bisnis internal industri lampit Rotan Amuntai mempunyai beberapa kekuatan (*strength*) yaitu sikap kewirausahaan yang menjadi kekuatan pada diri pelaku industri mebel rotan Amuntai yang meliputi keorisinilan dalam inovasi produk, pengambilan risiko untuk melakukan diversifikasi produk dan kepemimpinan dalam membangun hubungan yang harmonis dengan karyawan. Sedangkan lingkungan bisnis internal yang menjadi kekuatan pada industri mebel dan anyaman rotan Amuntai adalah tenaga kerja, karakteristik kewirausahaan dan lingkungan bisnis internal industri mebel.

Anyaman Rotan Amuntai mempunyai beberapa kelemahan (*weakness*) yaitu sikap kewirausahaan yang menjadi kelemahan pada diri pelaku industri mebel dan anyaman rotan Amuntai antara lain adalah orientasi tugas dan hasil yang berorientasi pada pencapaian laba yang maksimal, sikap yang energik dan inisiatif, kepemimpinan yang mengarah pada menyusun sasaran usaha dan mencapainya serta mampu memotivasi karyawan untuk memberikan ide/saran dalam usahanya dan memiliki pandangan masa depan. Sedangkan lingkungan bisnis eksternal yang menjadi kelemahan pada industri mebel dan anyaman rotan Amuntai yakni orientasi tugas dan hasil untuk mencapai laba maksimal, kepemimpinan yang membangun hubungan yang harmonis pada karyawan, dan memiliki orientasi ke masa depan. Sedangkan lingkungan bisnis internal yang menjadi

kekuatan pada industri lampit rotan Amuntai yakni ketersediaan modal, penggunaan mesin dalam produksi dan tenaga kerja.

Adapun beberapa peluang (opportunities) yang teridentifikasi dalam lingkungan bisnis internal dalam industri mebel dan anyaman rotan Amuntai yaitu perwakilan pemerintah, lembaga keuangan, pasar. Adapun ancaman yang ditimbulkan dari lingkungan eksternal industri mebel dan anyaman rotan di Amuntai yaitu pemasok, pesaing, pendatang baru, produk substitusi, pembeli perantara.

Industri mebel dan alumunium. saat ini tengah berkembang pesat di Kabupaten Hulu Sungai Utara. Industri alumunium banyak terdapat di sepanjang jalan memasuki Amuntai dari arah Barabai-Kandangan melalui Pantai Hambawang. Sedang industri mebel ada di sepanjang jalan menuju Amuntai dari arah Alabio.



### **Industri Mebel Aluminium Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Industri mebel aluminium merupakan transpormasi dari pengrajin mebel kayu yang beberapa tahun terakhir mengalami hambatan dalam pengadaan bahan baku kayu. Para pengrajin mebel kayu yang mengalami kemunduran produksi karena hal tersebut mengubah industri mebel kayu menjadi mebel aluminium bermodalkan keahlian dalam membuat mebel serta didukung oleh pemerintah daerah dalam hal ini dinas perindustrian, perdagangan, koperasi, dan UMKM Kabupaten Hulu Sungai Utara. Bahkan sentra-sentra mebel aluminium makin berkembang dengan pesat seiring banyaknya permintaan dan meningkatnya daya saing produk yakni terkait kualitas, design, dan harga.

Pengembangan ekonomi lokal merupakan usaha daerah dalam memacu pembangunan ekonominya dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat keseluruhan secara luas. Pengembangan ekonomi lokal sendiri merupakan penumbuhan suatu lokalitas secara lebih mandiri dengan menggunakan potensi kekuatan lokal, sumber daya manusia, kelembagaan dan fisik dengan upaya yang ditumbuhkembangkan masyarakat lokal itu sendiri (tumbuh jiwa kewiraswastaan lokal) untuk mengorganisasi serta mentransformasi potensi-potensi ini menjadi penggerak bagi pembangunan lokal sehingga tercipta kondisi yang lebih baik dengan pertumbuhan lapangan pekerjaan, dan meningkatkan kualitas hidup untuk seluruh masyarakat.

Pengembangan ekonomi lokal menyediakan cukup banyak alternatif program atau kegiatan yang dapat dipilih sebagai prioritas dalam mendorong pengembangan ekonomi lokal di daerah salah satunya mendorong pertumbuhan central usaha. Central usaha merupakan pengelompokan berbagai perusahaan pada sektor usaha yang sama dalam suatu wilayah tertentu. Dalam suatu central usaha terdiri dari perusahaan inti (core industry), industri terkait (related industries), industri pendukung (supporting industries) dan jasa lainnya yang pengembangannya tidak difokuskan pada perusahaan inti saja namun secara keseluruhan. Kunci keberlanjutan pengembangan central usaha yaitu terciptanya kerjasama antar stakeholder dan efisiensi kolektif yang dapat dilakukan pada semua lini tahapan produksi mulai dari penyediaan input, produk, proses produksi, pemasaran dan distribusi hingga ke konsumen akhir. Jaringan kerjasama dalam lingkungan usaha kluster memberikan manfaat positif dengan menciptakan rantai nilai produksi yang saling menguntungkan sehingga produktivitas usaha dapat ditingkatkan.



**Sentra Meubel Kayu Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Salah satu pengembangan sentra usaha langsung berbasis pengembangan masyarakat local yang berkembang dengan baik dengan mampu menyerap banyak tenaga kerja. Salah satunya yaitu industri mebel kayu terbukti mampu bertahan karena mengandalkan penggunaan bahan baku dan sumber daya manusia lokal sehingga industri mebel kayu di sentra usaha masih mampu bertahan dan berkembang. Dalam perkembangan industri mebel kayu akhirnya yang dalam beberapa tahun terakhir berbasis pada permintaan ekspor selain memenuhi permintaan pasar dalam negeri, dengan lebih banyak menggunakan pekerja lokal dalam aktivitas produksinya.



#### **Industri Mebel Kayu Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Perkembangan unit produksi mebel kayu terkait dengan minat konsumen baik domestik maupun mancanegara terhadap produk mebel kayu, sehingga kondisi ini berimbas pada kelangsungan usaha yang mengalami pasang surut usaha dari tahun ke tahun. Usaha mebel kayu tetap dipertahankan oleh sebagian pengrajin meski bahan baku kayu yang sulit didapat dan sebagian dari pengrajin telah beralih ke mebel aluminium. Masyarakat masih melihat mebel kayu sebagai usaha yang cukup potensial untuk dijadikan sebagai mata pencaharian dimana keahlian dalam membuat mebel kayu dianggap relatif mudah dengan keahlian dasar yang dimiliki. Keahlian tersebut umumnya diperoleh pengrajin dari orang tua maupun dari lingkungan. Selain itu masyarakat lokal mulai mendirikan usaha pendukung industri mebel kayu, seperti jasa angkutan, jasa penggergajian serta jasa pedagang kayu yang secara langsung membuka lapangan pekerjaan baru.



### **Berkembangnya Jasa Angkutan**

Usaha mebel kayu merupakan salah satu warisan budaya bangsa yang menjadikan identitas bangsa sehingga hal ini cukup potensial untuk dikembangkan secara penuh oleh pengrajin, bukan tidak mungkin usaha mebel kayu akan lebih mampu berkembang. Perkembangan centra usaha mebel kayu dapat dikatakan mampu menciptakan peluang usaha masyarakat lokal bagi tumbuhnya wirausaha baru dilihat dari perkembangan pengrajin usaha mebel kayu dari awal perkembangan sampai sekarang. Pemerintah daerah dan stakeholders terkait perlu merumuskan kebijakan sebagai upaya pengembangan industri mebel kayu yang aplikatif sehingga mendorong pertumbuhan centra usaha secara optimal dengan terciptanya daya saing produk unggulan.

### **5. DESAIN**

Berkembangnya pembangunan infrastruktur ditengah otonomi daerah ini memacu berbagai industri-industri pendukungnya seperti industri beton. Industri beton di Kabupaten Hulu Sungai utara cukup berkembang pesat dan telah memasarkan produknya sampai ke daerah lain. Apalagi dengan teknologi pencetak bata ringan yang dimiliki dapat mempermudah proyek-proyek pembangunan daerah, khususnya pada pekerjaan proyek pembangunan dengan

cara pengecoran langsung dilapangan, seperti dinding, lantai, scriding lantai, lean concrete (lantai kerja), atap, filling material dan masih banyak lagi.



### **Industri Pembuatan Bata, Gorong-gorong, dan Bahan Bangunan dari Beton di Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk industri desain adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

Las listrik adalah salah satu cara menyambung logam dengan jalan menggunakan nyala busur listrik yang diarahkan ke permukaan logam yang akan disambung. Produk-produk hasil dari industri las listrik seperti pagar rumah, permainan, dan berbagai macam produk lainnya. Las listrik cukup berkembang di Kabupaten Hulu Sungai Utara sebagai pendukung sektor infrastruktur maupun bangunan. Simbol muda kreatif yang berkarya sesuai dengan jiwa pemuda untuk mengembangkan potensi melalui produk yang dihasilkan dari las listrik ini. Oleh karena itu, pemerintah daerah memberikan pelatihan bagi pemuda-pemuda daerah yang ingin menyalurkan bakat dan potensinya dalam bidang las listrik untuk memacu pertumbuhan tenaga kerja muda yang padat karya.



### **Salah Satu Las Listrik di Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk industri las listrik Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### **6. DESAIN FASHION**

Kabupaten Hulu Sungai Utara sejak lama memang terkenal dengan sentra industri kecil dan kerajinan, salah satunya adalah industri bordir dan konfeksi yang banyak dijumpai di Kecamatan Sungai Pandan tepatnya Desa Pandulangan. Namun keberadaan sentra bordir kini sempat meredup karena kurang mampu bersaing secara kualitas dan motif oleh produk-produk lain di pasar serta kurang didukungnya teknologi modern dan SDM yang mumpuni.

Kondisi tersebut memerlukan perhatian dari berbagai pihak terkait seperti Dinas Koperasi, UKM, Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk mengembangkan daya saing produk daerah tersebut. Maka Dinas Koperasi, UKM, Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Hulu Sungai Utara bekerjasama dengan PT. Adaro Indonesia (CSR) menggelar pelatihan teknis bordir/konfeksi dengan tujuan mengembangkan industri bordir di HSU. Bantuan juga diberikan oleh PT. Adaro Indonesia diantaranya (Mesin Jahit, Mesin Bordir, Mesin Obres dan Kancangan).

Adanya pelatihan peserta pelatihan dapat kembali mengangkat sulaman bordir Alabio yang sempat terpuruk, sehingga kedepannya mampu bersaing ke pasar local, nasional bahkan internasional, Pelatihan tentu akan meningkatkan motivasi pengrajin Bordir Alabio untuk lebih inovatif agar produk yang dihasilkan tidak ketinggalan zaman.



**Sentra Industri Bordir & Konfeksi**



**Mesin Jahit Bordir Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk Industri desain adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film. Perkembangan video, film, dan fotografi masih sangat terbatas yakni hanya terkait pembuatan video dan foto-foto pada acara resepsi pernikahan dan peringatan hari-hari besar saja. Kabupaten Hulu Sungai Utara masih belum dapat mengembangkan industri ini dengan baik terkait



masih minimnya dukungan berbagai instansi dan industri lain terkait promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif berkembang di Kabupaten Hulu Sungai Utara besifat mendatangkan permainan ini dari luar daerah.



**Permainan Interaktif Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk Industri permainan interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Industri ini masih sangat terbatas dan khusus untuk musik daerah masih dipengaruhi oleh kabupaten lain dengan seni musik yang benuansa islami dan seni musik yang memunculkan bahasa banjar dalam bait syair lagunya. Adanya sebagian pemusik yang mencoba mengembangkan industri ini dan sempat menembus pasar regional juga merupakan suatu perkembangan yang baik.

Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Seni pertunjukan di Kabupaten Hulu Sungai Utara masih bersifat tradisional umumnya terdapat di pusat kota yang mengarah pada kegiatan pada saat hari-hari besar, namun hal ini masih terkendala kurangnya sumberdaya daerah untuk mengoptimalkan industri sebagai hal yang bersifat komersial tinggi. Masyarakat memiliki pola pikir bahwa seni pertunjukan hanya bersifat sampingan saja sehingga seni pertunjukan berada pada kuadran III yang berarti hanya memiliki peluang untuk perkembangan tanpa memiliki kekuatan khusus untuk mengembangkan industri.



### **Pertunjukan Bearak Pengantin**

Posisi Swot untuk industri seni pertunjukan adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### **11. PENERBIT & PERCETAKAN**

Usaha percetakan membutuhkan berbagai proses untuk memberikan kepuasan kepada pelanggan sehingga mereka akan mencetak ulang. Usaha ini bisa dilakukan pada pagi hari atau malam hari, tergantung pesanan. Jika pesanan semakin besar, maka waktu yang dibutuhkan juga semakin banyak sehingga mesin bekerja 24 jam. Salah satu peralatan yang dibutuhkan adalah mesin cetak. Mesin yang sering dipergunakan dikenal sebagai mesin Toko yang harga terbarunya Rp 75 juta. Mesin ini mampu mencetak sebanyak 5.000 lembar per jam dengan isian satu folio, tetapi hanya mencetak satu warna (hitam-putih). Anda dapat juga memakai mesin bekas yang harganya Rp 25 juta-Rp 30 juta, tergantung usia mesin. Usaha bisnis percetakan ini cukup menguntungkan karena jasa ini sangat dibutuhkan oleh banyak pengguna seperti masyarakat, badan, lembaga untuk membuat iklan-iklan untuk promosi produk ataupun jasa mereka kepada konsumen.



