

**IMPLEMENTASI BIMBINGAN TEKNIS DINAS PARIWISATA DAN
EKONOMI KREATIF TERHADAP PELAKU EKONOMI KREATIF
DI PROVINSI LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh :

**ROUDHOTUL JANNAH ATFALIYAH
2112011003**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI BIMBINGAN TEKNIS DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF TERHADAP PELAKU EKONOMI KREATIF DI PROVINSI LAMPUNG

OLEH

ROUDHOTUL JANNAH ATFALIYAH

Dalam rangka pengembangan pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Lampung, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki program yang dilaksanakan melalui sebuah kegiatan yakni pelaksanaan bimbingan teknis. Untuk menganalisis sejauh mana program Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung terhadap pelaku ekonomi kreatif agar dapat meningkatkan perekonomian, sebagaimana diatur dalam Pasal 7 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif. Permasalahan dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung? (2) Apakah faktor-faktor yang menjadi penghambat Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung?

Metode penelitian menggunakan pendekatan yuridis empiris. Pengumpulan data dilakukan dengan studi lapangan dan studi pustaka. Pengolahan data meliputi identifikasi data, kualifikasi data dan penyusunan data. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

Hasil Penelitian ini adalah : (1) Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung telah dilaksanakan secara sistematis dalam membantu meningkatkan wawasan para pelaku usaha ekonomi kreatif agar dapat mengembangkan bisnis ekonomi kreatif yang berkelanjutan. (2) Faktor-faktor yang menghambat Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung terdapat dua faktor, yakni faktor internal yang disebabkan karena terbatasnya anggaran dan faktor eksternal yang berasal dari persepsi para pelaku ekonomi kreatif.

Kata Kunci : Implementasi, Bimbingan Teknis, Dinas Pariwisata, Ekonomi Kreatif

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF TECHNICAL GUIDANCE FROM THE TOURISM AND CREATIVE ECONOMY OFFICE FOR CREATIVE ECONOMY ACTORS IN LAMPUNG PROVINCE

BY

ROUDHOTUL JANNAH ATFALIYAH

In the context of developing creative economy actors in Lampung Province, the Tourism and Creative Economy Office has a program that is carried out through an activity, namely the implementation of technical guidance. To analyze the extent of the Lampung Provincial Tourism and Creative Economy Office's programs for creative economy actors in order to improve the economy, as stipulated in Article 7 of Law of the Republic of Indonesia Number 24 of 2019 concerning the Creative Economy. The problems in this study are: (1) How is the implementation of the Technical Guidance of the Tourism and Creative Economy Office for creative economy actors in Lampung Province? (2) What are the factors that hinder the implementation of the Tourism and Creative Economy Office's Technical Guidance for Creative Economy Actors in Lampung Province?

The research method uses an empirical juridical approach. Data collection was carried out by field studies and literature studies. Data processing includes data identification, data qualification and data preparation. The data analysis used is qualitative descriptive.

The results of this research are: (1) The implementation of the Technical Guidance of the Tourism and Creative Economy Office for Creative Economy Actors in Lampung Province has been carried out systematically in helping to increase the insight of creative economy business actors in order to develop a sustainable creative economy business. (2) There are two factors that hinder the implementation of the Technical Guidance of the Tourism and Creative Economy Office for creative economy actors in Lampung Province, namely internal factors caused by limited budget and external factors derived from the perception of creative economy actors.

Keywords: Implementation, Technical Guidance, Tourism Office, Creative Economy

**IMPLEMENTASI BIMBINGAN TEKNIS DINAS PARIWISATA DAN
EKONOMI KREATIF TERHADAP PELAKU EKONOMI KREATIF
DI PROVINSI LAMPUNG**

Oleh :

ROUDHOTUL JANNAH ATFALIYAH

Skripsi

**Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA HUKUM**

Pada

**Bagian Hukum Administrasi Negara
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**IMPLEMENTASI BIMBINGAN TEKNIS
DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI
KREATIF TERHADAP PELAKU
EKONOMI KREATIF DI PROVINSI
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

Roudhotul Jannah Atfaliyah

No. Pokok Mahasiswa

2112011003

Bagian

Hukum Administrasi Negara

Fakultas

Hukum



1. Komisi Pembimbing


Eka Deviani, S.H., M.H.
NIP 197310202005012002


Rifka Yudhi, S.H.I., M.H.
NIP 198407022019031005

2. Ketua Bagian Hukum Administrasi Negara


Eka Deviani, S.H., M.H.
NIP 197310202005012002

MENGESAHKAN

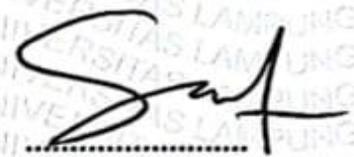
1. **Tim Penguji**
Ketua Penguji : **Eka Deviani, S.H., M.H.**



Sekretaris/Anggota : **Rifka Yudhi, S.H.I., M.H.**



Penguji Utama : **Dr. Satria Prayoga, S.H., M.H.**



2. **Dekan Fakultas Hukum**



Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S.
NIP 196412181988031002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Januari 2025

PERNYATAAN

Nama : Roudhotul Jannah Atfaliyah
Nomor Pokok Mahasiswa : 2112011003
Bagian : Hukum Administrasi Negara
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa judul skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung”**.

Benar-benar hasil karya bukan plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/DT/2010. Semua hasil tulisan yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung.

Bandar Lampung, Januari 2025

Penulis



Roudhotul Jannah Atfaliyah

2112011003

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Roudhotul Jannah Atfaliyah, lahir di Sukarame, Bandar Lampung Pada tanggal 25 Agustus 2003. Penulis merupakan putri dari pasangan Ayah Mahpuz, S.Ag. dan Ibu Wagiyem, S.Ag.

Riwayat Pendidikan formal yang penulis tempuh dan selesaikan adalah Paud Delima dan lulus pada tahun 2009, SDN 1 Harapan Jaya dan lulus pada tahun 2015, MTs Negeri 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2018, dan MA Negeri 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama yakni 2021 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Hukum Universitas Lampung.

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah SWT hingga ia kembali.”

(HR Tirmidzi)

“Sukses adalah ketika kita bisa menjadi diri sendiri dan melakukan yang terbaik.”

(Imam Al-Ghazali)

“Hidup adalah perjuangan, jangan pernah menyerah.”

(Ki Hajar Dewantara)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan dengan segenap kerendahan hati kepada :

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Mahpuz, S.Ag. dan Wagiyem, S.Ag.

Atas cinta dan kasih sayang, do'a dan perjuangan yang diberikan kepadaku demi keberhasilanku dimasa mendatang. Terimakasih atas dukungan dan semangat yang diberikan kepadaku.

Almamaterku

Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Lampung. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik. Maka pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Eka Deviani, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing I, sekaligus sebagai Ketua Bagian Hukum Administrasi Negara Fakultas Hukum Universitas Lampung yang sangat baik karena telah banyak membantu penulis dan meluangkan waktunya dalam mencurahkan segenap pemikirannya, motivasi, dan arahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
2. Bapak Rifka Yudhi, S.H.I., M.H., selaku Dosen Pembimbing II yang sangat baik karena telah memberikan koreksi dan masukan yang membangun demi sempurnanya skripsi ini;
3. Bapak Dr. Satria Prayoga, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas I yang sangat baik karena telah memberikan koreksi dan masukan yang membangun demi sempurnanya skripsi ini;
4. Ibu Ati Yuniati, S.H., M.H., selaku Dosen Pembahas II yang sangat baik karena telah memberikan saran dan arahan yang membangun demi sempurnanya skripsi ini;

5. Bapak Damanhuri Warganegara, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu atas arahan yang telah diberikan selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
6. Bapak Dr. Muhammad Fakhri, S.H., M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
7. Ibu Marlia Eka Putri AT, S.H., M.H., selaku Sekretaris Bagian Hukum Administrasi Negara Fakultas Hukum Universitas Lampung.
8. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Hukum Universitas Lampung yang penuh dedikasi dalam memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis, serta segala bantuan secara teknis maupun administratif yang diberikan kepada penulis selama menyelesaikan studi;
9. Bapak Dr. Lakoni Ahmad, S.H., M.H., M.Si., selaku Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Disparekraf) Provinsi Lampung yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis memberikan data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
10. Bapak Hendra Wira S., S.Sos., M.M., selaku Analis Pengembangan Kompetensi Ahli Muda pada Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis Inti Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah (BPSDM) Provinsi Lampung yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis memberikan data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
11. Untuk sahabat baikku, teman seperjuangan penulis Carissa Shela May Elvina LA yang telah setia menemaniku, banyak membantu, serta selalu menjadi tempat bercerita dan mendengarkan keluh kesah tentang segala hal, *big thanks for my twinnie*, semoga mimpi kita tercapai sebagai buah dari perjuangan saat ini;
12. Kepada sahabat-sahabat baikku sejak MTs, Asha, Dona, Revita, Reggina, Winda, Fiya, Nabila, dan MAN, Melisa, Vernida, Nisyah dan Al Alawiyah yang telah menjadi tempat bercerita, dan tawa bagi penulis;
13. Untuk *Prewnque Hanamoy* yang telah mewarnai kehidupan perkuliahanku diakhir-akhir ini dan memberikan memori yang tak terlupakan;

14. Kepada saudara-saudaraku KKN Kahuripan Jaya Tahun 2024 yang telah memberikan begitu banyak pengetahuan baru dan pengalaman yang tak terlupakan;
15. Kepada saudara-saudaraku yang selalu menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
16. Terimakasih tak terhingga untuk keluargaku, Ayah dan Ibu, yang sudah menjadi tokoh terpenting dihidup penulis, yang juga memberikan dukungan moral dan materil, serta do'a yang tiada hentinya;
17. Alamamaterku, Fakultas Hukum Universitas Lampung;
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan atas jasa dan budi baik yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya.

