

PUBLIKASI PENELITIAN TERAPAN DAN KEBIJAKAN

e-ISSN: 2621-8119
DOI : <https://doi.org/10.46774/pptk.v6i2.531>

Peran Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Pulau Sumatera Pasca Pandemi Covid-19

The Role of Tourism and Creative Economy Industry in Sumatera Island After Covid-19 Pandemic

Royhan Faradis^{1*}, Endan Suwandana²

¹Badan Pusat Statistik Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia

²Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Pemerintah Provinsi Banten, Indonesia

*Korespondensi Penulis: Phone: +6292312597579, e-mail: royhan.faradis@bps.go.id

Diterima : 15 Maret 2023

Direvisi : 27 Desember 2023

Diterbitkan : 30 Desember 2023



This is an open access article under
the CC BY-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

PPTK is indexed Journal and
accredited as Sinta 4 Journal
(<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/7050>)

ABSTRACT

One of the economic recovery strategies after Covid-19 pandemic in Indonesia, especially Sumatera, is to focus on the development of the real sector. Tourism and creative economy (parekraf) industry is a form of transformation of the real sector with good prospects. The question of this research is whether the parekraf industry plays a role in the economic recovery of the real sector in Sumatera Island. The methods used to answer the above questions are multiple linear regression and descriptive statistics. In addition, the cluster analysis method is also used in this study to answer which provinces need priority development of the parekraf industry. An interesting finding from this study is that the parekraf industry has played a role in restoring Sumatera's economy after Covid-19, which is proved by the significance level of 0.025. Another interesting finding is that that provinces with archipelago topography, i.e. Riau Islands and Bangka Belitung Islands, give higher economic contribution to GDRP than non-archipelago provinces in Sumatera Island.

Keywords: creative economy, covid-19 pandemic, economic recovery, GDRP contribution

ABSTRAK

Salah satu strategi pemulihan ekonomi pasca pandemi Covid-19 di Indonesia, khususnya Sumatera, adalah fokus pada perkembangan sektor riil. Industri pariwisata dan ekonomi kreatif (parekraf) merupakan bentuk transformasi sektor riil dengan prospek masa depan yang baik. Pertanyaan penelitian ini adalah apakah industri parekraf berperan dalam pemulihan ekonomi sektor riil di Pulau Sumatera. Metode yang digunakan untuk menjawab pertanyaan di atas adalah regresi linear berganda dan statistik deskriptif. Selain itu, metode analisis klaster juga digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab provinsi mana yang membutuhkan prioritas pengembangan industri parekraf. Temuan menarik dari penelitian ini adalah industri parekraf telah berperan dalam memulihkan ekonomi Sumatera pasca Covid-19, yang dibuktikan tingkat signifikansi 0,025. Temuan menarik lainnya provinsi-provinsi dengan topografi kepulauan, yaitu Kepulauan Riau dan Kepulauan Bangka Belitung memberikan kontribusi ekonomi lebih besar terhadap PDRB daripada provinsi-provinsi non-kepulauan di Pulau Sumatera.

Kata kunci: industri parekraf, kontribusi PDRB, pandemi covid-19, pemulihan ekonomi

PENDAHULUAN

UN World Tourism Organization (UNWTO) dalam Mutma (2022) mencatat adanya penurunan *traffic* pelancong mancanegara yang signifikan, yakni sebesar 74 persen secara global akibat pandemic Covid-19. Dampaknya, lebih dari 100 juta orang yang bekerja secara langsung atau tidak langsung di industri pariwisata menjadi terdampak. Lebih jauh, dampak ekonomi dari jatuhnya pariwisata membuat hilangnya potensi pendapatan mencapai US\$1,3 triliun di dunia.

Di sisi lain, pariwisata memiliki potensi untuk berkontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs). Saadah et al. (2021) menyatakan bahwa pariwisata berkelanjutan menjadi salah satu agenda global pemerintah dalam pencanangan SDGs melalui aktifitas mikro yang dilakukan lewat BUMDes. Sistem ini lebih dikenal dengan nama *Community Based Tourism (CBT)* atau pariwisata berbasis komunitas. Pariwisata yang berkelanjutan memainkan peran penting dalam memberikan solusi khususnya pada tujuan SDGs ke 8, 12, dan 14 yaitu mendukung pertumbuhan ekonomi yang inklusif, memastikan pola konsumsi dan produksi berkelanjutan, serta memanfaatkan secara berkelanjutan sumber daya laut, samudra dan maritim untuk pembangunan yang berkelanjutan.

Penelitian mutakhir mengenai pengaruh sektor pariwisata terhadap perekonomian Indonesia pasca Covid-19 sudah ada beberapa peneliti yang melakukan. Sebagai contoh, Sulisyawan (2021) mengungkapkan bahwa dalam pemulihan ekonomi pasca Covid-19, pariwisata berperan sebagai pemicu investasi dalam infrastruktur baru dan merangsang penelitian dan pengembangan di wilayah tersebut. Anggarini (2022) juga mengemukakan bahwa percepatan pemulihan ekonomi pasca pandemi menjadi hal penting karena sektor ini memiliki keterkaitan dengan sektor lain dalam menggerakkan roda perekonomian suatu wilayah. Pariwisata merupakan gabungan fenomena dan hubungan timbal balik antara pemerintah, *supplier* bisnis, wisatawan dan masyarakat.

