

PERAN PERGURUAN TINGGI DALAM TRIPLE HELIX SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF

Dewi Eka Murniati
Jurusan PTBB FT UNY

ABSTRAK

Industri kreatif telah membuktikan proporsi kontribusinya yang signifikan dan terus meningkat dalam pendapatan negara. Namun demikian, pengembangan industri kreatif di Indonesia memiliki beberapa kendala antara lain adalah permasalahan regulasi dan proteksi pemerintah serta kurangnya pengetahuan teknologi dan inovasi yang dimiliki oleh para pelaku bisnis. Dibutuhkan intervensi beberapa pihak untuk mendorong munculnya pionir-pionir baru dan mengembangkan sayap pelaku bisnis industri kreatif, yaitu pihak akademisi perguruan tinggi, pemerintah, dan pelaku bisnis yang terangkum dalam Triple Helix.

Dalam triple helix, setiap pihak tidak terpisahkan dengan pihak lain. Setiap pihak juga diharapkan untuk memberikan kontribusi yang sesuai dengan kapasitas dan kapabilitasnya secara sinergis dan seimbang. Pihak akademisi perguruan tinggi sebagai kaum intelektual memegang peran penting dalam pengembangan industri kreatif, mengingat akademisi sangat erat dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan inovasi penelitian. Oleh karenanya, transfer pengetahuan, teknologi dan inovasi berikut pendampingan sangat relevan untuk pengembangan industri kreatif. Hal ini sekaligus menunjukkan komitmen akademisi perguruan tinggi untuk berkontribusi pada pembangunan ekonomi nasional.

Kata Kunci: industri kreatif, perguruan tinggi, Triple Helix

PENDAHULUAN

Tema industri kreatif Indonesia 2009 yang diangkat menjadi slogan Indonesia telah menunjukkan dukungan nyata pemerintah terhadap sektor ekonomi kreatif Indonesia. Pengembangan dan dukungan pemerintah terhadap industri kreatif ini dilatarbelakangi fakta yang menyatakan bahwa industri kreatif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kenaikan produk domestik bruto negara, jumlah tenaga kerja, tingkat partisipasi tenaga kerja, produktivitas tenaga kerja, pertumbuhan ekspor dan jumlah perusahaan berbasis industri kreatif.

Industri kreatif dapat diartikan sebagai industri yang unsur utamanya adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual (Simatupang, 2008). Era industri kreatif hadir pada fase keempat peradaban manusia, setelah era pertanian, industri, dan informasi. Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau

sistem produksi seperti pada era industri, tetapi pada pemanfaatan teknologi, kreativitas dan inovasi. Industri tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau mutu produk saja, tetapi bersaing berdasarkan teknologi, inovasi, kreativitas dan imajinasi (Esti dan Suryani, 2008).

Departemen perdagangan mengklasifikasikan industri kreatif atas 14 (empat belas) sektor meliputi periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fashion, film-video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbit dan percetakan, layanan komputer, radio dan televisi (Simatupang, 2008). Dalam perkembangannya, beberapa sektor industri ikut mengambil bagian sebagai inkubator industri kreatif, seperti agrobisnis, kuliner, dan otomotif. Para pelaku bisnis dalam industri kreatif ini banyak didominasi oleh para pemilik industri kecil dan menengah

Negara Indonesia yang kaya akan ke-khasan lokalnya, merupakan potensi besar bagi pengembangan industri kreatif. Walaupun kontribusi industri kreatif bagi pertumbuhan ekspor relative kecil, namun sektor ini terus menunjukkan kenaikan kontribusi yang signifikan dari tahun ke tahun. Pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif ini bukan tanpa hambatan. Beberapa kendala masih harus dihadapi oleh para pelaku bisnis industri kreatif ini, diantaranya adalah:

