

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENDAPATAN INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA (TAHUN 2002 – 2008)

Afif Leksono, Purbayu Budi Santosa¹

Jurusan IESP Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedharto, SH, Tembalang, Semarang 50239, Phone: +622476486851

ABSTRACT

Creative industries are those industries who have potency to contribute in economic growth, reflected in the increase of Gross Domestic Product (GDP) in Creative Industry component. Therefore, the analysis of factors affect GDP in creative industries component is needed in order to contribute optimally in the increase of it.

The purpose of the research is analyzing labor, export value, import value, and company number as the factors affect GDP in creative industries component in Indonesia 2002-2008. This research uses secondary data with panel data analysis tool that consists of time series data 2002-2008 and cross section data of 10 subsectors of creative industries in Indonesia. The method uses is linear regression analysis panel data with Ordinary Least Square method (OLS).

The result shows that labor and import value variabel have positive and significant impact on GDP in creative industries while export value and company number have negative and significant impact on GDP in creative industries.

Key words: creative industries, labors, export, import, company number, GDP in creative industries.

PENDAHULUAN

Toffler (1988) menggambarkan bahwa perubahan peradaban manusia itu dibagi tiga gelombang : 1. Pertanian (*the first wave*) 2. Industrialisasi (*the second wave*) 3. Informasi (*the third wave*) Menurut Moelyono, *et al.* (2010, h.98), perubahan zaman yang digambarkan oleh Alfin Toffler hanya berhenti sampai pada gelombang ketiga, yang sering disebut sebagai era informasi, elektronika dan ekonomi global.

Perkembangan inilah yang diamati oleh John Howkins dengan sangat serius, yang berkesimpulan bahwa kehidupan ekonomi manusia saat ini telah memasuki era baru, yaitu orbit ekonomi pengetahuan atau orbit ekonomi kreatif (*creativity based economy*) (Moelyono, 2010). Pada orbit ini tuntutan akan keunggulan kreasi dan inovasi lebih dominan. Menurut Nenny (2008), ekonomi kreatif adalah ekonomi yang lebih mengedepankan kreatifitas dan inovasi sebagai motor penggerak ekonomi.

Definisi industri kreatif menurut Departemen Perdagangan RI (2007) adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif dibagi menjadi 14 subsektor yaitu; periklanan; arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan; desain; fesyen; video-film-fotografi; permainan interaktif; musik; seni pertunjukan; penerbitan dan percetakan; layanan computer dan piranti lunak; televisi dan radio; riset dan pengembangan.

Departemen perdagangan (2008), menjelaskan jika ditinjau secara keseluruhan sektor industri kreatif, maka pertumbuhan sektor ini berada di bawah rata-rata pertumbuhan ekonomi nasional. Tetapi, jika dianalisis berdasarkan subsektor industrinya, maka terdapat subsektor industri kreatif yang sangat potensial dan memiliki pertumbuhan PDB di atas pertumbuhan PDB nasional.

¹ Corresponding author

Berdasarkan rata-rata pertumbuhan PDB tahunan periode 2002-2006, maka subsektor industri kreatif yang memiliki rata-rata pertumbuhan di atas rata-rata pertumbuhan ekonomi nasional. Menurut teori Klasik, pertumbuhan ekonomi dilambangkan oleh fungsi:

$$Q = Y = f(K, L, R, T)$$

Dimana :

Q = Output

L = *Labor*

Y = Pendapatan

R = Tanah

K = *Kapital*

T = Teknologi

Di banyak negara di dunia, pembangunan dan pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UKM) merupakan salah satu motor penggerak pertumbuhan ekonomi. Masih menurut Tambunan (2000), disebutkan bahwa di Indonesia, di lihat dari jumlah unit usahanya yang sangat banyak yang terdapat di semua sektor ekonomi dan kontribusinya yang besar terhadap kesempatan kerja dan pendapatan. di dalam perekonomian terbuka, nilai konsumsi total adalah nilai konsumsi langsung barang dan jasa di pasar domestik ditambah konsumsi barang dan jasa di mancanegara, demikian pula dengan investasi dan pengeluaran pemerintah.

