

PERUBAHAN KOMPONEN KAMPUNG BATIK LAWEYAN SURAKARTA UNTUK MENDUKUNG KOTA KREATIF DESAIN

Ellyas Arini Wanda Rachmanto¹, Winny Astuti¹, Rufia Andisetyana Putri¹

¹Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret

Abstrak

Kota Surakarta ditetapkan menjadi kota kreatif desain pada tahun 2013 oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dengan dibentuknya SCCN (Solo Creative City Network) untuk diajukan ke UNESCO sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia. Kota kreatif desain memfokuskan pada kegiatan industri kerajinan yang menggunakan desain untuk menciptakan sebuah karya yang meliputi ekonomi, lingkungan dan komunitas kreatif. Di Kota Surakarta terdapat 21 industri kreatif yang terbagi menjadi industri kreatif kuliner, seni pertunjukan, dan kerajinan. Industri kerajinan Batik Laweyan merupakan industri kerajinan batik tertua di Kota Surakarta dan masih aktif hingga sekarang, dan mempengaruhi perkembangan Kota Surakarta. Dengan adanya Kampung Batik Laweyan dapat memberikan perkembangan dari aspek ekonomi, lingkungan dan SDM dimana yang nantinya perlu diperhatikan agar dapat mendukung kota kreatif. Tidak hanya itu, dalam mendukung kota kreatif desain Kampung Batik Laweyan masih memiliki beberapa kelemahan dari segi fisik dikarenakan termasuk pada kawasan budaya yang harus menjaga karakteristik bangunan yang rapat dengan jalan yang sempit. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk melihat perubahan dari sentra industri kerajinan batik di Kampung Batik Laweyan yang mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan pendekatan deduktif, data yang digunakan adalah data dari kuesioner kepada pengrajin batik di Kampung Batik Laweyan untuk mengetahui perubahan yang terjadi. Teknik analisis yang digunakan adalah Signed Rank Wilcoxon dan pengelolaan data menggunakan aplikasi SPSS. Analisis ini untuk melihat signifikansi perubahan pada setiap komponen sentra industri kerajinan batik. Selain itu penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif naratif untuk memberikan informasi lebih detail tentang perubahan yang terjadi di Kampung Batik Laweyan sesuai dengan komponen sentra industri kerajinan yang dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain. Perubahan yang terjadi pada komponen sentra industri kerajinan yang mendukung kota kreatif ada kelembagaan, SDM, bahan Baku, pangsa pasar, dan sarana prasarana. Perubahan mengarah ke positif maka akan mendukung kota kreatif desain dan sebaliknya. Delapan puluh enam persen komponen sentra industri kerajinan Batik Laweyan mengalami perubahan dan mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain. Dengan kelembagaan pada bidang promosi yang memiliki perubahan terbesar. Pada komponen pangsa pasar dan sarana memiliki perubahan kecil yang tidak dapat mendukung kota kreatif desain.

Kata kunci: kota kreatif desain; Kota Surakarta; perubahan; sentra industri kerajinan

Abstract

Surakarta City was designated as a creative design city in 2013 by the Ministry of Tourism and Creative Economy, with the establishment of SCCN (Solo Creative City Network) for networking to be submitted to UNESCO as one of the creative cities in Indonesia. Creative city design focuses on activities of the craft industry that use design or innovation to create a work of art that includes the creative economy, creative community, and creative environment. Surakarta has 21 creative industries which are divided into Culinary, Performing Art, and Crafts. The one that supports the creative city design concept is the craft creative industry, which is in Surakarta consist of Batik's craft industry. In Surakarta the oldest batik's craft industry is in Laweyan, they popular by name of Kampung Batik Laweyan and still productive until now. Kampung Batik Laweyan had experienced ups and downs circumstances and this circumstances can not be separated from the development of Surakarta City. The study aims at understanding the development of craft creative industries that support Surakarta City towards a creative design city. The 14 components in craft industries are divided into organizations, human resources, material, marketing, and facilities. This research applies quantitative method with Signed Rank Wilcoxon statistical technique to analysis the development, and the descriptive narrative analysis to explain why such development took placee. The signed-rank Wilcoxon is a nonparametric analysis, utilizing the ordinal data. That analysis operates SPSS software. The results reveal that, there are 86% of components have developed or changed and such development supports Surakarta towards a creative city design. The promoting institutions is the most significant development that took place while the least significant is facilities in education and marketing.

Keywords: change, craft creative industry, creative design city, Surakarta City.

1. PENDAHULUAN

Konsep Kota Kreatif dicetuskan oleh UNESCO pada 2004 dengan dibentuknya UCCN (*UNESCO Creative City Network*). Dengan adanya konsep tersebut diharapkan dapat mendukung perkembangan kota-kota di seluruh dunia dalam menggali ekonomi kreatif. Ada berbagai bidang kreatif yang dinaungi oleh UNESCO, bidang tersebut antara lain adalah seni, desain, film, kuliner, literatur, media seni, dan musik. Pembangunan kota kreatif di Indonesia dilaksanakan atas arahan Presiden Joko Widodo dimana Ekonomi Kreatif menjadi tulang punggung ekonomi Indonesia yang diatur dalam Peraturan Presiden No. 2 Tahun 2015 tentang RPJMN 2015-2019 yang memuat kebijakan umum dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif. Dengan harapan dapat meratakan pembangunan daerah dan mendorong percepatan pembangunan dan menggali potensi daerah. Di Indonesia sendiri sudah ada 4 kota yang ditetapkan menjadi kota kreatif oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Kota tersebut adalah Bandung, Pekalongan, Surakarta dan Yogyakarta.

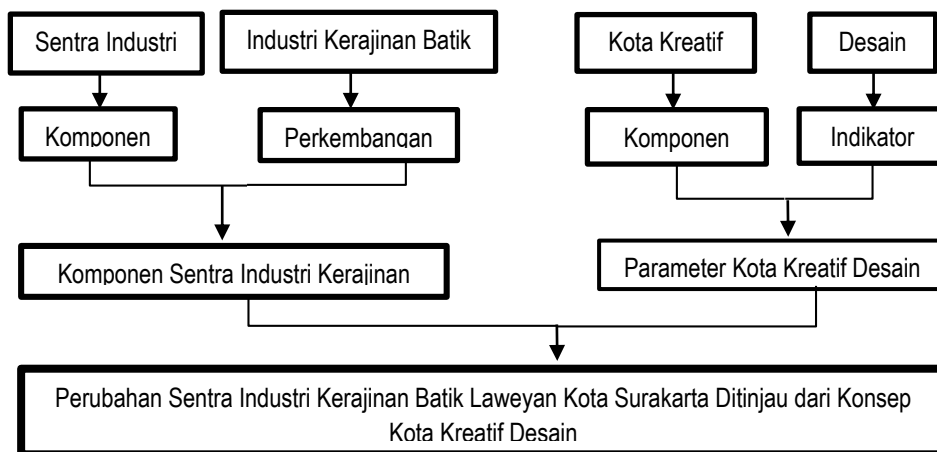
Kota Surakarta telah ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menjadi kota kreatif desain pada tahun 2013 dengan dibentuknya SCCN (*Solo Creative City Network*). Didukung dengan adanya RPJM Kota Surakarta 2016-2020 mendukung Ekonomi Kreatif sebagai cara untuk mengatasi krisis ekonomi. Dalam dokumen RAD (Rencana Aksi Daerah) Pengembangan Ekonomi Kreatif dalam kelanjutan RPJM Kota Surakarta dan *blueprint* ekonomi kreatif yang diharapkan membangun optimisme dalam upaya mendukung Kota Surakarta menjadi kota kreatif. Kota kreatif desain difokuskan pada segi *fashion* dan kerajinan. Kota Surakarta sendiri telah memiliki 21 sentra industri kreatif yang terbentuk pada bidang kuliner, kerajinan, dan seni pertunjukan (Bappeda Kota Surakarta, 2016). Kota Surakarta sendiri termasuk pada kategori kota kreatif desain dengan adanya sentra industri kerajinan batik yang termasuk pada *fashion* yang telah berkembang dari tahun 1905.