Yakup dan Haryanto (2021) mengungkapkan bahwa pariwisata dapat meningkatkan pendapatan devisa, menciptakan lapangan kerja, merangsang pertumbuhan industri pariwisata, oleh karena itu dapat memicu pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Pariwisata berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi melalui berbagai jalur termasuk pendapatan dari mata uang asing, dan memicu masuknya investasi asing ke dalam negeri. Hamzah dan Hermawan (2018) juga menemukan fakta dalam ruang lingkup yang lebih kecil bahwa sektor industri pariwisata dan ekonomi kreatif melalui indikator jumlah kamar hotel, rumah makan/restoran dan jumlah wisatawan berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi di Jawa Barat.

Intervensi yang kuat dan konsisten dari pemerintah diperlukan pada tata kelola kepariwisataan. Salah satu sektor yang diharapkan mampu menjadi pilar perekonomian di masa mendatang yakni industri pariwisata dan ekonomi kreatif. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyatakan bahwa pertumbuhan pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia menunjukkan tren positif pasca pandemi ini (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021).

Afriantari dan Putri (2018) mengungkapkan bahwa industri pariwisata dan ekonomi kreatif dikenal sebagai konsep yang berkembang dan menitikberatkan pada kreativitas sebagai modal utama untuk menghasilkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Pariwisata juga merupakan sektor padat karya yang menyerap tenaga kerja lebih dari 13 juta pekerja. Alhasil, pariwisata akan memiliki dampak turunan atau *multiplier effect* terhadap industri turunan di bawahnya.

Telah ada beberapa penelitian yang berfokus pada pemulihan sektor pariwisata pasca pandemi baik cakupan regional maupun nasional. Faradis et al. (2022) menyatakan bahwa sektor pariwisata di provinsi-provinsi Sumatera lebih rentan terhadap dampak pandemi dibandingkan daerah lain di Indonesia. Berdasarkan penelitian tersebut terungkap bahwa daerah dengan topografi kepulauan seperti Kepulauan Bangka Belitung dan Riau diidentifikasi sebagai daerah yang

terkontraksi cukup dalam pariwisatanya akibat pembatasan mobilitas dan penutupan berbagai akses transportasi. Maulana dan Trihanondo (2022) mengemukakan bahwa perlu strategi yang komprehensif guna meningkatkan ketahanan industri pariwisata dan ekonomi kreatif terhadap gejolak dan ketidakpastian seperti Covid-19 di masa depan, sehingga dampak ekonominya dapat diminimalisasi. Selain itu, diketahui bahwa peranan sumber daya yang kuat dan tahan banting di bidang industri kreatif merupakan bentuk mitigasi awal yang ampuh dalam meredam dampak pandemi.

Namun demikian, kajian-kajian sebelumnya mayoritas masih fokus pada industri pariwisata secara umum belum menyentuh industri ekonomi kreatif secara khusus. Selain itu belum ada penelitian yang lebih spesifik yang menjelaskan dampak ekonomi dari kinerja industri pariwisata dan ekonomi kreatif khususnya terhadap PDRB.

Lestariningsih et al (2019) menyatakan bahwa terdapat banyak kendala dalam pengumpulan data ekonomi kreatif di Indonesia. Lebih jauh belum ada penghitungan ekonomi kreatif yang mengukur dampaknya terhadap perekonomian. Beruntungnya, pada tahun 2021, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mengadakan kegiatan Survei Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (SIPAREKRAF) untuk memperoleh informasi mengenai profil usaha industri pariwisata dan ekonomi kreatif Indonesia secara umum, seperti bentuk badan hukum/badan usaha, jenis kepemilikan usaha, status Tanda Daftar Usaha Pariwisata (TDUP), status sertifikasi, karakteristik khusus usaha, jumlah konsumen, jumlah tenaga kerja, balas jasa tenaga kerja, serta pendapatan dan pengeluaran. Industri pariwisata terbagi ke dalam 8 subsektor dan industri ekonomi kreatif sendiri terbagi ke dalam 16 subsektor. Adapun rincian subsektor tersebut tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Subsektor

Industri Pariwisata	Ekonomi Kreatif
01. Jasa Transportasi Wisata	09. Arsitektur
02. Jasa Perjalanan Wisata	10. Desain Interior
03. Jasa Hiburan dan Rekreasi	11. Desain Komunikasi Visual
04. MICE	12. Desain Produk
05. Jasa Informasi Pariwisata	13. Film Animasi dan Video
06. Jasa Konsultasi Pariwisata	14. Fotografi
07. Pramuwisata	15. Kriya
08. SPA	16. Kuliner
	17. Musik
	18. Fesyen
	19. Aplikasi dan <i>Game Developer</i>
	20. Penerbitan
	21. Periklanan
	22. Televisi dan Radio
	23. Seni Pertunjukan
	24. Seni Rupa

sumber : Kemenparekraf (2020)