### **Salah Satu Percetakan di Kabupaten Hulu Sungai Utara**

Bisnis Percetakan adalah suatu jenis usaha yang tidak bisa dipandang sebelah mata. Terutama dalam beberapa tahun terakhir ini, bisnis percetakan semakin berkembang dengan pesat hal ini dapat dilihat dari munculnya pemain-pemain baru dalam bisnis ini. Apalagi sekarang ditunjang dengan semakin banyak dan majunya teknologi pendukung dari bisnis percetakan ini. Semakin hari orang yang membangun bisnis percetakan semakin bertambah tetapi konsumen atau pasarnya juga semakin terbuka lebar, sehingga hal tersebut merupakan sebuah peluang besar.

Untuk kebutuhan pasar atau konsumen produk-produk percetakan yang dibutuhkan diantaranya adalah barang-barang yang biasa kita lihat di sekeliling kita dan kita gunakan sehari-hari, misalnya buku tulis, buku bacaan, buku pelajaran, nota, faktur yang biasa kita peroleh sewaktu belanja di toko, kwitansi, dus-dus kemasan makanan atau kemasan barang-barang lainnya, tas jinjing (hand bag/shopping bag), kartu nama, undangan, kalender, hang tag atau label, kop surat, amplop, sticker, poster, ID card, brosur, leaflet, company profil, majalah, bulletin, tabloid, dan lain sebagainya. Jika anda memperhatikan dimana pun dan kemana pun kita pergi, selalu saja kita jumpai barang-barang produk percetakan tersebut.

Posisi Swot untuk Industri percetakan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### **12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK**

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan

komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan peranti lunak lainnya masih terkendala akses internet yang hanya ada di warung internet (warnet) di kabupaten Hulu Sungai Utara, belum ada suatu komunitas yang atau kampung yang bisa dijadikan contoh pengembangan layanan komputer seperti kampung cyber. Selibuhnya untuk pengembangan kedepan perlu adanya suatu hotspot tertentu sebagai pengembangan layanan komputer dan promosi berbagai produk dengan memanfaatkan Iptek dibidang komputer dan piranti lunak ini.

Posisi Swot untuk Industri layanan komputer dan piranti lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### 13. TV DAN RADIO

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara penyiaran, dan transmisi konten acara radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio. Kegiatan penyiaran radio di Kabupaten Hulu Sungai Utara termasuk kuadran III karena memang memiliki kendala dan kelemahan untuk perkembangan radio tersebut, belum lagi radio belum difungsikan dengan IPTEK yang sekarang banyak radio-radio yang bersifat online yang tidak hanya bisa didengarkan melalui radio saja tetapi bisa melalui situs internet.



**Salah satu Radio di kabupaten Hulu Sungai Utara**

Posisi Swot untuk Industri radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### **4.2.2. Kabupaten Hulu Sungai Tengah**

Hulu Sungai Tengah Merupakan salah satu Kabupaten di provinsi Kalimantan Selatan yang beribukota di Barabai, secara geografis terletak antara 2°27' -2°46' LS dan antara 115°5' - 115°31' BT. Daerah ini berbatasan dengan Balangan di utara, Kotabaru di timur, Hulu Sungai selatan di selatan, dan Hulu Sungai Utara di barat. Luas wilayah daerah ini adalah 1.472 Km<sup>2</sup>. Secara administratif, daerah ini terbagi menjadi sebelas Kecamatan.

Kabupaten Hulu sungai Tengah mempunyai julukan *Parijs Van Borneo* , daerah ini juga menjadi salah satu pusat industri kecil yang mendapatkan perhatian serius dari pemerintah setempat adalah usaha jamu tradisional dan industri kopiah dengan pasaran kedua produk tersebut sudah menjangkau pasar mancanegara, terutama kopiah yang menembus pasar Afrika dan Timur Tengah. Salah satu komoditas unggulan di sektor pertanian adalah tanaman karet yang menonjol dan menjadi kebanggaan masyarakat Hulu Sungai Tengah ini juga dijadikan sebagai lamabang daerah. Dari hasil pertanian ini terdapat industri pengolahan karet menjadi lateks dan menjadi karet setengah jadi yang produknya dijadikan komoditas ekspor. Selain di sektor pertanian, di sektor perkebunan terdapat juga komoditas utama yang dihasilkan di daerah ini berupa kelapa dalam, kopi robusta, dan lada.

Peternakan juga memberikan dampak yang positif terhadap perputaran roda perekonomian daerah, ternak bebek dan ayam kampung merupakan kegiatan utama peternakan yang menyebar di seluruh Kecamatan. Sebagai kota transit Barabai memberikan harapan kepada Pemda Kabupaten Hulu Sungai Tengah terutama pada pengembangan sektor jasanya. Dearah ini juga memiliki berbagai sarana dan prasarana pendukung diantaranya jalan Datat, serta dukungan sarana pembangkit tenaga listrik, air bersih, gas, dan telekomunikasi.

Sehubungan dengan usaha meningkatkan pembangunan perekonomian daerah melalui pengembangan industri kreatif Di Kabupaten Hulu Sungai Tengah, telah dilakukan berbagai pembinaan melalui kegiatan peningkatan keterampilan teknis, manajemen, kewirausahaan dan pemasaran dalam rangka meningkatkan daya saing. Dalam rangka mengembangkan pemasaran produk unggulan daerah yang dihasilkan oleh Industri kreatif telah dilakukan dan diikuti berbagai pameran, baik skala lokal, regional, dan nasional. Khusus untuk meningkatkan perekonomian maka saat ini masih banyak pasar tradisional yang

berfungsi penting dalam meningkatkan perekonomian masyarakat yang tidak dapat digantikan oleh pasar modern di kabupaten Hulu Sungai Tengah.

Pemasaran Industri kreatif di Kabupaten Hulu Sungai Tengah masih melalui pasar tradisional. Pasar tradisional di Kabupaten Hulu Sungai Tengah memiliki beberapa fungsi ekonomi. Ada empat fungsi ekonomi yang diperankan oleh pasar tradisional. Pertama, pasar tradisional merupakan tempat dimana masyarakat dari berbagai lapisan memperoleh barang-barang kebutuhan sehari-hari dengan harga yang relatif lebih murah dibandingkan pasar modern. Kedua, pasar tradisional merupakan tempat yang bisa dimasuki oleh pelaku ekonomi lemah yang menempati posisi mayoritas dari sisi jumlah pedagang. Ketiga, pasar merupakan salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) lewat retribusi dari para pedagang. Keempat, akumulasi aktivitas jual beli di pasar merupakan faktor penting dalam perhitungan tingkat pertumbuhan ekonomi baik skala lokal, regional, dan nasional.

Permasalahan Umum Industri Kreatif Di Kabupaten Hulu Sungai Tengah

Berdasarkan hasil FGD dengan Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi, dan UMKM Kabupaten Hulu Sungai Utara, maka permasalahan pengembangan industri kreatif di Kabupaten Hulu Sungai Tengah yaitu sebagai berikut:

#### **A. Permodalan**

Keterbatasan akses permodalan berdampak pada keberlanjutan produksi dan pengembangan besaran/skala usaha serta kurangnya informasi dan pengetahuan terhadap skim kredit yang tersedia pada lembaga keuangan maupun BUMN. Permodalan yang dibutuhkan tergantung kebutuhan biaya produksi dari masing-masing jenis usaha industri kreatif dan kerajinan yang dikelola, umumnya mereka memiliki modal hanya mampu untuk satu kali putaran produksi dalam kurun waktu satu minggu untuk menyiapkan barang yang dibawa dan dijual pada hari pasar dipasar kerajinan daerah yang ada

Keadaan ini membuat mereka tidak memiliki stok atau persediaan baik bahan baku maupun barang jadi untuk memenuhi permintaan yang meningkat seketika dan terkadang mereka harus menanggung kerugian karena membutuhkan uang untuk modal membeli bahan baku dan biaya hidup terpaksa harus menjual produk dengan harga lebih rendah dari harga semestinya akibat kekuatan pedagang perantara dalam mempermainkan dan menentukan harga, hal ini pula sebagai penyebab tingkat pendapatan mereka jauh lebih rendah



dibanding pedagang perantara. Untuk mengatasi dan merubah keadaan tersebut jumlah kebutuhan permodalan yang mereka miliki minimal harus mampu tersedia untuk tiga kali putaran produksi.

## **B. Produksi**

Rendahnya produktivitas dan penguasaan teknologi mengakibatkan produk yang dihasilkan kurang memiliki daya saing dan kualitas yang baik dalam memenuhi permintaan pasar. Sistem dan teknologi proses produksi yang diterapkan para perajin umumnya masih tradisional dan manual dengan peralatan sederhana sehingga jumlah, kualitas dan desain produk yang dihasilkan masih terbatas.

Penerapan sistem dan proses produksi yang ada cenderung masih mereka pertahankan karena telah menjadi kebiasaan, disamping tidak menguasai teknologi proses produksi yang maju dan berkembang serta tidak mampu menyediakan mesin dan peralatan produksi yang lebih baik.

## **C. Pengelolaan Usaha**

Lemahnya pemahaman tentang manajemen pengelolaan usaha dan kurang kurangnya memasyarakatnya informasi tentang praktek pengelolaan usaha. Rendahnya kualitas kompetensi kewirausahaan (SDM) berdampak pada stagnansi pengembangan industri kreatif. Pengelolaan usaha industri kreatif dilakukan dengan seadanya belum mampu menguasai dan menerapkan manajemen meskipun secara sederhana, hal ini terkait dengan tingkat SDM mereka, begitu pula semangat kewirausahaan, inovasi dan kreativitas yang dimiliki masih terbatas sehingga masih perlu pembinaan yang berkelanjutan dan terpadu dari berbagai pihak untuk meningkatkan pengembangan usahanya.

## **D. Pemasaran**

Keterbatasan informasi dan akses pemasaran berdampak pada kapasitas produksi. Pemasaran produk sebagian besar masih terbatas pada pasar lokal dan antar pulau antara lain propinsi Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, Sulawesi, Bali dan sebagian kecil kepulauan Jawa, sedangkan untuk pasar ekspor menjangkau pasar mancanegara, terutama kopi yang menembus pasar Afrika dan Timur Tengah. Akan tetapi melalui negara tetangga Malaysia yang mengganti label/merek dagang kemudian diteruskan ke negara lain seperti Arab Saudi, Afrika, dan Timur Tengah pada kasus produk kopi (peci banjar).

## 1. Periklanan

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Hulu Sungai Tengah sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah ini dengan menonjolkan periklanan terkait, dimana industri periklanan di Kabupaten Hulu Sungai Tengah memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.



### **Industri Periklanan Kabupaten Hulu Sungai Tengah**

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 2. ARSITEKTUR

Tugu Murakata Barabai merupakan simbol engah yang memiliki khas arsitektur Kabupaten Hulu Sungai Tengah yang menandakan kemegahan Kota Barabai dan siap berkembang pesat dan sesuai dengan lambang NKRI. Sedangkan makna MURAKATA diartikan Mufakat dengan seia sekata baik dalam pemikiran maupun dalam pelaksanaan. Sebuah ikon atau simbol sangat diperlukan oleh sebuah daerah otonom untuk menjadi suatu *brand* dari daerah itu sehingga saat orang mengingat barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah maka

akan teringat bahwa di daerah tersebut terdapat suatu simbol daerah yang megah.



### **Tugu Murakata Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah**

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

### **3. PASAR SENI & BARANG ANTIK**

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Pasar di kabupaten Hulu Sungai Tengah masih bersifat mingguan dan bersifat tradisional sehingga kurang mendukung perkembangan industri kreatif ini. Di Kabupaten Hulu Sungai Tengah pada umumnya pasar yang ada masih bersifat tradisional yang melakukan aktivitasnya pada hari-hari tertentu saja. Permasalahan umum terkait pasar tradisional yaitu (1) citra negatif pasar tradisional akibat kurang disiplinnya pedagang, pengelolaan pasar yang tidak profesional, dan tidak tegas dalam menerapkan kebijakan. (2) Pasar tradisional pada umumnya memiliki design yang kurang baik, termasuk operasional pasar. (3) masalah internal pasar seperti belum optimalnya manajemen pasar, sarana, dan

prasarna pasar, menjamurnya pedagang kaki lima, dan minimnya bantuan permodalan yang tersedia.

Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4. KERAJINAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengembang industri kopiah (peci banjar), maka permasalahan utama yang dihadapi yaitu Kopiah merupakan produk unggulan Kabupaten Hulu Sungai Tengah dan pernah mendapat penghargaan dari wakil Presiden RI Jusuf Kalla, akan tetapi masih minimnya bantuan dari pemerintah daerah untuk mengembangkan produk unggulan maupun dari segi pemasaran dan bahan baku terkait kerjasama dengan pihak lain yang seharusnya difasilitasi oleh pemerintah daerah seperti kerjasama dengan Bank Indonesia yang merupakan mitra kerja yang dapat membantu dari segi pelatihan, modal kerja, modal bahan baku, sampai promosi dan pemasaran.



**Kopiah (Peci Banjar) Produk Unggulan  
Kabupaten Hulu Sungai Tengah**

Bentuk kerjasama yang diharapkan oleh pengrajin kopiah haji (peci banjar) untuk segera bekerjasama dengan Bank Indonesia dimaksudkan untuk memasok bahan baku khusus dari pulau Jawa yaitu kerah yang dapat menyerap keringat, UMKM yang membuat kerah tersebut merupakan binaan Bank Indonesia juga yang akan dikerjasamakan dengan industri kopiah khas banjar ini. Terkait peningkatan nilai tambah produk kopiah (peci banjar) belum dikemas secara baik, penjualan masih bersifat tradisional dengan harga Rp 120.000,-

untuk satu lusin kopiah. Padahal menurut survei oleh kelompok pengrajin bila dikemas secara menarik dan dipasarkan di Jakarta maka harga kopiah dapat mencapai Rp 75.000,- untuk satu buah kopiah saja. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri untuk mengembangkan kopiah (peci banjar) dalam hal perekrutan pegawai dalam hal operasional produksi yang saat ini tidak dapat memenuhi permintaan pasar yang semakin tinggi. Pengrajin hanya bisa memenuhi permintaan dalam jumlah tertentu saja. Sehingga peningkatan nilai tambah yang berkaitan langsung dengan operasional produksi ini sangat menentukan pengembangan industri kreatif unggulan Kabupaten Hulu Sungai Tengah ini.

