



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 3960-3985

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Kajian Tingkat Kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif Di Kelurahan Pahoman Kota Bandar Lampung

Yudha Rahman^{1✉}, Nela Agustin Kurnianingsih², Annisa Maharani³, Fatthah Ikhwan

Falyajaya⁴

Institut Teknologi Sumatera

Email: yudha.rahman@pwk.itera.ac.id^{1✉}

Abstrak

Kegiatan ekonomi kreatif di Pasar UMKM dan Kuliner Jalan Gatot Subroto Kelurahan Pahoman, mendorong para pelaku usaha untuk berinovasi dan mengembangkan produk mereka. Besarnya potensi ekonomi kreatif di wilayah ini memberikan peluang bagi pelaku ekonomi untuk meningkatkan taraf hidupnya, yang pada akhirnya berdampak pada tingkat kesejahteraan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto, Kelurahan Pahoman. Metode yang digunakan adalah metode campuran (mixed method), melalui identifikasi jenis kegiatan ekonomi kreatif dan pembobotan skor untuk menentukan tingkat kesejahteraan pelaku usaha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pelaku ekonomi kreatif berada pada tingkat kesejahteraan yang tinggi. Meski demikian, pelatihan yang diselenggarakan oleh pemerintah tetap diperlukan untuk meningkatkan kapasitas dan daya saing pelaku ekonomi kreatif, khususnya di Kota Bandar Lampung

Kata Kunci : *Ekonomi Kreatif, Kesejahteraan, Pasar Kuliner.*

Abstract

Economic activities in Pahoman Subdistrict, particularly within the MSME and Culinary Market on Jalan Gatot Subroto, have stimulated economic actors to innovate and develop their products. The significant potential of the creative economy in Pahoman presents an opportunity for economic actors to enhance their standard of living, thereby positively impacting their overall welfare. This study aims to analyze the welfare levels of creative economy actors operating at the Culinary and MSME Market on Jalan Gatot Subroto, Pahoman Subdistrict. A mixed-methods approach was employed, involving the identification of types of creative economic activities and the application of a weighted scoring system to assess the welfare levels of these actors. The results indicate that the majority of creative economy actors demonstrate a high level of welfare. However, the findings also highlight the continued need for government-led training programs in creative economy development to further strengthen the capacities of creative economy actors, particularly within Bandar Lampung City

Keywords: *Creative Economy, Welfare, Culinary Market*

PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan suatu sistem ekonomi dengan sebagian besar waktu masyarakatnya difokuskan pada proses penciptaan dan pengembangan ide-ide inovatif, bukan sekadar menjalankan aktivitas rutin yang berulang (Howkins, 2002). Ekonomi kreatif merupakan suatu pendekatan dalam mewujudkan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan berbasis pada kreativitas, di mana pemanfaatan sumber daya tidak hanya terbatas pada aspek pembaruan, tetapi juga mencakup pengembangan ide, gagasan, serta bakat yang terkandung dalam proses kreatif tersebut (Rochmat, 2016).

Industri kreatif merupakan subsistem dari ekonomi kreatif yang memainkan peran sentral dalam pemanfaatan kreativitas dan keterampilan individu untuk menciptakan kesejahteraan dengan menghasilkan karya inovatif (Kemendag, 2007). Perkembangan pada industri kreatif, terutama di wilayah-wilayah yang memiliki potensi besar seperti Kota Bandar Lampung, sangat bergantung pada sinergi antara sektor ekonomi kreatif dan industry pendukungnya (Hasan, 2018).

Sebagai ibu kota Provinsi Lampung, Kota Bandar Lampung memiliki potensi yang signifikan dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif. Potensi ini tercermin melalui berbagai inisiatif yang dilaksanakan oleh pemerintah, khususnya melalui program-program yang digagas oleh Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). Salah satu wujud konkret dari upaya tersebut adalah penyelenggaraan

Bekraf *Developer Day* 2019, yang untuk pertama kalinya diselenggarakan di Bandar Lampung Tahun 2019 (Amal, 2020). Kota Bandar Lampung juga tercatat sebagai kota dengan jumlah kegiatan ekonomi kreatif terbesar di Provinsi Lampung dengan proporsi sebesar 49,92% (Kementrian Ekonomi Kreatif, 2021).

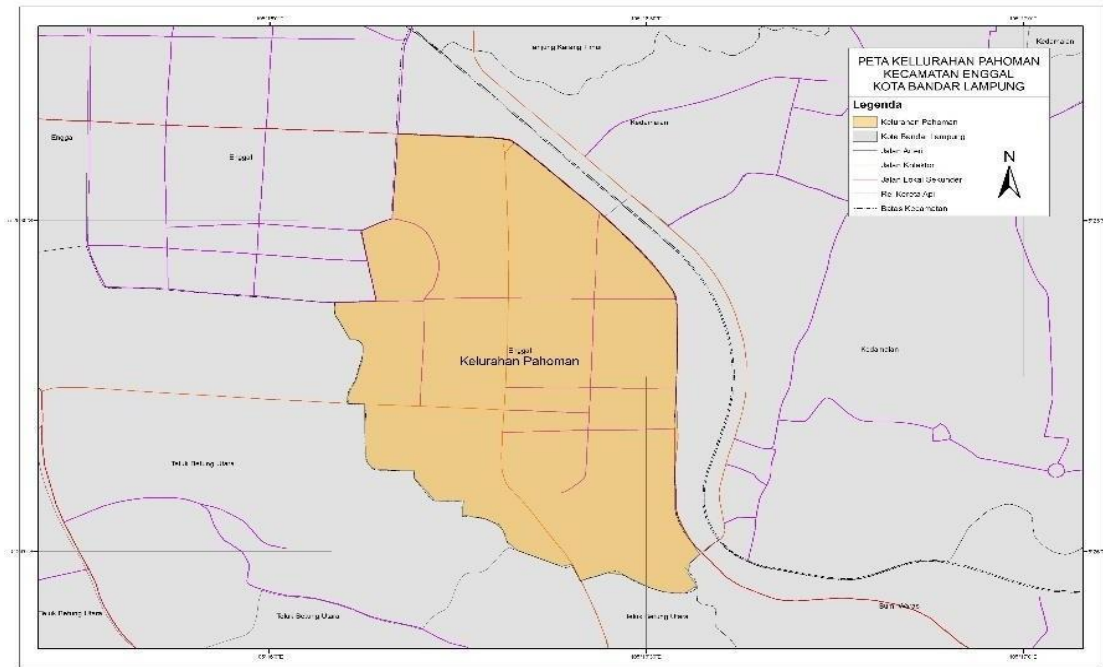
Meskipun demikian, potensi besar ini belum diimbangi dengan strategi pengembangan yang jelas dan terarah dari pemerintahan kota. Salah satu contohnya adalah Kecamatan Enggal, khususnya Kelurahan Pahoman yang telah menunjukkan aktivitas ekonomi kreatif yang signifikan. Namun, belum ada gambaran yang komprehensif mengenai jenis dan tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif di wilayah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Kelurahan Pahoman, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung, serta mengkaji tingkat kesejahteraan dari pelaku usaha ekonomi kreatif di wilayah tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara jelas dan signifikan terkait dengan kontribusi ekonomi kreatif terhadap kesejahteraan masyarakat di Kelurahan Pahoman dan menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi ekonomi kreatif di Kota Bandar Lampung ke depannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kegiatan ekonomi kreatif serta menganalisis tingkat kesejahteraan para pelaku pada sektor ekonomi kreatif di Kelurahan Pahoman, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deduktif, dengan landasan kajian pustaka yang diperkuat oleh sejumlah teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Metodologi yang diterapkan merupakan metode mixed method, yaitu penggabungan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif, guna memperoleh data yang lebih komprehensif, reliabel, dan valid.