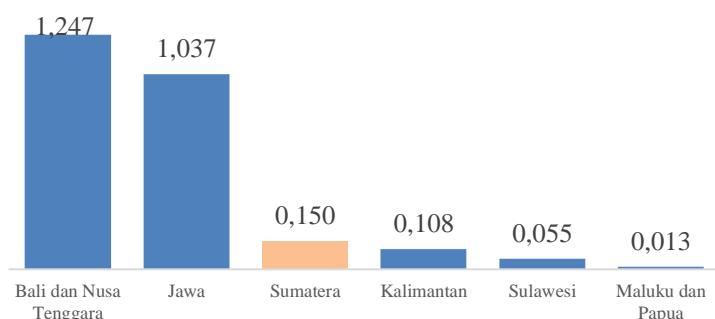
Pemerintah memberikan dana hibah pariwisata sebesar 3,3 triliun rupiah kepada pemerintah daerah untuk menekan dampak ekonomi akibat pandemi Covid-19 pada tahun 2020. Langkah ini diambil sebagai upaya percepatan pemulihan ekonomi di sektor pariwisata di masing-masing daerah. Aliran dana tersebut diantaranya ditunjukkan pada 10 destinasi pariwisata prioritas dan 5 destinasi super prioritas. Dua diantara 10 destinasi prioritas terletak di Wilayah Sumatera yaitu Danau Toba di Sumatera Utara dan Tanjung

Kelayang di Bangka Belitung. Danau Toba di Sumatera Utara juga menjadi 1 dari 5 destinasi superprioritas di Indonesia.

Dalam Publikasi Statistik PAREKRAF 2020, diketahui bahwa perkembangan industri pariwisata dan ekonomi kreatif di wilayah Sumatera masih jauh dibandingkan dengan Jawa. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, persentase usaha pariwisata dan ekonomi kreatif di Wilayah Sumatera hanya 2,28 persen sedangkan di Jawa mencapai 8,39 persen.

Wilayah Sumatera juga tidak lebih tinggi dibandingkan Bali dan Nusa Tenggara yang mencapai 2,41 persen. Padahal, persentase usaha pariwisata dapat menggambarkan geliat pariwisata dan ekonomi kreatif di wilayah tersebut. Berdasarkan orientasi pemasaran ekspor (Gambar 1), Sumatera masih lebih rendah dibandingkan Jawa serta Bali dan Nusa Tenggara. Pentingnya pemasaran ekspor menunjukkan seberapa besar paparan barang-barang industri pariwisata dan ekonomi kreatif wilayah tersebut dikenal hingga ke luar negeri. Aktivitas ekspor suatu usaha menunjukkan peningkatan standar kualitas produk yang lebih baik. Bali dan Nusa

Tenggara memiliki rataan persentase usaha yang melakukan pemasaran ke luar negeri paling tinggi dengan nilai mencapai 1,247 persen. Jawa berada di posisi kedua dengan nilai rataan mencapai 1,037 persen. Sumatera berada di posisi ketiga dengan nilai rataan yang sangat jauh dengan peringkat kedua yakni 0,15 persen saja. Ketimpangan ini perlu menjadi perhatian lebih bagi pemerintah karena daerah-daerah di Sumatera khususnya memiliki keragaman kearifan lokal yang dapat menjadi embrio lahirnya industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang masif. Patut disayangkan jika pemasaran mereka hanya berputar di kisaran domestik saja.



Gambar 1. Persentase Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang Melakukan Pemasaran ke Luar Negeri Berdasarkan Kepulauan Besar, 2020
Sumber (Kemendikbud, 2020: lampiran)

Antarprovinsi dalam Sumatera sendiri juga menunjukkan ketimpangan dari indikator pemasaran ke luar daerah. Riau dan Kepulauan Riau menjadi provinsi di Sumatera yang arah pemasaran industri pariwisata dan ekonomi kreatifnya berkutat lebih banyak di dalam kabupaten/kotanya, padahal kedua daerah ini memiliki akses yang mudah untuk memasarkan barangnya ke Singapura. Hampir semua daerah juga memiliki pemasaran yang kurang dan

berkutat di dalam saja. Hal ini dilihat dari nilai pemasaran di dalam kabupaten/kota yang lebih dari 90 persen. Hanya Provinsi Sumatera Barat dan Lampung saja yang memiliki catatan pemasaran di dalam kabupaten/kota di bawah angka 90 persen. Lebih lengkap perihal pemasaran produk dari industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Sumatera dijelaskan melalui Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Daerah Pemasaran Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menurut Provinsi di Sumatera, 2020

