



# GOVERNOR OF EAST KALIMANTAN

SALINAN

PERATURAN GOVERNOR OF EAST KALIMANTAN

NUMBER 42 YEAR 2021

ABOUT

ROADMAP FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE ECONOMY YEAR 2021 – 2025

WITH THE GRACE OF GOD THE MOST HIGH

GOVERNOR OF EAST KALIMANTAN

- Menimbang : a. bahwa pengembangan ekonomi kreatif perlu dilakukan untuk menunjang transformasi ekonomi daerah menuju ekonomi yang terbarukan;
- b. bahwa Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 - 2025, pemerintah daerah perlu menyusun peta jalan pengembangan ekonomi kreatif provinsi Kalimantan timur tahun 2021 – 2025;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Peraturan Gubernur tentang Roadmap Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2021 – 2025;
- Mengingat : 1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1956 tentang Pembentukan Daerah-Daerah Otonom Provinsi Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, dan Kalimantan Timur (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1956 Nomor 65, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1106) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1957 tentang Pembentukan Daerah Swatantra Propinsi Kalimantan Tengah dan Pengubahan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1956 (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 1957, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1284);

3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan perundnag-Undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 183, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6398);
4. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 245, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6573);
5. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indoensia Tahun 2019 Nomor 212, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6414);
6. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018 - 2025 (Lembaran Negara Republik Indoensia Tahun 2018 Nomor 272);
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 2036) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 120 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negeri Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 157);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN GUBERNUR TENTANG ROADMAP PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF 2021 - 2025.

BAB I  
KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Gubernur ini, yang dimaksud dengan:

1. Daerah adalah Provinsi Kalimantan Timur.

2. Pemerintah Daerah adalah Gubernur sebagai unsur penyelenggara pemerintah daerah yang memimpin pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom Provinsi Kalimantan Timur.
3. Pemerintah Kabupaten/Kota adalah Pemerintah Kabupaten/Kota di wilayah Provinsi Kalimantan Timur.
4. Gubernur adalah Gubernur Kalimantan Timur.
5. Dinas Pariwisata yang selanjutnya disebut Dinas adalah Perangkat Daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pariwisata.
6. Perangkat Daerah adalah unsur pembantu Gubernur dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah dalam penyelenggaraan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah.
7. Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan kekayaan intelektual yang mengandung keorisinilan, lahir dari kreativitas intelektual manusia, berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan serta warisan budaya.
8. Pelaku Ekonomi Kreatif adalah orang perseorangan atau kelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif.
9. Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah keterhubungan sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.
10. Roadmap Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah yang selanjutnya disebut Roadmap adalah dokumen yang berisikan strategi dan kebijakan dalam pengembangan ekonomi kreatif di Daerah yang dapat dijadikan rujukan atau acuan dalam penyusunan dokumen perencanaan.

## Pasal 2

Peraturan Gubernur ini dimaksudkan untuk menjadi pedoman bagi Pemerintah Daerah, Pelaku Ekonomi Kreatif dan pemangku kepentingan dalam menyelenggarakan pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah.

## Pasal 3

Peraturan Gubernur ini bertujuan untuk:

- a. memberikan kerangka strategis pengembangan Ekonomi Kreatif;
- b. mendorong partisipasi dan kolaborasi pemangku kepentingan dalam pengembangan Ekonomi Kreatif; dan
- c. mendorong terselenggaranya pengembangan Ekonomi Kreatif melalui pengembangan kreativitas sumber daya manusia Ekonomi Kreatif dan pengembangan usaha kreatif Pelaku Ekonomi Kreatif.

## BAB II ROADMAP PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF TAHUN 2021-2025

### Pasal 4

Roadmap Tahun 2021-2025 berkedudukan sebagai pedoman/acuan bagi Pemerintah Daerah dalam menentukan:

- a. arah kebijakan pengembangan Ekonomi Kreatif di Daerah; dan
- b. strategi dan kebijakan pengembangan Ekonomi Kreatif.