Bandar Lampung, 12 Januari 2025

Penulis

Roudhotul Jannah Atfaliyah

DAFTAR ISI

Halaman

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kewenangan Pemerintah	7
2.1.1 Pengertian Kewenangan.....	7
2.1.2 Pembagian Kewenangan.....	9
2.1.3 Cara Memperoleh Kewenangan.....	9
2.2 Implementasi.....	10
2.2.1 Pengertian Implementasi	10
2.2.2 Komponen-Komponen Implementasi	12
2.2.3 Unsur-Unsur Implementasi	13
2.2.4 Langkah-Langkah Implementasi	15
2.3 Bimbingan Teknis.....	16
2.3.1 Pengertian Bimbingan Teknis.....	16
2.3.2 Tahapan-Tahapan Bimbingan Teknis	17
2.4 Pariwisata.....	18
2.4.1 Pengertian Pariwisata	18
2.4.2 Dinas Pariwisata	20
2.5 Ekonomi Kreatif.....	21
2.5.1 Pengertian Ekonomi Kreatif	21
2.5.2 Tujuan Ekonomi Kreatif	24
2.5.3 Ciri-ciri Ekonomi Kreatif.....	24
2.5.4 Komponen Inti Ekonomi Kreatif	24
2.5.5 Manfaat Ekonomi Kreatif	25
2.5.6 Subsektor Ekonomi Kreatif.....	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Masalah	29
3.2 Sumber dan Jenis Data	29
3.3 Prosedur Pengumpulan Data	31
3.4 Prosedur Pengolahan Data	31
3.5 Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- 4.1 Gambaran Umum Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung 33
- 4.2 Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif di Provinsi Lampung36
- 4.3 Faktor-Faktor Penghambat Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif di Provinsi Lampung44

BAB V PENUTUP

- 5.1 Kesimpulan51
- 5.2 Saran.....52

DAFTAR PUSTAKA53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan perekonomian suatu negara. Menurut Hornby dan Kraft dalam bukunya mengenai pengertian wisata, menyatakan bahwa pariwisata merupakan keseluruhan hubungan dan gejala-gejala yang timbul dari adanya orang asing dan perjalanan itu tidak untuk bertempat tinggal menetap dan tidak ada hubungan dengan kegiatan untuk mencari nafkah. Dalam era globalisasi, ekonomi kreatif telah muncul sebagai sarana baru dalam mendorong pertumbuhan ekonomi. Di tengah persaingan yang semakin ketat, daerah-daerah dituntut untuk mampu menciptakan nilai tambah dari kekayaan budaya dan kreativitas masyarakatnya. Dinas Pariwisata, sebagai garda terdepan dalam pengembangan sektor pariwisata, memiliki peran krusial dalam memaksimalkan potensi ekonomi kreatif ini. Sumber Daya Manusia (SDM) juga merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam suatu perusahaan. SDM merupakan salah satu faktor kunci dalam persaingan global yakni bagaimana menciptakan manusia yang berkualitas dan memiliki keterampilan serta berdaya saing tinggi dalam persaingan global yang selama ini kita abaikan.

Keberadaan SDM berperanan penting dalam pengembangan dan pembangunan pariwisata khususnya bidang ekonomi kreatif. Sumber daya manusia ini memiliki peran yang penting terutama pada sektor pariwisata, hal ini terjadi ketika krisis multi dimensi yang berkepanjangan, merupakan satu penyebab kualitas SDM yang semakin menurun. Mengingat adanya

kemiskinan dan pengangguran serta semakin mahalnya pendidikan dan kesehatan merupakan kendala internal dalam pengembangan sumber daya manusia. Kurangnya kualitas SDM menunjukkan salah satu kegagalan dalam pembangunan nasional, oleh karena itu *the new growth theory* beranggapan bahwa kecepatan pengembangan teknologi dapat tercermin pada akumulasi modal manusia (*human capital accumulatin*) yang diukur dengan pendidikan, keterampilan, dan pengalaman selama manusia bekerja.¹

Salah satu cara meningkatkan nilai tambah dalam pengembangan usaha ekonomi kreatif ini dapat melalui proses pendampingan terencana dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), yang dalam hal ini dilakukan oleh Deputi Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif yang berkomitmen untuk mendukung kegiatan pendampingan secara nyata. Pedoman pendampingan ini disusun untuk menjawab kebutuhan dan tantangan yang muncul dari pelaksanaan pendampingan untuk pengembangan kapasitas ekonomi kreatif Indonesia. Dimulai dari tahap identifikasi potensi dan masalah, perencanaan, hingga pelaksanaan pendampingan hingga serah terima, setiap tahap mempunyai kebutuhan pendampingan spesifik. Kebutuhan ini perlu dipenuhi melalui pedoman praktik agar semua pemangku kepentingan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai pengembangan yang berkelanjutan.

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam hal pengembangan usaha ekonomi kreatif di Indonesia memiliki tugas diantaranya adalah menyelenggarakan sebagian urusan pemerintahan provinsi di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif berdasarkan asas otonomi yang menjadi kewenangan, tugas dekonsentrasi dan pembantuan serta tugas lain sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan

¹Bimtek Diklat Nasional, *Pengertian Bimbingan Teknis (BIMTEK)*, <https://bimtekdiklatnasional.com/artikel-bimtek/pengertianbimtek-bimbingan-teknis>, diakses pada tanggal 20 Mei 2024.

perundang-undangan.² Dalam menyelenggarakan urusan pemerintah bidang pariwisata Provinsi Lampung melalui Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki beberapa kebijakan. Hal ini sesuai dengan Pasal 7 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif, menyatakan bahwa :

Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah melakukan pengembangan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif melalui:

- a. pelatihan, pembimbingan teknis, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan manajerial Pelaku Ekonomi Kreatif;
- b. dukungan fasilitasi untuk menghadapi perkembangan teknologi di dunia usaha; dan
- c. standardisasi usaha dan sertifikasi profesi bidang Ekonomi Kreatif.

Pembinaan Bimbingan Teknis (Bimtek) sendiri adalah kegiatan bimbingan, pelatihan, atau pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah atau lembaga terkait dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi para tenaga kerja di bidang pariwisata. Seiring perkembangan zaman, bimbingan teknis mempunyai fungsi yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Persentase menunjukkan 97% peserta bimbingan teknis mengalami peningkatan kualitas kerja setelah mengikuti bimbingan teknis yang sesuai dengan bidang kerjanya.³ Melalui berbagai program pembinaan, fasilitasi, dan promosi, Dinas Pariwisata dapat mendorong tumbuhnya wirausahawan kreatif yang mampu menghasilkan karya-karya inovatif dan bernilai ekonomis tinggi. Dengan demikian, ekonomi kreatif tidak hanya menjadi sumber pendapatan bagi masyarakat, tetapi juga menjadi kekuatan pendorong bagi pertumbuhan ekonomi daerah secara keseluruhan.

²Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024, *Rencana Aksi*, hlm. 4, <https://disparekraf.lampungprov.go.id/uploads/files/4/2024/rencana%20aksi%20tahun%202024.pdf>, diakses pada 22 Juni 2024.

³ Bimtek Diklat Nasional, hlm. 98-10, *op.cit.*

Pelaksanaan Bimtek pengembangan usaha ekonomi kreatif ini merupakan program rutin yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung. Berdasarkan data yang ada pada tahun 2024, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung sudah mengadakan lima kali bimbingan teknis dengan menggunakan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas para pelaku ekonomi kreatif. Adanya bimbingan teknis dapat memberikan pemahaman yang mendalam Tentang perkembangan terkini, keahlian teknis, manajemen, dan penerapan praktik terbaik dalam industri pariwisata. Pengembangan terhadap pelaku ekonomi kreatif dibidang kepariwisataan mengacu pada Pasal 3 Huruf d Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 97 Tahun 2019 Tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dalam hal ini berbunyi “pelaksanaan bimbingan teknis dan supervisi dibidang pariwisata dan ekonomi kreatif sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan”, dan juga terdapat didalam Pasal 9 Huruf c Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pengembangan Sumber Daya Pariwisata Berbasis Ekonomi Kreatif.