Karena impor dimasukkan ke dalam pengeluaran domestik dan karena barang dan jasa yang diimpor dari luar negeri adalah bagian dari *output* suatu negara maka persamaan ini mengurangi pengeluaran pada impor sehingga dapat didefinisikan bahwa ekspor bersih (*net eksport*) adalah nilai ekspor dikurangi impor. Identitasnya dapat dituliskan menjadi:

$$Y = C + I + G + (X-M)$$

KERANGKA PEMIKIRAN TEORITIS DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Dari aspek sejarah, istilah industri kreatif muncul pertama kali pada decade 1990-an di Australia dalam kaitannya dengan usulan untuk melakukan reformasi radikal di bidang justifikasi dan pendanaan yang berkaitan dengan kebijakan di sektor seni dan budaya. Namun demikian istilah tersebut menjadi lebih dikenal luas ketika industri kreatif dikembangkan oleh pemerintah Inggris. Pada dekade 1980-an, Inggris mengalami sejumlah persoalan yaitu tingkat pengangguran yang tinggi, berkurangnya aktivitas industri dan pengurangan kontribusi dana pemerintah untuk bidang seni. Maka diperkenalkanlah sebuah konsep yaitu *culture as an industry*. Melalui konsep ini seni dan budaya tidak lagi di lihat dari sebagai sektor-sektor yang selalu membutuhkan subsidi melainkan justru didesain untuk mendukung pertumbuhan ekonomi dan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan inovasi (Antariksa, 2012).

Menurut Moelyono (2010) Industri kreatif digerakkan oleh beberapa faktor. Dalam hal ini, Richard Florida (dikutip dari Moelyono,2010) menawarkan konsep 3 T:

1. Talenta (*Talent*)

Proses kreasi harus dibekali oleh bakat (talenta) yang cukup, kemampuan ini bisa menggerakkan perusahaan-perusahaan untuk proaktif, tidak mengikuti *trend* tetapi menciptakan *trend*.

2. Toleransi (*Tolerance*)

Ini berkaitan dengan iklim keterbukaan, di mana adanya toleransi yang tinggi di antara komunitas, yaitu komunitas yang menghargai perbedaan dan karya cipta orang lain akan mendorong tumbuh kembangnya kreativitas.

3. Teknologi (*Technology*)

Teknologi dapat menunjang produktivitas karena kemudahan dalam mengakses dan membeli teknologi serta transfer teknologi adalah faktor penting dalam pengembangan ekonomi kreatif. Model pengembangan ekonomi kreatif adalah layaknya sebuah bangunan yang akan menguatkan ekonomi Indonesia :

1. Pondasinya adalah sumber daya insani yang kreatif (*creative class*).
2. Pilarnya ada 5 yakni industri, teknologi, sumberdaya, institusi, dan lembaga keuangan.

Atapnya adalah aktor penggerak utama kreativitas yang dipayungi oleh hubungan antara cendekiawan, bisnis, dan pemerintah (*triple helix system*).

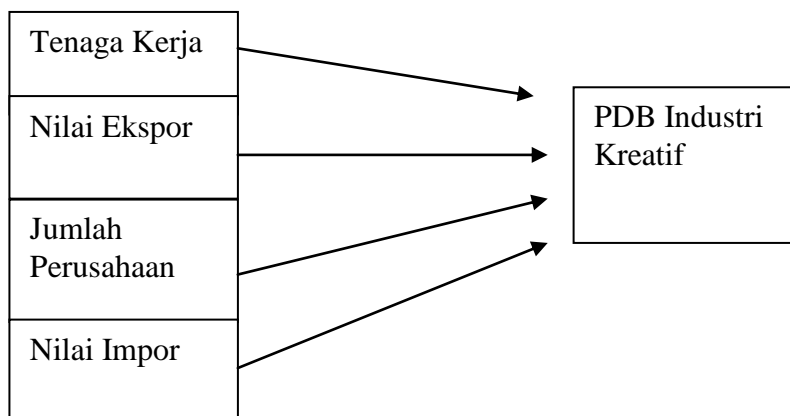
Neni Pancawati melakukan penelitian pada tahun 2000 yang berjudul ‘‘Pengaruh Rasio Kapital Tenaga Kerja, Tingkat Pendidikan, Stok Capital dan Pertumbuhan Penduduk Terhadap GDP Indonesia. Dari hasil penelitiannya diketahui bahwa rasio tenaga kerja, tingkat pendidikan, stok kapital, dan pertumbuhan penduduk berpengaruh positif terhadap pertumbuhan output. Dedy Rustiono (2008) dalam tesisnya yang berjudul ‘‘Analisis Pengaruh Investasi, Tenaga Kerja, dan Pengeluaran Pemerintah Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Provinsi Jawa Tengah’’. Berdasarkan hasil estimasi diketahui bahwa angkatan kerja, investasi swasta (PMA dan PMDN) dan belanja pemerintah daerah memberi dampak positif terhadap perkembangan PDRB Propinsi Jawa Tengah