Kampung Batik Laweyan merupakan batik tertua di Kota Surakarta yang hingga kini masih memproduksi batik. Pada tahun 1905, Sultan Samanhudi telah memprakarsai terbentuknya Serikat Dagang Islam yang menyatukan pada saudagar batik muslim. Dari situ telah berkembang batik dengan ciri khas Kota Surakarta. Kampung Batik Laweyan juga menyumbangkan setidaknya 5% PAD (Pendapatan Asli Daerah) Kota Surakarta dalam produksi batik. Selain itu ada banyak kegiatan kebudayaan dan partisipasi aktif Kampung Batik Laweyan. Dengan adanya aktivitas produksi batik tertua di Kota Surakarta dan kegiatan kebudayaan lokal pastinya banyak perkembangan yang akan terjadi di Kampung Batik Laweyan dalam mendukung kota kreatif desain di Kota Surakarta. Ditetapkannya Kota Surakarta menjadi kota kreatif desain oleh Kemenparekraf memfokuskan pada kegiatan industri kerajinan berupa *fashion* dan Kampung Batik Laweyan merupakan sentra industri kerajinan batik tertua di Kota Surakarta, yang pernah mengalami perkembangan baik dari segi ekonomi, sosial maupun lingkungan yang dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain, ada beberapa komponen di Kampung Batik Laweyan yang belum optimal. Karena termasuk pada kawasan *heritage*, perkembangan untuk segi fisik tidak begitu menonjol untuk menjaga karakteristik kawasan. Banyak komponen dari sentra industri kerajinan batik di Kampung Batik Laweyan dan dapat dilihat perubahannya sehingga dapat mendukung kota kreatif desain. Untuk itu peneliti ingin melihat bagaimana perubahan yang terjadi pada Kampung Batik Laweyan dalam mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain.

Dengan itu, tujuan penelitan ini adalah untuk mengetahui perubahan sentra industri kerajinan Batik Laweyan dalam mendukung Kota Surakarta sebelum dan sesudah ditetapkannya kota kreatif desain. Sasaran dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi komponen sentra industri kerajinan Batik Laweyan ditinjau dari sesudah dan sebelum penetapan konsep kota kreatif desain di Kota surakarta dan menganalisis perubahan sebelum dan sesudah ditetapkannya kota kreatif desain pada Kota Surakarta.

2. KAJIAN PUSTAKA

Dalam artikel ini membahas tentang komponen sentra industri yang disandingkan dengan perkembangan industri kerajinan yang menghasilkan komponen sentra industri kerajinan yang akan ditinjau dengan parameter kota kreatif desain, yang didapatkan dari komponen kota kreatif dan indikator desain sendiri. Setelah itu untuk mendapatkan komponen sentra industri kerajinan yang akan dilihat perubahannya ditinjau dari parameter kota kreatif desain (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Diagram Taksonomi

2.1 KARAKTERISTIK SENTRA INDUSTRI KREATIF

Sentra industri merupakan kumpulan kegiatan yang memunculkan suatu paradigma baru yang yang disebut *geographical economics* (Fujita & Thisse, 1996, dalam Merdekawati, 2016). Pengelompokkan kawasan ekonomi tersebut lebih mengarah pada kawasan yang memiliki potensi industri pada skala kecil sampai dengan menengah. Sentra industri sendiri merupakan suatu pemusatan sebuah industri, dimana dalam sentra industri terdapat sentra industri kecil menengah dengan dilengkapi oleh fasilitas berupa sarana penunjang guna mengembangkan industri pada lingkup rumah tangga (Kemenperin.go.id).

Berdasarkan SK Menteri Negara Koperasi dan UKM No: 32/Kep/M.KUKM/ IV/2002 tentang Pedoman Penumbuhan dan Pengembangan Sentra, pusat kegiatan di kawasan/lokasi tertentu yang terdapat bahan baku/sarana yang menghasilkan produk yang sama serta prospek untuk dikembangkan. Undang-undang No.5 Tahun 1984 tentang Perindustrian menyatakan industri merupakan kegiatan ekonomi yang mengelola bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan barang jadi menjadi barang yang dengan nilai yang lebih tinggi untuk penggunaannya.

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 (Departemen Perdagangan RI, 2008). Klasifikasi industri kreatif ini sesuai dengan masing-masing keterkaitan dalam ide dan potensi dalam nilai ekonomi dan menurut Perpres No. 72 Tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden No. 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif telah mengklarifikasi ulang sub-sektor industri kreatif dari 15 menjadi 16 sub sektor yaitu: Aplikasi dan Game, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, *Fashion*, Film, Animasi, Video, Fotografi, Kriya/Kerajinan, Kuliner, Musik, Penerbitan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Seni Rupa, Televisi dan Radio.

2.2 PERKEMBANGAN INDUSTRI KERAJINAN BATIK

Industri kerajinan memiliki perkembangan yang membuat sebuah industri kerajinan semakin memberikan inovasi dan kemajuan, perkembangan dari segi industri dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti: tersedianya bahan baku, bahan bakar, pasar dan sarana penunjang, tenaga kerja yang terampil, jaringan yang baik dan lingkungan yang mendukung dari hasil produksi tersebut (Sandi, 1985). Bahan baku dapat menentukan proses kegiatan produksi usaha (Wibowo, 2014), tidak hanya itu ketersediaan bahan baku dari dalam kawasan atau luar kawasan produksi dapat menciptakan kegiatan produksi yang lebih baik (Ramadhani, 2014 dalam Hermawan, 2018).

Dari perkembangan yang di industri kreatif juga tidak lupus atas faktor yang mendukung pengembangan industri kreatif dari pemberdayaan dari pemerintah dan faktor dari pelaku industri (Fitriana, Noor, & Hayat, 2014). Penyediaan infrastruktur dalam pengembangan ekonomi dapat dilihat sebagai berikut: (1) mempercepat penyediaan barang-barang yang dibutuhkan, (2) infrastruktur memungkinkan tersedianya barang-barang kebutuhan masyarakat dengan biaya yang lebih murah, (3) infrastruktur dapat memperlancar aksesibilitas dengan adanya stabilitas dan mengurangi disparitas harga antar daerah, (4) infrastruktur memperlancar jasa transportasi yang menyebabkan hasil produksi daerah lebih kecil (Taringan & Syumanjaya, 2013)

Dalam bidang pemasaran akses merupakan salah satu upada yang perlu dilakukan untuk menjaga keberlangsungan industri kreatif (Primanta, 2011 dalam Bachri, 2014). Adanya jaringan atau *networking* adalah cara yang efektif pada pelaku industri kerajinan untuk memperluas pemasaran dan pengetahuan tentang bisnis (Gillmore, 2006 dalam Bachri, 2014). Adapun lembaga juga mengatur tentang kebutuhan manusia sesuai fungsi yang dibawa dan juga sistem norma untuk mencapai suatu tujuan (Wulansari, 2009). Dalam bidang pemasaran akses merupakan salah satu upaya yang perlu dilakukan untuk menjaga keberlangsungan industri kreatif (Primanta dalam Bachri, 2014). Adanya jaringan atau *networking* adalah cara yang efektif pada pelaku industri kerajinan untuk memperluas pemasaran dan pengetahuan tentang bisnis (Gillmore dalam Bachri, 2014).

2.3 KONSEP KOTA KREATIF DESAIN

2.3.1. KONSEP KOTA KREATIF

Kreatif dapat diartikan sebagai kelebihan suatu individu dalam membuat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda (Evans, 1994). Kreatif juga keahlian individu untuk berkreasi dan memunculkan ide baru yang dapat dikembangkan (Widayatun, 1999). Konsep kota kreatif sendiri merupakan konsep perkembangan kota dimana setiap individu menjadi sebuah kelompok yang besar dengan memanfaatkan pada ide-ide yang muncul untuk menghasilkan sebuah karya yang bernilai (Landry, 1995). Konsep kota kreatif mulai dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2004 dimana UNESCO sendiri membentuk CCN (*Creative City Network*) guna mewadahi kota-kota yang memiliki potensi dalam karya kreatifitasnya. UNESCO memiliki 7 sektor bidang kreatif yaitu: *craft & folk art, desain, film, gastronomy, literature, media arts, and music*.