Pelaksanaan Bimtek ini juga didasari pada beberapa faktor, diantaranya adalah karena masih banyaknya orang yang masuk usia angkatan kerja tapi belum menghasilkan di sektor ekonomi kreatif, kurangnya kemampuan dan pengetahuan para pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan usahanya, dan sebagainya. Alasan yang mendasari mengapa industri kreatif perlu dikembangkan di Indonesia terutama karena secara umum, sektor industri kreatif memiliki kontribusi ekonomi yang signifikan bagi perekonomian Indonesia, dimana dapat menciptakan iklim bisnis yang positif, dapat memperkuat citra dan identitas Bangsa Indonesia, dapat mendukung pemanfaatan sumberdaya yang terbarukan, merupakan pusat penciptaan inovasi dan pembentukan kreativitas dan memiliki dampak sosial yang positif.⁴

⁴ Ayu Lucy Larassaty, 2016, *Kontribusi sumber daya manusia di bidang industri kreatif untuk meningkatkan kinerja pariwisata (Studi kasus pada dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Pasuruan)*, hlm. 101-104.

Dilaksanakannya penelitian ini semoga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompeten di sektor pariwisata, yang pada gilirannya akan meningkatkan daya saing industri pariwisata suatu negara khususnya Indonesia dan Provinsi Lampung. Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk menganalisis **“Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung?
2. Apakah faktor-faktor yang menjadi penghambat Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi penghambat Implementasi Bimbingan Teknis Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Terhadap Pelaku Ekonomi Kreatif Di Provinsi Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian tentunya sangat diharapkan adanya manfaat atau kegunaan yang dapat diambil dalam penelitian tersebut. Adapun kegunaan yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan sumbangan pemikiran, dan membuka wawasan, serta sebagai bahan kajian ilmiah yang berkaitan dengan persoalan dalam bidang hukum, terutama terkait kinerja atau kapasitas para aparatur sipil pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat :

- a) Memberikan jawaban terhadap permasalahan yang diteliti.
- b) Dengan penelitian karya ilmiah ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan peneliti dalam bidang hukum sebagai bekal untuk terjun ke dalam masyarakat nantinya.
- c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kewenangan Pemerintah

2.1.1 Pengertian Kewenangan

Kewenangan sering diartikan sebagai kekuasaan untuk mengambil keputusan berdasarkan hak dan kewajiban dalam kerangka menjalankan suatu kegiatan organisasi tertentu. Menurut Fauzan dalam buku pemahaman dasar hukum pemerintahan daerah berpendapat bahwa kewenangan berasal dari kata dasar wewenang yang dalam bahasa hukum tidak sama dengan kekuasaan, sedangkan kekuasaan hanya menggambarkan hak untuk berbuat atau tidak berbuat, atau kekuasaan adalah kemampuan untuk melaksanakan kehendak.⁵

Dalam bahasa Inggris, istilah kewenangan disebut sebagai "*authority*" yang berarti wewenang atau berkuasa. Dijelaskan dalam *Black's Law Dictionary* bahwa kewenangan atau wewenang adalah kekuasaan hukum hak untuk memerintah atau bertindak, hak atau kekuasaan pejabat publik untuk mematuhi aturan hukum dalam lingkup melaksanakan kewajiban publik. Pengertian serupa dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang mendeskripsikan pengertian wewenang sebagai istilah yang biasa digunakan dalam bentuk kata benda berasal dari kata wenang dan diartikan sama dengan kata kewenangan yang berarti hak dan kekuasaan untuk bertindak. Menurut Bagir Manan wewenang dalam bahasa hukum tidak sama dengan kekuasaan (*macht*). Kekuasaan hanya menggambarkan hak untuk berbuat atau tidak berbuat. Dalam hukum, wewenang sekaligus

⁵ Josef Mario Monteiro, 2016, *Pemahaman Dasar Hukum Pemerintahan Daerah*, Yogyakarta : Pustaka Yustisia, hlm.36

berarti hak dan kewajiban (*rechten en plichten*). Bagir Manan memiliki definisi yang cukup baik, karena beliau membedakan antara kewenangan dan kekuasaan. Baginya kewenangan adalah bahasa hukum. Meskipun tidak menyebut kekuasaan adalah bahasa politik, tetapi ada kecenderungan untuk memahami bahwa kekuasaan adalah bahasa politik. Oleh karena itu, kata Bagir Manan kekuasaan hanya menggambarkan hak sementara kewenangan adalah istilah hukum yang bermakna hak dan kewajiban.

Prajudi Atmosudirdjo mengatakan bahwa, kata kewenangan berasal dari kata dasar wewenang yang diartikan sebagai hal berwenang, hak dan kekuasaan yang dipunyai untuk melakukan sesuatu. Kewenangan adalah apa yang disebut kekuasaan formal, kekuasaan berasal dari kekuasaan *legislate* (diberi oleh undang-undang) atau dari kekuasaan eksekutif administratif. Kewenangan yang biasanya terdiri dari beberapa wewenang adalah kekuasaan terhadap golongan orang tertentu atau kekuasaan terhadap suatu bidang pemerintahan. Kewenangan merupakan kekuasaan formal yang bersumber dari peraturan perundang-undangan. Secara umum kewenangan merupakan kekuasaan untuk melakukan semua tindakan atau perbuatan hukum publik sekaligus sebagai batasan dalam menjalankan kekuasaan yang dimiliki oleh pejabat pemerintahan berdasarkan peraturan perundang-undangan.⁶

Dalam Pasal 1 Angka 5 Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 Tentang Administrasi Pemerintahan dinyatakan bahwa “Wewenang adalah hak yang dimiliki oleh badan dan/atau pejabat pemerintahan atau penyelenggara negara lainnya untuk mengambil keputusan dan/atau tindakan dalam penyelenggaraan pemerintahan”.

Selanjutnya Pasal 1 Angka 6 menyatakan bahwa “Kewenangan pemerintahan yang selanjutnya disebut kewenangan adalah kekuasaan Badan dan/atau pejabat pemerintahan atau penyelenggara negara lainnya untuk bertindak dalam ranah hukum publik”.

⁶ Fajlurrahman Jurdi, 2023, *Pengantar Hukum Administrasi Negara*, Jakarta: Kencana, hlm. 44-53.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep kewenangan dalam hukum merujuk pada hak dan kewajiban yang diberikan oleh peraturan perundang-undangan untuk melakukan tindakan tertentu. Kewenangan berbeda dengan kekuasaan dan merupakan dasar bagi pelaksanaan tugas-tugas pemerintahan dan organisasi.

2.1.2 Pembagian Kewenangan

Terdapat pembagian kewenangan berdasarkan sifat wewenang, antara lain dijelaskan oleh Indroharto dalam buku pengantar hukum administrasi negara sebagai berikut :

1. Wewenang pemerintahan yang bersifat terikat, yakni terjadi apabila peraturan dasarnya menentukan kapan dan dalam keadaan bagaimana digunakan atau peraturan dasarnya sedikit banyak menentukan tentang isi dari keputusan yang harus diambil. Dengan kata lain, terjadi apabila peraturan dasar yang menentukan isi dari keputusan yang harus diambil secara terperinci maka wewenang pemerintahan semacam itu merupakan wewenang yang terikat.
2. Wewenang fakultatif terjadi dalam hal badan atau pejabat tata usaha negara yang bersangkutan tidak wajib menerapkan wewenangnya atau sedikit banyak masih ada pilihan sekalipun itu hanya dapat dilakukan dalam hal-hal atau keadaan-keadaan tertentu sebagaimana ditentukan dalam peraturan dasarnya.
3. Wewenang bebas, yakni terjadi ketika peraturan dasarnya memberikan kebebasan kepada badan atau pejabat tata usaha negara untuk menentukan sendiri mengenai isi dari keputusan yang akan dikeluarkannya atau peraturan dasarnya memberikan ruang lingkup kebebasan kepada pejabat tata usaha negara yang bersangkutan.⁷

2.1.3 Cara Memperoleh Kewenangan

Menurut H.D. Van Wijk/Willem Konijnenbelt dalam bukunya Ridwan HR yang berjudul Hukum Administrasi Negara menjelaskan bahwa pilar

⁷ *Ibid*, hlm. 53-54.

utama negara hukum yaitu asas legalitas. Maka berdasarkan prinsip ini, tersirat bahwa kewenangan pemerintah berasal dari peraturan perundang-undangan yaitu sumber kewenangan bagi pemerintah. Secara teori, wewenang yang bersumber dari peraturan perundang-undangan diperoleh melalui tiga cara yaitu atribusi, delegasi, dan mandat, yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Atribusi

Attributie: toekenning van een bestuursbevoegheid door een wetgever aan een bestuursorgaan, (atribusi adalah pemberian wewenang pemerintahan oleh pembuat undang-undang kepada organ pemerintahan).