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oiconita (2006) mengenai analisis ekspor dan output nasional di Indonesia : Periode 1980-2004, kajian tentang kausalitas dan kointegrasi adalah terjadi kausalitas dua arah dimana ekspor dan output nasional saling mempengaruhi. Penelitian tentang hubungan kausalitas antara pertumbuhan ekonomi dengan pertumbuhan ekspor di Jawa Timur periode 1984-2000 telah dilakukan oleh Susilowati (2002) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tidak terdapat kausalitas antara ekspor dengan PDRB, demikian pula sebaliknya tidak ada hubungan kausalitas antara PDRB dengan ekspor di Jawa Timur.

Penelitian Wong (2005) yang menggunakan data *cross-section*, menunjukkan bahwa prevalensi tinggi pertumbuhan perusahaan baru hanya berpotensi menjelaskan perbedaan laju pertumbuhan ekonomi di negara-negara yang diamati. Dengan demikian, memiliki bergelar tinggi dalam kewirausahaan atau memiliki prevalensi penciptaan usaha baru tidak menjamin meningkatkan kinerja ekonomi dan mempercepat tingkat pertumbuhan ekonomi. Hal ini menunjukkan selain karena variabel penciptaan usaha baru merupakan variabel yang berbeda dengan inovasi teknologi, juga mengindikasikan bahwa tidak banyak wirausaha yang terlibat dalam pengembangan inovasi teknologi. Ini berarti berbeda dengan model pertumbuhan neo-klasik yang menempatkan inovasi secara implisit sebagai proksi aktivitas kewirausahaan dalam setiap pembentukan perusahaan baru.

Audretsch dan Keilbach (dikutip dari burhan, 2010) mampu memberikan bukti empiris yang menunjukkan bahwa modal kewirausahaan sangat signifikan dan berdampak positif pada kinerja ekonomi regional, begitu juga dengan intensitas R & D regional. Modal kewirausahaan semakin besar pada regional yang kinerja ekonominya kuat. Pada regional yang investasinya besar pada perusahaan yang sudah ada cenderung tingkat modal kewirausahaannya rendah.

Intensitas R & D yang kuat berdampak positif pada modal kapital yang berbasis pengetahuan, tetapi tidak berdampak pada modal kapital di industri berbasis ‘‘low-tech’’. Regional yang bersubsidi tidak signifikan mempengaruhi perilaku kewirausahaan, sedangkan tingginya pajak berkorelasi positif dengan modal kapital regional. Daya tarik regional juga tidak berdampak pada keputusan memulai usaha baru, baik di industri berbasis ‘‘high-tech’’ maupun ‘‘low-tech’’. Namun, kepadatan penduduk justru berdampak positif pada modal kewirausahaan, khususnya kewirausahaan yang berbasis pengetahuan. Dengan demikian, peranan kewirausahaan sangat penting dalam proses penciptaan produk dan teknologi baru di wilayah padat penduduk dan pusat industri. Proses tersebut mendorong pertumbuhan ekonomi dan tingkat pengangguran yang rendah (Burhan,2010).