Lokasi Penelitian

Penelitian berlokasi Kelurahan Pahoman, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung. Kelurahan Pahoman menjadi lokasi penelitian karena merupakan salah satu pusat kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Kota Bandar Lampung.



Sumber; RTRW Kota Bandar Lampung 2020

Gambar 1. Lokasi Penelitian Kelurahan Pahoman Kecamatan Enggal

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode berikut:

1. Observasi untuk memperoleh informasi akurat mengenai kondisi dan situasi lapangan. Peneliti melakukan observasi langsung untuk mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Kelurahan Pahoman, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung.
2. Kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif. Responden penelitian adalah para pelaku ekonomi kreatif Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto di Kelurahan Pahoman.

Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengambilan sampel, yaitu *Accidental Sampling* dan *Purposive Sampling*. *Accidental sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara kebetulan, responden dipilih berdasarkan kebetulan atau siapa saja yang secara langsung ditemui oleh peneliti pada saat pengumpulan data (Sugiono, 2009; Tahir, 2011). Pada penelitian ini, mengambil sampel dari populasi 60 jenis kegiatan ekonomi kreatif yang berada di Kelurahan Pahoman. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu menggambarkan populasi yang diteliti dengan memilih pelaku

ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto. Dari 60 jenis kegiatan ekonomi kreatif teridentifikasi, 22 pelaku memenuhi kriteria sebagai pelaku ekonomi kreatif dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini. Kriteria pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Responden/Narasumber *Purposive Sampling*

Kategori Responden	Kriteria	Responden Terpilih
Pelaku Ekonomi Kreatif Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto	Pelaku ekonomi yang melibatkan kreatifitas atau inovasi dalam mengembangkan produknya baik dari proses produksi hingga pemasaran	22 Pelaku Ekonomi Kreatif Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto

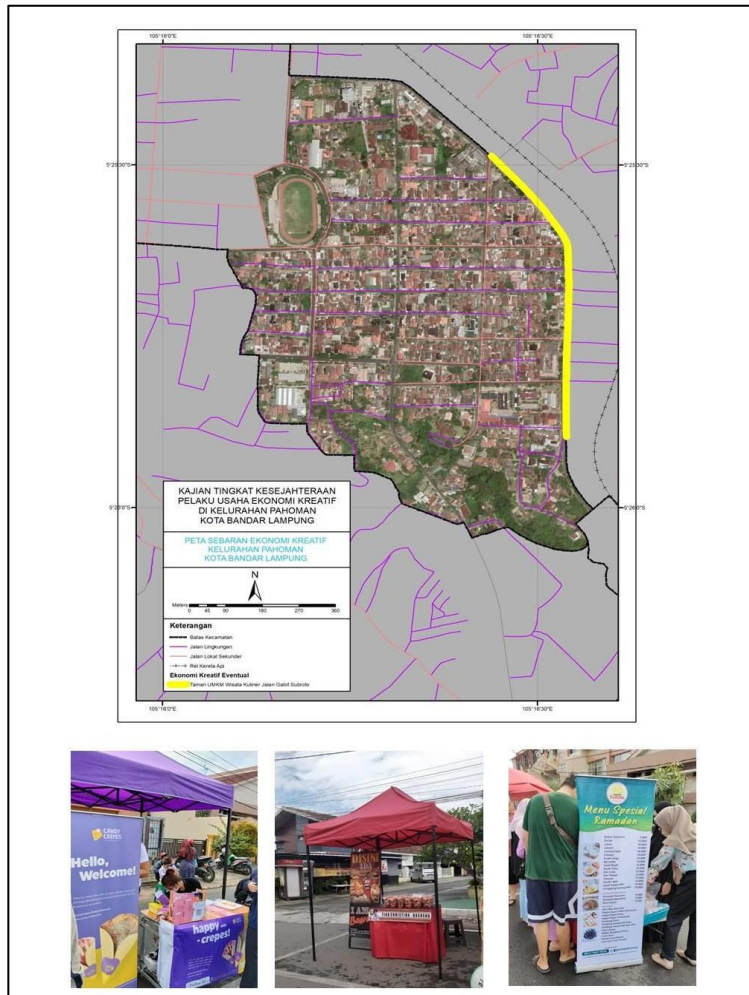
Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif untuk menggambarkan jenis kegiatan ekonomi kreatif dan tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif di Kelurahan Pahoman.

PEMBAHASAN

1. Jenis Kegiatan Ekonomi Kreatif Kelurahan Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto

Penelitian ini mengidentifikasi kegiatan ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM di Jalan Gatot Subroto, yang berbeda dari kegiatan di Kelurahan Pahoman karena acara dilaksanakan hanya pada hari Sabtu dan Minggu. Dari 60 jenis kegiatan ekonomi kreatif terdapat 22 sampling pelaku ekonomi kreatif yang memenuhi kriteria di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto. Kegiatan ekonomi kreatif ini diatur oleh Dinas Perindustrian Kota Bandar Lampung. Berikut merupakan kegiatan pasar kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto



Sumber: RTRW Kota Bandar Lampung, Hasil Observasi

Gambar 4. Peta Pasar Kuliner dan UMKM Jl.Gatot Subroto Kelurahan Pahoman

Pasar kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto fokus pada sub-sektor kuliner. Persaingan yang ketat mendorong pelaku ekonomi kreatif untuk meningkatkan produk mereka melalui inovasi dalam produksi, pengolahan, pengemasan, dan pemasaran agar dapat bersaing lebih luas. Tidak semua kegiatan ekonomi di pasar ini memenuhi kriteria ekonomi kreatif; hanya anga memenuhi syarat tertentu yang dikatakan sebagai ekonomi kreatif. Berikut merupakan kegiatan ekonomi kreatif di Jalan Gatot Subroto.