2. Delegasi

Delegatie : overdracht van een bevoegheid van het ene betuursorgaan aan een ander, (delegasi adalah pelimpahan wewenang pemerintahan dari satu organ pemerintahan kepada organ pemerintahan lainnya).

3. Mandat

Mandaat: een bestuursorgaan laat zijn bevoegheid namens hem uitoe door een ander, (mandat terjadi ketika organ pemerintahan mengizinkan kewenangannya dijalankan oleh organ lain atas namanya).⁸

2.2 Implementasi

2.2.1 Pengertian Implementasi

Kata implementasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pelaksanaan atau penerapan.⁹ Implementasi merupakan penerapan, di mana penerapan sendiri adalah cara atau metode untuk melaksanakan rencana yang telah tersusun secara rinci. Pengertian implementasi menurut Daniel Mazmanian dan Paul Sabatier dalam bukunya yang berjudul *Implementation and Public Policy* adalah sebuah pelaksanaan dari

⁸ Ridwan HR, 2018, *Hukum Administrasi Negara*, Depok: PT Rajagrafindo Persada, hlm.101-102.

⁹ KBBI Kemdikbud, *Implementasi*, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/implementasi>, diakses pada tanggal 22 Juni 2024.

kebijakan dasar hukum yang berbentuk perintah, keputusan, atau putusan pengadilan.¹⁰

Implementasi merupakan serangkaian aktivitas dan tindakan yang mencakup mekanisme suatu sistem, yang mana hal ini bukan sekadar mengenai aktivitas belaka, melainkan merupakan kegiatan yang direncanakan dengan baik untuk mencapai tujuan tertentu. Implementasi adalah proses menerjemahkan tindakan kebijakan menjadi langkah-langkah politik dan mempraktikkannya oleh administrasi publik. Pengembangan kebijakan akan membantu menyempurnakan program.

Kata implementasi adalah sebuah kata serapan dari bahasa asing, kata implementasi merupakan kata sederhana namun terdapat banyak makna yang terkandung didalamnya. Kata dasar implementasi adalah *implemen* yang berarti alat, implementasi merupakan salah satu upaya administrasi untuk menyelaraskan antara kegiatan yang akan dilaksanakan dengan berbagai permasalahan yang sedang dihadapi baik oleh pemerintah sebagai pembuat kebijakan maupun oleh masyarakat sebagai objek dari kebijakan. Implementasi dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan, artinya yang dilaksanakan dan diterapkan adalah kurikulum yang telah dirancang dan didesain untuk kemudian dijalankan sepenuhnya.¹¹

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah proses menerapkan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Implementasi dapat diterapkan dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, keamanan, lingkungan, inovasi, dan bisnis.

¹⁰ Subarsono, 2011, *Analisis Kebijakan Publik: Konsep, Teori, dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 94.

¹¹ Jimly Asshiddiqie, 2011, *Hukum Tata Negara dan Pilar-Pilar Negara Demokrasi*, Jakarta: Sinar Grafika, Edisi Kedua, hlm. 10.

2.2.2 Komponen-Komponen Implementasi

Implementasi bukanlah sekedar bersangkut paut dengan mekanisme penjabaran keputusan-keputusan politik ke dalam prosedur rutin lewat saluran-saluran birokrasi melainkan lebih dari itu, ia menyangkut masalah konflik, keputusan dan siapa yang memperoleh apa dari suatu program. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi merupakan aspek yang penting dari keseluruhan proses dan pelaksanaan suatu program.

Peraturan mengandung setidaknya tiga komponen dasar, yaitu tujuan yang luas, sasaran yang spesifik, dan cara mencapai sasaran tersebut. Dimana di dalam cara terkandung beberapa komponen program yang lain yakni siapa pelaksananya, jumlah dan sumber dana, siapa kelompok sasarannya, Bagaimana program dan sistem manajemen dilaksanakan, serta kinerja program diukur.¹² Penjelasan ini menunjukkan bahwa komponen tujuan yang luas dan sasaran yang spesifik diperjelas kemudian diinterpretasikan. Cara ini biasa disebut implementasi, yaitu sebagai tindakan yang dilakukan oleh publik maupun swasta, baik secara individu maupun kelompok yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam keputusan program. Definisi ini menyiratkan adanya upaya mentransformasikan keputusan ke dalam kegiatan operasional, serta mencapai perubahan seperti yang dirumuskan oleh keputusan program.

Implementasi adalah keseluruhan dari kegiatan yang berkaitan dengan suatu program. Mempelajari masalah implementasi berarti berusaha untuk memahami apa yang nyata-nyata terjadi sesudah suatu program diberlakukan atau dirumuskan, yakni peristiwa-peristiwa dan kegiatan-kegiatan yang terjadi setelah proses pengesahan program negara, baik itu usaha untuk mengadministrasikan maupun usaha untuk memberikan dampak tertentu pada masyarakat atau peristiwa tertentu. Intinya implementasi berarti penerapan atau pelaksanaan dari suatu program.¹³

¹²Solichin Abdul Wahab, 2015, *Analisis Kebijakan Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijakan Negara*, Jakarta: Bumi Aksara, hlm. 62.

¹³Ferdinand Agustino, 2008, *Pengantar Kebijakan Negara*, Jakarta: Bina Cipta, hlm. 19.

2.2.3 Unsur-Unsur Implementasi

Unsur-unsur implementasi kebijakan yang mutlak harus ada ialah (a) unsur pelaksana (*implementor*), (c) adanya program yang akan dilaksanakan, (b) kelompok sasaran (*target groups*).

a. Unsur Pelaksana Pihak

Yang terutama mempunyai kewajiban untuk melaksanakan kebijakan publik adalah unit-unit administratif atau unit-unit birokratik pada setiap tingkat pemerintahan. Smith menyebutnya dengan istilah "*implementing organization*", maksudnya birokrasi pemerintah yang mempunyai tanggungjawab dalam melaksanakan kebijakan publik. Hal ini seperti dikemukakan pula oleh Ripley & Grace A. Franklin (dalam Tachjan, 2006) bahwa: "*Bureaucracies are dominant in the implementation of programs and policies and have varying degrees of importance in other stages of the policy process. In policy and program formulation and legitimation activities, bureaucratic units play a large role, although they are not dominant*". ("Birokrasi bersifat dominan dalam implementasi program dan kebijakan dan memiliki tingkat kepentingan yang berbeda-beda dalam tahapan proses kebijakan lainnya. Dalam aktivitas perumusan dan legitimasi kebijakan dan program, unit birokrasi memainkan peran yang besar, meskipun tidak dominan").

b. Program

Pada hakekatnya implementasi kebijakan adalah implementasi program. Hal ini seperti dikemukakan oleh Grindle bahwa: "*Implementation is that set of activities directed toward putting a program into effect*". Program-program yang bersifat operasional adalah program-program yang isinya dengan mudah dapat dipahami dan dilaksanakan oleh pelaksana. Program tersebut tidak hanya berisi mengenai kejelasan tujuan/sasaran yang ingin dicapai oleh pemerintah, melainkan secara rinci telah menggambarkan pula alokasi sumber daya yang diperlukan, kemudian kejelasan metode dan prosedur kerja yang harus ditempuh, dan kejelasan standar yang harus dipedomani. Sehubungan dengan program ini.

Terry mengemukakan bahwa: "*A program can be defined as a comprehensive plan that includes future use of different resources in an integrated pattern and established a sequence of required actions and time schedules for each in order to achieve stated objectives. The makeup of a program can include objectives, policies, procedures, methods, standards, and budgets*". Maksudnya, bahwa program merupakan rencana yang bersifat komprehensif yang sudah menggambarkan sumber daya yang akan digunakan dan terpadu dalam satu kesatuan. Program tersebut menggambarkan sasaran, kebijakan, prosedur, metode, standar, dan budget.