Pada penelitian ini, hipotesis yang disusun adalah sebagai berikut :

- H1 : Jumlah Tenaga Kerja pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB industri kreatif
- H2 : Nilai Ekspor pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB industri kreatif
- H3 : Jumlah Perusahaan pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB industri kreatif
- H4 : Nilai impor pada 14 subsektor industri kreatif berpengaruh positif terhadap PDB industri kreatif

METODE PENELITIAN

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis informasi kuantitatif (data yang dapat diukur, diuji, dan diinformasikan dalam bentuk persamaan, tabel, dan sebagainya). Gujarati (2003) menyatakan bahwa untuk menggambarkan data panel secara singkat, misalkan pada data cross section, nilai dari satu variabel atau lebih dikumpulkan untuk beberapa unit sampel pada suatu waktu. Tahapan analisis kuantitatif terdiri dari: estimasi model regresi dengan menggunakan data panel, regresi persamaan linier berganda, uji asumsi klasik dan uji statistik.

Model fungsi yang akan digunakan untuk mengetahui Produk Domestik Bruto berpengaruh terhadap fungsi yaitu

$$PDB = f(TK, NE, JP, NI) \dots \dots \dots$$

$$PDB = \beta_0 + \beta_1 TK_{it} + \beta_2 NE_{it} + \beta_3 JP_{it} + \beta_4 NI_{it} + E_{it} \dots \dots \dots$$

dimana :

- TK = tenaga kerja
- NE = nilai ekspor
- JP = jumlah perusahaan
- NI = nilai impor
- i* = cross section
- t* = time series
- β_0 = konstanta
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$ = koefisien
- E* = error

Variabel di dalam persamaan akan ditransformasi menjadi bentuk logaritma natural (log). Hal ini dilakukan untuk mengurangi adanya gejala heterokedastisitas dan untuk mengetahui kepekaan antar variabel. Dibawah ini adalah bentuk persamaan yang telah diubah menjadi bentuk logaritma natural:

$$LOG(PDB_{it}) = \beta_0 + \beta_1 LOG(TK)_{it} + \beta_2 LOG(NE)_{it} + \beta_3 LOG(JP)_{it} + \beta_4 LOG(NI)_{it} + E_{it} \dots \dots \dots (3.3)$$

Keterangan :

- LOG :logaritma
- $\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4$: koefisien
- U : error

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan obyek pada 10 subsektor industri kreatif yaitu ; periklanan;arsitektur; pasar seni dan barang antik; kerajinan;desain;fesyen;video-film-fotografi; permainan interaktif; musik; penerbitan dan percetakan. Data penelitian *time series* yang digunakan adalah data tahunan dari tahun 2002 sampai tahun 2008. Dengan menggunakan data panel *cross section* maka selanjutnya diperoleh sebanyak 10X7=70 data penelitian. Hasil penelitian ini dapat terlihat dari tabel di bawah ini.

Variabel	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	-2.086447	0.727344	-2.868585	0.0056
LOG(TK)	1.293040	0.136945	9.442065	0.0000

LOG(EX)	-0.083080	0.041722	-1.991307	0.0507
LOG(JP)	-0.479269	0.110974	-4.318746	0.0001
LOG(IM)	0.116023	0.067121	1.728559	0.0886
<hr/>				
R-squared	0.881291	Mean dependent var	8.457293	
Adjusted R-squared	0.873986	S.D. dependent var	1.605252	
S.E. of regression	0.569840	Akaike info criterion	1.781828	
Sum squared resid	21.10667	Schwarz criterion	1.942435	
Log likelihood	-57.36399	Hannan-Quinn criter.	1.845623	
F-statistic	120.6391	Durbin-Watson stat	0.146679	
Prob(F-statistic)	0.000000			

Sumber : data sekunder yang diolah (2013)

Berdasarkan hasil estimasi pada Tabel di atas diperoleh persamaan sebagai berikut
$$\text{LOG(PDB)} = -2.08644667258 + 1.29303995001 \text{ LOG (TK)} - 0.0830804116824 \text{ LOG (EX)}$$
$$- 0.47926875606 \text{ LOG (JP)} + 0.116023215025 \text{ LOG (IM)}$$