Sebagai salah satu produk unggulan, semestinya sudah mempunyai sistem promosi yang modern terkait teknologi informatika seperti promosi melalui internet. Kopiah sebagai produk unggulan harus bisa mengkondisikan diri sebagai industri unggulan yang belum mempunyai web site sendiri untuk mempromosikan produksinya. Kopiah (peci banjar) yang mempunyai keunggulan dalam segi kenyamanan dalam pemakaian dan mampu menyerap keringat, serta dari segi design yang khas dapat menembus pasar internasional.

Permasalahan lainnya yaitu terkait perizinan dan paten HKI yang harus segera dilaksanakan karena produk kopiah (peci banjar) menurut pengrajin setelah diekspor ke Malaysia, kemudian di negara tetangga tersebut merek dagang kopiah diganti menjadi merek dagang milik Malaysia.



**Gambar . Kopiah (Peci Banjar) Produk Kualitas Ekspor**

Dari segi kuantitas produksi perhari kopiah (peci banjar) hanya mencapai 20-25 kopiah per hari dari satu kelompok pengrajin di Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Untuk itu perlu berbagai upaya seperti pelatihan dan pengadaan alat yang bisa meningkatkan kuantitas produksi kopiah khas banjar ini. Saat ini diketahui pengrajin memerlukan komputer dengan aplikasinya dalam hal

membordir bagian atas kopiah yang merupakan bagian terlama dalam produksi kopiah karena selama ini bordir bagian atas kopiah masih menggunakan bordir tradisional. Untuk itu, pemerintah daerah maupun dinas terkait perlu segera mengatasi permasalahan ini yang dapat dikerjasamakan dengan Kementerian Koperasi dan UMKM yang menurut pengrajin dapat memfasilitasi pengadaan alat tersebut dan dengan dukungan penuh pemerintah daerah Kabupaten Hulu Sungai Tengah.

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.

#### Industri Kerajinan Sapu Ijuk dan Mainan Dari Kayu

Pada awalnya kegiatan industri sapu ijuk ini merupakan mata pencaharian tambahan namun seiring meningkatnya permintaan akan sapu ijuk kegiatan industri ini berkembang hingga menjadi mata pencaharian pokok. Sapu ijuk, terdiri dari ijuk aren sebagai bahan baku. Dalam pembuatan sapu ijuk dibutuhkan keterampilan khusus untuk bisa menghasilkan sapu yang memiliki nilai jual. Dengan adanya kegiatan industri sapu ijuk, pendapatan pengusaha juga menjadi bertambah. Seiring berlangsungnya kegiatan industri ini, industri kecil sapu ijuk ini terus mengalami peningkatan. Sama halnya dengan sapu ijuk mainan dari kayu juga merupakan mata pencaharian tambahan namun seiring meningkatnya permintaan dan peluang usaha yang cerah, maka usaha ini dijadikan usaha utama disamping membuat sapu ijuk. Dengan demikian satu kelompok pengrajin dapat memproduksi sapu ijuk sekaligus mainan berbahan dasar kayu.



### **Produksi Kerajinan Sapu Ijuk (kiri) dan Mainan dari kayu (kanan)**

Tantangan dan kelemahan perkembangan kerajinan sapu ijuk dan mainan dari kayu yaitu banyaknya produk-produk lain sebagai barang substitusi dan produk kerajinan sapu ijuk dan mainan dari kayu kalah bersaing dengan produk substitusi tersebut sehingga diperlukan promosi yang lebih baik dalam hal pemasaran melalui pameran dan dapat dijadikan produk unggulan yang mengedepankan nilai seni dan manfaat sekaligus. Perlunya pelatihan dan studi banding untuk meningkatkan kualitas sapu ijuk dan nilai seni pada mainan dari kayu untuk merubah design yang lebih modern lagi dan sesuai permintaan pasar.

### **5. DESAIN**

Plakat Islami nan indah, sangat sesuai dijadikan dekorasi dinding mesjid, ruangan rumah maupun kator. Dapat pula digunakan sebagai hadiah istimewa bagi rekan atau kerabat. Sebagai industri yang berkembang pada tatanan dekorasi kaligrafi arab sangat digemari masyarakat Kalimantan Selatan Khususnya Kabupaten Hulu Sungai Tengah yang juga sering disebut Kota Asmaul Husna.



### **Kaligrafi Arab Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah**

Posisi Swot untuk Industri desain adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

Pembangunan yang berkelanjutan banyak memberikan peluang bagi banyak orang. Apalagi ditunjang pendapatan yang semakin meningkat sehingga memberikan kesempatan untuk memenuhi kebutuhan utama, seperti properti. Dari hal inilah sebuah peluang muncul dalam pengadaan material utama pendukung dalam pembangunan properti yaitu batu bata. Meskipun dewasa ini sudah ditemukan inovasi bahan pengganti batu bata dalam membuat dinding bangunan, tetapi sebagian besar masyarakat masih menggunakan batu bata. Hasil dari usaha produksi batu bata ini adalah batu bata merah sebagai bahan untuk pembuatan dinding bangunan, yang tingkat kekuatan dan kesejukannya dalam pembuatan rumah sangat tinggi jika dibandingkan dengan bahan yang menggunakan batu bata pres.





### **Proses Pembakaran Batu Bata Merah Kabupaten Hulu Sungai Tengah**

Rumah atau tempat tinggal pada umumnya menggunakan Batu bata sebagai bahan dasar bangunannya. Penggunaan batu bata banyak digunakan untuk dinding pada bangunan perumahan, bangunan gedung, pagar, saluran dan pondasi. Batu bata umumnya dipakai sebagai penyangga atau pemikul beban yang ada di atasnya. Pesatnya pembangunan di sektor perumahan dan properti menjadikan kebutuhan terhadap batu bata semakin meningkat, hal ini merupakan membuka peluang usaha dalam pengadaan materia bangunan untuk mendukung pembangunan sektor tersebut

Hal lain yang menjadikan komoditas ini sebagai peluang usaha adalah karena proses pembuatannya yang relatif mudah dengan biaya investasi yang murah dan bahan baku yang cukup. Peralatan yang diperlukan pun gampang hanya terdiri dari Cangkul, Pencetak Batu Bata, Mesin Penggiling batu bata, Mesin Pembakar atau Tungku Pembakaran dan Kayu Bakar atau batu bara atau sekam padi. Sementara bahan baku hanya terdiri dari Tanah Liat, Air dan Abu sisa pembakaran Proses pembuatan batu bata terhitung sederhana tanah liat yang sudah diramu dicetak dalam mesin pencetak, selanjut di jemur lalu dibakar selesai sudah.

Batakodari bahan beton adalah bahan bangunan yang paling sering digunakan untuk membuat dinding, pagar dan beberapa elemen yang lain, sedangkan gorong-gorong untuk saluran drainasenya. Batako atau bata press adalah bahan bangunan yang telah dikenal dan dipakai oleh masyarakat baik di pedesaan maupun di perkotaan yang berfungsi untuk bahan bangunan konstruksi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pabrik bata press yang dibangun masyarakat untuk memproduksi batu bata tersebut.

Penggunaan bata banyak digunakan untuk aplikasi teknik sipil seperti dinding pada bangunan perumahan, bangunan gedung, pagar, saluran dan pondasi. Bata umumnya dalam konstruksi bangunan memiliki fungsi sebagai bahan non-struktural, di samping berfungsi sebagai struktural. Sebagai fungsi struktural, bata dipakai sebagai penyangga atau pemikul beban yang ada di atasnya seperti pada konstruksi rumah sederhana dan pondasi. Sedangkan pada bangunan konstruksi tingkat tinggi/gedung, bata berfungsi sebagai non-struktural yang dimanfaatkan untuk dinding pembatas dan estetika tanpa memikul beban yang ada di atasnya.



**Proses Pengeringan Bata Press**

Bisnis bata press biasanya terinspirasi pada beberapa faktor seperti banyaknya orang kaya baru di sekeliling yang menyebabkan timbulnya keinginan mereka untuk merenovasi rumah mereka sehingga ide bisnis plan bata press muncul untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat secara luas dengan memilih produk ini sebagai pertimbangan membangun rumah. Selain itu banyaknya bangunan yang akan dibangun dan semakin banyaknya pembangunan gedung-gedung sekolah dan ruko-ruko baru, serta renovasi atau tambahan pembangunan gedung pada instansi-instansi.



### **Proses Pembuatan Bata Press**

Keunggulan Bata Press dan bahan bangun dari beton lainnya yaitu barang keras yang tidak berkarat jika terkena air walaupun akan berlumut tetapi akan tetap nilai pakainya. Bisnis Industri batu bata juga tidak seperti bisnis konveksi dan kuliner sehingga pasarannya konstan karena model batu bata tidak berubah-ubah seperti pakaian dan tidak akan mubazir jika tidak habis terjual seperti makanan, di sisi lain batu bata juga merupakan benda yang tidak mudah terbakar seperti benda yang mudah terbakar lainnya sehingga minimnya kekhawatiran jika ada sumber api di sekitar bata.

## **6. DESAIN FASHION**

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desain fashion masih mengikuti perkembangan tren dan mode di Kota Banjarmasin sebagai sentra mode terbaru di provinsi Kalimantan Selatan.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan pameran film. Masih belum berkembang, bahkan masih terkendala akses pasar dan sumber daya manusia dalam mendukung industri kreatif ini. Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif belum dapat dimunculkan sebagai suatu industri yang bersifat komersil di Kabupaten Hulu Sungai Tengah dan meningkatkan edukasi, hanya masih bersifat hiburan saja.

Posisi Swot untuk Industri Permainan Interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Musik di Kabupaten Hulu Sungai Tengah masih sama dengan kabupaten lainnya yaitu bertemakan lagu-lagu bahasa Banjar. Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi

ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Di Kabupaten Hulu Sungai tengah, khususnya daerah pegunungan terdapat budaya masyarakat budaya masyarakat dayak yang dapat dijasikan seni pertunjukan yang masih berupa budaya yang dilakukan secara turun temurun. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Penerbitan dan Percetakan merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film. Industri penerbitan dan percetakan di Kabupaten Hulu Sungai Tengah masih bersifat lokal terutama untuk pemasaran dan pembuatan spanduk atau baliho. Peningkatan industri percetakan masih terkendala sumber daya manusia di daerah itu sendiri yang akan menggunakan industri ini sebagai partner dalam mengembangkan suatu produk yang ingin dipasarkan.

Posisi Swot untuk Industri Penerbitan dan Percetakan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya

industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan piranti lunak lainnya masih terkendala akses internet yang hanya ada di warung internet (warnet) di kabupaten Hulu Sungai Tengah, belum ada suatu komunitas yang atau kampung yang bisa dijadikan contoh pengembangan layanan komputer seperti kampung cyber. Selibuhnya untuk pengembangan kedepan perlu adanya suatu hotspot tertentu sebagai pengembangan layanan komputer dan promosi berbagai produk dengan memanfaatkan iptek dibidang komputer dan piranti lunak ini.

Posisi Swot untuk Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Kabupaten Hulu Sungai Tengah belum memiliki stasiun televisi lokal untuk mengangkat informasi daerah untuk masyarakat lokal, tetapi sudah memiliki transmisi radio lokal untuk mengembangkan daerahnya dari segi informasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan promosi industri kreatif. Dalam hal ini beberapa stasiun radio di Kabupaten Hulu Sungai Tengah sudah online dimana untuk mendengarkan radio sudah bisa menggunakan akses internet.

Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### **4.2.3. Kabupaten Hulu Sungai Selatan**

Kabupaten Hulu Sungai Selatan merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Kalimantan Selatan yang beribukota di Kandangan, secara geografis terletak antara 02°29'58"- 02°56'10" LS dan antara 114°51'19" -115°36'19" BT. Daerah ini berbatasan dengan Kabupaten Hulu sungai Tengah dan Kota Baru di timur, Kabupaten Tapin di selatan, Kabupaten hulu Sungai Utara dan Kabupaten Tapin di barat, Kabupaten Hulu Sungai Utara dan Kabupaten hulu Sungai Tengah di utara. Luas wilayah daerah ini adalah 1804,94 Km<sup>2</sup>.

Secara administratif, daerah ini terbagi menjadi 11 Kecamatan, 4 Kelurahan, dan 114 Desa. Daerah ini mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan antara lain di sektor perkebunan dengan komoditi utama yang dihasilkan daerah ini berupa kelapa dalam, karet, dan kakao. Pada kegiatan pertanian, hasil pertanian yang utama berupa bahan tanaman pangan, tanaman hortikultura dan palawija. Hasil pertanian dan perkebunan ini berdampak besar juga terhadap perdagangan. Perdagangan menjadi tumpuan mata pencaharian penduduk setelah pertanian. keberadaan infrastruktur berupa jalan Datat yang memadai akan lebih memudahkan para pedagang utuk berinteraksi sehingga memperlancar baik arus barang maupun jasa, daerah ini juga memiliki berbagai sarana dan prasarana pendukung diantaranya sarana pembangkit tenaga listrik, air bersih, gas dan jaringan telekomunikasi.

Kabupaten ini dikenal sebagai penghasil kelapa, terdapat industri kecil yang mengolah kelapa ini menjadi berbagai makanan khas Kandangan seperti dodol dan wajik, selain itu sabut kelapa dimanfaatkan penduduk sebagai bahan baku industri dan kerajinan, industri kecil lainnya yang punya prospek cerah dan turut mewarnai pertumbuhan ekonomi masyarakat Hulu Sungai Selatan adalah pandai besi, balin-baling kapal, dan kerajinan gerabah.