### Pasal 5

- (1) Roadmap Tahun 2021-2025 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 disusun dengan sistematika sebagai berikut:
  - a. pendahuluan;
  - b. visi dan misi pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah;
  - c. kebijakan, strategi dan sasaran pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah;
  - d. rencana aksi pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah; dan
  - e. penutup.
- (2) Uraian sistematika Roadmap Tahun 2021-2025 sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Gubernur ini.

## BAB III PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

### Pasal 6

- (1) Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah meliputi subsektor unggulan dan subsektor potensial.
- (2) Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah sub sektor unggulan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi subsektor:
  - a. kuliner;
  - b. kriya/wastra; dan
  - c. aplikasi dan pengembangan permainan (*game developer*).
- (3) Pengembangan Ekonomi Kreatif subsektor potensial sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi subsektor:
  - a. seni pertunjukan;
  - b. fotografi, film, animasi dan video; dan
  - c. musik.

## BAB IV KOMITE EKONOMI KREATIF

### Pasal 7

- (1) Dalam melaksanakan pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah dibentuk Komite Ekonomi Kreatif Daerah.

- (2) Komite Ekonomi Kreatif Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memiliki tugas untuk menyusun program kerja, membangun kolaborasi strategis dan intermediasi pemangku kepentingan dalam upaya pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah.
- (3) Komite Ekonomi Kreatif Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas keterwakilan unsur:
  - a. akademisi;
  - b. Pelaku Ekonomi Kreatif;
  - c. komunitas Ekonomi Kreatif;
  - d. Perangkat Daerah; dan
  - e. media.
- (4) Komite Ekonomi Kreatif Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan dengan Keputusan Gubernur untuk masa kerja 4 (empat) tahun.

#### Pasal 8

- (1) Pemerintah Daerah dalam melaksanakan Road Map, komite ekonomi kreatif daerah dapat bekerjasama dengan :
  - a. Pemerintah Daerah lain;
  - b. pihak ketiga;
  - c. pemerintah daerah luar negeri; dan atau
  - d. lembaga luar negeri sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
- (2) Pemerintah Daerah dalam melaksanakan Ekonomi Kreatif berkoordinasi dengan :
  - a. pemerintah;
  - b. pemerintah kabupaten/kota;
  - c. pemerintah provinsi/kabupaten/kota lainnya; dan/atau
  - d. lembaga pendidikan.

### BAB V BASIS DATA

#### Pasal 9

- (1) Dinas menyusun basis data Ekonomi Kreatif Daerah dengan sistem informasi Ekonomi Kreatif Daerah yang mencakup informasi tentang:
  - a. Pelaku Ekonomi Kreatif;
  - b. produk Ekonomi Kreatif; dan
  - c. program kerja pengembangan Ekonomi Kreatif yang disusun oleh Komite Ekonomi Kreatif Daerah.
- (2) Informasi tentang Pelaku Ekonomi Kreatif dan produk Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dan huruf b, Dinas berkoordinasi dengan Pemerintah Kabupaten/Kota dan Komite Ekonomi Kreatif Daerah dan terintegrasi dengan sistem pemerintahan berbasis elektronik (SPBE).



## BAB VI PEMANTAUAN DAN EVALUASI

### Pasal 10

Gubernur melalui Dinas melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap penyelenggaraan Roadmap Tahun 2021-2025 sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di bidang pemerintahan daerah.

## BAB VII PEMBIAYAAN

### Pasal 11

Pembiayaan dalam pelaksanaan Peraturan Gubernur ini bersumber dari:

- a. anggaran pendapatan dan belanja Daerah; dan/atau
- b. sumber lain yang sah dan tidak mengikat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

## BAB VIII KETENTUAN PENUTUP

### Pasal 12


Peraturan Gubernur ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Gubernur ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Provinsi Kalimantan Timur.