Dari persamaan dapat diinterpretasikan pengaruh tenaga kerja (TK), ekspor (EX), jumlah perusahaan (JP), impor (IM) industri kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) industri kreatif sebagai berikut :

- **Tenaga kerja terhadap PDB**

Tenaga kerja merupakan jumlah pekerja tetap yang berada pada seluruh lapangan pekerjaan/usaha di industri kreatif. Sedangkan PDB merupakan nilai tambah bruto di tiap sector industri kreatif, dari hasil estimasi yang diperlihatkan persamaan diperoleh variabel tenaga kerja (TK) berpengaruh positif terhadap produk domestik bruto (PDB). Tanda parameter tenaga kerja (TK) adalah positif 1.29303995001 yang menunjukkan apabila tenaga kerja (TK) naik 1% maka akan meningkatkan produk domestik bruto (PDB) industri kreatif sebesar 1.29%.

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Neni Pancawati (2000) yang mengatakan Rasio tenaga kerja berpengaruh positif terhadap pertumbuhan output. Dengan demikian dapat disimpulkan pentingnya peningkatan baik secara kualitas maupun kuantitas tenaga kerja di sektor industri kreatif karena terbukti meningkatkan PDB.

- **Ekspor terhadap PDB**

Nilai ekspor adalah *share gross value added di overseas market* atau nilai penjualan produk dan jasa industri kreatif di pasar internasional. Semakin besar nilai ekspor industri kreatif menunjukkan semakin kompetitifnya posisi industri kreatif nasional di pasar internasional. Dari hasil estimasi yang diperlihatkan persamaan, diperoleh variabel ekspor (EX) berpengaruh negatif terhadap produk domestik bruto (PDB). Tanda parameter ekspor (EX) adalah negatif 0.0830804116824 yang menunjukkan apabila ekspor (EX) naik 1% maka akan menurunkan produk domestik bruto (PDB) industri kreatif sebesar 0,08%.

Hasil tersebut tidak sesuai dengan penelitian Valentina Mita Siswanti yang mengatakan bahwa Ekspor berpengaruh positif dan signifikan terhadap PDB. Hal ini mungkin disebabkan ketergantungan ekspor industri kreatif Indonesia sangat tinggi ke Negara Eropa dan Amerika Serikat berdasarkan kajian rata-rata Intra Industri Trade (IIT) periode 2003 – 2008. Pada tahun itu perekonomian Negara-negara Eropa dan Amerika Serikat sedang turun.

- **Jumlah perusahaan terhadap PDB**

Jumlah perusahaan adalah jumlah firm yang ada di setiap subsektor industri kreatif. Misalnya, jumlah usaha periklanan di industri periklanan Indonesia dari hasil estimasi yang diperlihatkan persamaan diperoleh variabel jumlah perusahaan (JP) berpengaruh negatif terhadap produk domestik bruto (PDB). Tanda parameter jumlah perusahaan (JP) adalah negatif 0.47926875606 yang menunjukkan apabila jumlah perusahaan (JP) naik 1% maka akan menurunkan produk domestik bruto (PDB) industri kreatif sebesar 0,47%.

Hal tersebut tidak sesuai dengan hasil penelitian Adolf B. Heatubun yang mengatakan melalui simulasi peningkatan jumlah unit usaha, peran UKM terlihat pada kenaikan produksi. Hal tersebut mungkin di karenakan karakteristik industri kreatif yang cenderung berbeda dengan industri-industri yang sudah ada, karena inputnya sebagian besar bersifat *intangibile*, yaitu idea dan kreativitas individu. Fluktuasi pertumbuhan jumlah perusahaan dengan sensitivitas yang tinggi. Pertumbuhan jumlah perusahaan yang fluktuatif mengindikasikan bahwa pondasi industri kreatif

yang belum kokoh, namun juga berarti kondisi *entry and exit barrier* cenderung kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa perusahaan-perusahaan di industri kreatif cenderung tergolong *Small and Medium Enterprises*, ataupun sektor informal, sehingga *entrepreneur* lebih memilih menutup perusahaan daripada melakukan *lay off* karyawan, ketika kondisi pasar buruk, dan kembali membentuk perusahaan ketika kondisi pasar membaik.