Charles Landry menerbitkan buku pada 1995 "*The Creative City*" yang menjelaskan bahwa kota kreatif memiliki 3 komponen yaitu: ekonomi kreatif, Charles dalam bukunya mengatakan ekonomi kreatif dapat membuat penciptakan dan transaksi nilai dalam prosesnya; *creative class* atau yang lebih dipahami adalah pengembangan sumber daya manusia merupakan hal yang penting untuk kota kreatif dengan adanya sumber daya manusia akan membentuk sebuah komunitas kreatif dalam mengembangkan dan mengasah kreativitas; lingkungan kreatif, dalam bukunya Charles mengatakan memberikan wadah untuk kegiatan ekonomi dan sosial kepada masyarakat, untuk menciptakan suasana kota kreatif dengan adanya lingkungan yang mendukung adanya aktivitas kreatif masyarakat (Landry, 1995).

Ekonomi kreatif sebuah kegiatan yang menciptakan nilai tambah pada ide kreativitas dan berbasis ilmu pengetahuan, kegiatan ekonomi kreatif adalah kegaitan masyarakat yang meghabiskan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide (Howkins, 2001). *Creative class* sendiri menjelaskan tentang individu yang mampu menambahkan nilai ekonomis dalam kreativitasnya, ada 3 kualifikasi yaitu teknologi, bakat, dan tolereansi (Florida, 2001). Masyarakat memiliki kebutuhan akan wadah untuk berkreasi terlebih kesempatan untuk mengeluarkan ide-ide tersebut untuk wadah bersosialisasi (Frey, 1999). Lingkungan kreatif sangat mempengaruhi seseorang individu dalam membuat karya (Munandar, 1999). Yang dimaksud Landry dalam perencanaan dan pengembangan lingkungan kreatif adalah memberikan wadah dari kegiatan ekonomi dan sosial kepada masyarakat, untuk menciptakan suasana kota kreatif sendiri dibutuhkan adanya lingkungan yang mendukung adanya aktivitas kreatif masyarakat (Landry, 1995). Dalam menuju kreativitas, lingkungan sangat mempengaruhi seseorang individu dalam membuat karya (Munandar, 1999). Dari parameter kota kreatif tersebut dapat dijabarkan dalam cakupan dalam aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan untuk mengetahui keberlanjutannya.

2.3.2. INDIKATOR KOTA KREATIF DESAIN

Dalam keberlanjutannya kota kreatif desain sendiri memiliki indikator dimana suatu kota dapat di katakan Kota Kreatif desain, berikut adalah indikator menurut UNESCO (2014) yaitu: dengan terwujudnya kegiatan kreatif dengan latar belakang sejarah dari suatu kota, peningkatan ekonomi dalam sektor kebudayaan dan bidang kreatif, pameran atau *event* yang mewadahi kegiatan kreatif berskala nasional maupun internasional dalam 5 (lima) tahun terakhir, program untuk mempromosikan pendidikan kreativitas dan seni, ruang atau pusat kreasi yang mewadahi penyebaran kegiatan pada bidang kreatif, program yang dikembangkan pada bidang kreatif untuk promosi, program yang dikembangkan pada hubungan kerjasama antar sektor, peran aktif pengrajin atau komunitas kreatif, kebijakan dan langkah-langkah utama dari komunitas kreatif untuk pengembangan kreatif desain, kerjasama internasional di bidang kreatif, ketersediaan fasilitas pendukung dalam kegiatan kreatif desain baik produksi pemasaran dan promosi.

Dari hasil komponen sentra industri kerajinan yang didapatkan yang disilangkan dengan sintesis dari konsep kota kreatif desain akan diperoleh variabel dan sub variabel dari komponen sentra industri kerajinan yang mendukung kota kreatif desain yaitu: kelembagaan yang memiliki program untuk membuka ragam lapangan pekerjaan, lembaga yang mengatur program edukasi kreatif, lembaga yang memiliki program untuk kegiatan komunitas kreatif, lembaga yang mendukung kerjasama antara pengrajin dengan pemerintah dan swasta, lembaga yang mengatur bidang promosi dan hasil produksi industri kerajinan; ragam bahan baku yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan; kreativitas SDM yang memungkinkan adanya perluasan lapangan pekerjaan, SDM yang mampu mengembangkan edukasi dalam wadah pendidikan informal, SDM yang dapat mengelola komunitas dalam pengembangan kreatif desain, SDM kreatif yang mampu menciptakan kegiatan atau *event* kreatif; adanya perluasan pangsa pasar; sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan edukasi, sarana yang mendukung promosi *event* kreatif, dan sarana prasarana yang mendukung kegiatan produksi dan pemasaran.

2.4 PERUBAHAN SENTRA INDUSTRI KERAJINAN YANG Mendukung Kota Kreatif Desain

Setelah melakukan persilangan antara komponen sentra industri kerajinan dengan parameter kota kreatif desain, maka didapatkanlah komponen sentra industri kerajinan yang seperti apa yang dapat mendukung kota kreatif desain. Komponen tersebut antara lain: kelembagaan yang mengelola kegiatan industri, ketersediaan bahan baku, SDM yang memiliki kreativitas, aksesibilitas pemasaran, dan sarana prasarana penunjang sentra industri kerajinan. Komponen tersebut yang nantinya akan dilihat dianalisis perubahannya apakah dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain.

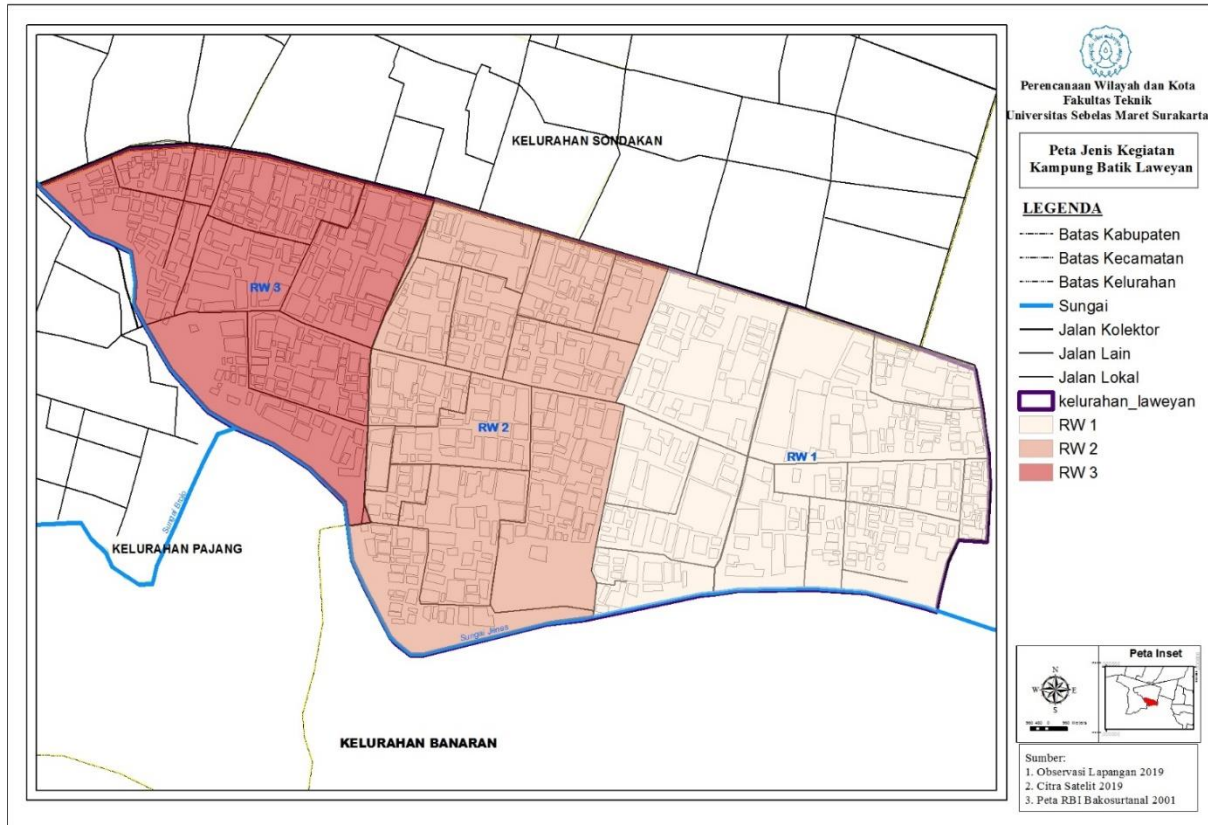
3. METODE PENELITIAN

3.1 RUANG LINGKUP WILAYAH

Ruang lingkup wilayah pada penelitian ini adalah sentra industri kerajinan batik di Kampung Batik Laweyan (lihat Gambar 2), sedangkan ruang lingkup substansi adalah perubahan dari komponen sentra industri kerajinan batik yang dapat mendukung penetapan dari konsep kota kreatif desain. Untuk ruang lingkup waktu menggunakan sebelum penetapan kota kreatif desain dan sesudah penetapan kota kreatif desain yaitu sebelum tahun 2013 dan sesudah tahun 2013. Kampung Batik Laweyan merupakan sentra industri batik tertua di Kota Surakarta dengan luas area 24,83 ha dan total penduduk kurang lebih 2.500 penduduk.