Industri Kreatif di kabupaten Hulu sungai Tengah masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan kapasitas dan akses sumberdaya produktif. Permasalahan pokok yang dihadapi Industri Kreatif adalah: Pertama, rendahnya produktivitas, yang disebabkan oleh rendahnya kualitas sumber daya manusia khususnya dalam bidang manajemen, organisasi, penguasaan teknologi, dan pemasaran. Kedua, keterbatasan akses permodalan. Keadaan itu bagi Industri Kreatif amat menyulitkan untuk meningkatkan kapasitas usaha ataupun mengembangkan produk-produk yang bersaing. Meskipun pemerintah telah memberikan solusi melalui kebijakan berbagai skim kredit murah dan



mudah, namun hal tersebut sulit terjangkau oleh Industri Kreatif. Ketiga, penguasaan teknologi, manajemen, informasi dan pasar; relatif masih jauh dari memadai, sedangkan untuk memenuhi keperluan tersebut, memerlukan biaya yang besar apalagi untuk dikelola secara mandiri oleh Industri Kreatif.

Terdapat enam hal yang menjadi prioritas strategi bagi Industri Kreatif di Kabupaten Hulu Sungai Selatan dalam usaha meningkatkan kinerjanya. Pertama, mempermudah Industri Kreatif untuk mengakses permodalan. Kedua, memperluas jaringan pemasaran. Ketiga, meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keempat, tersedianya sarana dan prasarana usaha yang memadai. Kelima, terciptanya iklim usaha yang kondusif, dan keenam, teknologi yang tepat guna. Dinas Perindustrian, Perdagangan, Koperasi dan UMKM mendorong tumbuhnya peningkatan daya saing, kualitas, dan kuantitas Industri Kreatif. Terlebih lagi pada era persaingan global seperti sekarang ini, dimana Industri Kreatif dituntut harus menguasai teknologi dalam mengakses berbagai informasi tentang bisnis.

#### 1. Periklanan

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Hulu Sungai Selatan sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah ini dengan menonjolkan periklanan terkait, dimana industri periklanan di Kabupaten Hulu Sungai Selatan memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadaran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.



**Industri Periklanan Kabupaten Hulu Sungai Selatan**

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 2. ARSITEKTUR

Ketupat Kandangan menjadi ikon Kota Kandangan Kabupaten Hulu Sungai Selatan dan termasuk unggulan kuliner Kabupaten Hulu Sungai Selatan sehingga saat memasuki Kota Kandangan maka dapat terlihat dipinggir jalan banyak rumah makan ketupat kandangan. Simbol Kota Kandangan didesign sesuai kuliner khas Kandangan tersebut. Hal ini menjadikan Kota kandangan sangat terkenal di Kalimantan Selatan dengan kulinernya tersebut.



### **Ketupat Kandangan Ikon Kabupaten Hulu Sungai Selatan**

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.

## 3. PASAR SENI & BARANG ANTIK

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Pasar di kabupaten Hulu Sungai Selatan masih bersifat mingguan dan

bersifat tradisional sehingga kurang mendukung perkembangan industri kreatif ini. Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4. KERAJINAN

Industri gerabah, yang sering disebut dengan tembikar atau keramik, merupakan salah satu jenis usaha yang mampu bertahan bahkan berkembang dalam kondisi krisis saat ini sementara sekian banyak jenis usaha lain mengalami kemacetan bahkan kehancuran. Dengan teknologi yang sederhana dan dikerjakan dengan tangan, kemudian dikeringkan, dibakar dengan tungku tradisional ternyata mampu mendatangkan keuntungan yang besar.

Keberadaan industri gerabah di Kecamatan Nagara telah menjadikan salah satu ciri khas wilayah ini dan salah satu komoditi unggulan Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang dikenal tidak saja karena mutu yang tinggi, desain yang variatif dan kualitas yang bagus. Cita rasa seni dari para pengrajin gerabah memberikan sentuhan seni yang tinggi, baik dari sisi bentuk gerabah itu sendiri maupun pemberian warna dan penutup gerabah dari bahan baku pelepah pisang yang dikeringkan.

Usaha ini hanya memproduksi peralatan rumah tangga seperti tempayan, kendi, pot bunga dan peralatan makan, namun saat ini pola produksi gerabah telah mengalami perubahan yang sangat besar dari sekedar peralatan rumah tangga menjadi produk seni yang dan menjadi souvenir namun belum mampu memasuki pasar ekspor.



**Proses Pembentukan Produk Gerabah (kiri) Pembakaran Gerabah (Kanan)**

Sebagian besar produk gerabah yang dihasilkan merupakan barang-barang yang mempunyai fungsi sebagai hiasan rumah dibandingkan barang keperluan rumah tangga sehari-hari. Kondisi tersebut telah menjadikan Kecamatan Nagara sebagai sentra kerajinan gerabah. Sebagian besar produk yang dihasilkan menggunakan sistem pemesanan atau make to order. Setiap calon pembeli atau pemesan datang secara langsung ke pengrajin dan menentukan bentuk serta model gerabah yang akan dibeli atau dipesan. Tidak seluruh pemesan merupakan pembeli gerabah, namun dapat hanya berperan sebagai pedagang perantara atau agen bagi pembeli (buyer). Penerapan sistem pesanan mengakibatkan tidak adanya standar kapasitas produksi, sehingga produk yang dihasilkan baik bentuk maupun ukuran sangat ditentukan berdasarkan pesanan.



#### **Produk Hasil Kerajinan Gerabah Kabupaten Hulu Sungai Selatan**

Pengrajin gerabah di Kecamatan Nagara Kabupaten Hulu Sungai Selatan dilakukan berdasarkan order/pesanan yang masuk, sementara pemasaran gerabah secara bebas dilakukan melalui ruang pameran (show room) yang umumnya dimiliki oleh setiap pengrajin. Oleh karena itu, apabila dilihat dari harga per satuan gerabah, maka terdapat perbedaan harga antara pesanan dengan penjualan secara langsung. Ketergantungan pemasaran produk kepada order/pesanan. Hal ini pula yang menjadi kendala bagi pengrajin mengenai kelanjutan usaha di masa-masa yang akan datang apabila terjadi penurunan jumlah pesanan karena produk gerabah yang dijual secara langsung kepada pengunjung di showroom hanya berkisar 15%.

Gerabah saat ini telah dianggap sebagai suatu barang seni yang memiliki nilai tersendiri, sehingga tidak terdapat standar harga untuk setiap gerabah yang dihasilkan. Tingkat harga akan ditentukan berdasarkan model, ukuran dan kedalaman seni. Untuk meningkatkan kualitas produk gerabah

perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan manajemen oleh pemerintah daerah melalui dinas terkait.

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.

Dodol Asli Kandangan merupakan camilan manis berwarna hitam atau dodol terbesar di Kalimantan selatan, banyak warga Kandangan yang memproduksi dodol di rumah masing-masing secara turun temurun. Dodol Kandangan terbuat yang bahan utamanya dari beras ketan dan gula aren, jenis dodol yang ditawarkan sangat beragam ada yang masih berbentuk beras ketan yang di sebut wajik, yang mirip dodol tetapi bahan yang di tonjolkannya kelapa muda yang di parut adalah kasirat, dan masih banyak lagi yang lainnya, setiap 1 bungkus dodol di harga Rp.2.000,-. Sampai Rp 5.000,-. Dodol Kandangan kurang terkenal di Indonesia, hanya terkenal di Kalimantan Selatan saja dikarenakan kemasan yang kurang menarik sehingga para pelancong yang sedang berkunjung ke Kandangan kurang berminat untuk membelinya, tetapi bagi yang ingin merasakan kemanisannya silahkan kunjungi Kandangan dan sekitarnya. Saat ini melalui proses pelatihan yang telah dilakukan oleh dinas perindustrian, perdagangan, koperasi, dan UMKM maka kemasan, rasa dan promosi dodol Kandangan dari pengusaha dodol dan pemerintah daerah lebih baik.



**Dodol Asli Kandangan Dalam Bentuk Kemasan yang lebih menarik**

Peningkatan nilai tambah melalui kemasan yang telah di design menjadi lebih menarik meningkatkan nilai jual dan jumlah penjualan dodol ke luar daerah dan diharapkan menjadi produk unggulan Kalimantan Selatan serta mampu bersaing dengan produk-produk sejenis lainnya.

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.

## 5. DESAIN

Dok kapal adalah landasan di tepi perairan yang dipergunakan untuk membangun/merakit kapal. Umumnya landasan tersebut miring ke arah permukaan air dan memanjang sampai ke bawah permukaan air yang dimaksudkan untuk meluncurkan kapal ke air setelah selesai dibangun. Digunakan terutama untuk pekerjaan reparasi, tetapi dapat digunakan untuk peluncuran kapal baru. Gudang material merupakan salah satu fasilitas yang sangat diperlukan untuk menunjang proses produksi kapal, khususnya sebagai tempat penyimpanan sementara material atau komponen yang dibutuhkan dalam suatu galangan kapal. Gudang material ini merupakan suatu starting point dari suatu proses produksi, sehingga lokasi dari gudang material ini diusahakan agar sedekat mungkin dengan pintu masuk galangan kapal. Gudang material memiliki fungsi utama untuk menunjang proses produksi khususnya untuk memberikan fasilitas penerimaan, pemeriksaan dan penyimpanan material yang dibutuhkan galangan kapal.



**Dok Kapal di Kecamatan Nagara Kabupaten Hulu Sungai Selatan**

Sebagai wilayah perairan dan memiliki banyak sungai, serta banyaknya daerah yang belum bisa diakses dengan moda transportasi darat, maka sungai menjadi urat nadi perekonomian di wilayah hulu sungai hingga mencapai wilayah Provinsi Kalimantan Tengah. Kondisi tersebut memerlukan Dok Kapal untuk memperbaiki atau mereparasi bahkan memproduksi kapal yang digunakan masyarakat sebagai moda transportasi utama.



#### **Kapal Sebagai Moda Transportasi Utama**

Disini tidak hanya ada pasar terapung seperti di Banjarmasin tetapi di pinggir-pinggir sungai sungai terdapat toko-toko terapung yang mengarah kesungai. Tidak hanya sebagai sarana distribusi/transportasi, tetapi juga sebagai obyek wisata yang menarik. Masyarakat bisa saja menempatkan sungai di depan bukan di belakang. Sungai sebagai best view yang indah. Bahkan untuk berangkat ke sekolahpun masih menggunakan kapal sebagai moda transportasi yang murah dan hemat energi dan dapat dijadikan budaya sebagai pencetus pariwisata sungai masa depan daerah yang dapat bernilai tinggi dari segi pariwisata.

Wilayah di Kecamatan Nagara dan daerah-daerah lain di bagian barat ini banyak dialiri sungai dan anak sungai, hal ini yang menyebabkan angkutan sungai dapat menjangkau ke tempat-tempat yang relatif jauh dari pusat kota karena itu pula angkutan sungai sangat penting perannya untuk menjamin kelancaran kegiatan ekonomi dan masyarakat lainnya. Banyak jenis kendaraan pedalaman yang dikenal antara lain sampan/perahu, tongkang dan kapal serta beberapa jenis kendaraan lainnya baik bermesin maupun tidak. Akan tetapi jumlah kendaraan ini dari tahun ke tahun semakin berkurang karena dampak dibukanya jalan-jalan darat menuju pelosok-pelosok.

Posisi Swot untuk sulam bordir & konfeksimasukKuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

Daerah yang memiliki wilayah perairan dan sungai sebagai jantung penggerak perekonomian dan menjadi moda transportasi utama menyebabkan timbulnya industri pembuatan roda kapal sehingga dalam hal ini, daerah bisa memproduksi alat penunjang transportasi sendiri tanpa harus tergantung pada produk impor.



**Alat Pembuat Roda Kapal (kiri), Produk Roda Kapal (Kanan)**

Posisi Swot untuk industri kreatif ini berada pada Kuadran I (Positif-Positif) yang menandakan posisi industri ini dalam kondisi kuat dan memiliki peluang besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'progresif', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal dan mantap sehingga dimungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan mencapai tingkat kemajuan secara maksimal.

## 6. DESAIN FASHION

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desain fashion masih mengikuti perkembangan tren dan mode di Kota Banjarmasin sebagai sentra mode terbaru di provinsi Kalimantan Selatan.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk



berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan pameran film. Masih belum berkembang, bahkan masih terkendala akses pasar dan sumber daya manusia dalam mendukung industri kreatif ini. Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif belum dapat dimunculkan sebagai suatu industri yang bersifat komersil dan meningkatkan edukasi, hanya masih bersifat hiburan saja. Posisi Swot untuk Industri Permainan Interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Musik di Kabupaten Hulu Sungai Selatan masih sama dengan kabupaten lainnya yaitu bertemakan lagu-lagu bahasa banjar. Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan

menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Di Kabupaten Hulu Sungai Selatan, khususnya daerah pegunungan terdapat budaya masyarakat budaya masyarakat dayak yang dapat dijasikan seni pertunjukan yang masih berupa budaya yang dilakukan secara turun temurun. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Penerbitan dan Percetakan merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi surat saham, surat berharga lainnya, passport, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film. Industri penerbitan dan percetakan di Kabupaten Hulu Sungai Selatan masih bersifat lokal terutama untuk pemasaran dan pembuatan spanduk atau baliho. Peningkatan industri percetakan masih terkendala sumber daya manusia di daerah itu sendiri yang akan menggunakan industri ini sebagai partner dalam mengembangkan suatu produk yang ingin dipasarkan.