c. Kelompok Sasaran

Target group (kelompok sasaran), yaitu sekelompok orang atau organisasi dalam masyarakat yang akan menerima barang dan jasa atau yang akan dipengaruhi perilakunya oleh kebijakan. Para *target group* diharapkan dapat menerima serta menyesuaikan diri terhadap pola-pola interaksi yang ditentukan oleh kebijakan, dan dinilai sampai seberapa jauh para *target group* dapat mematuhi atau menyesuaikan diri terhadap kebijakan yang diimplementasikan bergantung kepada kesesuaian isi kebijakan (*program*) dengan harapan mereka. Selanjutnya karakteristik yang dimiliki oleh mereka (kelompok sasaran) seperti: besaran kelompok sasaran, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pengalaman, usia dan keadaan sosioekonomi mempengaruhi terhadap efektivitas implementasi. Berkenaan dengan karakteristik tersebut sebagian dipengaruhi oleh lingkungan di mana mereka hidup baik lingkungan geografis maupun lingkungan sosial-budaya. Sejalan dengan hal tersebut di atas, faktor komunikasi juga sangat berpengaruh terhadap penerimaan kebijakan oleh kelompok sasaran, sehingga jeleknya proses komunikasi ini akan menjadi titik lemah dalam mencapai efektivitas pelaksanaan kebijakan negara, sehingga penyebaran isi kebijakan melalui proses komunikasi yang baik akan mempengaruhi terhadap efektivitas implementasi kebijakan. Dalam hal ini

media komunikasi yang digunakan untuk menyebarluaskan isi kebijakan kepada kelompok sasaran akan sangat berperan.¹⁴

2.2.4 Langkah-Langkah Implementasi

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses implementasi adalah sebagai berikut :

a. Priority-Setting (Pengaturan Prioritas)

Pengaturan Prioritas adalah fase penetapan agenda program. Langkah pertama yang perlu diambil adalah mengidentifikasi masalah publik yang akan diatasi. Suatu isu dapat menjadi bagian dari agenda program jika memiliki dampak signifikan terhadap masyarakat, terkait dengan program-program yang sudah ada sebelumnya, dan memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk menyelesaikan masalah publik.

b. Formulation Of Policies (Perumusan Kebijakan)

Perumusan Kebijakan adalah pengembangan program yang menciptakan mekanisme untuk mengatasi masalah publik. Pada tahap ini, para analis mulai menerapkan berbagai teknik untuk menunjukkan bahwa suatu pilihan program adalah yang terbaik di antara pilihan-pilihan lain.

c. The Adoption of Policy (Penerapan Kebijakan)

Penerapan Kebijakan adalah fase adopsi program, di mana keputusan mengenai pilihan program ditentukan melalui dukungan dari para pemangku kepentingan. Tahapan ini dilakukan setelah proses rekomendasi, dengan langkah-langkah selanjutnya mencakup identifikasi alternatif program atau kebijakan yang dijalankan oleh pemerintah untuk mencapai masa depan yang diinginkan, serta merupakan metode yang paling efektif untuk mencapai tujuan tertentu.

d. Policy Implementation (Implementasi Kebijakan)

¹⁴ Tachjan, 2006, *Implementasi Kebijakan Publik*, Bandung: AIPI Bandung, hlm. 21.

Pada tahap ini sebuah program telah diberlakukan oleh unit administrasi tertentu dengan bantuan keuangan dan sumber daya lainnya, serta selanjutnya pemantauan dapat dilaksanakan.

e. Policy Assessment (Penilaian Kebijakan)

Yakni evaluasi program yang merupakan tahapan terakhir. Dalam evaluasi ini ditetapkan dan dinilai prosedur pelaksanaan, dimana sudahkah sesuai dengan yang telah diputuskan dan kapan evaluasi ini dapat dilakukan.¹⁵

2.3 Bimbingan Teknis (Bimtek)

2.3.1 Pengertian Bimbingan Teknis (Bimtek)

Dikutip dari laman Bimtek Diklat Nasional, Bimbingan teknis (Bimtek) memiliki definisi yaitu suatu layanan bimbingan dan penyuluhan yang diberikan oleh tenaga ahli atau professional dibidangnya untuk memberikan bantuan berupa tuntunan dan nasihat guna menyelesaikan masalah atau persoalan yang bersifat teknis dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bimbingan teknis juga sering disebut sebagai pelatihan. Selain itu, bimbingan teknis juga diberikan guna sebagai *refreshing* (penyegaran diri) sehingga dapat kembali fokus dan dapat secara optimal mengerjakan tugasnya.¹⁶

Bimbingan teknis adalah suatu kegiatan yang dimaksudkan untuk memberikan bantuan yang biasanya berupa tuntunan dan nasehat untuk menyelesaikan persoalan/masalah yang bersifat teknis. Bimbingan Teknis merupakan kegiatan pelatihan dan pengembangan pengetahuan serta kemampuan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh setiap individu maupun institusi tertentu, sehingga dengan mengikuti bimbingan teknis diharapkan setiap individu maupun institusi tertentu, baik swasta maupun lembaga pemerintahan, dapat mengambil

¹⁵ Ferdinand Agustino, 2008, *Pengantar Kebijakan Negara*, Jakarta : Bina Cipta, hlm. 21-22.

¹⁶ Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), 2015, *Manual Prosedur "Bimbingan Teknis (Bimtek)*, Universitas Brawijaya, hlm. 1-4.

sebuah manfaat dengan berorientasi pada kinerja. Tujuan dilaksanakannya Bimbingan Teknis adalah Untuk menyelesaikan masalah/kasus yang terjadi dan dihadapi oleh para pejabat sehingga penyelesaiannya dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁷

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Teknis (Bimtek) adalah suatu kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas sumber daya manusia, serta melatih tenaga kerja menjadi lebih kompeten. Bimtek membantu meningkatkan kemampuan dan keahlian dalam pengoperasian sistem keuangan, serta memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas. Dengan demikian, individu dapat secara optimal menjalankan profesinya.

2.3.2 Tahapan-Tahapan Bimbingan Teknis (Bimtek)

Dikutip dari website risconsulting berikut beberapa tahapan atau langkah-langkah dalam penyusunan Bimtek, diantaranya sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi Kebutuhan Bimtek

Kebutuhan Bimtek dapat muncul karena adanya tuntutan yang akan dihadapi di masa depan atau adanya dari masalah yang timbul saat ini karena terjadi sesuatu yang kurang maksimal, kemudian analisis masalah yang ada dan prioritaskan masalah yang penting atau mendesak.

2. Analisis Organisasi

Menganalisis tujuan organisasi, sumber daya yang ada, dan lingkungan organisasi sesuai dengan kenyataan.

3. Menentukan Tujuan dan Sasaran Bimtek

Tujuan dari Bimtek adalah perilaku yang diharapkan dari para peserta, dimana tujuannya harus menunjukkan kemampuan peserta untuk

¹⁷ Berita Bimtek, 2016, *Definisi Seminar, Lokakarya, Bimbingan Teknis, Pelatihan, dan Sosialisasi*, <https://beritabimtek.wordpress.com/2016/07/07/definisi>, diakses pada 22 Juni 2024.

melakukan tugas tertentu dalam kondisi tertentu dan pada tingkat kinerja tertentu. Tujuan ini dibagi menjadi tiga bidang, yaitu:

- 1) Kognitif. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan peserta.
- 2) Afektif. Berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, sistem, nilai, dan emosi.
- 3) Psikomotor. Berorientasi pada kemampuan peserta untuk berkompeten dalam suatu kegiatan tertentu.

Sasaran dapat digunakan untuk mengidentifikasi *outcomes* dari sebuah proses pembelajaran yang ingin dilakukan (mengidentifikasi kompetensi), memberikan arah bagi pengembangan materi atau *content* pembelajaran (memberi batasan dan urutan materi yang sesuai dengan *outcomes* yang ingin dicapai), dan untuk menentukan bagaimana kegiatan pelatihan dapat berlangsung dengan efektif.¹⁸

2.4 Pariwisata

2.4.1 Pengertian Pariwisata

Pengertian pariwisata secara etimologi menurut Yoeti dalam Suryadana dan Octaviany, berasal dari Bahasa Sansekerta yang memiliki persamaan makna dengan *tour*, yang memiliki arti berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain". Kata pariwisata yang terdiri atas dua kata yaitu "pari" dan "wisata". Pari berarti "banyak" atau "berkeliling", sedangkan wisata berarti "pergi" atau "bepergian". Atas dasar itu, maka kata pariwisata seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain. Adapun istilah pariwisata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi.¹⁹

¹⁸ Risconsulting, Tahapan Pelatihan Pengembangan terhadap pelaku ekonomi kreatif, <https://risconsulting.id/pelatihan-pengembangan-sdm/>.

¹⁹ Putu Eka Wirawan, dkk, 2022, *Pengantar Pariwisata*, Bali: Nilacakra, hlm. 1.

Menurut Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Pariwisata, pariwisata adalah segala jenis aktivitas wisata dan didukung dengan segala fasilitas serta layanan yang disediakan disedi oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, maupun pemerintah daerah. Selain itu, pariwisata merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan kepariwisataan, termasuk pengembangan daya tarik wisata, serta usaha-usaha lain yang berkaitan dengan bidang pariwisata. Segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata yang dimaksud adalah objek dan daya tarik wisata. Pariwisata adalah aktivitas perjalanan dan tinggal seseorang di luar tempat tinggal dan lingkungannya selama tidak lebih dari satu tahun berurutan, dan memiliki tujuan untuk berwisata, bisnis, atau tujuan lain dengan tidak untuk bekerja di tempat yang dikunjunginya tersebut.