3.2 RUANG LINGKUP WAKTU

Karena artikel ini untuk mengetahui perubahan komponen dari sentra industri kerajinan khususnya batik di Kampung Batik Laweyan dalam mendukung Kota Surakarta sebagai Kota Kreatif Desain, maka ruang lingkup waktu yang digunakan adalah dari sebelum penetapan kota kreatif desain oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yaitu sebelum tahun 2013 dan sesudah penetapan kota kreatif desain yaitu setelah 2013 hingga terbaru.

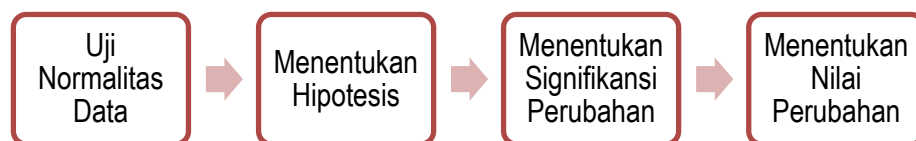


Gambar 2. Ruang Lingkup Wilayah Kampung Batik Laweyan

3.3 METODE ANALISIS

Artikel ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan yang dilakukan secara deduktif. Analisis yang digunakan adalah analisis perubahan pada komponen sentra industri kerajinan. Analisis perubahan ini menggunakan analisis *Wilcoxon Signed Rank Test* (Uji rangking bertanda Wilcoxon). Analisis ini bersifat non parametris untuk mengukur signifikansi perbedaan antara dua kelompok data berpasangan dimana terdapat beberapa asumsi untuk menggunakan analisis ini. Analisis menggunakan data berpasangan dan berasal dari populasi yang sama, setiap pasangan dipilih secara acak dan independen, skala pengukuran minimal ordinal dan tidak butuh asumsi normalitas. Bahwa Wilcoxon ada 2 keadaan yaitu ketika data yang digunakan ordinal yang kedua yaitu apabila data berupa interval atau rasio maka dilihat uji normalitas apabila berdistribusi normal maka menggunakan uji t berpasangan, apabila tidak berdistribusi normal maka menggunakan analisis Wilcoxon (Conover, 1999).

Pada penelitian ini untuk menunjukkan normalitas data menggunakan Uji Normalitas Kolomogorov Smirnov (K-S) dengan menggunakan SPSS. Alasan menggunakan uji normalitas K-S adalah untuk mengetahui persebaran data yang acak dan spesifik dari suatu populasi. Selain itu, berdasarkan pengujian yang dilakukan National Institute of Standards and Technology, uji normalitas K-S ini menggunakan responden diatas 50 sampel, dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas K-S adalah: Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal (Chakravarti, Laha, & Roy, 1968). Analisis ini tidak hanya melihat adanya perubahan akan tetapi juga bisa melihat nilai dari perubahan tersebut menggunakan tabel *rank*. Setelah mengetahui distribusi data selanjutnya menentukan hipotesis dan uji signifikansi. Diagram proses analisis perubahan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Alur Analisis Perubahan

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas Kolmogorov- Smirnov Test dengan aplikasi SPSS

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test

	Sebelum kota kreatif desain	Sesudah kota kreatif desain
N	60	60
Test Statistic	,189	,254
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000^c	,000^c

Dari tabel hasil hitung normalitas Kolmogorov-Smirnov dapat diketahui bahwa nilai sig. sebelum kota kreatif desain 0,000 dan sesudah kota kreatif desain 0,000 dimana nilai sig. < 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa uji normalitas dari sebelum dan sesudah kota kreatif desain memiliki sampel penelitian berdistribusi tidak normal. Analisis ini digunakan tidak hanya untuk mengetahui besarnya setiap beda tetapi juga arah harga pengamatan yang bersangkutan.

b. Menentukan hipotesis

- H0 = rata-rata perhitungan setiap variabel sentra industri kerajinan yang mendukung sebelum dan sesudah penetapan kota kreatif desain adalah sama atau tidak terdapat perubahan
- H1 = rata-rata perhitungan setiap variabel sentra industri kerajinan yang mendukung sebelum dan sesudah penetapan kota kreatif desain tidak sama atau berbeda.

c. Uji Signifikansi

- Jika hasil Asy Sig. ≤ 0,05 maka hasil uji menyatakan bahwa H0 ditolak, berarti ada perubahan pada sentra industri kerajinan yang dapat mempengaruhi sebelum dan sesudah penetapan kota kreatif desain
- Jika hasil Asy Sig. > 0,05 maka hasil uji menyatakan bahwa H0 diterima, berarti tidak adanya perubahan pada sentra industri kerajinan yang dapat mempengaruhi sebelum dan sesudah penetapan kota kreatif desain.

Hasil dari uji signifikansi dapat diperoleh prioritas pada nilai hasil Z pada hasil tabel analisis Wilcoxon. Jika level signifikan 0,05 dan menggunakan uji dua sisi, maka nilai Z kritis antara -1,96 dan 1,96 yang menandakan nilai tersebut berada di daerah penerimaan H0. Nilai Z semakin besar menandakan signifikansi yang semakin besar pula dan itu dapat dijadikan prioritas pengaruhnya.

d. Nilai perubahan

- *Negative Rank* = selisih negatif antara sebelum dan sesudah ditetapkannya kota kreatif desain.
- *Positive Rank* = selisih positif dari peningkatan sebelum dan sesudah ditetapkannya kota kreatif desain
- *Ties* = kesamaan nilai dari sampel sebelum dan sesudah ditetapkannya kota kreatif desain.

Analisis kedua adalah analisis deskriptif naratif untuk memberikan keterangan yang lebih detail terhadap perubahan pada sentra industri kerajinan Kampung Batik Laweyan seperti apa yang nantinya dapat mendukung penetapan kota kreatif desain di Kota Surakarta.

Tabel 2. Operasi Variabel

No	Variabel	Sub Variabel	Definisi Operasional
1	Kelembagaan yang mengelola kegiatan industri kerajinan	Kelembagaan yang memiliki program memungkinkan untuk peningkatan lapangan pekerjaan	Ketersediaan kebijakan dalam mendukung penciptaan ragam lapangan pekerjaan
		Lembaga yang mengatur program edukasi kreatif dalam pendidikan formal maupun informal	Adanya program di kelembagaan yang meningkatkan pada edukasi kreatif
		Lembaga yang memiliki program untuk kegiatan komunitas kreatif	Adanya program/kebijakan dari komunitas kreatif
		Lembaga yang bekerjasama antara pengrajin dengan pemerintah dan swasta	Program yang memberikan informasi pengetahuan, berupa bimbingan teknis
		Lembaga yang mengatur bidang promosi hasil produksi industri kerajinan	Adanya kelembagaan yang mengelola bidang promosi dari hasil produksi industri kerajinan batik
2	Ketersediaan bahan baku lokal	Adanya ragam bahan baku yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan	Ragam bahan baku yang dapat menjadikan diversifikasi lapangan pekerjaan

No	Variabel	Sub Variabel	Definisi Operasional
3	SDM yang memiliki kreativitas	Adanya kreativitas SDM yang memungkinkan adanya perluasan lapangan pekerjaan	Kreativitas SDM yang dapat menciptakan inovasi sehingga membuka lapangan pekerjaan
		SDM mampu mengembangkan edukasi dalam wadah pendidikan informal	Adanya penyampaian edukasi terkait kegiatan produksi industri kerajinan oleh pelaku industri
		SDM yang dapat mengelola komunitas dalam pengembangan kreatif desain	Kegiatan tersebut dilakukan 5 tahun terakhir
		SDM kreatif mampu menciptakan kegiatan atau <i>event</i> kreatif	Adanya komunitas kreatif yang mengembangkan industri kerajinan
4	Perluasan pemasaran	Adanya perluasan pangsa pasar bagi industri kerajinan	Adanya kegiatan yang dikelola oleh pelaku industri kerajinan
			Diselenggarakan 5 tahun terakhir
5	Sarana prasarana penunjang sentra industri kerajinan	Sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan edukasi	Perluasan pemasaran produk
		Sarana yang mendukung promosi	Adanya workshop guna wadah memperkenalkan kegiatan produksi batik
		Sarana prasarana yang mendukung kegiatan produksi dan pemasaran	Adanya <i>showroom</i>
			Adanya <i>platform</i> /media sosial yang mendukung pemasaran
			Aksesibilitas
			Ketersediaan IPAL komunal

Sumber: UU Pasal 39 No. 13 Thn 2003; PP RI No. 33 Tahun 2012; Hariadi, 2015; UNESCO, 2014; Fred, 1995; Landry, 1995; Rachmawati, Soeaidy & Adinono, 2015; Sumarsono, 2003; Kristanto, 2009; Florida, 2001; Nafila, 2013; Wagner, 1972; Stanton, 1984; Lamb, 2001; Sanjaya, 2010; Kaepler, 1987; Hurst, 1974.