Tabel 4. Kegiatan Ekonomi Kreatif Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto

No	Nama Kegiatan	No	Nama Kegiatan
1	Iam Basreng	12	Inabira Kitchen
2	Mini Drink	13	Aqrom Cake
3	Makaroni	14	Seger-Seger
4	Mie Ayam Box	15	Kebab Arab Obama

No	Nama Kegiatan	No	Nama Kegiatan
5	Panda Ria	16	Es Kepala Milo
6	Dimsum Seceng	17	Pempek Tanisa
7	Alpukat Kocok	18	Roti Bagelan
8	Sate Ayam	19	Candy Crapes
9	Kopi	20	The Crapes
10	Pempek Sehat Azka 12	21	Mr. Takoyaki
11	Es Jeruk Peras Gatsu	22	Ketan Durian

Sumber: Hasil Olahan Data Observasi dan Kuesioner, 2024.

2. Analisis Tingkat Kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif Di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto

Ekonomi kreatif merupakan konsep pembangunan ekonomi berkelanjutan berbasis kreativitas yang mengandalkan ide, gagasan, dan bakat untuk menghasilkan inovasi yang meningkatkan nilai jual produk. Ekonomi kreatif dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat dengan produk yang unik dan kompetitif. Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto sendiri di buka pada bulan Oktober 2021 dengan inisiasi Walikota Bandar Lampung dan dibina oleh dua dinas terkait yaitu Dinas Perindustrian dan Perdagangan serta Dinas Koperasi dan UMKM Kota Bandar Lampung. Penelitian mengukur tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif berdasarkan indikator kesejahteraan dari Badan Pusat Statistik (2019) dan Mulyandini (2020), termasuk peluang pekerjaan baru, pendapatan, pola konsumsi, akses terhadap layanan kesehatan, dan akses terhadap layanan pendidikan. Berikut Indikator dari setiap variabel beserta skoring bobot dalam penelitian ini :

Tabel 5. Kriteria Bobot/Scoring dari setiap Indikator

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber	Keterangan	Bobot
Peluang Lapangan Pekerjaan Baru	Peluang Lapangan	Penyerapan dari Dalam Kelurahan Pahoman	Mulyadini (2020)	Kesejahteraan Kurang	1
	Pekerjaan Baru	Penyerapan dari Luar Kelurahan Pahoman		Kesejahteraan Tinggi	2

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber	Keterangan	Bobot
		Pahoman			
Pendapatan dan Pola Konsumsi	Pendapatan	<472.525	BPS	Kesejahteraan Rendah	1
		472.525 - 2.770.794	BPS dan UMK Kota Bandar Lampung	Kesejahteraan Sedang	2
		>2.770.794	UMK Kota Bandar Lampung	Kesejahteraan Tinggi	3
	Pengeluaran	<472.525	BPS	Kesejahteraan Tinggi	3
		472.525 - 1.756.445	BPS dan Konsumsi Per Kapita Kota Bandar Lampung	Kesejahteraan Sedang	2
		>1.756.445	Konsumsi Per Kapita Kota Bandar Lampung	Kesejahteraan Rendah	1
Akses Layanan Kesehatan	Kondisi Kesehatan Keluarga	Kurang Sehat	BPS	Kesejahteraan Rendah	1
		Cukup Sehat		Kesejahteraan Sedang	2
		Sehat		Kesejahteraan Tinggi	3
	Akses Biaya Kesehatan	Sulit	BPS	Kesejahteraan Rendah	1
		Cukup		Kesejahteraan Sedang	2
		Mudah		Kesejahteraan	3

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber	Keterangan	Bobot
				Tinggi	
	Akses Jaminan Kesehatan	Tidak Ada	BPS	Kesejahteraan Rendah	1
		Jamkesmas		Kesejahteraan Sedang	2
		BPJS		Kesejahteraan Tinggi	3
Akses Layanan Pendidikan	Pendidikan Terakhir	SD	BPS	Kesejahteraan Rendah	1
		SMP		Kesejahteraan Sedang	2
		SMA, Diploma, S1		Kesejahteraan Tinggi	3
	Akses Biaya Pendidikan	Sulit	BPS	Kesejahteraan Rendah	1
		Cukup		Kesejahteraan Sedang	2
		Mudah		Kesejahteraan Tinggi	3
	Akses Bantuan Pendidikan	Tidak Mendapat Bantuan	BPS	Kesejahteraan Tinggi	3
		Mendapat Bantuan, Biasa Saja		Kesejahteraan Sedang	2
		Mendapat Bantuan, Sangat Membantu		Kesejahteraan Rendah	1
	Bantuan Pelatihan	Tidak Pernah Mengikuti Pelatihan Ekonomi Kreatif	Mulyadini (2020)	Kesejahteraan Rendah	1
		Pernah			

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber	Keterangan	Bobot
		Mengikuti Pelatihan Ekonomi Kreatif		Kesejahteraan Tinggi	2

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Setelah dapat nilai untuk mengukur interval kelas efektivitas dalam penelitian ini dapat menggunakan rumus *Sturges* sebagai berikut :

$$K = \frac{a - b}{u}$$

Keterangan :

- K = interval
- A = jumlah skor tertinggi
- B = jumlah skor terendah
- U = jumlah kelas

Berdasarkan Syofian (2015) jumlah skor tertinggi dan terendah didapatkan berdasarkan rumus tersebut:

$$\begin{aligned} \text{Skor Tertinggi} &= \text{Total Indikator Variabel} \times \text{Bobot Terbesar} \\ &= (8 \times 3) + (2 \times 2) \\ &= 28 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Terendah} &= \text{Total Indikator Variabel} \times \text{Bobot Terkecil} \\ &= 10 \times 1 \\ &= 10 \end{aligned}$$

sehingga didapatkan pembagian interval sebagai berikut:

$$\begin{aligned} &28 - 10 \\ &K = \frac{\quad}{3} \\ &K = 6,0 \end{aligned}$$

Dari tiap tiap variabel kemudian dijumlahkan dengan skor maksimal 29 dan skor minimal 10. maka di dapatkan interval sebesar 6,3. Berdasarkan interval tersebut, maka pembagian kelas tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Kelas Tingkat Kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif

Kelas	Interval	Tingkat Efektivitas
1	10 - 16	Tingkat Kesejahteraan Rendah
2	17 - 23	Tingkat Kesejahteraan Sedang
3	23 - 28	Tingkat Kesejahteraan Tinggi

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan Indikator kesejahteraan dari empat variabel diatas, akan diukur tingkat kesejahteraan per variabel dan tingkat kesejahteraan secara umum untuk pelaku Ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto Kelurahan Pahoman sebagai berikut :

A. Kondisi dan Tingkat kesejahteraan berdasarkan variabel Peluang Lapangan Pekerjaan Baru

Ekonomi kreatif dilaksanakan dengan asas manfaat yang berarti pelaksanaan Ekonomi Kreatif mampu memberikan manfaat sebesar- besarnya bagi kesejahteraan rakyat (UU No 24 Tahun 2019). Ekonomi Kreatif kreatif memiliki peran dalam menghasikan pendapatan, menciptakan lapangan pekerjaan, meningkatkan teknologi, dan menambah kekayaan intelektual. (Barus, 2015). Adanya lapangan pekerjaan baru akan meningkatkan penyerapan tenaga kerja dan pada akhirnya dapat menurunkan tingkat pengangguran yang ada sehingga, melihat kesejahteraan dari pelaku ekonomi kreatif yang ada Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto. Adapun penjelasan terkait peluang lapangan pekerjaan pada kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto adalah sebagai berikut :