Posisi Swot untuk Industri Penerbitan dan Percetakan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang

untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan peranti lunak lainnya masih terkendala akses internet yang hanya ada di warung internet (warnet) di kabupaten Hulu Sungai Selatan, belum ada suatu komunitas yang atau kampung yang bisa dijadikan contoh pengembangan layanan komputer seperti kampung cyber. Terlebih untuk pengembangan kedepan perlu adanya suatu hotspot tertentu sebagai pengembangan layanan komputer dan promosi berbagai produk dengan memanfaatkan Iptek dibidang komputer dan piranti lunak ini.

Posisi Swot untuk Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Kabupaten Hulu Sungai Selatan belum memiliki stasiun televisi lokal untuk mengangkat informasi daerah untuk masyarakat lokal, tetapi sudah memiliki transmisi radio lokal untuk mengembangkan daerahnya dari segi informasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan promosi industri kreatif. Dalam hal ini beberapa stasiun radio di Kabupaten Hulu Sungai

Selatan sudah online dimana untuk mendengarkan radio sudah bisa menggunakan akses internet.

Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4.2.4. Kabupaten Tabalong

Kabupaten Tabalong adalah salah satu kabupaten di provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Ibukota kabupaten ini terletak di Kota Tanjung. Kabupaten Tabalong dengan ibukotanya Tanjung terletak paling utara dari propinsi Kalimantan Selatan dengan batas-batas; sebelah utara dan timur dengan propinsi Kalimantan Timur, sebelah selatan dengan kabupaten Hulu Sungai Utara dan Kabupaten Balangan, kemudian sebelah barat dengan propinsi Kalimantan Tengah. Luas wilayah kabupaten Tabalong yang meliputi 12 kecamatan adalah 3.946 km<sup>2</sup> atau sebesar 10,61 persen dari luas propinsi Kalimantan Selatan. Kecamatan yang terluas adalah kecamatan Muara Uya dengan 924,16 km<sup>2</sup>, kemudian kecamatan Jaro dengan 819,00 km<sup>2</sup>. Sedangkan daerah terkecil adalah kecamatan Muara Harus dengan 62,90 km<sup>2</sup>. Bentuk morfologi wilayah dapat dibagi menjadi empat bentuk yaitu daratan alluvial, dataran, bukit dan pegunungan. Jika dilihat dari persentasenya ternyata wilayah ini didominasi oleh dataran sebesar 41,34 persen dan pegunungan sebesar 29,79 persen. Wilayah kabupaten Tabalong banyak dialiri oleh sungai antara lain sungai Tabalong, sungai Anyar, sungai Jaing, sungai Kinarum, sungai Ayou, sungai Mangkupum, sungai Tamunti, sungai Walangkir, sungai Gendawang, sungai Awang, sungai Masingai, sungai Lumbang, sungai Juran, sungai Hunangin, sungai Umbu, sungai Karawili dan lain-lain.

Pembangunan sektor ekonomi dipacu untuk meningkatkan tatanan perekonomian yang saat ini mengalami perkembangan yang baik dimana pelaku ekonomi secara umum terdorong untuk meningkatkan kemampuan daya saing. Meski demikian ada permasalahan yang masih belum bisa teratasi, khususnya pembangunan sektor industri kreatif yang hingga saat ini masih belum optimal dalam berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi. Berdasarkan hasil FGD dengan dinas terkait maka permasalahannya yaitu:

##### **A. Permodalan**

Terbatasnya akses permodalan yang dibutuhkan tergantung kebutuhan biaya produksi dari masing-masing jenis usahaindustri kreatif dan kerajinan yang dikelola. Khusus untuk kerajinan yang memiliki nilai khusus hanya bersifat pekerjaan sampingan sehingga upaya lebih serta motivasi untuk mendapatkan permodalan tergolong rendah. Keadaan ini membuat mereka tidak memiliki stok atau persediaan baik bahan baku maupun barang jadi untuk memenuhi permintaan yang meningkat seketika dan terkadang. Untuk mengatasi dan

merubah keadaan tersebut jumlah kebutuhan permodalan yang mereka miliki minimal harus mampu tersedia untuk tiga kali putaran produksi.

### **B. Produksi**

Sistem dan teknologi proses produksi yang diterapkan para perajin umumnya masih tradisional dan manual dengan peralatan sederhana sehingga jumlah, kualitas dan desain produk yang dihasilkan masih terbatas.

Penerapan sistem dan proses produksi yang ada cenderung masih mereka pertahankan karena telah menjadi kebiasaan, disamping tidak menguasai teknologi proses produksi yang maju dan berkembang serta tidak mampu menyediakan mesin dan peralatan produksi yang lebih baik.

### **C, Pengelolaan Usaha**

Pengelolaan usaha dilakukan dengan seadanya belum mampu menguasai dan menerapkan manajemen meskipun secara sederhana, hal ini terkait dengan tingkat SDM mereka, begitu pula semangat kewirausahaan, inovasi dan kreativitas yang dimiliki masih terbatas sehingga masih perlu pembinaan yang berkelanjutan dan terpadu dari berbagai pihak untuk meningkatkan pengembangan usahanya.

### **D. Pemasaran**

Pemasaran produk sebagian besar masih terbatas pada pasar lokal dan antar pulau antara lain propinsi Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, Sulawesi, Bali dan sebagian kecil kepulauan Jawa, sedangkan untuk pasar ekspor hanya dalam skala kecil melalui pengusaha di Banjarmasin dan Bali disamping sebagai barang bawaan. Untuk meningkatkan pemasaran tersebut masih terdapat kendala yaitu lemahnya daya saing terutama kualitas, desain dan harga.

#### **1. Periklanan**

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Tabalong sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah ini dengan menonjolkan periklanan terkait, dimana industri periklanan di Kabupaten Tabalong memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadaran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.



### **Industri Periklanan Kabupaten Tabalong**

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

### **2. ARSITEKTUR**

Tugu Tabalong Memiliki keunikan khusus yaitu ada api yang tak pernah padam meski hujan atau diterpa angin. Arsitektur yang menandakan Kabupaten tabalong kaya akan sumber daya alam minyak bumi ini telah lama menjadi ikon Kabupaten tabalong dengan ibu Kota Tanjung ini.



**Tugu Kabupaten Tabalong (Saat Hujan)**

Posisi Swot untuk industri arsitektur berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

### 3. PASAR SENI & BARANG ANTIK

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Pasar di Kabupaten Tabalong masih bersifat mingguan dan bersifat tradisional sehingga kurang mendukung perkembangan industri kreatif ini.

Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### 4. KERAJINAN

Kerajinan purun di kabupaten Tabalong berada pada Kecamatan Pugaan dan Kecamatan Banua Lawas. Kedua kecamatan tersebut merupakan kecamatan yang berbatasan langsung dengan kabupaten Hulu Sungai Utara yang merupakan sentra kerajinan anyaman sehingga kedua kecamatan di Kabupaten Tabalong memiliki kesamaan dalam hal kerajinan. Bahkan dari hasil wawancara pada ketua kelompok pengrajin di Kabupaten hulu Sungai Utara pernah melatih kelompok pengrajin di dua kecamatan tersebut. Maka bisa disebut produk hasil kerajinan di kedua Kabupaten ini hampir sama.





### **Produk Kerajinan Anyaman Purun Kabupaten Tabalong**

Posisi Swot untuk industri kerajinan berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

Kabupaten Tabalong mempunyai makanan khas yang tidak kita jumpai di daerah lain yang ada di Kalimantan selatan ini. Salah satu masakan khas urang tabalong yaitu Gangan Paliat. Gangan paliat dijadikan sebagai masakan khas urang Tabalong, dimana asal masakanya sesungguhnya inidaridesa Kelua.



### **Paliat (Kuliner Khas Tabalong)**

Gangan paliat dibuat dengan bahan utamanya adalah ikan baung, dengan rempah-rempah seperti garam, gula, dan penyedap rasa lainnya. Bumbunya bawang merah, jahe, kemiri, dan kunyit, bumbu dihaluskan, kemudian ditumis dengan sedikit minyak sampai menimbulkan bau harum yang khas dari

bumbu tadi. Didalam gangan paliat yang ikan utamanya adalah ikan baung, bisa juga digantikan dengan IKAN GABUS, IKAN TAUMAN bahkan bisa juga diganti dengan udang. Gangan paliat merupakan hasil dari sebuah ide, dan untuk menjadikan masakan tersebut menjadi ciri makanan khas daerah. Ide masakan ini bisa bermacam-macam tergantung pada kreativitas dari sipembuat masakan ini. Pada gangan paliat penyajiannya pun beraneka ragam, di desa Kelua sendiri warung yang khusus menjual masakan ini bukanya dari jam 10.00, dan masih jarang sekali dijual oleh urang banjar, dan biasanya dijual dipasar-pasar tradisional, seperti yang ada dipasar murung pudak dan hanya dijual pada hari minggu saja.

## 5. DESAIN

Mesin perontok adalah mesin pertanian yang digunakan untuk merontokan biji-bijian sereal dari tangkainya. Mesin ini diproduksi terutama untuk merontokan padi, berkapasitas rendah agar mampu dijangkau petani kecil. Pemasaran produk yang termasuk produk unggulan Kabupaten Tabalong ini telah mencapai pasar regional dan mencapai Kalimantan Tengah. Tentunya daerah penghasil padi sangat membutuhkan mesin perontok padi ini.



### **Pembuatan Mesin Perontok Padi Kabupaten Tabalong**

Mesin perontok padi merupakan produk lokal yang berkualitas dan daya saing yang tinggi. Bahkan beberapa Depo atau tempat penjualan teknologi pertanian di Kota Banjarmasin dipasok oleh produsen mesin perontok padi ini. Mesin perontok padi mempunyai prospek yang tinggi karena telah mempunyai modal yang baik dari segi kualitas dan daya saing produk hingga tingginya

permintaan mesin perontok padi membuat industri ini dapat berkembang lebih baik lagi apabila didukung oleh pemerintah daerah maupun instansi terkait.

Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 6. DESAIN FASHION

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desainfashion masih mengikuti perkembangan tren dan mode di Kota Banjarmasin sebagai sentra mode terbaru di provinsi Kalimantan Selatan.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film. Masih belum berkembang, bahkan masih terkendala akses pasar dan sumber daya manusia dalam mendukung industri kreatif ini. Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif belum dapat dimunculkan sebagai suatu industri yang bersifat komersil dan meningkat edukasi, hanya masih bersifat hiburan saja. Posisi Swot untuk Industri Permainan Interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Musik di Kabupaten Tabalong masih sama dengan kabupaten lainnya yaitu bertemakan lagu-lagu bahasa banjar. Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Di Kabupaten Tabalong, khususnya daerah pegunungan terdapat budaya masyarakat budaya masyarakat dayak yang dapat dijadikan seni pertunjukan yang masih berupa budaya yang dilakukan secara turun temurun. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya

industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Baliho adalah salah satu bagian dari cara berpromosi kepada masyarakat selain dalam bentuk brosur, flyer, spanduk, dsb. Saat ini hampir di setiap titik jalan atau tempat tertentu yang dianggap strategis pasti akan terpasang baliho. Materi isinya bermacam-macam, adayang mengiklankan produk tertentu, ada yang mengiklankan instansi/sekolah/perusahaan, penyelenggaraan event, ataupun hanya sekedar pesan dan pemberitahuan saja.

Industri TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tidak dapat dipungkiri lagi saat ini telah menjadi salah satu keunggulan kompetitif dalam bersaing bagi suatu negara. Sebagai produk yang dihasilkan dari kreativitas dan kemampuan ilmu pengetahuan, industri TIK menjadi sandaran masa depan yang tidak akan habis untuk digali dan dikembangkan.

Dalam perspektif industri kreatif digital, hal ini merupakan peluang besar bagaimana bisa menghadirkan perangkat (keras dan lunak) beserta dengan aplikasi, dan konten yang dapat menarik minat pasar baik lokal dan juga global. Sifat industri yang terbuka, kompetitif, dan transparan tentu menjadi faktor penarik bagi seluruh negara untuk ikut mengembangkan industry ini. Ada sisi komersial yang bisa didapatkan, jika mampu menawarkan kreativitas tinggi pasar yang terbuka tidak hanya lokal tetapi juga global. Contoh lain bagaimana industri TIK menjanjikan di masa depan tak terhitung jumlahnya, misalnya di produk software edukasi, animasi, game, automasi, hingga ke robotika.



### Industri Percetakan Kabupaten Tabalong

Posisi Swot untuk Industri Penerbitan dan Percetakan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya

industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan piranti lunak lainnya masih terkendala akses internet yang hanya ada di warung internet (warnet) di kabupaten Tabalong, belum ada suatu komunitas yang atau kampung yang bisa dijadikan contoh pengembangan layanan komputer seperti kampung cyber. Selbihnya untuk pengembangan kedepan perlu adanya suatu hotspot tertentu sebagai pengembangan layanan komputer dan promosi berbagai produk dengan memanfaatkan iptek dibidang komputer dan piranti lunak ini.

Posisi Swot untuk Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Kabupaten Tabalong belum memiliki stasiun televisi lokal untuk mengangkat informasi daerah untuk masyarakat lokal, tetapi sudah memiliki transmisi radio lokal untuk mengembangkan daerahnya dari segi informasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan promosi industri kreatif. Dalam hal ini beberapa stasiun radio di Kabupaten Tabalong sudah online dimana untuk mendengarkan radio sudah bisa menggunakan akses internet.

Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### **4.2.5. Kabupaten Balangan**

Kabupaten Balangan adalah salah satu kabupaten di provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia yang ibukotanya adalah Paringin. Kabupaten Balangan terletak di bagian utara Provinsi Kalimantan Selatan pada garis 114°50'31 - 115°50'24 Bujur Timur dan 2°1'31 - 2°35'58 Lintang Selatan, berdasarkan letak geografis maka kabupaten Balangan cukup strategis karena dilalui lintas trans Kalimantan dan berpeluang besar untuk berkembang menjadi kota persinggahan bagi perjalanan dari Banjarmasin ke Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah.