1. Minimnya perlindungan pemerintah terhadap hak cipta terhadap kreasi produk barang atau jasa. Regulasi pemerintah belum menyebutkan secara jelas dan tindakan yang tegas tentang penjualan hasil karya, HAKI dan penanganan pembajakan.
2. Modal yang dipunyai oleh para pelaku bisnis industri kreatif masih relative kecil. Bank masih merupakan momok bagi industri kecil sehingga ia enggan untuk meminjam. Beberapa alasan yang mendasari perilaku ini adalah adanya birokrasi bank yang masih bersifat menyulitkan pengucuran dana bagi industri kecil, dan tidak adanya jaminan/agunan pinjaman yang layak bagi industri kecil.
3. Kualitas yang kurang terjamin dari produk barang atau jasa industri kreatif. Hal ini dikarenakan kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh para pengusaha industri kreatif dalam memproduksi, mengemas yang tidak konsisten dan tidak sesuai dengan standar mutu.

Diperlukan lebih dari sekedar pembenahan dari pihak pemerintah untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Menurut Kadiman (2005), dibutuhkan komitmen dan kerja nyata dari ketiga aspek yang disebut sebagai Triple Helix, meliputi A (academician), B (businessman), dan G (government). Untuk menuju ketahanan pangan yang berkelanjutan, Indonesia perlu memberikan dukungan penuh terhadap pemberdayaan para pelaku bisnis yang disinergikan dengan pihak akademisi dan pihak pemerintah itu sendiri. Mengingat bahwa produksi pangan erat kaitannya dengan teknologi, maka sektor pangan juga sangat potensial untuk dijadikan salah satu pelaku industri kreatif di Indonesia.

PEMBAHASAN

Triple helix merupakan salah satu solusi dari kendala-kendala yang dihadapi oleh para pelaku bisnis UMKM termasuk para pelaku bisnis industri kreatif ini. Triple helix mewadahi terciptanya kolaborasi mutualisme antara ketiga pihak yang terlibat

didalamnya. Diharapkan hubungan yang lebih terbuka dan saling menguntungkan akan dapat dilakukan antara pihak akademisi dengan pemerintah, akademisi dengan pelaku bisnis, dan pelaku bisnis dengan pemerintah.

Komitmen pemerintah untuk menaikkan anggaran pendidikan menjadi 20% dari anggaran negara hendaknya disikapi akademisi universitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memberikan kontribusi bagi pembangunan. Akademisi universitas diharapkan untuk dapat berperan lebih banyak dalam pemecahan masalah yang dihadapi pemerintah seperti masalah ekonomi dan social masyarakat.

Pemerintah dituntut untuk lebih memberikan kelonggaran dan kemudahan birokrasi, rebusasi dan kebijakan dalam system ekonomi, sehingga para pelaku bisnis dapat menjalankan usahanya secara optima. Sebaliknya, para pelaku bisnis juga diharapkan untuk dapat mengambil bagian sebagai pelaku bisnis yang menjunjung tinggi etika bisnis dan corporate responsibility-nya.