Sumber: Hasil Pengolahan Kuesioner, 2024

Gambar 5. Peluang Lapangan Pekerjaan

Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa sebanyak 19 responden atau 86%

pelaku ekonomi kreatif berasal dari luar Kelurahan Pahoman, dan 3 responden atau 14% responden berasal dari Kelurahan Pahoman. Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto memberikan peluang usaha baru bagi masyarakat dan atau pelaku ekonomi khususnya pelaku ekonomi kreatif untuk menjajakan produknya pada Jalan Gatot Subroto yang ada di Kelurahan Pahoman dan cakupan penyerapan lapangan usaha bukan hanya sebatas pada pelaku ekonomi kreatif dari dalam Kelurahan Pahoman akan tetapi juga di luar Kelurahan Pahoman. Adanya Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto dirasa mampu membuat pelaku ekonomi kreatif untuk mendapat penghasilan tambahan untuk kebutuhan sehari-hari pelaku ekonomi kreatif. Dengan adanya tambahan pendapatan tersebut maka akan berpengaruh pada tingkat kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif yang ada di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto.

Mengukur tingkat kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif berdasarkan Peluang Lapangan Pekerjaan Baru dilakukan dengan satu indikator yaitu peluang Pelaku Ekonomi Kreatif untuk mendapatkan lapangan pekerjaan baru. Pada penentuan kelas skoring bagian ini skor yang diberikan mengacu pada jawaban dari responden dikarenakan hanya terdapat satu indikator penilaian yang digunakan. Tingkat kesejahteraan dari segi pendapatan juga diukur dengan rumus *Sturges* didapatkan hasil:

$$K = \frac{2 - 1}{3}$$
$$K = 0.33$$

Untuk tingkat kesejahteraan dari segi kesehatan didapatkan interval skor 1-1,33 tingkat kesejahteraan rendah, skor 1,34 - 1,67 yaitu tingkat kesejahteraan sedang, dan skor 1,68 - 2 yaitu tingkat kesejahteraan tinggi. Pada penentuan kelas skoring bagian ini skor yang diberikan mengacu pada jawaban dari responden dikarenakan hanya terdapat satu indikator penilaian yang digunakan. Adapun hasil skoring dari peluang Lapangan pekerjaan adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Tingkat Kesejahteraan dari Segi Lapangan Pekerjaan

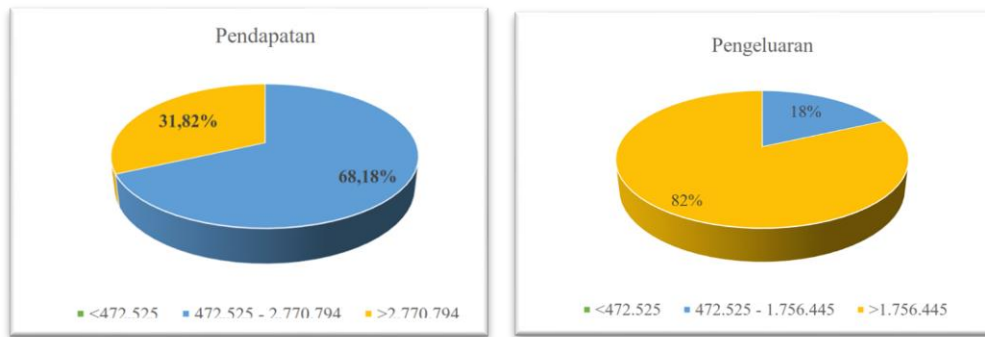
No	Tingkat Kesejahteraan dari Segi Peluang Pekerjaan	Frekuensi	Proporsi
1	Kurang	3	13,64%
2	Tinggi	19	86,36%
Total		22	100%

Sumber: Hasil Olahan Data, 2024

Hasil skoring menunjukkan bahwa 86,36% pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto memiliki kesejahteraan tinggi dengan skor 1,68 – 2,35 sementara 13,64% memiliki kesejahteraan rendah dengan skor 1-0,67 dari segi peluang pekerjaan. Berdasarkan hasil skoring maka dapat diidentifikasi bahwa pengembangan kegiatan ekonomi kreatif mampu menyerap usaha baik dari dalam maupun dari luar Kelurahan Pahoman, hal ini akan mampu menjadi peluang masyarakat pahoman dan sekitarnya untuk mendapatkan tambahan pendapatan. Dengan peluang lapangan pekerjaan ini diharapkan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat pada umumnya khususnya pelaku ekonomi kreatif

B. Kondisi dan Tingkat kesejahteraan berdasarkan variabel Pendapatan dan Pola Konsumsi

Pada variabel ini terdapat dua sub variabel yaitu Pendapatan dan Pengeluaran. Pendapatan menjadi penentu apakah dalam keseharian Pelaku Ekonomi Kreatif yang ada di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto mampu untuk memenuhi kebutuhan sehari harinya. Semakin tinggi pendapatan pelaku ekonomi kreatif maka akan semakin tinggi peluang kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif. Dari segi pengeluaran untuk melihat kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif adalah dengan mengidentifikasi banyaknya pengeluaran pelaku ekonomi kreatif yang berkaitan erat dengan pemenuhan kebutuhan dasar Pelaku Ekonomi Kreatif. Berikut Diagram tingkat Pendapatan dan pengeluaran pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto :



Sumber: Hasil Pengolahan Kuesioner, 2024

(A)

(B)

Gambar 6. Pendapatan dan Pola Konsumsi

- A. Tingkat Pendapatan Pelaku Ekonomi Kreatif
- B. Tingkat Pengeluaran Pelaku Ekonomi Kreatif

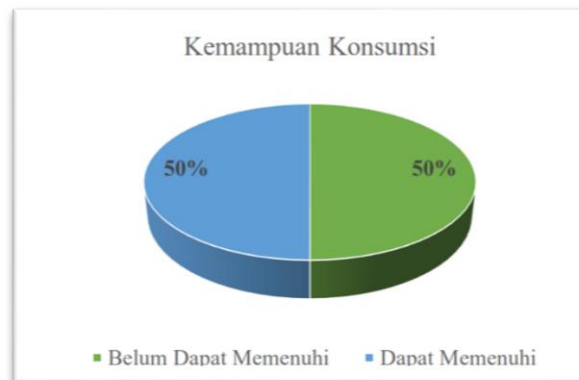
Berdasarkan Pendapatan Gambar 6A didapatkan data bahwa Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto mayoritas memiliki pendapatan sebesar Rp. 472.525 – Rp. 2.770.794 yaitu sebesar 68,18% atau sebanyak 15 responden, dan diikuti oleh pendapatan sebesar >2.770.794 sebesar 31,82% atau sebanyak 7 responden. Perlu diketahui sebelumnya bahwa pendapatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pendapatan yang berasal dari sektor ekonomi kreatif. Mayoritas Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto masih memiliki Pendapatan dibawah Upah Minimum Kabupaten/Kota (UMK) Kota Bandar Lampung hanya terdapat 31,82% saja pelaku yang memiliki penghasilan melampaui UMK Kota Bandar Lampung. Apabila dikaitkan dengan tingkat kesejahteraan, berdasarkan data Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto sudah melebihi batas ambang bawah pendapatan masyarakat