Luas Kabupaten Balangan adalah 1.819,75 km<sup>2</sup> yang terdiri 8 kecamatan dan 160 desa. Wilayah kabupaten Balangan terdiri dari 179.269 ha dataran/pegunungan. Luas areal perairan terdiri dari rawa 3.026 ha dan sungai 5.537 ha. Temperatur udara di daerah ini rata-rata 26 °C. Di era otonomi daerah, setiap daerah dituntut untuk mengolah dan mengembangkan potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia yang dimiliki dalam rangka meningkatkan kesejahteraan rakyat antara lain melalui pengembangan industri daerah.

Pemerintah daerah Kabupaten Balangan memfokuskan Pengembangan industri kreatif pada sumberdaya lokal, strategi pengembangan industri kreatif, dan mendorong kompetensi daerah dalam usaha industri dapat sehingga menyerap tenaga kerja serta menciptakan nilai tambah. Strategi Pengembangan Industri kreatif di kabupaten Balangan secara garis besar mencakup dalam beberapa aspek, yaitu:

a. Aspek peningkatan kapasitas SDM

Dalam peningkatan SDM baik aparatur pemerintah maupun produsen khususnya masih relatif rendah, sehingga perlu diperhatikan pengetahuan, keterampilan, baik yang bersifat teknis maupun manajerial.

b. Aspek Pengembangan Teknologi

Pemanfaatan teknologi tepat guna didalam proses produksi memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan produktifitas dan mutu produk yang dihasilkan.

c. Aspek Pengembangan Kelembagaan

Dengan keterlibatan penuh oleh para pelaku ekonomi kreatif pada pengembangannya dalam tiap tahapan maka dengan sendirinya akan memperkuat kekompakan, kemandirian, dan hubungan interaksi dengan yang lainnya, sehingga akan tercipta suatu kelembagaan yang akan memiliki posisi yang kuat dalam meningkatkan kegiatan perekonomian dan pengembangan



modal sosial masyarakat. Dalam pengembangan terhadap Industri Kecil Menengah perlu dukungan dari semua pihak (pemerintah, swasta, perguruan tinggi, sosial dll). Bagi pemerintah daerah bertindak sebagai fasilitator, pengatur dalam mendukung berkembangnya Industri-industri kreatif, sehingga persaingan usaha menjadi kondusif dan tidak saling mematikan (unfairtrade).

d. Aspek Sarana Prasarana

Sarana dan prasarana infrastruktur sangat mendukung terutama lalu lintas jalan, pasar dan alat-alat mesin produksi guna kelangsungan pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif di Kabupaten Balangan

e. Aspek Pemasaran

Pemasaran merupakan salah satu isu utama yang sering membelenggu bagi para pelaku industri kreatif daerah dalam memperluas akses pasarnya, selama ini hasil produksi dijual kepada tengkulak dengan harga yang sangat murah dan selalu dibawah harga pasar. Strategi pemberdayaan bagi para pelaku industri kreatif kepada jaringan pasar dan terbangunnya sistem distribusi yang baik merupakan strategi penting yang dalam pengembangan usahanya. Peningkatan akses pasar ini tidak terlepas dari aspek lainnya serta kualitas produksi dan daya saing yang dimiliki. Dalam pengembangan aspek pasar tidak terlepas dari peningkatan kemampuan SDM, sarana dan prasarana usaha.

1. Periklanan

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Balangan sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah ini dengan menonjolkan periklanan terkait, dimana industri periklanan di Kabupaten Balangan memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.



### **Industri Periklanan Kabupaten Balangan**

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### **2. ARSITEKTUR**

Arsitektur: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi baik secara menyeluruh dari level makro (Town planning, urban design, landscape architecture) sampai dengan level mikro (detail konstruksi, misalnya: arsitektur taman, desain interior). Tugu Balangan memiliki arsitektur yang menandakan Kabupaten balangan menjadi ikon Kabupaten Balangan dengan ibu Kota Paringin ini.



### **Tugu (dalam tahap pembangunan)**

Posisi Swot untuk industri arsitektur berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

### **3. PASAR SENI & BARANG ANTIK**

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Pasar di Kabupaten Balangan masih bersifat mingguan dan bersifat tradisional sehingga kurang mendukung perkembangan industri kreatif ini.

Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4. KERAJINAN

Kayu yang dapat digunakan untuk membuat produk kerajinan seperti kusen, dan daun pintu, daun jendela, patung, asbak, mebeler, adalah kayu yang tidak mudah mengkerut dan tidak mudah rusak termakan rayap sehingga umur pakainya lama. Salah agar kayu tetap awet harus kering. Kadar air yang diperbolehkan untuk mebeler dan kerajinan lainnya seperti hiasan termasuk patung kayu adalah 12 hingga 18%. Kayu yang terbaik saat ini untuk produk kerajinan adalah kayu jati, karena mempunyai getah yang tidak disukai oleh bubuk kayu.



#### **Industri pembuat mebel pintu dan jendela**

Untuk membentuk kayu menjadi barang yang berguna dibutuhkan peralatan seperti tatah (pahat), alat serut, gergaji, alat profil dan alat pembentuk lengkung dan lingkaran. Alat pembentuk lengkungan yang paling fleksibel adalah berupa gergaji pita, alat ini dapat membuat bentuk lingkaran pada bahan kayu sesuai ukuran yang diinginkan. Alat pembentuk lengkungan ini menggunakan mata gergaji berbentuk pita yang diputar menggunakan 2 buah roda dengan kecepatan yang dapat diatur sesuai jenis kayu yang dikerjakan. Peralatan pembentuk kayu sebaiknya pada posisi berdiri agar para pekerja yang menggunakan tidak lekas lelah dan lebih aman digunakan.

Dalam rancang bangun dan rekayasa alat/mesin perlu pertimbangan teknis, sosial dan ekonomis, sedangkan prosesnya melalui survei, perancangan, pembuatan, dan pengujian. Oleh karena itu suatu alat untuk membentuk kayu harus mudah pengoperasiannya, biayanya terjangkau oleh konsumen, efisien, hemat tempat dan suku cadangnya mudah diperoleh serta tidak mudah rusak.

Problem industri ini antara lain kurangnya pengalaman, modal terbatas, keusangan alat/mesin, dan kekeliruan pengelolaan. Kayu Pembuat kosen dan pintu pemasaran produknya lancar, pemasarannya melalui pesanan (order) oleh konsumen yang berada sekitar daerah Kabupaten Balangan.

Posisi Swot untuk industri ini berada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 5. DESAIN

Kubah Masjid merupakan salah satu industri yang sedang digeluti oleh masyarakat kabupaten Balangan . Seiring perkembangan jaman hampir seluruh masjid menggunakan kubah yang terbuat dari bahan aluminium. Selain lebih tahan terhadap cuaca bahan aluminium juga lebih praktis dan ringan. Pergeseran budaya ini menciptakan peluang usaha baru berupa pembuatan kubah dari aluminium. Mulai dari bentuk hingga penggunaan logam selain aluminium seperti tembaga dan stainless. Dalam perkembangannya stainless menjadi bahan yang paling banyak dipilih karena tahan terhadap karat. Sedangkan untuk ukuran tersedia mulai diameter 60 centimeter hingga 10 meter yang disesuaikan dengan ukuran masjid. Proses pemasaran dari kubah ini biasanya selalu mendapat pesanan tidak hanya dari dalam daerah saja melainkan juga sampai luar daerah.



### **Kubah Masjid dan Bahan Bangunan dari Beton**

Hal yang sama juga terjadi pada bahan bangunan dari beton yang mengikuti berkembangnya pembangunan infrastruktur ditengah otonomi daerah

ini sehingga memacu berbagai industri-industri pendukungnya seperti industri beton. Industri beton di Kabupaten Balangan cukup berkembang pesat dan telah memasarkan produknya sampai ke daerah lain.

Posisi Swot untuk Industri desain adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

Batakodari bahan beton adalah bahan bangunan yang paling sering digunakan untuk membuat dinding, pagar dan beberapa elemen yang lain, sedangkan gorong-gorong untuk saluran drainasenya. Batako atau bata press adalah bahan bangunan yang telah dikenal dan dipakai oleh masyarakat baik di pedesaan maupun di perkotaan yang berfungsi untuk bahan bangunan konstruksi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pabrik bata press yang dibangun masyarakat untuk memproduksi batu bata tersebut.



### **Proses Produksi Bata Press**

Penggunaan bata banyak digunakan untuk aplikasi teknik sipil seperti dinding pada bangunan perumahan, bangunan gedung, pagar, saluran dan pondasi. Bata umumnya dalam konstruksi bangunan memiliki fungsi sebagai

bahan non-struktural, di samping berfungsi sebagai struktural. Sebagai fungsi struktural, bata dipakai sebagai penyangga atau pemikul beban yang ada di atasnya seperti pada konstruksi rumah sederhana dan pondasi. Sedangkan pada bangunan konstruksi tingkat tinggi/gedung, bata berfungsi sebagai non-struktural yang dimanfaatkan untuk dinding pembatas dan estetika tanpa memikul beban yang ada di atasnya.

Bisnis bata press biasanya terinspirasi pada beberapa faktor seperti banyaknya orang kaya baru di sekeliling yang menyebabkan timbulnya keinginan mereka untuk merenovasi rumah mereka sehingga ide bisnis plan bata press muncul untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat secara luas dengan memilih produk ini sebagai pertimbangan membangun rumah. Selain itu banyaknya bangunan yang akan dibangun dan semakin banyaknya pembangunan gedung-gedung sekolah dan ruko-ruko baru, serta renovasi atau tambahan pembangunan gedung pada instansi-instansi.

## 6. DESAIN FASHION

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desain fashion masih mengikuti perkembangan tren dan mode di Kota Banjarmasin sebagai sentra mode terbaru di provinsi Kalimantan Selatan.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film. Masih belum berkembang, bahkan masih terkendala akses pasar dan sumber daya manusia dalam mendukung industri kreatif ini. Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran

III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif belum dapat dimunculkan sebagai suatu industri yang bersifat komersil dan meningkat edukasi, hanya masih bersifat hiburan saja. Posisi Swot untuk Industri Permainan Interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Musik di Kabupaten Balangan masih sama dengan kabupaten lainnya yaitu bertema lagu-lagu bahasa banjar. Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata



panggung, dan tata pencahayaan. Di Kabupaten Balangan, khususnya daerah pegunungan terdapat budaya masyarakat budaya masyarakat dayak yang dapat dijadikan seni pertunjukan yang masih berupa budaya yang dilakukan secara turun temurun. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Baliho adalah salah satu bagian dari cara berpromosi kepada masyarakat selain dalam bentuk brosur, flyer, spanduk, dsb. Saat ini hampir di setiap titik jalan atau tempat tertentu yang dianggap strategis pasti akan terpasang baliho. Materi isinya bermacam-macam, adayang mengiklankan produk tertentu, ada yang mengiklankan instansi, sekolah, perusahaan, penyelenggaraan event, ataupun hanya sekedar pesan dan pemberitahuan saja.



#### Industri Percetakan Kabupaten Balangan

Industri TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tidak dapat dipungkiri lagi saat ini telah menjadi salah satu keunggulan kompetitif dalam bersaing bagi suatu negara. Sebagai produk yang dihasilkan dari kreativitas dan kemampuan ilmu pengetahuan, industri TIK menjadi sandaran masa depan yang tidak akan habis untuk digali dan dikembangkan. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah

namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan peranti lunak lainnya masih terkendala akses internet yang hanya ada di warung internet (warnet) di kabupaten Balangan, belum ada suatu komunitas yang atau kampung yang bisa dijadikan contoh pengembangan layanan komputer seperti kampung cyber. Selebihnya untuk pengembangan kedepan perlu adanya suatu hotspot tertentu sebagai pengembangan layanan komputer dan promosi berbagai produk dengan memanfaatkan Iptek dibidang komputer dan piranti lunak ini.

Posisi Swot untuk Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Kabupaten Balangan belum memiliki stasiun televisi lokal untuk mengangkat informasi daerah untuk masyarakat lokal, tetapi sudah memiliki transmisi radio lokal untuk mengembangkan daerahnya dari segi informasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan promosi industri

kreatif. Dalam hal ini beberapa stasiun radio di Kabupaten Balang sudah online dimana untuk mendengarkan radio sudah bisa menggunakan akses internet.

Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran.

Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4.2.6. Kabupaten Tapin

Kabupaten Tapin merupakan bagian integral dari wilayah Provinsi Kalimantan Selatan. Kabupaten Tapin memiliki wilayah seluas 2.700,82 km<sup>2</sup>, yang secara administratif pemerintahan terbagi dalam 12 kecamatan dan 75 desa. Secara topografis, sebagian besar (67,34%) wilayah Kabupaten Tapin berada pada ketinggian 0-7 meter dpal, sangat sedikit (1,21%) yang berada pada ketinggian lebih dari 500 meter dpal, yakni di kawasan hulu sungai Tapin dalam wilayah Kecamatan Piani. Sebagian besar wilayah ini (83,55%) berada pada kelerengan 0-8% (kelas lereng datar), 5,14% lereng landai, 6,84% agak curam, dan 4,48% tergolong curam sampai sangat curam. Dari wilayah Timur (Kecamatan Piani) melewati kota Rantau (ibukota Kabupaten Tapin) sampai ke wilayah Barat (Kecamatan Candi Laras Utara) mengalir sungai Tapin sebagai sungai utama di Kabupaten Tapin.