Ditetapkan di Samarinda  
pada tanggal 18 Oktober 2021  
GUBERNUR KALIMANTAN TIMUR,  
ttd  
ISRAN NOOR

Diundangkan di Samarinda  
pada tanggal 18 Oktober 2021  
SEKRETARIS DAERAH  
PROVINSI KALIMANTAN TIMUR,  
ttd

MUHAMMAD SA'BANI  
BERITA DAERAH PROVINSI KALIMANTAN TIMUR TAHUN 2021 NOMOR 42

Salinan sesuai dengan aslinya  
SEKRETARIAT DAERAH PROV. KALTIM  
KEPALA BIRO HUKUM,  
  
3  
ROZANI ERAWADI  
NIP. 19710124 199703 1 007

LAMPIRAN : PERATURAN GUBERNUR  
KALIMANTAN TIMUR  
NOMOR 42 TAHUN 2021  
TENTANG ROADMAP  
PENGEMBANGAN EKONOMI  
KREATIF TAHUN 2021-2025

---

ROADMAP PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF TAHUN 2021-2025

BAB I  
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas (*creativity*) merupakan kapasitas atau daya dan upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari pakem (*thinking outside the box*) yang menggerakkan sektor lain (setelah ada inovasi), dan memperbaiki kualitas hidup. Kreativitas memiliki kaitan yang erat dengan inovasi dan penemuan (*invention*), yaitu kreativitas merupakan faktor yang menggerakkan lahirnya inovasi (*innovation*) dalam penciptaan karya kreatif dengan memanfaatkan penemuan (*invention*) yang sudah ada. Ekonomi Kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Era Ekonomi Kreatif merupakan gelombang keempat tahapan pembangunan ekonomi setelah ekonomi pertanian, industri, dan informasi, yang akan menjadi sektor ekonomiyang penting pada masa depan karena berbasis kreativitas dari orang-orang kreatif yang merupakan sumber daya terbarukan. Ekonomi Kreatif tidak hanya berkontribusi terhadap perekonomian nasional, tetapi juga berdampak positif terhadap aspek sosial, budaya, dan lingkungan. Ekonomi Kreatif dapat menumbuhkan perekonomian secara inklusif dan berkelanjutan, mengangkat citra positif dan identitas bangsa, melestarikan budaya dan lingkungan, menumbuhkan kreativitas yang mendorong inovasi, dan meningkatkan toleransi sosial antar seluruh lapisan masyarakat karena adanya peningkatan pemahaman antar budaya. Hingga tahun 2025, Ekonomi Kreatif diharapkan mampu mewujudkan Indonesia yang berdaya saing dan masyarakat yang berkualitas hidup.

Dalam rangka meningkatkan daya saing bangsa dan kontribusi usaha Ekonomi Kreatif dalam perekonomian nasional, Pemerintah Pusat menetapkan Peraturan Presiden Nomor 142 tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2018-2025 (Rindekraf). Rencana induk pengembangan Ekonomi Kreatif ini menjabarkan rencana jangka menengah lima tahunan yang memuat rencana aksi pemangku kepentingan untuk mengembangkan Ekonomi Kreatif. Rencana jangka menengah ini merupakan rujukan dalam menyusun rencana strategis lima tahunan maupun rencana kerja tahunan.

Dengan proses perencanaan yang komprehensif dan holistik, dengan implementasi yang terkoordinasi dengan baik dan sistematis, akuntabel, transparan dan melibatkan seluruh pemangku kepentingan, maka diharapkan akan terjadi percepatan pengembangan Ekonomi Kreatif di tingkat pusat maupun daerah. Dengan demikian, daya saing serta kualitas hidup Bangsa Indonesia yang dicita-citakan niscaya akan lebih terwujud.

Peraturan Presiden tentang Rindekraf mengamanatkan adanya pendelegasian pelaksanaan Rindekraf ke Pemerintah Daerah sesuai dengan kewenangan masing-masing. Berdasarkan peraturan perundangan tersebut serta mempertimbangkan aspek efisiensi, efektifitas serta ketepatan sasaran, maka pemerintah daerah Provinsi Kalimantan Timur menetapkan Peta Jalan Pengembangan Ekonomi Kreatif Provinsi Kalimantan Timur Tahun 2021 – 2025 (TALANPEKDA KALTIM 2021 – 2025). TALANPEKDA Kaltim ini sekaligus untuk mewujudkan akselerasi nilai Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), jumlah serapan tenaga kerja dan ekspor produk unggulan dari sektor Ekonomi Kreatif di Provinsi Kalimantan Timur sebagai dampak dari diimplemetasikannya program/kegiatan pengembangan Ekonomi Kreatif daerah.