Provinsi	Daerah Pemasaran		
	Dalam Kab/Kota	Luar Kab/Kota	Luar Negeri
Aceh	93,89	6,09	0,02
Sumatera Utara	92,60	7,32	0,07
Sumatera Barat	89,22	10,49	0,29
Riau	96,22	3,74	0,04
Jambi	93,59	6,39	0,02
Sumatera Selatan	90,25	9,75	0,01
Bengkulu	90,90	9,01	0,09
Lampung	89,96	9,89	0,15
Kepulauan Bangka Belitung	91,05	8,89	0,05
Kepulauan Riau	93,51	5,73	0,76

Persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Pulau Sumatera masih jauh dibandingkan persentase provinsi-provinsi di pulau Jawa. Persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Pulau Sumatera hanya berkisar 2,279 persen saja. Sementara provinsi-provinsi di Pulau Jawa memiliki rataan mencapai 8,393 persen. Bahkan rataan persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Pulau Bali dan Nusa Tenggara tercatat lebih tinggi dibandingkan rataan akumulasi provinsi di Pulau Sumatera yakni mencapai 2,407 persen. Hal ini bisa jadi karena didukung konsentrasi sektor pariwisata di Bali dan Nusa Tenggara yang cukup padat sehingga mendorong industri pariwisata dan ekonomi kreatif menjamur di wilayah tersebut.

Melihat data ini seolah dana hibah yang telah digelontorkan tidak berdampak signifikan terhadap geliat pariwisata daerah. Namun demikian, sampai saat ini belum ada laporan yang menunjukkan apakah dana hibah tersebut telah memberikan dampak signifikan terhadap perekonomian Sumatera. Oleh karena itu, penelitian ini membahas peran sektor industri pariwisata dan ekonomi kreatif terhadap ekonomi Sumatera pasca pandemi.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggali peran industri pariwisata dan ekonomi kreatif pasca pandemi Covid-19 di Sumatera. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat pengaruh industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Sumatera terhadap kontribusi PDRB masing-masing provinsi secara nasional serta untuk mengelompokkan provinsi-provinsi di Sumatera berdasarkan indicator industri pariwisata dan ekonomi kreatif.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, data diolah berdasarkan data dalam publikasi Statistik Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tahun 2020, di mana data-data itu merupakan data yang menggambarkan keterbandingan antar provinsi di 10 provinsi yang ada di Sumatera.

Kedua, melihat perbandingan industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang

dikelompokkan berdasarkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia yakni Sumatera, Jawa, Bali dan Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi, serta Maluku dan Papua. Hal ini dilakukan untuk menggambarkan lebih jelas bagaimana konsentrasi industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia.

Adapun metode yang dilakukan untuk menjawab tujuan utama penelitian ini, yaitu bagaimana peran industri pariwisata dan ekonomi kreatif terhadap andil PDRB, digunakan metode regresi linear berganda. Metode yang dapat digunakan untuk mengestimasi parameter model regresi linier berganda adalah dengan metode kuadrat terkecil (*ordinary least square/OLS*) dan metode kemungkinan maksimum (*maximum likelihood estimation/MLE*). Mardiatmoko (2020) menyatakan bahwa bentuk umum model regresi linear berganda dengan p variabel bebas seperti pada persamaan berikut.

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_{i1} + \beta_2 X_{i2} + \dots + \beta_p X_{ip} + \varepsilon_i$$

Keterangan :

Y_i	:	variabel tak bebas
$\beta_0, \beta_1, \beta_2, \dots, \beta_p$:	parameter
$X_{i1}, X_{i2}, \dots, X_{ip}$:	variabel bebas
ε_i	:	sisa (error) untuk pengamatan ke-i

Yang menjadi variabel tak bebas (y) pada penelitian ini adalah distribusi PDRB setiap provinsi di Sumatera terhadap PDB Indonesia tahun 2020. Indikator ekonomi ini dipilih karena lebih menggambarkan peranan PDRB setiap provinsi dibandingkan dengan menggunakan nilai PDRB maupun laju pertumbuhan ekonomi. Tahun 2020 dipilih sebagai tahun penelitian untuk menyesuaikan dengan ketersediaan data industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang terbaru pada tahun tersebut. Variabel bebas (x) pada penelitian ini adalah variabel-variabel yang dikumpulkan dan dipublikasikan pada SIPAREKRAF21, yakni variabel persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif (x_1), status kelembagaan dan badan hukumnya dalam kategori Perseroan Terbatas (PT) dan *Commanditaire Vennotsschaap* (CV) (x_2 dan x_3). Sudarsa and Parsa (2020) menyatakan bahwa PT dan CV memiliki perbedaan signifikan. PT sendiri

adalah badan usaha yang berbadan hukum dan berbeda dengan CV yang merupakan badan usaha yang belum berbadan hukum. Variabel berikutnya adalah sarana pemasaran melalui penggunaan media sosial dan brosur (x_4 dan x_5), penjualan ke luar negeri (x_6) dan terakhir variabel ketenagakerjaan yang didekati melalui jumlah pekerja tetap yang dipekerjakan (x_7).