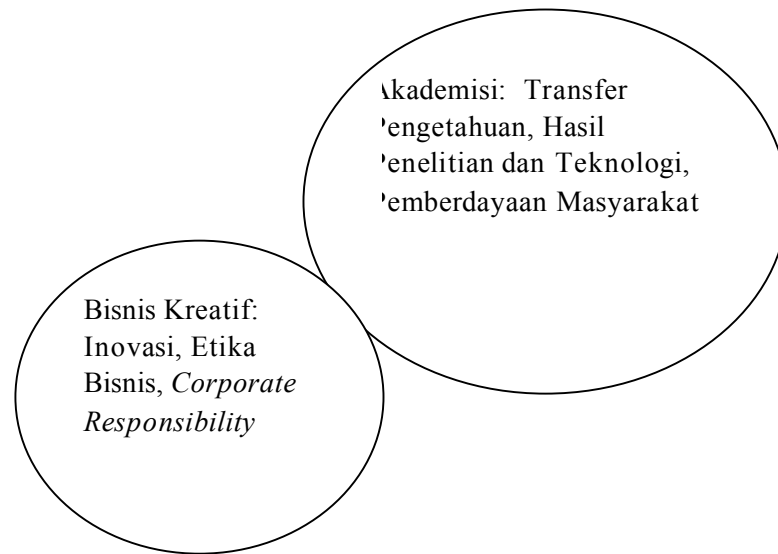
Konsep Triple Helix- ABG

Tridharma Perguruan Tinggi telah menyebutkan bahwa salah satu kewajiban dosen adalah melakukan penelitian. Dana yang dialokasikan pemerintah untuk membiayai penelitan dimaksudkan untuk memotivasi penelitian-penelitian yang melahirkan inovasi teknologi dan ide kreatif. Namun penelitian yang telah dilakukan banyak berakhir di ruang laboratorium saja atau diarsipkan dalam koleksi perpustakaan. Di dalam triple helix, hasil penelitian akademisi universitas diharapkan tidak hanya melayani kebutuhan ilmu pengetahuan semata, namun juga sebagai solusi permasalahan pemerintah di dalam menentukan kebijakan dan regulasi yang berkaitan dengan masyarakat pebisnis.

Pihak pemerintah perlu memberikan stimulus positif yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan investasi bisnis sekaligus mendorong atmosfer bisnis yang kondusif. Caranya adalah dengan mengurangi pembatasan-pembatasan yang menyulitkan perkembangan dan inovasi berbisnis, melindungi karya-karya inovasi bisnis, dan mengimplementasikan aturan pemerintah yang berkaitan etika berbisnis sehingga tercipta persaingan bisnis yang sehat.

Di sisi lain, pihak industri juga mempunyai kewajiban untuk memberikan kontribusi dalam menciptakan iklim bisnis yang baik, seperti menerapkan etika berbisnis, berkomitmen pada *corporate responsibility*, dan menjadi partner pemerintah untuk mendukung pertumbuhan ekonomi secara nasional.

Menyeimbangkan peran dari ketiga pihak yaitu akademisi, pemerintah dan pebisnis ini bukanlah hal mudah. Diperlukan upaya yang berkesinambungan dan dinamis, sehingga setiap pihak diharapkan selalu *open-minded* dan berusaha melakukan yang terbaik demi kepentingan bersama. Ketiga pihak tidak dapat bergerak sendiri, oleh karenanya diperlukan kerjasama yang sinergis dan seimbang.



Gambar: Hubungan Mutualisme Sinergis Triple Helix ABG (Kadiman, 2006)

Perguruan Tinggi dan Industri Kreatif

Butir ketiga tridharma perguruan tinggi telah menyatakan dengan jelas peran akademisi perguruan tinggi terhadap kebutuhan masyarakat umum yang sesuai dengan kapasitas dan kapabilitasnya. Sedangkan pada butir pertama dan keduanya, akademisi perguruan tinggi dituntut tidak hanya untuk mengajarkan ilmunya pada mahasiswa, namun juga melakukan penelitian yang mengarah pada penemuan-penemuan inovatif dan kreatif yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan secara teoritik maupun praktis.

Jika selama ini pemenuhan *share knowledge* dan penelitian inovatif dan kreatif hanya terjadi di dalam kalangan pendidikan, antara dosen dengan mahasiswa, maka dengan triple helix diharapkan pihak akademisi juga memegang peran penting dan bertanggung jawab dalam permasalahan social masyarakat. Berbicara tentang industri kreatif berarti berbicara tentang teknologi, inovasi, dan kreativitas. Beberapa kelemahan yang dihadapi oleh para pebisnis, terutama pihak UMKM adalah kurangnya pengetahuan dan implementasi teknologi, dan kurangnya motivasi untuk melakukan perbaikan dan kreativitas.