Menurut Pasal 1 Angka 15 Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2021 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2012 Tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Provinsi, yang dimaksud pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, dan Pemerintah Daerah.

Menurut GA. Schmoll dalam bukunya *Tourism Promotion*, Industri pariwisata lebih cenderung berorientasi dengan menganalisa cara-cara melakukan pemasaran dan promosi hasil produk industri pariwisata. Industri pariwisata bukanlah industri yang berdiri sendiri, tetapi merupakan suatu industri yang terdiri dari serangkaian perusahaan yang menghasilkan jasa-jasa atau produk yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan itu tidak hanya dalam jasa yang dihasilkan tetapi juga dalam besarnya perusahaan, lokasi atau tempat kedudukan, letak secara geografis, fungsi, bentuk organisasi yang mengelola dan metode permasalahannya.

Menurut AJ Burkat dalam buku karya Damanik, pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu yang relatif

pendek dengan tujuan di luar tempat, dimana wisatawan biasa hidup dan bekerja, dan juga melakukan kegiatan-kegiatan selama tinggal di suatu tempat tujuan. Sedangkan menurut Mathieson dan Wall dalam buku Pitana dan Gyatri, pariwisata adalah kegiatan perpindahan orang untuk sementara waktu ke destinasi di luar tempat tinggal dan tempat bekerjanya dan melaksanakan kegiatan selama di destinasi dan juga penyiapan-penyiapan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan mereka. Menurut Pendit dalam bukunya yang berjudul Ilmu Pariwisata, menjelaskan pariwisata adalah kegiatan orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek, ke tempat-tempat tujuan di luar tempat tinggalnya dan tempat bekerjanya, serta di luar kegiatan, dan selama di tempat tujuan mempunyai berbagai maksud, termasuk kunjungan wisata. Dari pengertian tersebut terlihat bahwa kegiatan wisata merupakan bagian dari kegiatan pariwisata, karena kegiatan pariwisata merupakan kegiatan jamak dari kegiatan wisata itu sendiri.²⁰

Dari para pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan sektor ekonomi yang penting dan kompleks, dengan berbagai tantangan dan peluang yang harus dikelola secara strategis oleh pemangku kepentingan.

2.4.2 Dinas Pariwisata

Dinas Pariwisata merupakan unsur pelaksana Pemerintah Daerah di Bidang Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang dipimpin oleh seorang kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Bupati melalui sekretaris Daerah. Tugas Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif adalah menyelenggarakan sebagian urusan pemerintahan provinsi di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif berdasarkan asas otonomi yang menjadi kewenangan, tugas dekonsentrasi dan pembantuan serta tugas lain sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan perundang- undangan.

²⁰ Ibid, hlm. 5-6.

Untuk menyelenggarakan tugas tersebut, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan teknis di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif;
- b. Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif;
- c. Pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif;
- d. Pelaksanaan pengembangan pariwisata, ekonomi kreatif, pembinaan karakter dan pekerti bangsa;
- e. Pelaksanaan monitoring dan evaluasi pariwisata dan ekonomi kreatif;
- f. Pelaksanaan kebijakan promosi dan standarisasi pariwisata dan ekonomi kreatif;
- g. Pelaksanaan rencana induk dan rencana detil pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif; dan
- h. Pelayanan administratif.

Selain tugas dan fungsi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif juga memiliki susunan organisasi yang terdiri dari :

- a. Kepala Dinas;
- b. Sekretariat;
- c. Bidang Pengembangan Destinasi Pariwisata;
- d. Bidang Pengembangan Pemasaran Pariwisata;
- e. Bidang Pengembangan Kelembagaan Kepariwisata;
- f. Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif;
- g. Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD); dan
- h. Kelompok Jabatan Fungsional.²¹

2.5 Ekonomi Kreatif

2.5.1 Pengertian Ekonomi Kreatif

Istilah ekonomi kreatif ini pertama kali diperkenalkan oleh John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money from*

²¹ Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, *loc.cit.*

Ideas. John Howkinds mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai *the creation of value as a result of idea*. Lebih jauh dijelaskan oleh Howkins bahwa ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang mengabdikan sebagian besar waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal-hal yang rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat ini, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan.²²

Berdasarkan Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif, yang dimaksud dengan Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Ekonomi Kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang penopang utamanya adalah informasi dan kreativitas di mana ide dan *stock of knowledge* dari Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor produksi yang utama dalam kegiatan ekonomi. Kebanyakan orang faham mengenai definisi ekonomi sehingga menganggap keduanya sama. Padahal antara ekonomi kreatif dengan ekonomi itu berbeda. Ekonomi kreatif gabungan dari ekonomi dan kreatif. Makna ekonomi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang mempelajari salah satu aktivitas manusia yang berhubungan erat dengan masalah produksi, distribusi serta konsumsi terhadap sebuah jasa atau barang. Sedangkan kreatif adalah kemampuan untuk memberi suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah, sehingga Ekonomi kreatif adalah suatu kegiatan ekonomi di mana *input* dan *output* adalah gagasan atau dalam satu kalimat yang singkat, esensi dari kreativitas adalah gagasan. Dan sebaiknya konsep kewirausahaan maupun konsep ekonomi kreatif terdapat unsur benang merah yang sama yakni terdapat konsep kreativitas, ide atau gagasan serta konsep inovasi.²³

²² Bapenda Jabar, 2017, *Apa Itu Ekonomi Kreatif*,
<https://bapenda.jabarprov.go.id/2017/05/24/apa-itu-ekonomi-kreatif/>.

²³ Nely Merina, 2017, *Apa Ekonomi Kreatif dan Pontensi Besar Bagi UKM*, Go UKM.id,
<https://goukm.id/ekonomi-kreatif/>, diakses pada 16 Juli 2022.

Mengutip dari buku berjudul “ekonomi kreatif” karya Rochmat Aldy Purnomo, ekonomi kreatif merupakan suatu penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan) berdasarkan ide yang muncul dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis penggunaan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Kreativitas tidak sebatas pada karya yang berbasis seni dan budaya, tetapi juga bisa berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, *engineering* dan ilmu telekomunikasi. Terdapat 3 hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, diantaranya kreativitas, inovasi dan penemuan.

1. Kreativitas (*Creativity*)

Dapat diartikan sebagai suatu keterampilan atau kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang unik, *fresh*, dan dapat diterima umum. Dapat juga menciptakan ide baru atau praktis sebagai penyelesaian dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada (*thinking out of the box*).

2. Inovasi (*Inovation*)

Yaitu sebuah perubahan dari ide atau gagasan dengan dasar kreativitas dengan menggunakan penemuan yang sudah ada untuk menciptakan suatu produk atau proses yang lebih baik, bernilai tambah dan bermanfaat.

3. Penemuan (*Invention*)

Sebutan ini lebih memfokuskan pada menghasilkan sesuatu yang baru dan dapat diakui sebagai karya yang memiliki fungsi yang unik atau belum pernah diketahui sebelumnya. Contohnya adalah penciptaan aplikasi berbasis android.²⁴

Berdasarkan penjabaran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif adalah konsep pembangunan ekonomi berkelanjutan dengan memanfaatkan kreativitas, inovasi dan penemuan baru yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menciptakan nilai tambah.

²⁴ Rochmat Aldy Purnomo, 2016, *Ekonomi Kreatif : Pilar Pembangunan Indonesia*, Surakarta: Ziyad Visi Media, hlm. 9-10 .

2.5.2 Tujuan Ekonomi Kreatif

Tujuan dari ekonomi kreatif, antara lain: mendorong pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan sebab ide dan kreativitas merupakan sumber daya yang selalu dapat diperbaharui, mendukung citra dan identitas Bangsa Indonesia melalui karya dan produk sehingga dapat menjadi salah satu cara untuk mendapatkan pengakuan di dunia internasional dan bisa juga menjadi media diplomasi budaya lintas negara dan dapat menjadi salah satu cara untuk melestarikan sumber daya alam dan budaya Indonesia.²⁵

2.5.3 Ciri-ciri Ekonomi Kreatif

Menurut *Institute For Development Economy and Finance*, menyatakan terdapat tujuh ciri-ciri ekonomi kreatif, diantaranya:

1. Mempunyai unsur utama yaitu kreativitas.
2. Penyediaan produk kreatif langsung dan produk tidak langsung.
3. Berbasis pada ide atau gagasan.
4. Kolaborasi, diantara beberapa aktor yang memiliki peran pada industri kreatif yakni kaum intelektual, dunia usaha dan pemerintah
5. Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha.
6. Konsep yang dibangun mempunyai sifat relatif bisnis.
7. Siklus hidup sehat, margin tinggi, persaingan yang tinggi dan mudah ditiru serta keanekaragaman tinggi.²⁶

2.5.4 Komponen Inti Ekonomi Kreatif

Dalam ekonomi kreatif, terdapat komponen inti dan komponen pendukung yang merupakan mesin pendorong perkembangan ekonomi kreatif, Komponen inti merupakan komponen pelaku utama ekonomi kreatif yang

²⁵ Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung, 2023, *Laporan Akhir Penyusunan Pemetaan Ekonomi Kreatif Bandar Lampung, Metro, Lampung Timur, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat*, hlm.27.