Berdasarkan Pengeluaran Gambar 6B diketahui bahwa Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto mayoritas memiliki pengeluaran sebesar >1.756.445 yaitu sebesar 82% atau sebanyak 18 responden, dan diikuti oleh pengeluaran sebesar Rp. 472.525 – Rp. 1.756.445 sebesar 18% atau sebanyak 4 responden. Tingkat konsumsi Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto mayoritas berada di atas angka konsumsi per kapita Kota Bandar Lampung yaitu sebesar RP. 1.756.445 hal tersebut dapat menjadi potensi bahwa pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan

Gatot Subroto sudah cukup sejahtera miskin yang ditetapkan oleh Badan Pusat Statistik yaitu Rp. 472.525 per bulan.

Perbandingan antara pendapatan dan pengeluaran pelaku ekonomi kreatif dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan konsumsi pelaku ekonomi kreatif. Berikut diagram kemampuan konsumsi pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto :

Gambar 7. Kemampuan Konsumsi Pelaku Ekonomi Kreatif



Sumber: Hasil Pengolahan Kuesioner, 2024

Kemampuan konsumsi pelaku ekonomi kreatif ekonomi didapatkan dari pendapatan pelaku terhadap kegiatan ekonomi kreatifnya dikurang dengan pengeluaran pelaku ekonomi kreatif. Berdasarkan hasil kuesioner, didapatkan bahwa sebesar 50% atau sebanyak 11 responden sudah dapat memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-harinya dengan mengandalkan kegiatan ekonomi kreatifnya sedangkan sebesar 50% atau sebanyak 11 responden belum mampu memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-harinya dengan kegiatan ekonomi kreatifnya. Pelaku ekonomi kreatif yang ada di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto pada dasarnya memiliki pekerjaan lain pada hari biasa. Pelaku ekonomi kreatif masih harus mencari pendapatan lain diluar kegiatan ekonomi kreatif. Akan tetapi pendapatan yang didapat dari kegiatan ekonomi kreatif mampu untuk menjadi biaya tambahan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari

Tingkat kesejahteraan dari segi Pendapatan dan Pola Konsumsi juga diukur dengan rumus *Sturges* didapatkan hasil:

$$K = \frac{6 - 2}{3}$$

$$K = 1,33$$

Untuk tingkat kesejahteraan dari segi kesehatan didapatkan interval skor 2 -3,33 tingkat kesejahteraan rendah, skor 3,34 - 4,67 yaitu tingkat kesejahteraan sedang, dan skor 4,68 - 6 yaitu tingkat kesejahteraan tinggi.

Tabel 8. Tingkat Kesejahteraan dari Segi Pendapatan dan Pola Konsumsi

No	Tingkat Kesejahteraan dari Segi Pendapatan	Frekuensi	Proporsi
1	Rendah	0	0%
2	Sedang	21	95,5%
3	Tinggi	1	4,5%
Total		22	100%

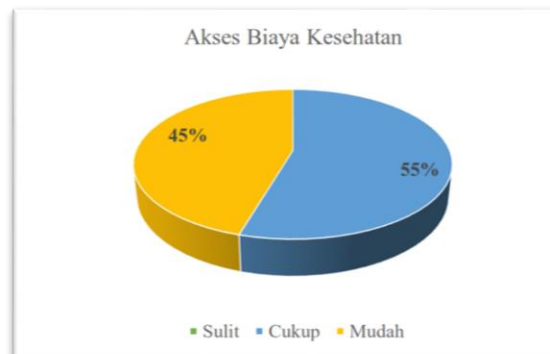
Sumber: Hasil Olahan Data, 2024

Di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto, 95,5% pelaku ekonomi kreatif memiliki kesejahteraan sedang, dan 4,5% kesejahteraan tinggi. Mayoritas pelaku ekonomi kreatif dapat memenuhi kebutuhan hidup dan keluarganya secara mandiri. Dalam hal ini jika dilihat dari data tersebut, mayoritas Pelaku Ekonomi Kreatif berada pada kesejahteraan yang sedang. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaku ekonomi kreatif sudah mulai mampu untuk secara mandiri menghidupi dirinya dan keluarganya. Dapat diartikan pula bahwa kemampuan konsumsi Pelaku Ekonomi Kreatif antara pengeluaran sudah dapat diimbangi dengan pendapatan Pelaku Ekonomi Kreatif.

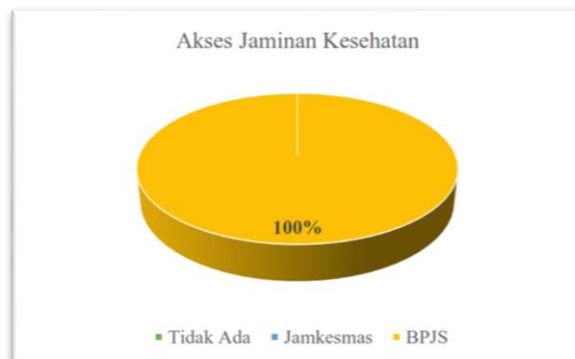
- C. Kondisi dan Tingkat kesejahteraan berdasarkan variabel Akses Layanan Kesehatan Kesehatan menjadi salah satu indikator kesejahteraan dimana manusia memiliki peluang untuk menjadi sejahtera apabila Kesehatan nya juga baik karena dengan memiliki tubuh yang sehat manusia dapat melakukan segala aktifitasnya dengan baik pula. Adapun beberapas sub variabel yang dapat menjadi tolak ukur kesejahteraan dari sudut pandang Kesehatan adalah Kondisi Kesehatan anggota keluarga, adanya akses untuk biaya Kesehatan, dan adanya akses untuk jaminan Kesehatan. Adapun diagram dan penjelasan mengenai kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif berdasarkan Kesehatan adalah sebagai berikut :



(A)



(B)



(C)

Sumber: Hasil Pengolahan Kuesioner, 2024

Gambar 8. Akses Layanan Kesehatan

- A. Kondisi Kesehatan Keluarga Pelaku Ekonomi Kreatif
- B. Akses Pelaku Ekonomi Kreatif ke Biaya Kesehatan
- C. Akses Pelaku Ekonomi Kreatif ke Jaminan Kesehatan
- D. Pelatihan Ekonomi Kreatif

Berdasarkan data dari kuesioner terkait Akses pelayanan kesehatan yang digambarkan pada diagram diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