Kabupaten Tapin merupakan daerah yang memiliki industri yang merupakan salah satu infrastruktur yang penting dalam menyokong kegiatan perekonomian, Industri Kreatif yang merupakan komoditi unggulan adalah sebagai berikut:

- Bata Press(bata merah)
- Purun
- Makanan Rimpi Pisang
- Mebel Kayu
- Kupiah janggang
- Souvenir
- Tiang Rumah Beton
- Tikar dapur, souvenir tanah liat
- Kubah Mesjid
- Tugu Rantau

## 1. Periklanan

Industri kreatif ini merupakan suatu jenis yang dapat menjadikan Kabupaten Tapin sebagai simbol pergerakan ekonomi kreatif di wilayah ini dengan menonjolkan periklanan terkait, dimana industri periklanan di Kabupaten Tapin memiliki daya saing produk yang baik sesuai dengan kuadran II yaitu diversifikasi yang berarti industri dalam kondisi ideal untuk mengembangkan industri. Hal tersebut merupakan modal yang cukup baik terutama untuk pembangunan brand dengan pencitraan yang baik dalam pembangunan.

Posisi Swot untuk industri Periklanan Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

## 2. ARSITEKTUR

Tugu adalah sebuah karya seni yang mengandung makna untuk peringatan suatu peristiwa, atau untuk menghormati orang atau kelompok yang berjasa. Tugu boleh saja hanya berupa tiang besar terbuat dari batu, atau sebuah patung atau bangunan. Tugu rantau merupakan tugu khas dari daerah kabupaten Tapin, ada dua tugu besar yang terdapat di daerah kabupaten Tapin. Tugu yang ada di kabupaten Tapin adalah tugu selamat datang dan bisa juga disebut tugu perbatasan, dibawah ini ada dua gambar tugu yang ada di kabupaten tapin. Tugu yang mempunyai tiang empat dan memiliki kubah mesjid diatasnya merupakan tugu seperbatasan antara kabupaten Tapin dengan kabupaten HSS.



**Tugu Rantau Kabupaten Tapin**

Posisi Swot untuk industri arsitektur berada pada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada. Terutama dalam menciptakan brand atau imej Kota Rantau Kabupaten Tapin.

### 3. PASAR SENI & BARANG ANTIK

Pasar Barang Seni merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, misalnya: alat musik, percetakan, kerajinan, automobile, film, seni rupa dan lukisan. Pasar di Kabupaten Tapin masih bersifat mingguan dan bersifat tradisional sehingga kurang mendukung perkembangan industri kreatif ini.

Posisi Swot untuk industri pasar seni & barang antik Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 4. KERAJINAN

Purun merupakan sejenis tumbuhan liar yang tumbuh dilahan rawa-rawa. Purun banyak terdapat di Kab Tapin Provinsi Kalimantan Selatan. Pada musim kemarau purun sangat mudah terbakar dan menimbulkan banyak asap yang mengganggu kesehatan, lalu lintas bahkan penerbangan. Dengan banyaknya jumlah tanaman liar yang terdapat di kab tapin pemerintah daerah menghimbau masyarakat agar mempergunakan ini sebagai salah satu industri kerajinan tangan. Pembinaan serta pengarahan kepada masyarakat untuk memanfaatkan tanaman tersebut guna untuk meningkatkan pendapatan daerah.

Tumbuhan purun dapat diolah menjadi beragam kerajinan anyaman yang menarik seperti tikar, sandal, tas tangan dan sebagainya. Salah satu kecamatan yang menjadi sentra kerajinan purun ini adalah kecamatan candi laras selatan. Masyarakat tersebut secara turun temurun sudah mengenal kerajinan dari bahan purun ini yang pada umumnya dibuat untuk dijadikan tikar dengan berbagai motif.



#### **Produk Kerajinan Purun Kabupaten Tapin**

Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kabupaten Tapin bekerjasama dengan Dinas/instansi terkait melakukan pembinaan masyarakat khususnya ibu-ibu mengolah purun secara tradisional dalam bentuk tikar ke bentuk barang kerajinan lain seperti seperti sandal, tas, dompet, tempat tisu dll. Langkah yang dilakukan untuk membuat anyaman yang berbahan baku purun ini haruslah teliti di mulai dari pemilihan bahannya. Purun yang dipilih haruslah yang sudah tua dan panjang, awal mula purun harus dijemur di bawah trik matahari hingga kering kemudian direbus dengan pewarna yang di inginkan dan dijemur lagi hingga kering, proses penganyaman relatip sulit tergantung motif dan bentuk di inginkan.

Kerajinan tangan dari purun menjadi salah satu sumber penghasilan masyarakat di kecamatan candi laras selatan yang hasilnya telah dijual keluar provinsi kalimatan Selatan. Disisi lain dengan semakin banyak purun dipergunakannya sebagai bahan baku kerajinan anyaman dapat pengurangi tingkat kebakaran lahan gambut pada musim kemarau. Tikar purun merupakan tikar tradisional yang banyak dipakai sampai saat ini.

Posisi Swot untuk industri ini berada Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

Mebel kayu salah satu kerajinan khas orang rantau yang menjadi pekerjaan sebagian masyarakat disana. Dengan banyaknya terdapat bahan mentah dari pepohonan yang ada membuat para industri mebel tidak lah susah untuk mencari bahan mentahnya, jenis-jenis pohon yang sering digunakan pun berbagai macam seperti pohon Jati.

Pada dasarnya, semua jenis kayu bisa digunakan sebagai bahan baku untuk membuat furniture(mebel), asalkan kayu tersebut memiliki tingkat kekerasan (bukan tingkat kegetasan) yang baik. Sebab, kayu yang memiliki tingkat kekerasan yang baik, dapat dengan mudah diproses seperti dipotong, diukir, diampelas dll. Jadi, intinya, apapun jenis kayunya asalkan memiliki tingkat kekerasan yang cukup bisa digunakan untuk membuat furniture ataupun perabotan lainnya yang terbuat dari kayu.



**Industri Meubel Kayu**



Pembuat Kopiah Jangang terdapat di Desa Margasari Kecamatan Candi Laras Utara, Kabupaten Tapin (250 Km dari Banjarmasin). Kopiah (peci) Jangang yaitu peci berbahan baku akar jangang (sejenis tumbuhan rawa). Namun produksi kopiah jangang ini dari waktu ke waktu semakin sedikit, akibat semakin sulitnya mendapatkan bahan baku, disamping terbatasnya pembeli.

Kopiah Jangang, umumnya berwarna coklat yang merupakan warna asli akar Jangang dan dibuat dengan anyaman hasil pekerjaan tangan. Untuk membuat satu kopiah jangang memerlukan waktu hingga sepuluh hari. Hal itu menyebabkan, harga kopiah jangang, tergolong mahal dibandingkan harga songkok maupun kopiah haji. Satu kopiah jangang dijual mulai dari Rp30.000 hingga Rp200.000, tergantung kehalusan anyaman. Semakin halus anyamannya, maka harganya pun semakin tinggi. Peminat kopiah jangang pun terbatas pada orang-orang tua, maupun warga banjar perantauan ataupun pelancong untuk sekedar oleh-oleh.



#### **Kopiah (peci) Jangang (khas Margasari) Kabupaten Tapin**

Margasari merupakan daerah sentra produksi kerajinan andalan Kalimantan Selatan yang mampu menembus pasar mancanegara, namun lemahnya pemasaran dan permodalan, serta ketatnya persaingan dan desain produk kurang diminati pasar menjadi kendala yang dihadapi pengrajin maka yang berperan disini adalah para pengusaha pengumpul yang menjadi media dalam pemasaran produk kerajinan tersebut.

## 5. DESAIN

Kubah Mesjid merupakan salah satu industri yang sedang digeluti oleh masyarakat kabupaten tapin. Seiring perkembangan jaman hampir seluruh masjid menggunakan kubah yang terbuat dari bahan aluminium. Selain lebih tahan terhadap cuaca bahan aluminium juga lebih praktis dan ringan. Pergeseran budaya ini menciptakan peluang usaha baru berupa pembuatan kubah dari aluminium. Selama lebih dari 10 tahun usaha ini sudah banyak perkembangan dalam hal pembuatan kubah. Mulai dari bentuk hingga penggunaan logam selain aluminium seperti tembaga dan stainless. Dalam perkembangannya stainless menjadi bahan yang paling banyak dipilih karena tahan terhadap karat. Sedangkan untuk ukuran tersedia mulai diameter 60 centimeter hingga 10 meter yang disesuaikan dengan ukuran masjid. Proses pemasaran dari kubah ini biasanya selalu mendapat pesanan tidak hanya dari dalam daerah saja melainkan juga sampai luar daerah.



**Pembuatan Kubah Mesjid Aluminium**

### **Kabupaten Tapin**

Pesat perkembangan tempat ibadah mushola dan masjid di Kalimantan Selatan merupakan peluang yang untuk meningkatkan jumlah produksi yang bisa menembus pasar regional. Hal tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan nilai seni tempat ibadah sehingga akan berpengaruh terhadap simbol-simbol agama yang dimasyarakat kalimantan Selatan. Untuk itu industri akan terus mengalami peningkatan sepanjang meningkatnya jumlah penduduk dan pusat-pusat penduduk yang memerlukan tempat ibadah ini.

Pembangunan yang berkelanjutan banyak memberikan peluang bagi banyak orang. Apalagi ditunjang pendapatan yang semakin meningkat sehingga memberikan kesempatan untuk memenuhi kebutuhan utama, seperti properti.

Dari hal inilah sebuah peluang muncul dalam pengadaan material utama pendukung dalam pembangunan properti yaitu batu bata. Meskipun dewasa ini sudah ditemukan inovasi bahan pengganti batu bata dalam membuat dinding bangunan, tetapi sebagian besar masyarakat masih menggunakan batu bata.

Kabupaten Tapin merupakan kabupaten yang banyak terdapat tanah merah yang sering dimanfaatkan masyarakat untuk membuat batu bata. Kecamatan Candi Laras Utara salah satu pengrajin batu bata karena kecamatan ini banyak terdapat tanah yang sering dipergunakan dalam pembuatan batu bata. Batu bata biasanya dipergunakan dalam pembuatan dinding bangunan seperti ruko, rumah perkantoran dll.



#### **Proses Pembakaran Batu Bata Merah Kabupaten Tapin**

Pembuatan batu bata merupakan salah satu mata pencarian yang banyak digeluti masyarakat Kabupaten Tapin. Mereka sudah sejak puluhan tahun berkecimpung dalam usaha pembuatan batu bata. Meskipun berbagai hambatan, antara lain jalan rusak dan kebutuhan akan mesin modern, tungku pembakaran batu bata terus mengeluarkan asap,

Permasalahan yang dihadapi pembuatan batu bata merah di Kabupaten Tapin yakni dari segi kualitas yang lebih cepat hancur karena belum menemukan solusi terkait proses pembuatan batu bata. Batu bata Tapin kalah bersaing dengan batubata buatan dari Kabupaten Hulu Sungai Tengah yang lebih baik dari segi kualitas.

Posisi Swot untuk industri desain berada pada Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya

industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 6. DESAIN FASHION

Industri Desain Fashion merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fashion, serta distribusi produk fashion. Desain fashion masih mengikuti perkembangan tren dan mode di Kota Banjarmasin sebagai sentra mode terbaru di provinsi Kalimantan Selatan.

Posisi Swot untuk industri Desain Fashion Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 7. VIDEO, FILM & FOTOGRAFI

Industri Video, Film dan Fotografi merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film. Masih belum berkembang, bahkan masih terkendala akses pasar dan sumber daya manusia dalam mendukung industri kreatif ini. Posisi Swot untuk Industri Video, Film dan Fotografi Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 8. PERMAINAN INTERAKTIF

Permainan Interaktif merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu

pembelajaran atau edukasi. Permainan interaktif belum dapat dimunculkan sebagai suatu industri yang bersifat komersil dan meningkat edukasi, hanya masih bersifat hiburan saja. Posisi Swot untuk Industri Permainan Interaktif adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

#### 9. MUSIK

Musik merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Musik di Kabupaten Tapin masih sama dengan kabupaten lainnya yaitu bertema lagu-lagu bahasa banjar. Posisi Swot untuk industri musik adalah Kuadran II (Positif-Negatif) yang menandakan posisi industri kuat dan menghadapi tantangan besar untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'diversifikasi', artinya industri bersangkutan dalam kondisi ideal namun mengalami kesulitan terus berkembang bila tertumpu pada strategi yang ada. Oleh karena itu, industri disarankan untuk memperbanyak pilihan strategis agar dapat memperbesar peluang yang ada.

#### 10. SENI PERTUNJUKAN

Seni Pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan (misal: pertunjukan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik), desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan. Di Kabupaten Tapin, khususnya daerah pegunungan terdapat budaya masyarakat budaya masyarakat dayak yang dapat dijadikan seni pertunjukan yang masih berupa budaya yang dilakukan secara turun temurun. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 11. PENERBIT & PERCETAKAN

Baliho adalah salah satu bagian dari cara berpromosi kepada masyarakat selain dalam bentuk brosur, flyer, spanduk, dsb. Saat ini hampir di setiap titik jalan atau tempat tertentu yang dianggap strategis pasti akan terpasang baliho. Materi isinya bermacam-macam, adayang mengiklankan produk tertentu, ada yang mengiklankan instansi, sekolah, perusahaan, penyelenggaraan event, ataupun hanya sekedar pesan dan pemberitahuan saja.