Dukungan pemerintah terhadap pemberdayaan dan pengembangan industri kecil dan menengah untuk ikut mengambil bagian dalam industri kreatif telah diwujudkan pengangkatan tema industri kreatif Indonesia 2009. Hal ini berarti peluang para UMKM untuk menjadi pelaku industri kreatif sangat terbuka lebar. Namun tentu saja hal ini tidak dapat serta merta dilakukan. Pihak UMKM perlu mendapatkan stimulus berupa transfer ilmu pengetahuan dan hasil-hasil penelitian yang mengandung kemajuan teknologi, inovasi dan kreativitas. Dalam hal ini, telah jelas begitu pentingnya andil akademisi perguruan tinggi untuk memberikan kontribusinya pada pengembangan industri kreatif.

Akademisi universitas memainkan peran kunci dalam pengembangan inovasi pengetahuan dan teknologi yang akan ditransferkan pada pihak pelaku bisnis industri kreatif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara (Kadiman, 2006):

1. Melakukan penelitian pendahuluan untuk menguji inovasi dan teknologi tepat guna sebelum sosialisasi pada pelaku bisnis industri kreatif.
2. Menciptakan dan mengembangkan teknologi-teknologi baru untuk mendukung penciptaan industri kreatif.
3. Melakukan edukasi, pelatihan dan pendampingan pada industri kreatif secara berkelanjutan.
4. Mengembangkan teknologi home industri sebagai upaya penciptaan inkubator industri kreatif yang baru.

Beberapa contoh peranan akademisi universitas dalam melakukan transfer teknologi, inovasi hasil penelitian dan ilmu pengetahuan pada pengembangan industri kreatif adalah antara lain melalui program Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) yang bekerjasama dengan pemerintah setempat dengan melibatkan industri yang tepat sasaran. Contoh lain adalah kerjasama dengan pihak LIPI dalam program Iptekda yang mempunyai misi mengangkat perekonomian daerah melalui pemberdayaan UMKM kreatif. Dengan keterlibatan penuh dari pihak akademisi, diharapkan penciptaan industri kreatif dapat lebih berhasil. Hal ini secara tidak langsung dapat menjawab permasalahan pemerintah untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan industri kreatif di Indonesia.

SIMPULAN

Pencanangan industri kreatif Indonesia 2009 diharapkan dapat menjadi semangat baru bagi para pelaku bisnis di Indonesia. Namun UMKM yang diharapkan dapat menjadi bibit-bibit baru industri kreatif tidak dapat bergerak sendiri. Tuntutan untuk menjadi bagian dari industri kreatif adalah penggunaan teknologi, inovasi dan kreativitas. Oleh karenanya, Triple Helix dapat dipandang sebagai salah satu solusi. Didalamnya, terdapat pihak akademisi perguruan tinggi, pemerintah dan pelaku bisnis yang ketiganya harus dapat bekerjasama secara sinergis dan seimbang menjalankan masing-masing peranannya. Akademisi dalam hal ini memegang peran kunci untuk memberikan kontribusi transfer ilmu pengetahuannya, hasil-hasil penelitiannya yang mengandung penggunaan teknologi baru, inovasi dan kreativitas. Lebih jauh, pihak akademisi perlu memberikan edukasi dan pendampingan berkelanjutan untuk pengembangan industri kreatif.

REFERENSI

Esti, R. K, dan Suryani, D, 2008. *Potret Industri Kratif Indonesia*. Economic Review No. 212. Jakarta.

- Kadiman, Kusmayanto, 2006. *Shaping A□B□G Innovation: Some Management Issues*. Presentasi pada Penutupan MRC Doctoral Journey Management Pertama. Jakarta: MRC FEUI Meeting.
- Kadiman, Kusmayanto, 2005. *The Triple Helix and The Public*. Dipresentasikan pada Seminar on Balanced Perspective in Business Practices, Governance, and Personal Life. Jakarta.
- Kadiman, Kusmayanto, 2005. *Peran Perguruan tinggi dalam Transformasi Agrikultural: Menuju Ketahanan Pangan dan Pertanian Berkelanjutan*. Dipresentasikan dalam Seminar Nasional ASET – IPB. Darmaga.
- Simatupang, Togar M, 2008. *Industri Kreatif Indonesia*. Bandung: Sekolah Bisnis dan Manajemen Institut Teknologi Bandung