Data yang digunakan pada penelitian ini ada data primer dengan cara menyebarkan kuisioner. Rekap pertanyaan dalam kuisioner kepada responden secara langsung yang disesuaikan dengan definisi operasional penelitian akan digunakan analisis Wilcoxon guna mendapatkan signifikansi perubahan yang terjadi pada komponen sentra industri kerajinan di Kampung Batik Laweyan, sedangkan untuk memperkaya pembahasan dilakukan wawancara kepada lembaga yang menaungi kegiatan di Kampung Batik Laweyan baik dari segi ekonomi, sosial, maupun lingkungannya. Dari hal tersebut dapat dilihat perubahan yang ada untuk mendukung penetapan kota kreatif desain di Kota Surakarta.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis perubahan 14 komponen sentra industri kerajinan yang ada di Kampung Batik Laweyan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Perubahan Komponen Sentra Industri Kerajinan

Variabel	Sub- Variabel / komponen	Nilai Wilcoxon	Hasil analisis	
			Mengalami perubahan	Tidak mengalami perubahan
Kelembagaan yang mengelola kegiatan industri kerajinan	Kelembagaan yang memiliki program untuk membuka ragam lapangan pekerjaan	Sig. 0,000 Nilai Z -6,63	V	-
	Lembaga yang mengatur program edukasi kreatif dalam pendidikan formal maupun informal	Sig. ,000 Nilai Z -5,292	V	-
	Lembaga yang memiliki program untuk kegiatan komunitas kreatif	Sig. 0,005 Nilai Z -2,828	V	-
	Lembaga yang mendukung kerjasama antara pengrajin dengan pemerintah dan swasta	Sig. 0,000 Nilai Z -3,742	V	-
	Lembaga yang mengatur bidang promosi hasil produksi industri kerajinan	Sig. 0,014 Niali Z -2,449	V	-
Ketersediaan bahan baku SDM yang memiliki kreativitas	Adanya ragam bahan baku yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan	Sig. 0,0-1 Nilai Z - 3,464	V	-
	Adanya kreativitas SDM yang memungkinkan adanya perluasan lapangan pekerjaan	Sig. 0,000 Nilai Z -4,359	V	-
	SDM mampu mengembangkan edukasi dalam wadah pendidikan informal	Sig. 0,001 Nilai Z -3,317	V	-
	SDM yang dapat mengelola komunitas dalam pengembangan kreatif desain	Sig. 0,000 Nilai Z -3,742	V	-

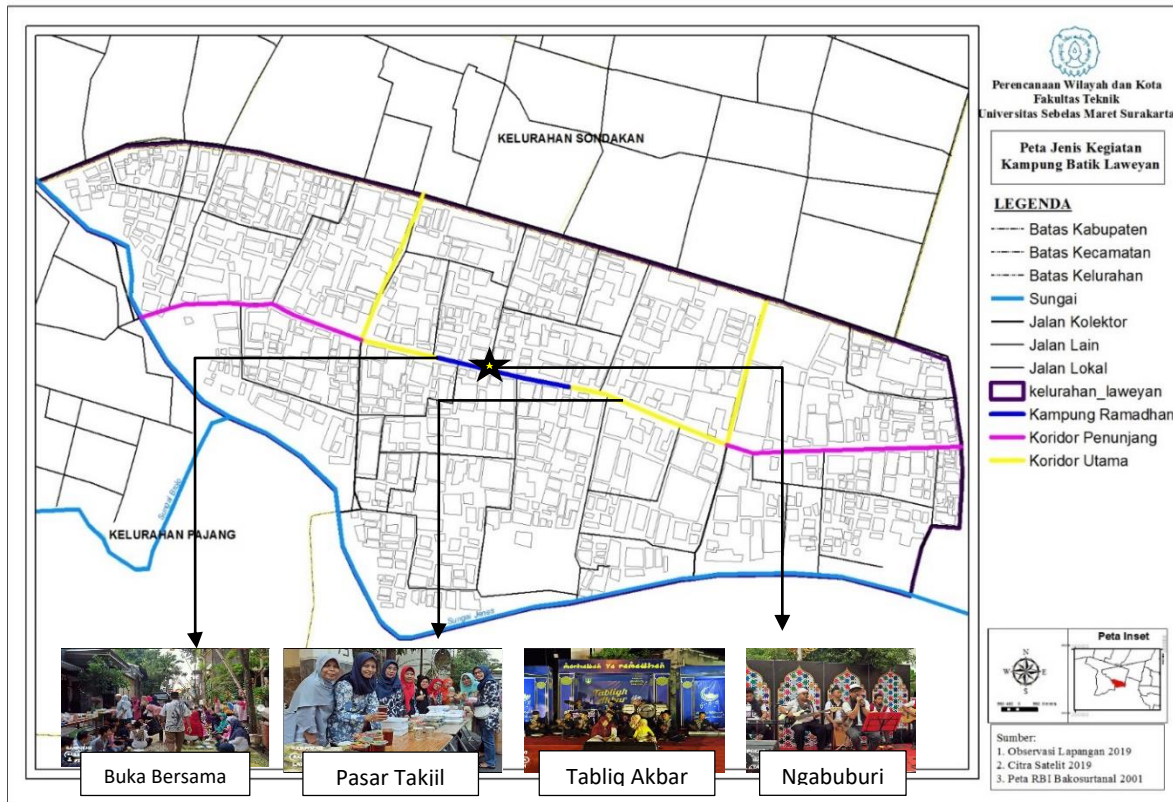
	SDM kreatif yang mampu menciptakan kegiatan atau <i>event</i> kreatif	Sig. 0,008 Nilai Z -2,646	V	-
Perluasan pemasaran	Adanya perluasan pangsa pasar bagi industri kerajinan	Sig. 0,157 Nilai Z -1,414	-	V
Sarana prasarana penunjang sentra industri kerajinan	Sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan edukasi	Sig. 1 Nilai Z 0,00	-	V
	Sarana yang mendukung promosi	Sig. 0,000 Nilai Z -7,216	V	-
	Sarana prasarana yang mendukung kegiatan produksi	Sig. 0,000 Nilai Z -8,663	V	-
TOTAL			12	2
%			86%	14%

Yang tidak mengalami perubahan adalah pada komponen perluasan pangsa pasar dan sarana edukasi dimana hal ini dapat mempengaruhi keoptimalan komponen sentra industri kerajinan yang dapat mendukung kota kreatif desain untuk lebih detailnya dapat dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