Sebelum melakukan proses penggerjaan regresi linier berganda dengan SPSS26, dilakukan terlebih dahulu pemenuhan asumsi klasik. Uji asumsi klasik adalah persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linear berganda yang berbasis OLS. Untuk memastikan bahwa model regresi yang diperoleh merupakan model yang terbaik, dalam hal ketepatan estimasi, tidak bias, serta konsisten, maka perlu dilakukan pengujian asumsi klasik. Juliandi et al. (2016) mengungkapkan bahwa kegunaan uji asumsi klasik untuk memastikan persamaan regresi yang difungsikan tepat dan valid. Uji asumsi klasik meliputi uji normalitas, uji homoskedastisitas, uji non-autokorelasi dan uji non-multikolinieritas. Dalam penelitian ini, keempat uji asumsi klasik ini telah dilakukan dan memenuhi syarat-syarat tersebut.

Setelah uji asumsi klasik terpenuhi, maka proses regresi linear berganda dapat dilakukan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui variabel apa dari industri ekonomi kreatif yang signifikan dan harus diupayakan terlebih dahulu guna meningkatkan andil PDRB provinsi tersebut.

Terakhir, dalam memberikan rekomendasi yang lebih efektif, penelitian ini melakukan klasifikasi provinsi-provinsi di Sumatera berdasarkan indikator-indikator industri pariwisata dan ekonomi kreatif di dalamnya. Proses pengklasifikasian ini menggunakan metode *Hierarchical Analysis Cluster*. Analisis *cluster* adalah teknik multivariat yang mempunyai tujuan utama untuk mengelompokkan objek-objek berdasarkan karakteristik yang dimilikinya. Analisis *cluster* mengklasifikasi objek sehingga setiap objek yang memiliki sifat yang mirip (paling dekat kesamaannya) akan mengelompok ke dalam satu cluster (kelompok) yang sama. Wicaksana et al. (2018) menyatakan bahwa *cluster-cluster* yang

terbentuk memiliki homogenitas internal yang tinggi dan heterogenitas eksternal yang tinggi. Secara garis besar, metode *clustering* dibagi menjadi dua, yaitu: metode *clustering* hirarki dan metode *clustering* non hirarki. Berdasarkan referensi yang sama, penelitian ini menggunakan metode hirarki karena jumlah kelompok yang diinginkan tidak diketahui, dan metode ini biasanya digunakan dalam objek dengan pengamatan yang tidak besar. Hal ini sesuai dengan objek dalam penelitian ini yakni 10 provinsi saja. Komponen kunci dari analisis ini adalah penghitungan berulang ukuran jarak antar objek, dan antar *cluster* setelah objek mulai dikelompokkan ke dalam *cluster*, yang hasilnya digambarkan secara grafis sebagai dendrogram. Dua kategori utama metode untuk analisis *cluster* hirarki adalah metode divisif dan metode aglomerasi. Dalam praktiknya, metode aglomerasi lebih banyak digunakan. Pada setiap langkah, pasangan *cluster* dengan jarak *cluster-to-cluster* terkecil digabungkan menjadi satu *cluster*. Algoritma yang digunakan untuk pengelompokan ini adalah metode *Single linkage* karena merupakan algoritma yang paling umum digunakan. *Single linkage*, cluster dibentuk dari individu objek dengan jelas menggabungkan jarak terdekat. Pada setiap tahap, setelah terbentuk *cluster* baru (UV), maka jarak antara dan (UV) dan *cluster* lainnya yang persamaannya tergambar dalam formulasi berikut.

$$d_{(uv)w} = \min\{d_{uw}, d_{vw}\}$$

Keterangan :

- d_{uw} : jarak antara cluster U dan W
- d_{vw} : jarak antara cluster V dan W
- $d_{(uv)w}$: jarak antara cluster (UV) dan W

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Industri Pariwisata dan Ekraf Terhadap Distribusi PDRB

Setelah melakukan pengolahan dengan SPSS26, diperoleh bahwa dari tujuh variabel bebas yang memiliki korelasi tinggi dengan distribusi PDRB provinsi terhadap PDB 2020, terlihat hanya variabel persentase jumlah industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang signifikan.

Keputusan ini diambil dengan melihat nilai t sebesar 6,253 dengan nilai signifikansi 0,025 (tolak H₀ karena kurang dari alpha 0,05). Berdasarkan temuan ini penulis menarik kesimpulan bahwa persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif di suatu provinsi berpengaruh signifikan terhadap peran PDRB provinsi tersebut dan terhadap PDB nasional. Dengan nilai korelasi cukup kuat positif 0,74, maka dapat diambil kesimpulan juga bahwa semakin tinggi persentase usaha industri ekonomi kreatif di provinsi-provinsi Sumatera,

maka akan semakin tinggi pula peran ekonomi di wilayah tersebut terhadap PDB nasional.

Tidak signifikannya indikator lain memiliki makna tersendiri. Dalam fase ini ternyata kuantitas industri pariwisata dan ekonomi kreatif lebih mempengaruhi ekonomi wilayah tersebut daripada kualitas industrinya itu sendiri. Kualitas ini didekati dari enam variabel lainnya mulai dari status badan usaha, penggunaan media sosial, hingga jangkauan pemasaran dan penjualannya.