²⁶ Sri Hardianti Sartika, dkk, *Ekonomi Kreatif*, 2022, Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis, hlm. 53-54.

terdiri dari individu, kelompok dan perusahaan yang menghasilkan produk. Sedangkan komponen pendukung adalah komponen yang mendukung terciptanya iklim ekonomi kreatif, seperti lingkungan industri, lingkungan geografis masyarakat dan organisasi budaya.

Menurut Sumar'in, terdapat tiga komponen inti dan tiga komponen pendukung ekonomi kreatif yang terdapat di suatu daerah, diantaranya:

1. Kelompok kreatif, yaitu perusahaan, kelompok dan individu yang secara langsung maupun tidak langsung menghasilkan produk kultural.
2. Tenaga kerja kreatif, yaitu orang-orang pemikir dan pelaksanaan yang dilatih secara khusus dalam keterampilan budaya dan artistic yang mendorong kepemimpinan industri yang tidak hanya terbatas pada seni dan budaya.
3. Komunitas kreatif, yaitu tempat konsentrasi area geografis dari pekerjaan kreatif, bisnis kreatif dan organisasi budaya.²⁷

2.5.5 Manfaat Ekonomi Kreatif

Adapun manfaat ekonomi kreatif, yaitu:

1. Membuka lapangan pekerjaan baru Dapat membuka lapangan pekerjaan, karena semakin banyak inovasi dan kreativitas dari pengusaha, maka akan semakin banyak pula produk-produk yang baru yang akan dihasilkan, dengan demikian otomatis memerlukan tenaga kerja dalam proses pembuatannya.
2. Mendorong masyarakat menjadi lebih kreatif Seiring perkembangan zaman, seseorang akan dituntut untuk senantiasa menjadi lebih kreatif yang pada akhirnya akan membentuk masyarakat menjadi pribadi yang lebih kreatif.
3. Meningkatkan inovasi di berbagai bidang Ide atau gagasan yang baru dan terus muncul tanpa batasan dapat meningkatkan inovasi di berbagai bidang.

²⁷ *Ibid*, hlm. 44-45.

4. Menciptakan kompetisi bisnis yang sehat Munculnya ide dan inovasi yang beragam, membuat masyarakat akan saling tolong menolong dan membagikan kiat-kiatnya dalam mengaplikasikan ide atau gagasannya tersebut.
5. Mengurangi angka pengangguran Dengan berkembangnya sektor-sektor industri ekonomi kreatif tentunya akan semakin banyak membutuhkan sumber daya manusia, sehingga dapat mengurangi pengangguran.

2.5.6 Subsektor Ekonomi Kreatif

Berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 Tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sampai saat ini ruang lingkup ekonomi kreatif terdiri dari 17 subsektor, diantaranya : aplikasi, *game developer*, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa dan televisi dan radio.

1. Subsektor aplikasi. Berkaitan dengan perangkat program, prosedur dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem komunikasi digital.
2. Subsektor *game developer* Berkaitan dengan desain, produksi dan distribusi permainan computer ataupun android dan *iOS* serta video yang bersifat hiburan, keterampilan dan edukasi.
3. Subsektor arsitektur Berkaitan dengan desai bangunan secara menyeluruh baik dari level makro (*town planning, urban design, landscape architecture*) hingga level mikro (detail konstruksi).
4. Subsektor desain interior Berkaitan dengan aktivitas yang berada didalam dimensi ruang dan dinding, jendela, pintu, dekorasi, pencahayaan dan furnitur dengan maksud menciptakan ruangan yang optimal bagi penghuni bangunan yang bersangkutan.
5. Subsektor desain komunikasi visual Berkaitan dengan seni menyampaikan pesan (*art of communication*) dengan memanfaatkan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang

bermaksud menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan keinginan yang ingin dicapai.

6. Subsektor desain produk Berkaitan dengan seni terapan yang menggabungkan faktor estetika dan kegunaan dari produk yang harus dioptimalkan agar dapat diproduksi dan dijual.
7. Subsektor fesyen Berkaitan dengan kreasi desain alas kaki, desaian pakaian dan desain aksesoris, produksi pakaian mode dan aksesorisnya dan juga berkaitan dengan distribusi produk fesyen.
8. Subsektor film Berkaitan dengan karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual serta dalam proses pembuatannya.
9. Subsektor animasi dan video Berkaitan dengan berbagai aktivitas kreatif yang menghasilkan produk atau layanan berbasis gambar bergerak.
10. Subsektor fotografi Berkaitan dengan suatu proses atau kegiatan yang menghasilkan sebuah seni gambar atau foto melalui media cahaya dengan alat yang disebut kamera dengan tujuan dan maksud tertentu.
11. Subsektor kriya Berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dan dihasilkan oleh tenaga pengrajin. Diawali dengan proses desaian hingga proses penyelesaian produknya dan terbuat dari kulit, rotan, kayu, logam, kaca, marmer, kain, bambu, marmer dan tanah liat.
12. Subsektor kuliner Berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan produk kuliner yang menarik, mulai dari penyajian, cara pembuatan hingga komposisi makanan dan minuman yang disajikan.
13. Subsektor musik Berkaitan dengan kegian dengan kreasi atau aransemen, pertunjukkan, reproduksi dan distribusi dari rekaman suara.
14. Subsektor penerbitan Berkaitan dengan usaha untuk mengelola informasi dan imajinasi yang dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan audio ataupun kombinasinya yang kemudian diproduksi untuk

dikonsumsi oleh publik melalui media cetak, media elektronik, ataupun media online.

15. Subsektor periklanan Berkaitan dengan jasa periklanan, yaitu komunikasi satu arah dengan memakai media dan target tertentu. Mencakup proses kreasi, operasi dan distribusi dari riset pasar. Bentuk dari periklanan ini bisa berupa iklan media cetak dan elektronik, penyebaran pamphlet dan brosur, dan media reklame serta penyewaan kolom untuk iklan pada situs website.
16. Subsektor seni pertunjukan Berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukan, opera, tarian tradisional dan kontemporer, musik tradisional, musikteater dan drama.²⁸
17. Subsektor seni rupa Berkaitan dengan seni untuk menciptakan karya seni dengan ekspresi dan kualitas yang dapat dilihat dengan indra pengelihatan dan diraba dengan indra peraba. Seni rupa ini lebih berfokus pada keindahan visual dibandingkan keindahan indera yang lainnya.
18. Subsektor televisi dan radio Berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi, penyiaran dan penyebaran konten acara televisi dan radio termasuk juga kegiatan pemancar siaran radio dan televisi.

²⁸ Rochmat Aldy Purnomo, 2016, *Ekonomi Kreatif : Pilar Pembangunan Indonesia*, Surakarta: Ziyad Visi Media, *loc.it.*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pendekatan yuridis normatif, yaitu dengan mengumpulkan dan meneliti aturan hukum yang relevan yang berkaitan langsung dengan subjek penelitian mencakup undang-undang, peraturan, dokumen resmi, dan sumber lainnya.
2. Pendekatan yuridis empiris, yaitu sebuah metode yang menggunakan komunikasi secara langsung dengan orang yang berpengalaman dan mengumpulkan informasi Tentang isu-isu terkini melalui pengamatan langsung terhadap kenyataan.²⁹

3.2 Sumber Data Dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian ini bersumber dari data lapangan dan data perpustakaan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah primer dan data sekunder.

1. Data primer merupakan sumber data yang diperoleh dari studi langsung dilapangan. Data primer ini diambil dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung dan Kepala Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis Inti Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung, serta kepada pelaku ekonomi kreatif.

²⁹ Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, NTB: Mataram University Press.

2. Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui studi kepustakaan. Data sekunder umumnya diperoleh dari mempelajari, mengkaji literatur-literatur, perundang-undangan, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

Data sekunder ini menghasilkan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yaitu :

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat, dan terdiri dari :
 - 1) Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata.
 - 2) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 Tentang Administrasi Pemerintahan.
 - 3) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif.
 - 4) Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 Tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
 - 5) Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
 - 6) Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2021 Tentang Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 11 Tahun 2021 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2012 Tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Provinsi.
 - 7) Peraturan Gubernur Lampung Nomor 81 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tatakerja Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung.
 - 8) Peraturan Gubernur Lampung Nomor 92 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Serta Tata Kerja Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Lampung

- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti buku, hasil-hasil penelitian dalam jurnal dan makalah, atau pendapat para pakar di bidang hukum.
- c. Bahan Hukum tersier, yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder, seperti majalah, website, kamus hukum, kamus bahasa, dan ensiklopedia hukum.³⁰

3.3 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan :

1. Studi Pustaka

Dilakukan untuk mendapatkan data sekunder dengan melakukan kegiatan mencatat, menulis, mengutip, dan menelaah hal-hal yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.