Berdasarkan Kondisi Kesehatan Keluarga Pelaku Ekonomi Kreatif pada gambar 8A diketahui bahwa seluruh keluarga Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan

UMKM Jalan Gatot Subroto berada dalam keadaan sehat 100%. Kesehatan merupakan hal yang penting karena dapat mempengaruhi aspek lain dalam kehidupan. Apabila anggota keluarga atau pelaku ekonomi kreatif berada dalam keadaan yang kurang sehat, maka dapat menjadi penghambat aktivitas sehari-hari. Dengan besarnya responden menjawab keluarganya dalam keadaan sehat, maka hal ini dapat menunjang peluang kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif

Berdasarkan Akses Pelaku Ekonomi Kreatif ke Biaya Kesehatan pada gambar 8B diketahui bahwa didapatkan data bahwa Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto mayoritas dapat mengakses biaya Kesehatan dengan cukup mudah yaitu sebesar sebesar 55% atau sebanyak 12 responden, diikuti oleh akses biaya Kesehatan yang mudah sebesar 45% atau sebanyak 10 responden. Akses biaya dibutuhkan pelaku ekonomi kreatif dalam mendapatkan pelayanan Kesehatan sewaktu waktu pelaku ekonomi kreatif atau keluarga jatuh sakit dalam keadaan mendesak. Biaya darurat ini sangat penting, dan apabila pelaku ekonomi memiliki kemudahan dalam menyisihkan sebagian penghasilannya untuk biaya mendesak maka akan mudah untuk pelaku ekonomi kreatif menangani masalah Kesehatan dengan baik

Berdasarkan Akses Pelaku Ekonomi Kreatif ke Jaminan Kesehatan pada gambar 8C diketahui bahwa bahwa seluruh Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto dapat mengakses jaminan Kesehatan berupa BPJS. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya jaminan Kesehatan dapat menutupi pengeluaran dana pada bidang Kesehatan sehingga pelaku ekonomi kreatif mampu menyimpan pendapatannya untuk keperluan yang lain

Tingkat kesejahteraan dari segi kesehatan juga diukur dengan rumus *Sturges* didapatkan hasil:

$$K = \frac{9 - 3}{3}$$
$$K = 2$$

Untuk tingkat kesejahteraan dari segi kesehatan didapatkan interval skor 3-5 tingkat kesejahteraan rendah, skor 5,01-7 yaitu tingkat kesejahteraan sedang, dan skor 7.01-9, yaitu tingkat kesejahteraan tinggi.

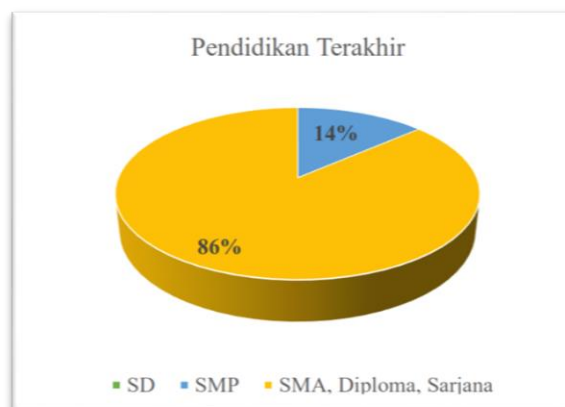
Tabel 9. Tingkat Kesejahteraan dari Segi Kesehatan

No	Tingkat Kesejahteraan dari Segi Kesehatan	Frekuensi	Proporsi
1	Rendah	0	0%
2	Sedang	0	0%
3	Tinggi	22	100%
Total		22	100%

Sumber: Hasil Olahan Data, 2024

Di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto, 100% pelaku ekonomi kreatif memiliki tingkat kesejahteraan tinggi dalam kesehatan. Semua pelaku dapat mengakses layanan kesehatan dengan baik, memenuhi kebutuhan kesehatan secara mandiri, beraktivitas dengan baik, dan menyimpan pendapatan untuk keperluan kesehatan mendesak.

- D. Kondisi dan Tingkat kesejahteraan berdasarkan variabel Akses Layanan Pendidikan Tingkat Pendidikan menjadi komponen yang penting sebagai potensi cara pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan inovasi yang akan dibuat demi meningkatkan nilai jual produk ekonomi kreatifnya. Dalam mengidentifikasi kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif berdasarkan Pendidikan, indikator yang digunakan adalah Pendidikan terakhir pelaku ekonomi kreatif, akses terhadap biaya Pendidikan, akses bantuan Pendidikan berupa Kartu Indonesia Pintar (KIP), dan Bantuan Pelatihan. Adapun kondisi kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif berdasarkan Pendidikan sebagai berikut:



(A)



(B)



(C)



(D)

Gambar 9. Akses Layanan Pendidikan

- A. Pendidikan Terakhir Pelaku Ekonomi Kreatif
- B. Akses Biaya Pendidikan Pelaku Ekonomi Kreatif
- C. Akses Pelaku Ekonomi Kreatif ke Bantuan Pendidikan
- D. Pelatihan Ekonomi Kreatif

Berdasarkan Pendidikan Terakhir Pelaku Ekonomi Kreatif pada gambar 9A diketahui bahwa Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto memiliki Pendidikan terakhir setingkat SMA, Diploma, dan Sarjana yaitu sebesar 86% atau sebanyak 19 responden sisanya berada pada tingkat SMP sebesar 14%

atau sebanyak 3 responden. Berdasarkan hasil kuesioner kepada pelaku ekonomi kreatif, mayoritas pelaku ekonomi kreatif memiliki latar belakang Pendidikan formal yang tidak sejalan dengan apa yang mereka sedang usahakan saat ini. Beberapa responden menjawab ada keterkaitan tidak secara langsung antara latar belakang Pendidikan mereka dengan sektor ekonomi kreatif seperti soft skill bernegosiasi, public speaking, pola pikir, dan relasi hal ini dapat menunjang Pelaku Ekonomi Kreatif untuk terus mengembangkan inovasi di sektor ekonomi kreatif secara umum dan kegiatan ekonomi kreatifnya secara khusus.

Berdasarkan Akses Biaya Pendidikan Pelaku Ekonomi Kreatif pada gambar 9B diketahui mayoritas dapat mengakses biaya Pendidikan dengan cukup mudah yaitu sebesar sebesar 55% atau sebanyak 12 responden, dan diikuti oleh akses biaya Pendidikan yang mudah sebesar 45% atau sebanyak 10 responden. Kemudahan biaya Pendidikan menjadi sangat penting untuk peluang pelaku ekonomi kreatif dan keluarga mendapatkan Pendidikan yang lebih baik di jenjang yang lebih tinggi. Semakin mudah pelaku usaha atas akses biaya Pendidikan, maka Pendidikan yang didapatkan akan semakin baik, dengan Pendidikan yang lebih baik maka diharapkan kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif menjadi semakin meningkat.