- **Nilai impor terhadap PDB**

Nilai impor adalah *share gross value added* milik asing di pasar domestik, atau nilai penjualan produk dan jasa industri kreatif asing di pasar nasional. Dari hasil estimasi yang diperlihatkan persamaan diperoleh variabel impor (IM) berpengaruh positif terhadap produk domestik bruto (PDB). Tanda parameter impor (IM) adalah positif 0.116023215025 yang menunjukkan apabila impor (IM) naik 1% maka akan menurunkan produk domestik bruto (PDB) industri kreatif sebesar 0,11%

Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Martins Priede dan Xi'an-Jiaotong. Dalam kasus perdagangan bilateral, negara-negara Eropa menunjukkan dampak positif dari nilai impor. Hal ini menunjukkan komoditas industri kreatif Indonesia kalah bersaing di pasar domestik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan beberapa uraian di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Analisa tenaga kerja industri kreatif

Dari hasil estimasi menunjukkan variabel tenaga kerja dengan menggunakan $\alpha = 10\%$ berpengaruh signifikan positif terhadap variabel dependen (PDB), ditunjukkan dengan t-statistik (9.442065) > t-Tabel $\alpha = 10\%$ (1,295). Hal tersebut menunjukkan jumlah tenaga kerja yang terampil dalam industri kreatif akan meningkatkan nilai tambah bruto di subsektor industri kreatif tersebut

2. Analisa nilai ekspor industri kreatif

Dari hasil estimasi menunjukkan variabel ekspor dengan menggunakan $\alpha = 10\%$ berpengaruh signifikan negatif terhadap variabel dependen (PDB), ditunjukkan dengan t-statistik (-1.991307) > t-Tabel $\alpha = 10\%$ (1,295). Hal tersebut menunjukkan semakin besar nilai ekspor akan meningkatkan nilai tambah bruto di subsektor industri kreatif tersebut.

3. Analisa jumlah perusahaan industri kreatif

Dari hasil estimasi menunjukkan variabel jumlah perusahaan dengan menggunakan $\alpha = 10\%$ berpengaruh signifikan negatif terhadap variabel dependen (PDB), ditunjukkan dengan t-statistik (-4.318746) > t-Tabel $\alpha = 10\%$ (1,295). Hal tersebut menunjukkan semakin sedikit jumlah perusahaan akan meningkatkan nilai tambah bruto di subsektor industri kreatif tersebut

4. Analisa nilai impor industri kreatif

Dari hasil estimasi menunjukkan variabel nilai impor dengan menggunakan $\alpha = 10\%$ berpengaruh signifikan positif terhadap variabel dependen (PDB), ditunjukkan dengan t-statistik (1.728559) > t-Tabel $\alpha = 10\%$ (1,295). Hal tersebut menunjukkan semakin tinggi nilai impor akan meningkatkan nilai tambah bruto di subsektor industri kreatif tersebut.

REFERENSI

- Afriansyah, Dedy. 2012. "Prospek dan Permasalahan Industri Kreatif dalam Ketahanan Ekonomi Nasional". diakses tanggal 11 Juni 2013.
- Anggraini, Nenny. 2008. "Industri Kreatif". Jurnal ekonomi Desember 2008 Volume XIII No. 3 hal. 144-151.
- Antariksa, Basuki. 2012. "Konsep Ekonomi Kreatif Peluang dan Tantangan dalam Pembangunan di Indonesia" diakses tanggal 9 Februari 2012 dari Sekretariat Direktorat Jendral Ekonomi Kreatif.
- Arsyad, Lincolin. 1997. "Ekonomi Pembangunan". Yogyakarta : STIE YKPN.
- Burhan, 2010. "Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Melalui Peningkatan Jumlah Wirausaha : Sebuah Kerangka Penelitian" ditulis untuk Orange Book FEM IPB. Diakses tanggal 4 Februari 2013.