4.1. KELEMBAGAAN YANG MENGELOLA INDUSTRI KERAJINAN

Kelembagaan merupakan hal yang penting dalam proses perkembangan kota kreatif desain. Adanya kelembagaan yang baik menjadi wadah untuk mengekspresikan dan mengembangkan kegiatan kreatif yang ada. Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wulansari (2009) yang menyatakan bahwa kelembagaan yang meliputi kebijakan dan program dapat mendorong aktivitas dari industri kerajinan untuk mencapai suatu tujuan. Kelembagaan di Kampung Batik Laweyan berupa Forum Pengembangan Kampung Batik Laweyan (FPKBL) yang mewadahi program-program pengembangan kegiatan pengrajin dalam meningkatkan inovasi produk seperti adanya program pelatihan kreasi, program lomba inovasi produk dalam rangka memperingati hari jadi FPKBL seperti *handycraft*, *scarft*, *badcover*, mukena dan masih banyak lagi. Serta program untuk kerjasama dengan pihak luar terkait promosi maupun pemberdayaan pengrajin, seperti adanya kerjasama dengan perusahaan swasta untuk melakukan kegiatan *mural's day* yaitu membuat mural di jalan-jalan dan tembok beberapa unit untuk menambah daya tarik wisatawan. Kerjasama lain juga berupa diikutsertakan Kampung Batik Laweyan dalam kegiatan-kegiatan internasional dalam rangka memperkenalkan kebudayaan Indonesia. Hal ini sesuai dengan Rachmawati, Soeaidy, & Adiono (2015) yang menyatakan bahwa Kerjasama yang dilakukan antara pemerintah dengan pengrajin untuk terciptanya pengembangan SDM yang dilakukan melalui bimbingan teknis, pelatihan dan sosialisasi dengan tujuan memberikan informasi dan pengetahuan. Kampung Batik Laweyan juga memiliki program tahunan yaitu Kampung Ramadhan yang dapat meningkatkan lingkungan kreatif dimana banyak sekali kegiatan bernuansa ramadhan yang diselenggarakan di sepanjang jalan utama, bertujuan untuk menarik wisatawan. Kampung Ramadhan juga ada kegiatan untuk mendekorasi setiap ruas-ruas jalan dengan tema batik dan bernuansa ramadhan (lihat Gambar 3).

Dari komponen kelembagaan dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain, dikarenakan Kampung Batik Laweyan dari segi forum pengembangannya sendiri sudah banyak mewadahi program-program yang dapat menyejahterakan pengrajin, memberikan inovasi kepada pengrajin agar tercipta pengembangan ekonomi kreatif serta bekerjasama dengan pihak luar dalam segi pengembangan Kampung Batik Laweyan sehingga dapat memperkaya lingkungan kreatif yang ada di Kampung Batik Laweyan.



Gambar 3. Program Kampung Ramadan

4.2. BAHAN BAKU

Dari komponen ini Kampung Batik Laweyan sendiri memiliki pengembangan diversifikasi lapangan pekerjaan dari produksi bahan baku yaitu kain katun. Dimana sebelumnya kain katun hanya diproduksi di luar kawasan Laweyan, hingga kini sudah ada beberapa unit yang membuat bahan bakunya sendiri untuk menghemat biaya produksi. Adanya produksi bahan baku di dalam kawasan Kampung Batik Laweyan secara otomatis juga mendatangkan lapangan pekerjaan baru untuk masyarakat sekitar, sehingga dapat meningkatkan ekonomi kreatif. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Wibowo (2014) yaitu ketersediaan bahan baku juga menjadi hal yang penting untuk dilihat perubahannya, karena ketersediaan bahan baku dapat menentukan proses produksi.

Komponen bahan baku yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan ini mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain, dengan dapat membuat ekonomi kreatif terus berkembang.

4.3. KREATIVITAS SUMBER DAYA MANUSIA

Kreativitas SDM di Kampung Batik Laweyan ini tercipta dari adanya kelembagaan yang memiliki program-program untuk memberdayakan pengrajin sehingga terciptakan komunitas kreatif dan lingkungan kreatif yang berkembang. Kreativitas yang dimiliki berupa inovasi produk yang semakin berkembangnya jaman batik tidak hanya berupa kain dan pakaian, akan tetapi telah dikreasikan menjadi lukisan, kerajinan tangan, tas, mukena, keramik dan banyak lagi, dengan adanya diversifikasi lapangan pekerjaan tersebut dapat meningkatkan ekonomi kreatif di Kampung Batik Laweyan. Tidak hanya itu, kreativitas SDM juga berupa penyelenggaraan kegiatan-kegiatan kreatif seperti Kampung Ramadhan, Selawenan serta ikut dalam event-event kreatif seperti *Batik Carnival*, dan event-event internasional sehingga dapat terus menciptakan lingkungan kreatif di Kampung Batik Laweyan. Kreativitas SDM juga berupa menyalurkan edukasi yang dikemas dalam bentuk *workshop* baik kepada pengunjung baik pelajar dan pengunjung umum maupun pendatang baru yang ingin belajar membuat batik secara intensif. Menurut Nafila (2013) SDM kreatif harus mampu mengelola kegiatan karena adanya ketertarikan akan ruang kreatif, dan dari Wagner (1972) mengatakan untuk mendapatkan pengalaman dalam ruang kreatif perlu adanya identitas berupa kegiatan-kegiatan yang mendukung lingkungan kreatif.

4.4. PERLUASAN PEMASARAN

Komponen ini pada Kampung Batik Laweyan sudah mencapai pada mancanegara, dan mengalami stagnan. Berarti tidak adanya perubahan yang terjadi sehingga tidak dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain dalam segi ekonomi kreatif. Dari komponen tersebut dijelaskan bahwa pangsa pasar dapat dilihat dari pemasaran produk industri kerajinan batik, dimana pangsa pasar terus mengikuti permintaan dari konsumen maka akan terjadi banyak perubahan pada setiap tahunnya, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Primanta dalam Bachri (2014) Perkembangan sentra industri kreatif dapat dilihat pada perluasan peluang pangsa pasar untuk pemasaran hasil produksi dan Staton (1984), pangsa pasar dikuasai oleh perusahaan atau prosentasi penjualan suatu perubahan baik dalam skala nasional ataupun sudah dalam skala internasional. Pangsa pasar akan berbeda-beda sesuai dengan permintaan konsumen dan berpindahnya minat konsumen (Lamb, 2001).

4.5. SARANA PRASARANA PENUNJANG SENTRA INDUSTRI KERAJINAN

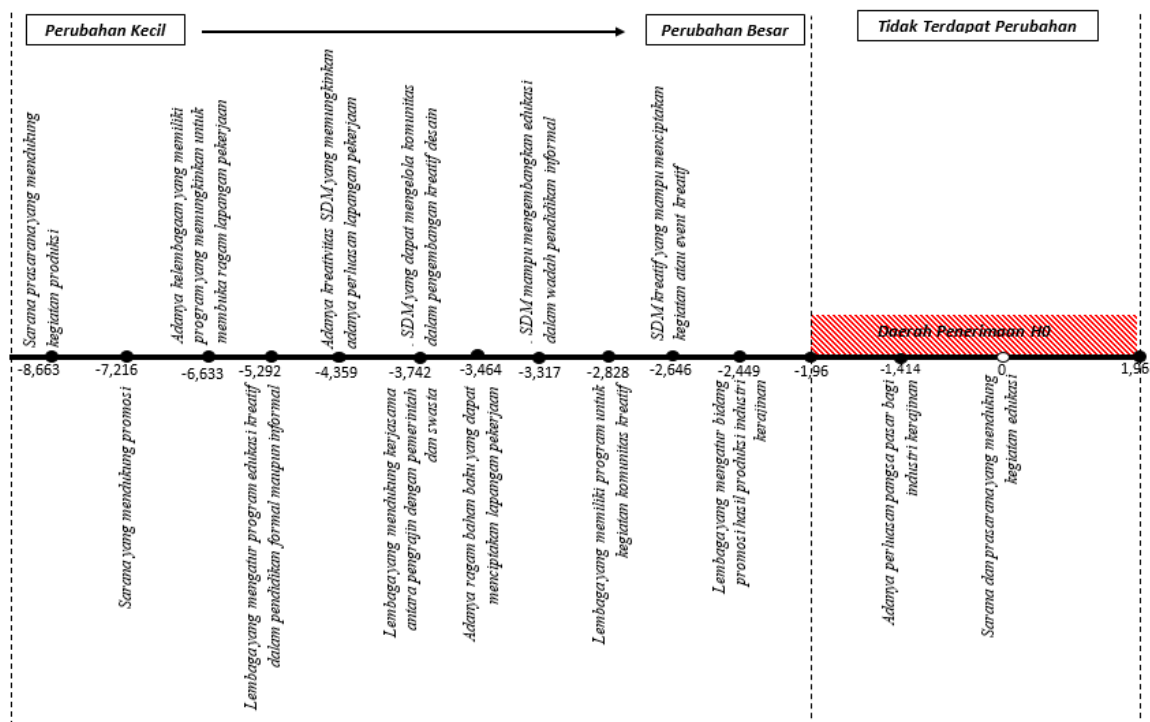
Sarana prasarana disini terdapat 3 komponen yaitu sarana prasarana yang mendukung kegiatan edukasi yang tidak mengalami perubahan, dikarenakan tidak banyak berkembang pada sarana edukasi, bahkan *workshop* komunal yang ada di Semanggi masih belum dikelola optimal, dan banyak belum bisa mengelola sentra kerajinan batik di Laweyan. Perkembangannya sarana prasarana dalam mendukung kota kreatif desain memiliki peranan penting demi keberlangsungan lingkungan kreatif, sesuai dengan teori dari Sandi (1985) yang menyatakan bahwa komponen sentra industri kerajinan yang penting dalam mendukung kota kreatif desain adalah adanya sarana prasarana. Selanjutnya ada sarana yang mendukung kegiatan promosi, disini mengalami perubahan positif yang dimana terdapat perkembangan *showroom* di unit sentra industri kerajinan dengan berbagai fasilitas karena *showroom* sendiri merupakan sarana promosi bagi produksi industri kerajinan sendiri dan adanya *platform*/media sosial yang kini digunakan untuk mempromosikan serta kemudahan untuk bertransaksi. Selain itu juga ada sarana yang mendukung kegiatan produksi yaitu adanya aksesibilitas dan IPAL komunal karena keduanya begitu penting untuk kegiatan produksi, untuk aksesibilitas sendiri menuju Kampung Batik Laweyan sangat gampang, karena letaknya yang strategis dan dilewati oleh moda transportasi, dan untuk pembuangan limbah, Kampung Batik Laweyan telah memiliki IPAL komunal yang menampung unit-unit produksi batik agar tidak merusak lingkungan di Laweyan.