Berdasarkan Akses Pelaku Ekonomi Kreatif ke Bantuan Pendidikan pada gambar 9C diketahui mayoritas tidak mendapatkan akses atau tidak memiliki bantuan Pendidikan berupa Kartu Indonesia Pintar (KIP) yaitu sebesar 64% atau sebanyak 14 responden, dan diikuti oleh pelaku ekonomi kreatif yang mendapat bantuan dan merasa terbantu sebesar 32% atau sebanyak 7 responden sedangkan pelaku ekonomi kreatif yang mendapatkan KIP namun merasa biasa saja sebesar 5% atau 1 responden. Keberadaan bantuan Pendidikan dirasakan sangat membantu oleh para pelaku ekonomi kreatif akan tetapi jika dikaitkan dengan kesejahteraan keberadaan bantuan Pendidikan (dalam hal ini KIP) menjadi indikator bahwa pelaku ekonomi kreatif belum mampu untuk membiayai Pendidikan keluarganya secara mandiri, terlebih lagi Kartu Indonesia Pintar diperuntukkan untuk masyarakat yang kurang mampu untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat dengan memberikan akses Pendidikan dasar kepada masyarakat

Berdasarkan Pelatihan Ekonomi Kreatif pada gambar 9D, diketahui bahwa mayoritas tidak pernah mengikuti pelatihan ekonomi kreatif yaitu sebesar 95,45% atau sebanyak 21 responden dan pelaku ekonomi kreatif yang pernah mengikuti pelatihan kreatif adalah sebesar 4,55% atau sebanyak 1 responden. Pelaku ekonomi kreatif yang ada di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto Sebagian besar belum pernah mengikuti pelatihan terkait ekonomi kreatif. Hal ini dapat menjadi kekurangan pada pengembangan ekonomi kreatif karena secara tidak langsung para pelaku ekonomi kreatif belum sepenuhnya memahami terkait konsep ekonomi kreatif dan apa yang menjadi nilai nilai dalam ekonomi kreatif pada kegiatan sub-sektor yang mereka jalani.

Tingkat kesejahteraan dari segi pendidikan juga diukur dengan rumus *Sturges* didapatkan hasil:

$$K = \frac{11 - 4}{3}$$

$$K = 2,3$$

Untuk tingkat kesejahteraan dari segi kesehatan didapatkan interval skor 4-6,3 tingkat kesejahteraan rendah, skor 6,31-8,60 yaitu tingkat kesejahteraan sedang, dan skor 8,61-11, yaitu tingkat kesejahteraan tinggi.

Tabel 10. Tingkat Kesejahteraan dari Segi Pendidikan

No	Tingkat Kesejahteraan dari Segi Pendidikan	Frekuensi	Proporsi
1	Rendah	0	0%
2	Sedang	6	27,3%
3	Tinggi	16	72,7%
Total		22	100%

Sumber: Hasil Olahan Data, 2024

Di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto, memiliki tingkat kesejahteraan tinggi adalah sebesar 72,7 % atau 16 responden dan tingkat kesejahteraan sedang sebesar 27,3% atau 6 responden. Berdasarkan hasil tersebut dapat diidentifikasi bahwa Pelaku Ekonomi Kreatif sebagian besar telah sejahtera dari segi Pendidikan. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaku ekonomi kreatif telah menempuh jenjang Pendidikan minimal hingga Sekolah Menengah Atas,

memiliki akses terhadap biaya Pendidikan yang cukup mudah hingga mudah, dan tidak memiliki KIP atau bantuan Pendidikan lain dimana hal ini berarti pelaku ekonomi kreatif mampu membiayai kebutuhan pendidikannya secara mandiri. Akan tetapi pada indikator pelatihan ekonomi kreatif belum mampu terpenuhi dikarenakan mayoritas pelaku ekonomi kreatif belum mendapat pelatihan mengenai pelaku ekonomi kreatif.

E. Tingkat kesejahteraan Umum pelaku Ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto Kelurahan Pahoman

Setelah mengetahui tingkat kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif dalam empat variabel dan 10 Sub Variabel dengan indikator penentuan tingkat kesejahteraan, maka akan dikompilasi menjadi satu kesatuan kesejahteraan secara utuh dalam menggambarkan tingkat kesejahteraan secara umum untuk pelaku Ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto Kelurahan Pahoman. Adapun standar pengukuran telah dijelaskan pada Tabel 5 Kriteria Bobot/Scoring dari setiap Indikator dari variabel dan sub variabel serta Tabel 6 Kelas Tingkat Kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif.

Tabel IV. 11 Tingkat Kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto

No	Tingkat Kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif	Frekuensi	Proporsi
1	Tingkat Kesejahteraan Rendah	0	0%
2	Tingkat Kesejahteraan Sedang	12	55%
3	Tingkat Kesejahteraan Tinggi	10	45%
Total		22	100%

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan perhitungan tingkat kesejahteraan Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto didapatkan bahwa Pelaku Ekonomi Kreatif yang memiliki tingkat kesejahteraan tinggi adalah sebesar 45% atau 10 responden dan Pelaku Ekonomi Kreatif yang memiliki tingkat kesejahteraan sedang adalah sebesar 55% atau 12 responden. Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa Sebagian besar Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto telah memiliki tingkat kesejahteraan yang sedang dimana ini dapat diartikan bahwa terdapat peluang lapangan usaha bagi masyarakat pada Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto. Para pelaku ekonomi kreatif juga telah memiliki pendapatan yang cukup memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Selain itu, para

pelaku ekonomi kreatif juga telah memiliki akses pada layanan Kesehatan, pelaku ekonomi dalam keadaan sehat dan mampu beraktivitas dengan baik, memiliki tabungan untuk kepentingan mendesak. Tak kalah penting juga, pelaku ekonomi kreatif telah dengan mudah mengakses layanan Pendidikan dengan Pendidikan terakhir mayoritas pelaku ekonomi kreatif minimal berada pada Sekolah Menengah Atas, pelaku ekonomi kreatif juga dengan cukup mudah untuk mengakses pelayanan Pendidikan dan sebagian besar pelaku ekonomi kreatif mampu menyekolahkan keluarganya dengan baik, serta adanya kemandirian dalam pemenuhan kebutuhan Pendidikan juga menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif ini

3. Perbandingan dengan Penelitian Lainnya

Beberapa penelitian terdahulu juga pernah membahas ekonomi kreatif dari berbagai lokasi dan studi kasus dengan perbandingan hasil dengan penelitian ini pada poin terakhir