Tabel 3. Output SPSS26 Analisis Regresi Peran Indikator Industri Pariwisata dan Ekraf Terhadap Distribusi PDRB Provinsi di Sumatera, 2020.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
Constant	-4.159	2.741	
Persen_Ekraf*	1.502	.240	1.165
Status_PT	.304	.163	.815
Status_CV	-.279	.219	-.303
Medsos	.104	.057	.394
Brosur	.667	.376	.561
Market_LuarNeg	-6.148	2.022	-.870
pk-tetap_20	-.032	.039	-.153

Dependent Variabel: dispdrb_20

Tabel 4. Output SPSS26 Nilai Signifikansi Indikator Industri Pariwisata dan Ekraf Terhadap Distribusi PDRB Provinsi di Sumatera, 2020.

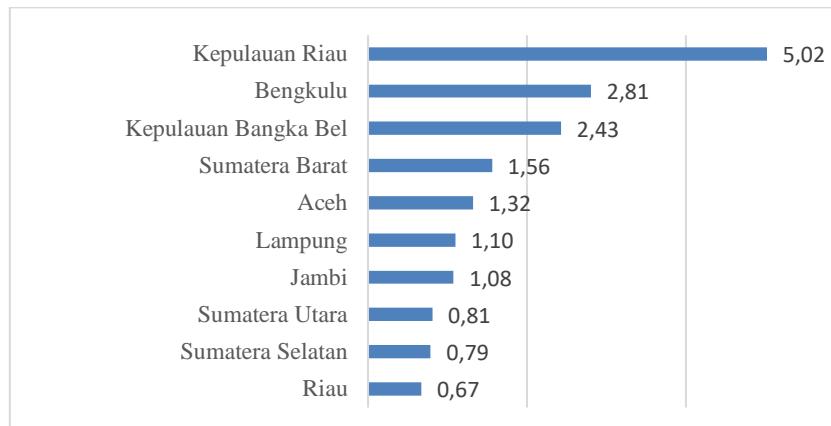
Indikator	t	Sig.
Constant	-1.517	.268
Persen_Ekraf*	6.253	.025
Status_PT	1.864	.203
Status_CV	-1.274	.331
Medsos	1.806	.213
Brosur	1.772	.218
Market_LuarNeg	-3.040	.093
pk-tetap_20	-.808	.504

Dependent Variabel: dispdrb_20

*Signifikan dengan alpha 5 %

Kehadiran persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif menjadi salah satu kunci perputaran ekonomi sektor riil di suatu wilayah terlepas dari berbagai karakteristik berupa berbadan hukum atau tidak, menggunakan internet atau tidak, hingga seberapa besar pendapatan di dalamnya. Dalam publikasi Survei Industri Pariwisata dan Ekonomi

Kreatif 2020, dipublikasikan pula nilai pendapatan sektor tersebut. Dengan asumsi bahwa pendapatan usaha dapat dijadikan sebagai nilai tambah industri pariwisata dan ekonomi kreatif. Jika disandingkan antara nilai tambah tadi dengan kue ekonomi yang dihasilkan dari setiap provinsi maka dapat tergambaran melalui Gambar 2.



Gambar 2. Distribusi Nilai Tambah Industri Pariwisata dan Ekraf Terhadap Nilai PDRB ADHB Provinsi di Sumatera, 2020.

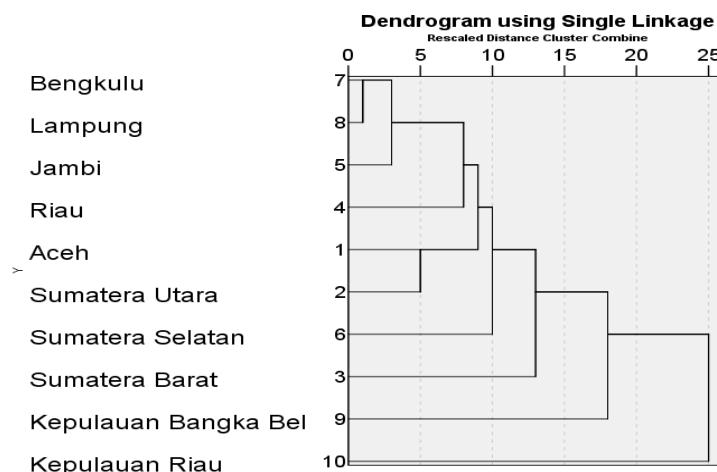
Kepulauan Riau tercatat sebagai provinsi dengan andil industri pariwisata dan ekonomi kreatif terbesar mencapai 5,02 persen disusul Bengkulu di posisi kedua dengan 2,81 persen dan Kepulauan Bangka Belitung dengan catatan 2,43 persen. 3 provinsi yang memiliki nilai PDRB ADHB tahun 2020 terbesar justru menampakkan fakta yang terbalik dimana besarnya persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif belum menjadi jaminan dalam memberikan andil dalam perekonomian. Seperti halnya Riau yang total pendapatan dari industri pariwisata dan ekonomi kreatif mencapai 4,87 Triliun Rupiah hanya memberikan dampak 0,67 persen saja terhadap total PDRB Riau pada tahun 2020 yang mencapai mencapai 728,65 Triliun Rupiah. Padahal persentase industri pariwisata dan ekraf di Riau masuk dalam jajaran 4 provinsi terbesar di Sumatera dengan nilai 2,46 persen.