Dari seluruh komponen industri kerajinan Kampung Batik Laweyan yang mengalami perubahan sebesar 86% dan sisanya tidak mengalami perubahan. Komponen yang tidak mengalami perubahan adalah komponen perluasan pangsa pasar dari aspek perluasan pemasaran dan komponen sarana prasarana yang mendukung kegiatan edukasi dari aspek sarana prasarana penunjang sentra industri kerajinan. Oleh karena itu pada sentra industri kerajinan Kampung Batik Laweyan kurang optimal dalam mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain, untuk menjadi kota kreatif perlu adanya pemasaran yang luas, apabila tidak terjadi perkembangan pada perluasan pangsa pasar berarti tidak banyak permintaan pada sentra industri kerajinan yang sebenarnya disebabkan dari aspek kerjasama dan promosi juga keterlibatan pada *event-event* kebudayaan baik dalam maupun luar negeri. Adanya kerjasama dengan pemerintah untuk menciptakan jejaring menjadi sangat penting di Kampung Batik Laweyan untuk memiliki program untuk menciptakan suasana kreatif di kawasannya saja seperti Selawenan, Kampung Ramadhan, *Batik's Day*. Akan tetapi untuk perluasan pangsa pasar tidak kurang optimal, *event* seperti SIPA dan *Solo Batik Carnival* hanya mendatangkan wisatawan akan tetapi tidak menambah perluasan pangsa pasar hasil industri batik di Laweyan. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Gillmore (2006) yang menyatakan bahwa *networking* atau kerjasama merupakan cara yang lebih efektif untuk memperluas pemasaran dan pengetahuan tentang bisnis. Karena perkembangan program tentang *networking* atau kerjasama untuk memperluas pemasaran masih dirasa kurang, sehingga dalam segi ekonomi ekonomi tidak berjalan secara optimal dan tidak didukung oleh sarana pendukungnya.

Kampung Batik Laweyan menjadi sektor industri kerajinan yang mendukung kota kreatif desain. Dalam perkembangannya aspek sarana sangat kecil perubahannya baik dari sarana yang mendukung edukasi kreatif, pendukung kegiatan produksi, dan sarana pendukung promosi. Tidak adanya ruang publik yang digunakan untuk menjadi tempat kreatif dimana para pengrajin dapat menyalurkan edukasi terkait proses membatik dan sejarah Kampung Batik Laweyan itu membuat kurang optimal dalam mendukung kota kreatif desain, mengingat lingkungan kreatif juga diperlukan untuk membentuk kota kreatif karena sangat mempengaruhi seseorang untuk membuat sebuah inovasi. Terlebih adanya kelemahan dimana Kampung Batik Laweyan termasuk kawasan *heritage* yang dijaga keaslian bangunannya, jadi tidak sembarang dapat merubah fisik disana untuk tetap memberikan karakteristik kawasan. Hal ini seperti pada teori yang dikemukakan oleh Munandar (1999) dan Sandi (1985) dimana mengungkapkan bahwa kota kreatif harus memiliki sarana prasarana yang dapat mempercepat kegiatan kreatif serta mendorong adanya inovasi yang

dibuat untuk menciptakan lingkungan kreatif. Oleh karena itu, perlu diperhatikan pada pangsa pasar dan sarana prasarana untuk mengoptimalkan dalam mendukung kota kreatif desain. Untuk keberlangsungan dan kelestarian batik sendiri perlu adanya kegiatan edukasi atau menyalurkan informasi agar kebudayaan dan karakter dari sentra industri kerajinan ini tetap kental, dan dapat memperkuat lingkungan kreatif yang menjadi aspek dari kota kreatif desain. Sehingga ketika tidak ada perubahan dan perkembangan dari sarana pendukung edukasi bisa dikatakan menghambat proses memperkuat karakter dari sentra industri kerajinan maka tidak dapat mendukung kota kreatif desain.

Signifikansi perubahan ini dilihat pada hasil nilai Z yang memiliki nilai kritis daerah penerimaan H0 pada -1,96 hingga 1,96 (artinya tidak ada perubahan). Nilai Z yang semakin kecil menandakan perubahan yang semakin signifikan. Dalam hasil di atas, yang menunjukkan perubahan signifikan yang paling besar adalah komponen lembaga yang mengatur bidang promosi hasil produksi dengan nilai Z (-2,449), dan yang paling kecil perubahannya adalah komponen Sarana prasarana yang mendukung kegiatan produksi dan pemasaran dengan nilai Z (-8,429). dan (0,00). Hasil analisis dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Nilai Signifikansi Perubahan Signed Rank Wilcoxon

Secara keseluruhan komponen sentra industri kerajinan Kampung Batik Laweyan terdapat 12 komponen yang mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain dan ada 2 komponen yang tidak mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain. Komponen yang mengalami signifikansi terbesar adalah pada aspek kelembagaan dan disusul oleh aspek SDM, untuk signifikansi perubahan yang rendah adalah pada aspek sarana prasarana. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Achwan (2013) bahwa kelembagaan pada industri kreatif perlu adanya keterikatan dalam bentuk negara, ekonomi dan masyarakat dan harus dilaksanakan oleh aktor yang berperan penting dalam menciptakan lapangan pekerjaan. Hal itu juga mendukung teori yang dikemukakan oleh Landry (1995) tentang Kota Kreatif, dimana untuk menjadi kota kreatif harus mampu mengembangkan ekonomi kreatif, komunitas kreatif dan lingkungan kreatif. Dengan adanya perubahan kelembagaan yang mengatur sentra industri kerajinan dapat mengembangkan pula dari segi ekonomi, komunitas dan lingkungan kreatif karena kelembagaan merupakan wadah atau payung untuk sebuah kegiatan agar lebih terarah. Sedangkan signifikansi perubahan terendah adalah pada aspek sarana prasarana yang mendukung kegiatan produksi dari sentra industri kerajinan batik. Hal ini dikarenakan belum banyak program-program yang memfokuskan pada fisik di Kampung Batik Laweyan. Hal ini sesuai dengan dokumen RPKPP (2014) yang menetapkan Kampung Batik Laweyan sebagai destinasi utama wisata budaya di Kota Surakarta dengan itu perlu banyak perhatian untuk membangun atau merubah fisik karena akan merusak citra kawasan.