2. Studi Lapangan

Dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan melakukan wawancara kepada Kepala Bidang Pengembangan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung dan Kepala Bidang Pengembangan Kompetensi Teknis Inti Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung, serta dua pelaku ekonomi kreatif yang telah mengikuti Bimtek, yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

3.4 Prosedur Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Seleksi data

Seleksi data adalah proses pemilihan data yang valid kemudian menitikfokuskan kepada perumusan masalah penelitian, keakuran tanda yang dipastikan setelah dicek, kemudian dipilih berdasarkan masalah yang diteliti.

³⁰ Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, NTB : Mataram University Press, hlm. 60-62.

2. Klasifikasi Data

Menempatkan data ke dalam pengelompokan tertentu untuk mendapatkan data yang benar dan benar-benar diperlukan untuk penelitian.

3. Penyusunan Data

Menempatkan fakta-fakta yang terhubung agar membentuk suatu kesatuan yang utuh pada subtopik sesuai dengan sistematika yang telah ditetapkan untuk mempermudah pemahaman data-data.

3.5 Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan, menggambarkan data yang dihasilkan dari penelitian dalam bentuk uraian kalimat atau penjelasan, yang kemudian diambil kesimpulan penelitian yang sesuai dengan pokok permasalahan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi atau program bimbingan teknis bagi pelaku ekonomi kreatif di Provinsi Lampung oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Disparekraf) Provinsi Lampung telah dilaksanakan secara sistematis dan strategis. Program tersebut telah sejalan dengan visi dan misi Disparekraf untuk meningkatkan perekonomian daerah melalui pengembangan pariwisata dan para pelaku ekonomi kreatif. Kegiatan tersebut telah berhasil menjangkau sejumlah besar pelaku ekonomi kreatif dari berbagai subsektor, dengan memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan usaha mereka. Selain itu, keterlibatan berbagai pemangku kepentingan, termasuk Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi (BPSDM), telah memastikan kualitas dan keberlanjutan program-program tersebut. Kolaborasi antara Disparekraf, BPSDM, serta pihak eksternal lainnya telah menciptakan ekosistem yang komprehensif bagi pengembangan ekonomi kreatif di Lampung.
2. Dalam implementasi bimbingan teknis yang diadakan oleh Disparekraf Provinsi Lampung, terdapat faktor-faktor yang menjadi penghambat dari implementasi bimbingan teknis diantaranya yakni faktor internal yang berasal dari penyelenggara dimana masih terdapat miskomunikasi antarpanitia dalam kegiatan serta terbatasnya anggaran untuk melakukan bimbingan teknis, dan faktor eksternal yang berasal dari persepsi para pelaku ekonomi kreatif,

dimana masih banyak para pelaku ekonomi kreatif yang tidak menerapkan apa yang diajarkan saat bimbingan teknis dan kurangnya koordinasi antar instansi sebagai penyedia sarana dan prasarana dalam kegiatan bimbingan teknis yang diadakan oleh Dinas Pariwisata.

5.2 Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Disparekraf Provinsi Lampung

Disparekraf perlu mencari lebih banyak lagi kolaborasi dengan berbagai lembaga, baik pemerintah maupun swasta, untuk mencari sumber pendanaan tambahan bagi program bimbingan teknis. Hal ini bisa meliputi sponsor dari perusahaan yang bergerak di sektor terkait, hibah dari lembaga donor nasional ataupun internasional, atau kerjasama dengan organisasi non-pemerintah yang memiliki visi yang sama dalam pengembangan ekonomi kreatif. Selain menambah kolaborasi Disparekraf juga dapat memanfaatkan teknologi untuk menyelenggarakan bimbingan teknis secara hybrid (kombinasi tatap muka dan online) yang mana dapat mengatasi masalah keterbatasan anggaran dan aksesibilitas. Dengan menawarkan sesi online, dapat lebih banyak pelaku ekonomi kreatif dari daerah-daerah di kabupaten dapat berpartisipasi tanpa harus mengeluarkan biaya transportasi yang tinggi.

2. Bagi Pemerintah Daerah Kabupaten di Provinsi Lampung

Pemerintah daerah harus membentuk forum koordinasi dengan instansi terkait untuk memperkuat komunikasi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Rapat berkala perlu diadakan untuk merencanakan dan mengevaluasi program. Kebijakan yang jelas juga perlu dirumuskan, mencakup penyediaan sumber daya, fasilitas, dan dukungan finansial. Kerjasama dengan penyedia transportasi untuk opsi yang terjangkau dan pengorganisasian bimbingan teknis di lokasi strategis dapat meningkatkan partisipasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agustino, Ferdinand. 2008. *Pengantar Kebijakan Negara*. Jakarta : Bina Cipta.
- Asshiddiqie, Jimly. 2011. *Hukum Tata Negara dan Pilar-Pilar Negara Demokrasi*. Jakarta: Sinar Grafika, Edisi Kedua.
- Elsye, Rosmery. 2020. *Alokasi Keuangan Daerah Berdasarkan Potensi Daerah*. Bandung : Alqaprint Jatinangor.
- HR, Ridwan. 2018. *Hukum Administrasi Negara*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Jurdi, Fajlurrahman. 2023. *Pengantar Hukum Administrasi Negara*. Jakarta: Kencana.
- Mario Monteiro, Josef. 2016. *Pemahaman Dasar Hukum Pemerintahan Daerah*. Yogyakarta : Pustaka Yustisia.
- Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. NTB: Mataram University Press.
- Purnomo, Rochmat Aldy. 2016. *Ekonomi Kreatif: Pilar Pembangunan Indonesia*. Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Sartika, Sri Hardianti, dkk. 2020. *Ekonomi Kreatif*. Tasikmalaya: Yayasan Kita Menulis.
- Subarsono. 2011. *Analisis Kebijakan Publik: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tachjan. 2006. *Implementasi Kebijakan Publik*. Bandung : AIPI Bandung.
- Wahab, Solichin Abdul. 2015. *Analisis Kebijakan Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijakan Negara*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wirawan, Putu Eka, dkk. 2022. *Pengantar Pariwisata*. Bali: Nilacakra.

Undang-Undang dan Peraturan Lainnya

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata.

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 Tentang Administrasi Pemerintahan.

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif.

Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 Tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2021 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2012 Tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Provinsi.

Peraturan Gubernur Lampung Nomor 81 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi serta Tatakerja Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung.

Peraturan Gubernur Lampung Nomor 92 Tahun 2016 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Serta Tata Kerja Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Lampung.

Sumber Lain

Jurnal

Larassaty, Ayu Lucy. 2016. “Kontribusi sumber daya manusia di bidang industri kreatif untuk meningkatkan kinerja pariwisata” (Studi kasus pada dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Pasuruan). *Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). 2015. “Manual Prosedur Bimbingan Teknis (Bimtek)”. Universitas Brawijaya.

Muhaimin. 2020. “Metode Penelitian Hukum”. *Mataram University Press*.

Website

Bapenda Jabar. 2017. Apa Itu Ekonomi Kreatif. (<https://bapenda.jabarprov.go.id/2017/05/24/apa-itu-ekonomi-kreatif/>, diakses pada 30 Juli 2024).

Berita Bimtek. 2016. Definisi Seminar, Lokakarya, Bimbingan Teknis, Pelatihan, dan Sosialisasi. (<https://beritabimtek.wordpress.com/2016/07/07/definisi>, diakses pada 22 Juni 2024).

- Bimtek Diklat Nasional. Pengertian Bimbingan Teknis (BIMTEK). (<https://bimtekdiklatnasional.com/artikel-bimtek/pengertianbimtek>, diakses pada 20 Mei 2024).
- Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung. 2023. Penyusunan Pemetaan Ekonomi Kreatif Bandar Lampung, Metro, Lampung Timur, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat. Laporan Akhir. Kota Bandar Lampung: Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung.
- Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2024. Rencana Aksi. (<https://disparekraf.lampungprov.go.id/uploads/files/4/2024/rencana%20aksi%20tahun%202024.pdf>, diakses pada 22 Juni 2024).
- KBBI Kemdikbud. Implementasi. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri//implementasi>, diakses pada tanggal 22 Juni 2024).
- Merina, Nely. 2017. Apa Ekonomi Kreatif dan Pontensi Besar Bagi UKM. (<https://goukm.id/ekonomi-kreatif/>, diakses pada 16 Juli 2024).
- Risconsulting. Tahapan Pelatihan Pengembangan terhadap pelaku ekonomi kreatif. (<https://risconsulting.id/pelatihan-pengembangan-sdm/>, diakses pada 10 Agustus 2024).