- Daulay, Rahmawati. 2010 “Analisis Determinan Net Ekspor di Indonesia”. Skripsi tidak di publikasikan. Fakultas Ekonomi, jurusan ekonomi pembangunan Universitas Sumatra Utara
- Departemen Perdagangan RI. 2008. “Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025”. Jakarta.
- Departemen Perdagangan RI. 2009. “Studi Industri Kreatif Indonesia 2009”. Jakarta.
- Dimiyati, Vien. 2012. “Indonesia minim sekolah industri kreatif”. Jurnal Nasional. Selasa, 31 Juli 2012 Halaman 15 diakses tanggal 31 januari 2013 dari jurnas.com.
- Gujarati, Damodar. 2003. “Ekonometrika Dasar”. Jakarta: Erlangga.
- Heatubun, Adolf, B. 2008. “Potensi Jumlah Usaha Kecil dan Menengah dalam Perannya Menstimulasi Perekonomian”. Jurnal Organisasi dan Manajemen, Volume 4, Nomor 1, Maret 2008, 34-45.
- Kuncoro. Mudrajad. 2003. “Ekonomi Pembangunan Teori Masalah dan Kebijakan”. Jogjakarta : UPP AMP YKPN.
- Liabrina. 2010. “Pengaruh Ekspor, Impor, dan Penanaman Modal Asing Terhadap Produk Domestik Bruto”. Skripsi tidak dipublikasikan. Fakultas Ekonomi Jurusan Manajemen, Universitas Gunadarma.
- Martins Priede, Xi'an-Jiaotong. 2012. ”Dampak Impor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Perekonomian Regional” International Conference on Economics Marketing and Management IPEDR Vol.28
- Mita Siswanti Valentina. 2013. “Pengaruh Penanaman Modal Asing, Utang Luar Negeri, Dan Ekspor Terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia Tahun 1985 -2010”. Skripsi tidak Dipublikasikan. Fakultas Ekonomi Pembangunan, Universitas Sebelas Maret.
- Moelyono,mauled. 2010. “Menggerakkan Ekonomi Kreatif antar Tuntutan dan Kebutuhan”. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Nugroho. 2012. “ Pengembangan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif ”. Kompasiana 28 December 2012 diakses tanggal 27 januari 2013 dari kompasiana.com.
- Oiconita, Naomi. 2006. “Analisis Ekspor dan Output Nasional di Indonesia : Periode 1980 – 2004 Kajian Tentang Kausalitas dan Kointegrasi”. Tesis tidak Dipublikasikan. Program Pasca Sarjana Ekonomi dan Studi Pembangunan, Universitas Indonesia.
- Pancawati, Neni. 2000. “Pengaruh Rasio Kapital Tenaga Kerja, Tingkat Pendidikan, *Stok Capital*, dan Pertumbuhan Penduduk Terhadap GDP Indonesia”. *Journal of Indonesian Economy and Business*. Vol. 15 No. 2.
- Sariningrum, Ambar. 2010. “Analisis Pengaruh Investasi, Tenaga Kerja, dan Ekspor Terhadap Produk Domestik Bruto Indonesia Tahun 1990 - 2007”. Skripsi tidak Dipublikasikan. Fakultas Ekonomi Pembangunan, Universitas Sebelas Maret.
- Simanjuntak, Payaman. 1998. “Pengantar Ekonomi Sumber Daya Manusia”. Jakarta : Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Sukirno, Sadono. 2004. “Ekonomi Makro”. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Supranto, J. 1995. “Ekonometrik”. Jakarta: LPFE UI.
- Todaro, Michael. 2000. “Pembangunan Ekonomi di Dunia Ketiga”. Jakarta : Erlangga.
- Toffler, Alvin. 1988. “Kejutan Masa Depan”. Jakarta: Pantja Simpati.
- Waluyo, jati, yusuf 2012 “Industri Kreatif: Tergerus Produk Impor Dan Pembajakan”. bisnis Indonesia Senin, 24 September 2012. Diakses tanggal 11 maret 2013 bisnis.com
- Winarno, Wing Wahyu. 2009. “Analisis Ekonometrika dan Statistika dengan Eviews”. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.