Dengan adanya signifikansi perubahan dapat diperoleh prioritas penanganan pada sentra industri kerajinan Kampung Batik Laweyan agar dapat secara maksimal mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain. Prioritas penanganan untuk meningkatkan pada sarana prasarana baik dari segi edukasi dan aksesibilitas yang sangat

diperhatikan untuk mendukung kota kreatif desain, dan peningkatan strategi pemasaran pada perluasan pangsa pasar sehingga dapat memperlebar hasil produksi hingga mancanegara dengan daya tarik dan permintaan stabil, perlu adanya kerjasama dengan pemerintah dan pengrajin yang terus mengembangkan kreativitas serta berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh FPKBL. Dan yang terakhir kelembagaan yang perlu mengoptimalkan kegiatan-kegiatan untuk terciptanya komunitas kreatif yang dapat membangun lingkungan kreatif dan meningkatkan ekonomi kreatif di Kampung Batik Laweyan.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa dari seluruh aspek yang didukung oleh komponen-komponen dari sentra industri kerajinan batik di Kampung Batik Laweyan, 86% mengalami perubahan yang dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain. Komponen yang memiliki signifikansi perubahan terbesar terdapat pada kelembagaan yang berfokus pada promosi hasil industri kerajinan, dan yang terendah memiliki signifikansi perubahan adalah pada sarana prasarana yang memfokuskan pada edukasi.

5. KESIMPULAN

Dengan adanya perubahan sentra industri kerajinan Kampung Batik Laweyan akan mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain yang memfokuskan pada ide inovasi baik dari segi ekonomi, komunitas dan lingkungan. Dari 5 variabel yaitu: kelembagaan, SDM, bahan baku, pangsa pasar dan sarana prasarana. Dari 5 variabel itu dibagi menjadi 14 komponen yang dilihat perubahannya. Delapan puluh enam persen dari variabel sentra industri kerajinan yang mendukung kota kreatif desain mengalami perubahan. Dari 14 komponen sentra industri kerajinan yang mendukung kota kreatif desain di Kampung Batik Laweyan, terdapat 12 komponen yang mengalami perubahan positif dan dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain, sedangkan 2 komponen tidak mengalami perubahan sehingga tidak dapat mendukung Kota Surakarta sebagai kota kreatif desain.

Dari yang mengalami perubahan tersebut kelembagaan yang mengatur pada bidang promosi menjadi komponen yang mengalami signifikansi perubahan yang terbesar dan sarana prasarana yang mendukung produksi menjadi komponen yang mengalami signifikansi perubahan terkecil. Untuk itu perlu adanya perhatian yang lebih pada perkembangan dalam bentuk fisik di Kampung Batik Laweyan untuk mengoptimalkan sentra industri kerajinan dalam mendukung kota kreatif desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Achwan, R. (2013). Kelekatatan Kelembagaan: Industri Distro Fesyen di Bandung. *Jurnal Sosiologi MASYARAKAT*, 18(2), 139-160. <https://doi.org/10.7454/mjs.v18i2.3723>
- Bachri, S., Monoarfa, H., & Santi, I. N. (2014). Membangun Jaringan Pemasaran Industri Kreatif Kerajinan Kayu Ebony di Sulawesi Tengah. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 13(2), 299 - 303. Diakses dari <https://jurnaljam.ub.ac.id/index.php/jam/article/view/770>
- Bappeda Kota Surakarta, 2016. Data Sentra Industri Kreatif di Kota Surakarta.
- Chakravarti, Laha, & Roy. (1968). Handbook of Methods og Applied Statistics. *Journal of the American Atatistical Association*, 1047-1049
- Conover, W. (1999). *Practical Nonparametric Statistics, Third Edition*. Texas: Texas Tech University.
- Evans, J. (1994). *Berfikir Kreatif, dalam Pengambilan Keputusan dan Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriana, A. N., Noor, I., & Hayat, A. (2014). Pengembangan Industri Kreatif di Kota Batu (Studi Tentang Industri Kreatif Sektor Kerajinan di Kota Batu). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 2(2), 281-286.
- Florida, R. (2001). *The Rise of Creative Class dalam Cities and The Creative Class*. Cambridge: Harvard University Press.
- Fred, L. (1995). *Organizational Behaviour. Seventh Edition*. Singapore: McGraw-Hill, Inc.
- Frey, H. (1999). *Designing The City*. London: Martin Press.
- Fujita, M., & Thisse, J F. (1996). Economic of Agglomeration. *Journal of The Japanese and International Economies*, 10(4), 339-378. <https://doi.org/10.1006/jjie.1996.0021>
- Gillmore, A. (2006). Networking in SMEs: Evaluating its Contribution To Marketing Activity. *International Business Review*, 15, 278-293.
- Hariadi, B. (2015). *Strategi Manajemen*. Jakarta: Banyumedia Publishing
- Hermawan, D. J. (2018). Pengaruh Jumlah Persediaan Bahan Baku dan Kapasitas Mesin Terhadap Volume Produksi Pada UD. Cahaya Restu Kota Probolinggo. *CAPITAL*, 1(2).

- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*. United Kingdom: The Penguin Press.
- Hurst, M. (1974). *Transportation Geography : Comment And Reading*. New York: Mc.Graw-Hill.
- Kaeppler, A. (1987). *Pacific Festivals and Ethnic Identity*. New Mexico: University of Mexico Press.
- Kristanto, R. (2009). *Kewirausahaan Enterpreneurship Pendekatan Manajemen dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lamb, C. (2001). *Pemasaran*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Empat.
- Landry, C. (1995). *The Creative City : A Toolkit For Urban Innovators*. London: Comedia
- Merdekawati, A. Z. (2016). Kesesuaian Senta Industri Batik Masaran Kabupaten Sragen sebagai Sentra Industri Kreatif Kerajinan. *Region*, 7(2), 59-71. <https://doi.org/10.20961/region.v7i2.11574>
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Penerbit Rineka Cipta.
- Nafila, O. (2013). Peran Komunitas Kreatif dalam Pengembangan Pariwisata Budaya di Situs Megalitikum Gunung Padang. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 24(1), 65-80.
- Peraturan Presiden No. 2 Tahun 2015 Tentang RPJMN 2015-2019.
- Peraturan Presiden No. 33 Tahun 2012 Tentang Perluasan Kesempatan Kerja.
- Peraturan Presiden No. 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif.
- Rachmawati, A. F., Soeaidy, M. S., & Adiono, R. (2015). Upaya Pemerintah Daerah dalam Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui pemberdayaan Industri Kecil Menengah. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 3(7), 1255-1260.
- Rencana Pembangunan Kawasan Permukiman Prioritas Tahun 2014
- Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Kota Surakarta Tahun 2016-2020
- Sandi, I. M. (1985). *Republik Indonesia Geografi Regional*. Jakarta: Puri Margasari.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Predana Media Group.
- Stanton, W. (1984). *Fundamentals of Marketing, 8th Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Sumarsono, S. (2003). Upah Minimum bagi Buruh dan Strategi Perjuangan Serikat Pekerja atau Serikat Buruh. *Jurnal Analisis Sosial*, 7(1), 77
- Surat Keterangan Menteri dan UKM No: 32/Kep/M.KUKM/IV/2002 Tentang Pedoman Penumbuhan dan Pengembangan Sentra, Pusat Kegiatan di Kawasan/Lokasi Tertentu
- Taringan, S. D., & Syumanjaya, R. (2013). Analisis Pengaruh Kualitas Infrastruktur Jalan Terhadap Harga-Harga Pertanian di Kecamatan Dolok Silau. *Jurnal Ekonomi dan Keuangan* , 1(6). Diakses dari <https://www.neliti.com/id/publications/14750/analisis-pengaruh-kualitas-infrastruktur-jalan-terhadap-harga-harga-hasil-pertan>
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian. Diakses dari <http://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/undang-undang-nomor-5-tahun-1984-tentang-perindustrian.pdf>
- Undang-Undang Pasal 39 No. 13 Tahun 2003 Tentang Perluasan Kesempatan Kerja.
- UNESCO (2014). *UNESCO Creative Cities Network*. Diakses dari <https://en.unesco.org/creative-cities/creative-cities-map>
- Wagner. (1972). *Environment and Peoples*. Prentice Hall: Englewood Cliffs.
- Wibowo, S. (2014). *Petunjuk Mendirikan Perusahaan Kecil (Revisi)*. Kota Gede, Yogyakarta: Penebar Swadaya
- Widayatun, T. (1999). *Ilmu Perilaku*. Jakarta: Sagung Seto.
- Wulansari, D. (2009). *Sosiologi Konsep dan Teori*. Bandung: Refuka Aditama.