Andil yang kecil ini juga sama terjadi pada Provinsi Sumatera Selatan dan Sumatera

Utara yang masing-masing hanya mencatatkan andil sebesar 0,81 dan 0,79 persen saja.

Peran yang beragam antarprovinsi ini yang membuat kebijakan terhadap pariwisata dan ekonomi kreatif tidak bisa dipukul rata. Perlu adanya penyesuaian kebijakan dengan dasar karakteristik setiap industri di masing-masing provinsi. Oleh karena itu, untuk memberikan efisiensi dalam penentuan kebijakan industri ekonomi kreatifnya maka klasifikasi provinsi-provinsi di Sumatera dirasa perlu dengan metode pengelompokan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Klasifikasi Provinsi di Sumatera Berdasarkan Indikator Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif



Gambar 3. Dendogram Provinsi di Sumatera Berdasarkan Indikator Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020

Bengkulu dan Kepulauan Riau merupakan dua provinsi dengan karakteristik industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang paling berbeda berdasarkan gambar 3. Bengkulu, Lampung, dan Jambi di wilayah selatan Sumatera yang dilalui jalur lintas nampak memiliki kemiripan karakter yang begitu dekat. Sementara provinsi-provinsi besar seperti halnya Sumatera Utara, Sumatera Selatan dan Sumatera Barat memiliki kemiripan satu sama lain, namun cenderung lebih dekat kepada kelompok di jalur lintas darat Sumatera. Provinsi Kepulauan Riau dan Kepulauan Bangka Belitung memiliki kemiripan karakteristik. Ini mengindikasikan bahwa faktor topografi dan transportasi memberikan andil besar dalam mempengaruhi karakteristik industri ekonomi kreatif di setiap provinsi. Hal ini sesuai dengan penelitian Faradis et al. (2022), di mana provinsi dengan topografi kepulauan merupakan provinsi yang paling terpukul pariwisatanya akibat pandemi. Terlebih Provinsi Kepulauan Riau dan Kepulauan Bangka Belitung adalah dua dari tiga provinsi dengan persentase jumlah industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang lebih sedikit dibandingkan dengan provinsi-provinsi lainnya di Sumatera, dimana masing-masing hanya tercatat 1,20 dan 0,94 persen saja.

Tabel 5. Output SPSS26 Analisis Cluster Provinsi di Sumatera Berdasarkan Indikator Industri Pariwisata dan Ekraf, 2020.

Provinsi	4 Clusters	3 Clusters
Aceh	1	1
Sumatera Utara	1	1
Sumatera Barat	2	1
Riau	1	1
Jambi	1	1
Sumatera Selatan	1	1
Bengkulu	1	1
Lampung	1	1
Kep. Bangka Belitung	3	2
Kep. Riau	4	3

Untuk penelitian yang akan datang analisis secara panel terhadap 10 provinsi di Sumatera ini dirasa perlu. Hal ini dikarenakan program pemerintah yang semakin pro desentralisasi. Analisis panel akan lebih melihat perkembangan industri pariwisata dan ekonomi kreatif khususnya di Sumatera.

Berdasarkan analisis lebih mendalam dari hasil *cluster*, penelitian ini menemukan analisis yang menarik. Pertama, provinsi dengan persentase industri ekonomi kreatif yang sedikit, ternyata menghasilkan pendapatan usaha yang cukup besar pengaruhnya terhadap andil PDRB di provinsi tersebut. Kepulauan Riau dan Kepulauan Bangka Belitung masuk ke dalam kategori ini. Dalam kategori sebaliknya, yakni Sumatera Utara dan Sumatera Selatan yang memiliki persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif yang cukup besar, justru memiliki pendapatan dengan andil kecil dalam nilai PDRB ADHB di wilayah tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah industri non pariwisata dan ekonomi kreatif di kedua provinsi tersebut memiliki produktifitas lebih baik dalam memberikan andil.

Pemulihan perekonomian melalui sektor pariwisata memerlukan kerangka kebijakan yang kokoh dan kemitraan yang solid antar pemangku kepentingan pariwisata. Karakteristik antar provinsi yang beragam ini memerlukan perlakuan tersendiri yang disesuaikan dengan industri pariwisata dan ekonomi kreatif di masing-masing provinsi.

KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas, diperoleh beberapa kesimpulan yakni persentase sektor pariwisata industri ekonomi kreatif di Sumatera masih jauh dibandingkan dengan daerah lainnya seperti halnya di Jawa. Hal ini

juga termasuk permasalahan pemasaran produknya.