Alat Percetakan

.Industri TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tidak dapat dipungkiri lagi saat ini telah menjadi salah satu keunggulan kompetitif dalam bersaing bagi suatu negara. Sebagai produk yang dihasilkan dari kreativitas dan kemampuan ilmu pengetahuan, industri TIK menjadi sandaran masa depan yang tidak akan habis untuk digali dan dikembangkan. Posisi Swot untuk Industri seni pertunjukan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

## 12. LAYANAN KOMPUTER & PIRANTI LUNAK

Layanan Komputer dan Piranti Lunak merupakan kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya. Layanan komputer dan peranti lunak lainnya masih terkendala akses internet yang hanya ada di warung internet (warnet) di kabupaten Tapin,

belum ada suatu komunitas yang atau kampung yang bisa dijadikan contoh pengembangan layanan komputer seperti kampung cyber. Selanjutnya untuk pengembangan kedepan perlu adanya suatu hotspot tertentu sebagai pengembangan layanan komputer dan promosi berbagai produk dengan memanfaatkan Iptek dibidang komputer dan piranti lunak ini.

Posisi Swot untuk Industri Layanan Komputer dan Piranti Lunak adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### 13. TV DAN RADIO

Televisi dan Radio merupakan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar kembali) siaran radio dan televisi. Kabupaten Tapin belum memiliki stasiun televisi lokal untuk mengangkat informasi daerah untuk masyarakat lokal, tetapi sudah memiliki transmisi radio lokal untuk mengembangkan daerahnya dari segi informasi khususnya yang berkaitan dengan pengembangan promosi industri kreatif. Dalam hal ini beberapa stasiun radio di Kabupaten Tapin sudah online dimana untuk mendengarkan radio sudah bisa menggunakan akses internet.

Posisi Swot untuk Industri Televisi dan Radio adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

### 14. Riset dan Pengembangan

Riset dan pengembangan industri maupun berbagai penelitian lain seperti kajian-kajian untuk membangun perekonomian daerah dilakukan dengan kerjasama dengan berbagai perguruan tinggi lokal di Kalimantan Selatan. Namun belum menunjukkan berbagai kendala untuk mengembangkan industri kreatif terkait penerapan hasil-hasil penelitian yang bersifat riil. Pengembangan riset untuk mendukung industri kreatif dapat melalui Paten HKI (Hak Kekayaan

Intelektual) yang masih belum tersosialisasikan dan diterapkan pada sejumlah produk khas daerah yang kaya akan merk dagang, design, corak, motif, dan lain-lain yang merupakan kekayaan intelektual industri lokal dalam bersaing. Kemudian penelitian juga diperlukan untuk merumuskan strategi pengembangan industri dalam menghadapi AFTA (Asean Free Trade Area) tahun 2015 yang mana Indonesia saat ini masih dalam tahap sosialisasi dan berbagai negara lain sudah dalam 70% dalam tahap pengembangan SDM dan daya saing produk. Untuk itu pengembangan riset diarahkan untuk mempercepat paten, peningkatan SDM, dan daya saing produk terkait kualitas, kuantitas, desain, harga, permodalan, serta promosi dan pemasaran. Posisi Swot untuk Industri riset dan pengembangan adalah Kuadran III (Negatif-Positif) yang menandakan posisi industri lemah namun memiliki peluang untuk berkembang. Strategi yang direkomendasikan 'merubah strategi', artinya industri kreatif ini disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya, sebab strategi lama sangat sulit untuk menangkap peluang yang ada sekaligus melakukan perbaikan kinerja.

Berdasarkan uraian dari 14 industri kreatif yang telah dipaparkan pada masing-masing wilayah kab/kota, dapat disimpulkan bahwa Provinsi Kalimantan Selatan terdapat potensi unggulan pada industri kreatif yakni kerajinan, arsitektur, dan pasar seni dan barang antik, secara berurutan tersaji pada tabel berikut.

Tabel Ranking Industri Kreatif Provinsi Kalimantan Selatan Menurut Kab/Kota

No	Kab/Kota	INDUSTRI KREATIF														Rerata	Ranking
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	Tabalong	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,86	7
2	Balangan	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,86	7
3	Hulu Sungai Utara	3	2	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2,43	2
4	Hulu Sungai Tengah	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,79	5
5	Hulu Sungai Selatan	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,79	5
6	Tapin	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,86	6
7	Banjar	3	2	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2,64	4
8	Banjarmaru	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2,43	3
9	Banjarmasin	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1,46	1
10	Barito Kuala	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2,79	5
11	Tanah Laut	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,93	7
12	Tanah Bumbu	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,93	7
13	Kotabaru	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,93	7
Posisi SWOT		2,77	2,31	2,54	1,85	2,77	2,85	2,85	2,85	2,69	2,69	2,77	2,77	2,77	2,92	2,67	
Ranking		6	2	4	1	7	7	7	7	3	4	8	6	6	8		

Sumber: Analisis Data Primer, 2013

Keterangan: 1)Periklanan; 2) Arsitektur; 3) Pasar seni dan barang antik; 4) Kerajinan; 5) Desain; 6) Desain fashion; 7) Video, film dan fotografi; 8) Permainan interaktif; 9) Musik; 10) Seni pertunjukan; 11) Penerbitan dan percetakan 12) Layanan komputer dan piranti lunak; 13) Televisi dan radio; 14). Riset dan pengembangan



Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 3 industri kreatif yang unggul dibandingkan industri kreatif lainnya, sebagaimana yang tersaji pada tabel berikut.

Tabel Posisi SWOT dan Ranking Industri Kreatif

No	Industri Kreatif	Posisi SWOT	Ranking
1	Kerajinan	1,85	1
2	Arsitektur	2,31	2
3	Pasar Seni dan Barang Antik	2,54	3
4	Musik	2,69	4
5	Seni Pertunjukkan	2,69	4
6	Penerbitan dan Percetakan	2,77	5
7	Layanan Komputer dan Piranti Lunak	2,77	5
8	TV dan Radio	2,77	5
9	Desain	2,77	5
10	Periklanan	2,77	5
11	Video, Film dan Fotografi	2,85	6
12	Permainan Interaktif	2,85	6
13	Desain Fashion	2,85	6
14	Riset dan Pengembangan	2,92	7

Sumber: Analisis Data Primer, 2013

## **B. Potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan**

Potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan yang didasarkan pada pembahasan secara umum mengenai peta potensi kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif, serta berdasarkan hasil FGD dengan pemerintah daerah, tokoh masyarakat serta Lembaga Penelitian Universitas Lambung Mangkurat, dapat dikemukakan beberapa permasalahan utama dalam pengembangan industri kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan, yakni permodalan, produksi, dan pengelolaan usaha, dan pemasaran yang diuraikan sebagai berikut:

### **1). Permodalan**

Permodalan yang dibutuhkan tergantung kebutuhan biaya produksi dari masing-masing jenis usaha industri kreatif dan kerajinan yang dikelola, umumnya mereka memiliki modal hanya mampu untuk beberapa kali produksi dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian kondisi membuat kurangnya persediaan baik bahan baku maupun barang jadi untuk memenuhi permintaan yang meningkat.

## **2). Produksi**

Sistem dan teknologi proses produksi yang diterapkan para perajin umumnya masih tradisional dan manual dengan peralatan sederhana sehingga jumlah, kualitas dan desain produk yang dihasilkan masih terbatas khususnya pada industri kerajinan dimana sistem dan proses produksi yang ada cenderung masih mereka pertahankan karena telah menjadi kebiasaan, disamping tidak menguasai teknologi proses produksi yang maju dan berkembang serta tidak mampu menyediakan mesin dan peralatan produksi yang lebih baik karena terkendala aspek biaya.

## **3). Pengelolaan Usaha**

Pengelolaan usaha dilakukan dengan seadanya belum mampu menguasai dan menerapkan manajemen meskipun secara sederhana, hal ini terkait dengan tingkat SDM mereka, begitu pula semangat kewirausahaan, inovasi dan kreativitas yang dimiliki masih terbatas sehingga masih perlu pembinaan yang berkelanjutan dan terpadu dari berbagai pihak untuk meningkatkan pengembangan usahanya.

Selain itu secara umum industri kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan belum terpenuhi hak paten industri sehingga rawan untuk dilakukan plagiat pada daerah lain bahkan negara lain. Kelemahan dalam Hak Paten dipengaruhi oleh kebijakan nasional dimana saat ini secara nasional baru terbentuk 50 sentral HKI se Indonesia dan termasuk Sentral HKI yang terbentuk di Lembaga Penelitian Unlam. Beberapa faktor yang ikut berpengaruh pada rendahnya patent industri kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan.

- 1) Kesadaran masyarakat
- 2) Sentral HKI baru terbentuk
- 3) Birokrasi pematenan
- 4) Biaya patent
- 5) Pemahaman akan pentingnya patent

Dengan demikian diperlukan kerjasama dalam bidang Hak Paten pada seluruh industri kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan dengan lembaga Penelitian Unlam yang baru saja terbentuk pada tahun 2013 atau melalui Kementerian Hukum dan HAM di daerah dalam rangka menyelamatkan aset industri kreatif daerah Provinsi Kalimantan Selatan.

#### **4). Pemasaran**

Pemasaran produk sebagian besar masih terbatas pada pasar lokal dan antar pulau antara lain propinsi Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, Sulawesi, Bali dan sebagian kecil kepulauan Jawa, sedangkan untuk pasar ekspor hanya dalam skala kecil melalui pengusaha di Banjarmasin dan Bali disamping sebagai barang bawaan. Untuk meningkatkan pemasaran tersebut masih terdapat kendala yaitu lemahnya daya saing terutama kualitas, desain dan harga.

Umumnya para perajin memasarkan produknya setiap minggu sekali pada hari pasar dengan membawanya ke pasar kerajinan, namun dengan berbagai kelemahan mereka mudah dipermainkan pedagang perantara dalam menentukan harga, disamping itu diantaranya ada pula yang hanya menjualnya terikat pada pedagang pengumpul yang datang kerumah-rumah mereka.

#### **C. Konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan**

Konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan yakni perlunya beberapa langkah langkah sebagai berikut:

- 1) Perkuatan permodalan untuk penambahan modal kerja
- 2) Peningkatan mesin dan peralatan produksi pada beberapa industri.
- 3) Peningkatan SDM berupa :
  - Pelatihan peningkatan teknologi produksi
  - Pelatihan kewirausahaan, peningkatkan inovasi, kreatifitas dan profesionalisme
  - Pengelolaan usaha
  - Peningkatan wawasan atau magang
- 4) Promosi dan informasi pemasaran produk
- 5) Peningkatan daya saing industri melalui kegiatan Diklat Desain, Merk Dagang Industri dan Pendaftaran Hak Paten.
- 6) Menjalin kemitraan dan kerjasama dengan ABG (Akademisi, Birokrasi, dan Government)
- 7) Melaksanakan studi pada beberapa produk unggulan industri kreatif secara bertahap.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

- 1) Gambaran peta potensi ekonomi kreatif dan pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan yakni 3 industri kreatif yang lebih unggul yakni kerajinan, arsitektur, dan pasar seni dan barang antik serta beberapa industri lainnya pada posisi ranking 4 dan seterusnya.
- 2) Potensi hambatan dan masalah dalam pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan yakni permodalan, produksi, dan pengelolaan usaha dan pemasaran.
- 3) Konsep dan strategi pendekatan pengembangan kebijakan dan program pelaksanaan program pengembangan kewirausahaan pelaku ekonomi kreatif muda pemula di Provinsi Kalimantan Selatan yakni melalui: 1) perkuatan permodalan untuk penambahan modal kerja, 2) Peningkatan mesin dan peralatan produksi pada beberapa industri, 3) Peningkatan SDM berupa: (a) pelatihan peningkatan teknologi produksi, pelatihan kewirausahaan, peningkatan inovasi, kreatifitas dan profesionalisme, pengelolaan usaha dan peningkatan wawasan atau magang; (b) promosi dan informasi pemasaran produk; (c) peningkatan daya saing industri melalui kegiatan Diklat Desain, Merk Dagang Industri dan Pendaftaran Hak Paten.

#### **B. Saran**

Saran dari hasil penelitian ini antara lain:

- 1) Menjalin kemitraan dan kerjasama dengan ABG (Akademisi, Birokrasi, dan Government)
- 2) Memasyarakatkan produk industri kreatif pada semua jenjang masyarakat, pemerintah daerah dan dunia pendidikan
- 3) Melaksanakan kegiatan diklat pada pelaku industri kreatif muda pemula sebagai generasi penerus industri kreatif di Provinsi Kalimantan Selatan untuk peningkatan profesionalisme dan daya saing.
- 4) Perlunya untuk melaksanakan hak patent melalui instansi berwenang
- 5) Melaksanakan studi pada beberapa produk unggulan industri kreatif secara bertahap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, Gary. M. dan Moir, Ronald. E. 1981. *Information Decision Systems in Education*. Itasca, Illinois: F;E. Peacock.
- Boyd, Walker, Laurence. 2000. *Manajemen Pemasaran: Suatu Pendekatan Strategis dengan Orientasi Global*. Edisi 2. Jakarta: Erlangga.
- Cravens, Davids. 1996. *Pemasaran Strategi*. Jakarta: Erlangga.
- Crown, Dirgantoro. 2001. *Manajemen Strategik: Konsep, Kasus, dan Implementasi*. Jakarta: PT. Grasindo.
- David, Fred. R. 2004. *Manajemen Strategis: Konsep-konsep*. Ed.9. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2009. *Studi Industri Kreatif Indonesia 2009*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. 2008. *Studi Industri Kreatif Indonesia: Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia: *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015*, Deperdag RI, 2009.
- Howkins, J. 2001. *The Craetive Economy, How People make Money from Ideas*, Penguin Books.
- Rangkuti, Freddy. 1999. *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Bappeda Kab. Banjar. 2012. *Dinamika Kabupaten Banjar*.
- Disperindagkop Kab. HSU. *Rencana Strategis Disperindagkop Kab. HSU*.
- Disperindagkop Kab. HST. *Rencana Strategis Disperindagkop Kab. HST*.
- Disperindagkop Kab. Tabalong. *Rencana Strategis Disperindagkop Kab. Tabalong*.