- a. Dampak Kegiatan Ekonomi Kreatif di Pasar Yosomulyo Pelangi terhadap perekonomian masyarakat lokal (Mulyandini, 2020) menghasilkan Analisis karakteristik kegiatan ekonomi kreatif, kebocoran dan penyerapan tenaga kerja, serta kesejahteraan masyarakat lokal. Komparasi dengan hasil penelitian Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto adalah karakteristik ekonomi kreatif yang mirip karena kegiatan Ekonomi Kreatif dalam Bentuk pasar kuliner serta adanya kajian kesejahteraan. Penelitian ini membahas kesejahteraan pelaku ekonomi dengan hasil kesejahteraan tinggi.
- b. Dampak Ekonomi Kreatif Terhadap Tingkat Kesejahteraan Pelaku Usaha di Kelurahan Pinang Jaya, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung (Latifahturrohmah, 2021) menemukan bahwa Ekonomi kreatif yang ada di Kelurahan Pinang Jaya terdapat 2 jenis kegiatan yang termasuk dalam sub sektor kriya dan kuliner. Serta dampak dari adanya kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Kelurahan Pinang Jaya berpengaruh terhadap tingkat kesejahteraan Pelaku Usaha dimana Mayoritas Pelaku Usaha memiliki tingkat kesejahteraan yang tinggi. Komparasi dengan hasil penelitian Pelaku Ekonomi Kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto adalah pembahasan tingkat kesejahteraan yang sama sama memiliki hasil tingkat kesejahteraan tinggi pada pelaku usaha yang terlibat

SIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif di Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto di Kelurahan Pahoman, Kota Bandar Lampung. Penelitian dimulai dengan melakukan identifikasi kawasan dan jenis kegiatan ekonomi kreatif di Pahoman yang terdiri dari lima sub-sektor. Hasil Analisis menunjukkan bahwa Pelaku ekonomi kreatif Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto

1. Memiliki kesempatan untuk mendapat lapangan pekerjaan dan lapangan usaha dari kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Kelurahan Pahoman dan memiliki kesejahteraan tinggi
2. Berdasarkan Pendapatan dan Pola Konsumsi Pelaku usaha yang ada di Pasar Kuliner dan UMKM memiliki rentang tingkat kesejahteraan sedang hingga tinggi dan didominasi oleh tingkat kesejahteraan sedang
3. Berdasarkan Akses Layanan Kesehatan berada pada tingkat kesejahteraan tinggi
4. Berdasarkan Akses Layanan Pendidikan mayoritas telah memiliki tingkat kesejahteraan yang tinggi
5. Dari empat variabel dengan indikator yang telah dijelaskan maka didapatkanlah hasil yaitu Pelaku Ekonomi Kreatif Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto Kelurahan Pahoman memiliki Tingkat Kesejahteraan yang Tinggi. Dari Temuan penelitian menjadi tantangan untuk kedepannya Kelurahan Pahoman diharapkan mampu menjadi pilot project pengembangan Kawasan ekonomi kreatif di Kota Bandar Lampung maupun Provinsi Lampung. Kelurahan Pahoman diharapkan menjadi contoh pengembangan ekonomi kreatif di Bandar Lampung dan Provinsi Lampung dengan perlunya strategi untuk memaksimalkan dampak kesejahteraan ekonomi kreatif dan tahun ketiga adalah perwujudan ekonomi kreatif dalam skala Kota Bandar Lampung. Tantangan lain adalah belum ada campur tangan dari pihak pemerintah maupun swasta untuk mencoba mencitrakan atau mem-*branding* Kelurahan Pahoman menjadi Kawasan Ekonomi Kreatif sehingga ini juga menjadi tantangan kedepannya. Dari hasil analisis kurangnya Pelatihan bagi pelaku ekonomi kreatif juga menjadi tantangan. Hal ini juga menjadi tanggung jawab pemerintah dikarenakan dalam Undang Undang No. 24 Tahun 2019 disebutkan bahwa pemerintah bertanggung jawab atas peningkatan kapasitas pelaku usaha ekonomi kreatif dengan pelatihan, pembimbingan teknis, dan pendampingan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan manajerial pelaku

ekonomi kreatif, terlebih lagi Pasar Kuliner dan UMKM Jalan Gatot Subroto merupakan kegiatan yang dikelola oleh Dinas Perindustrian Kota Bandar Lampung, kurangnya pelatihan bagi pelaku ekonomi kreatif akan menjadi sebuah tanggung jawab yang harus diselesaikan oleh pemerintah Kota Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* (London, Allen Lane the Penguin Press). *Search in*.
- Purnomo, R. A. (2016). *Ekonomi kreatif pilar pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media.
- Sari, A. P., Pelu, M. F. A., Dewi, I. K., Ismail, M., Siregar, R. T., Mistriani, N., & Sudarmanto, E. (2020). *Ekonomi Kreatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif
Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. 2019. *Studi Industri Kreatif Indonesia*. Jakarta: Kementerian Perdagangan RI
- Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2009 Kementrian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif: 2014
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2001 Tentang Pembinaan Dan Pengawasan Penyelenggaraan Perlindungan Konsumen
- Amal, A.I. (2021) "Bandar Lampung Creative Hub." *Jurnal Poster Pirata Syandana*, 2(01)
- Barus, D. R. (2015). *Analisis Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kabupaten Deli Serdang* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Budi Lestari, S. (2014). *Fashion Sebagai Komunikasi Identitas Sosial di Kalangan Mahasiswa*.
- El Hasanah, L. L. N. (2015). Pengembangan wirausaha muda ekonomi kreatif berbasis budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(2), 268-280.
- Lestari, Sri Budi. "Fashion Sebagai Komunikasi Identitas Sosial Di Kalangan Mahasiswa ." *Jurnal Pengembangan Humaniora*, 2014.
- Eryana, Y., & Setiawan, D. (2020). Analisis komposisi fotografi pada foto editorial "ELEPHANTS" karya Steve McCurry. *Titik Imaji*, 2(2).
- Hasan, M. (2018). Pembinaan ekonomi kreatif dalam perspektif pendidikan ekonomi. *Jurnal ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 81-86.

- Mulyandini, A. A. (2020). Dampak Ekonomi Kreatif Terhadap Tingkat Kesejahteraan Pelaku Usaha Lokal (Studi Kasus: Pasar Yosomulyo Pelangi, Kota Metro).
- Mellita, D. (2014). Pemetaan industri kreatif dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi kawasan urban di kota Palembang.
- Muhajirin. (2018) "Desain Produk, Pengertian Dan Ruang Lingkupnya." *Hand Out Produk Kerajinan UNY*
- Mulyandini, A. A. (2020). Dampak Ekonomi Kreatif Terhadap Tingkat Kesejahteraan Pelaku Usaha Lokal (Studi Kasus: Pasar Yosomulyo Pelangi, Kota Metro).
- Mustofa, M., Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan Game Development Life Cycle Untuk Video Game Dengan Model Role Playing Game. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1(1), 27-34.
- Rini, P., & Czafrani, S. (2010). Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Oleh Pemuda Dalam Rangka Menjawab Tantangan Ekonomi Global. *Jurnal UI Untuk Bangsa Seri Sosial dan Humaniora*, 1, 12-24.
- Ramdani, Dwi. (2020). Analisis Peran Ekonomi Kreatif dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat di Desa Tompubulu Kecamatan Rumbia Kabuoaten Jeneponto, Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, *Universitas Muhammadiyah Makassar*
- Suparta, I. W. (2018). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Untuk Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Di Kota Bandar Lampung. *Prosiding Penelitian*, 164.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213-217.