Namun demikian, persentase sektor industri ekonomi kreatif justru menjadi indikator yang signifikan dalam menunjang peran distribusi PDRB setiap provinsi di Sumatera terhadap PDB Indonesia. Artinya, semakin besar persentase industri pariwisata dan ekonomi kreatif di suatu provinsi dapat memengaruhi besarnya andil PDRB provinsi tersebut terhadap PDB nasional.

Temuan menarik lainnya adalah Kepulauan Riau dan Bengkulu memiliki karakteristik yang jauh berbeda. Faktor topografi dan jalur lintas transportasi diduga kuat memiliki peran besar. Provinsi Kepulauan Riau memiliki sisi persentase industri ekonomi kreatif terbilang kecil akan tetapi peranan pendapatan dari industri tersebut memberikan andil yang cukup besar terhadap PDRB.

SARAN

Berdasarkan temuan dalam bab hasil dan pembahasan, dapat direkomendasikan kepada pemerintah pusat untuk melakukan penguatan industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Provinsi dengan potensi output terhadap PDRB yang tinggi seperti halnya Kepulauan Riau, Bengkulu dan Kepulauan Bangka Belitung. Bantuan pemasaran untuk mengarah ke jangkauan yang lebih luas dirasa perlu.

DAFTAR PUSTAKA

Afriantari, Rini, and Cindy Yosita Putri. 2018. "Kerjasama Indonesia Dan Korea Selatan Dalam Pengembangan Sektor Industri Kreatif Di Indonesia." *TRANSBORDERS: International Relations Journal* 1 (1): 61–81.

Anggarini, Desy Tri. 2022. "Upaya Pemulihan Industri Pariwisata Dalam Situasi Pandemi Covid-19." *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 8 (1): 22–31.

Faradis, Royhan, Uswatun Nurul Afifah, and Syaiful Nugroho Adi Saputro. 2022. "Dampak Covid-19 Terhadap Pariwisata Sumatera." *Journal of Regional and Rural Development Planning* 6 (3): 302–

11.

<https://doi.org/10.29244/jp2wd.2022.6.3.302-311>.

Hamzah, Faizal, and Hary Hermawan. 2018. "Evaluasi Dampak Pariwisata Terhadap Sosial Ekonomi Masyarakat Lokal." *Jurnal Pariwisata* 5 (3): 195–202.

Juliandi, Azuar, Irfan, Saprina Manurung, and Bambang Satriawan. 2016. *Mengolah Data Penelitian Bisnis Dengan SPSS*. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2021. *Statistik Industri Parekraf 2020*. Kemenparekraf.

Lestaringsih, Eni, Karmila Maharani, and Titi Kanti Lestari. 2019. "Measuring Creative Economy in Indonesia: Issues and Challenges in Data Collection." *Asia-Pacific Sustainable Development Journal* 25 (2): 99–117. <https://doi.org/10.18356/16fa938f-en>.

Mardiatmoko, Gun. 2020. "Pentingnya Uji Asumsi Klasik Pada Analisis Regresi Linier Berganda." *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan* 14 (3): 333–42. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>.

Maulana, T A, and D Trihanondo. 2022. "Tantangan Perdagangan Bebas Bidang Industri Kreatif Pasca Pandemi Covid-19 Di ASEAN." *SENADA (Seminar Nasional ...)* 5: 179–92. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>.

Mutma, Fasya Syifa. 2022. "Manajemen Krisis Pariwisata Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Kemenparekraf RI Periode 2021-2022)." *E-Proceeding Core Universitas Pembangunan Jaya* 2: 1–5.

Saadah, Maratun, M. Norma Sampoerno, Zuhri Triansyah, and Fransisko Chaniago. 2021. "Pengembangan Pengelolaan Pariwisata Oleh Badan Usaha Milik Desa Di Jambi." *KAMBOTI: Jurnal Sosial Dan Humaniora* 1 (2): 182–

92.

<https://doi.org/10.51135/kambotivol1iss2>
pp182-192.

Sudarsa, Dentria Cahya, and I Wayan Parsa.

2020. “Kepastian Hukum Pendaftaran Persekutuan Komanditer Pada Sistem Administrasi Badan Usaha.” *Acta Comitas* 5 (3): 535.
<https://doi.org/10.24843/ac.2020.v05.i03.p09>.

Sulisyawan, Arie. 2021. “Pemulihan Ekonomi Indonesia Pasca Covid-19 Melalui Sektor Pariwisata.” *Al-Muttaqin: Jurnal Studi, Sosial, Dan Ekonomi* 2 (1): 91–108.

Wicaksana, Danang Aditya, Putra Pandu Adikara, and Sigit Adinugroho. 2018. “Clustering Dokumen Skripsi Dengan Menggunakan Hierarchical Agglomerative Clustering.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)* 2 (12): 6227–34.

Yakup, Anggita Permata, and Tri Haryanto. 2021. “Pengaruh Pariwisata Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia.” *Bina Ekonomi* 23 (2): 39–47.
<https://doi.org/10.26593/be.v23i2.3266.39-47>.