Adapun Usaha Ekonomi Kreatif meliputi 17 sub sektor, yakni:

1. Aplikasi adalah perangkat program, prosedur dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem komputasi / komunikasi digital yang berfungsi sebagai penunjang aktivitas Ekonomi Kreatif
2. Pengembangan Permainan adalah suatu media dan aktivitas yang memungkinkan Tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objective) dan aturan (rules)
3. Arsitektur adalah wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia, sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.
4. Desain Interior adalah kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan dan kenyamanan publik.
5. Desain Komunikasi Visual adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan.
6. Desain Produk adalah layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik.
7. Fashion adalah gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok;
8. Film adalah karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audiovisual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi.
9. Animasi adalah tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa.



10. Video adalah sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam (*capture*) atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.
11. Fotografi sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media penyimpan berkas, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.
12. Kerajinan (Kriya) adalah merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan disain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan dan juga dari tematik produknya. Wastra adalah kain tradisional dengan metode produksi dan motif yang merepresentasikan nilai budaya etnis/komunitas lokal tertentu.
13. Kuliner adalah kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/ atau kearifan lokal; diakui oleh lembaga kuliner sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.
14. Musik adalah segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.
15. Penerbitan adalah proses mengolah daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media daring menggunakan perangkat elektronik, ataupun media baru untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.
16. Periklanan adalah bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sasarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.
17. Seni Pertunjukan adalah cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (*performers*), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton (*audiences*); baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tarian; yang terjadi secara langsung (*live*) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini (*hic et nunc*).
18. Seni Rupa adalah penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.
19. Televisi adalah kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.
20. Radio adalah kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya



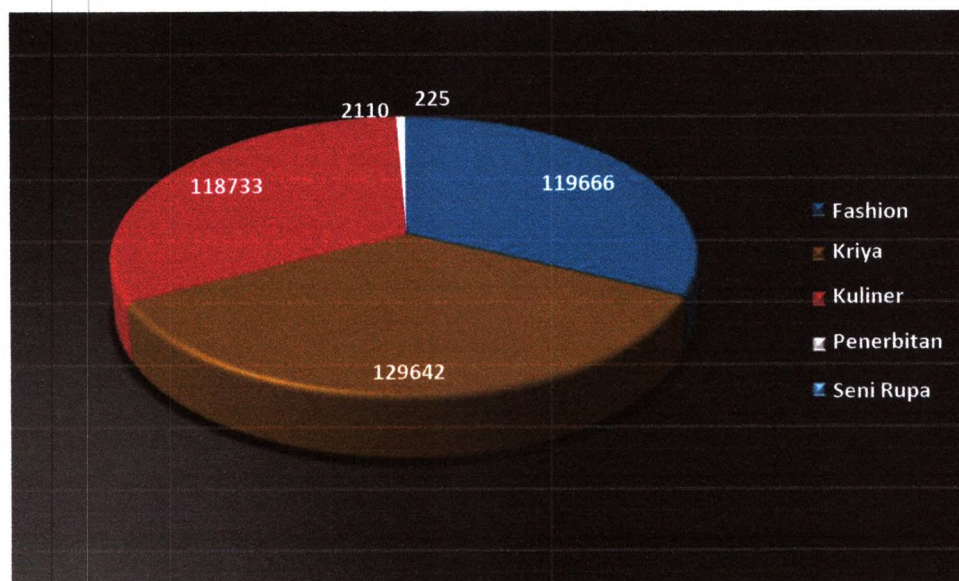
dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

#### B. Profil Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur

Provinsi Kalimantan Timur memiliki beragam karya kreatif yang memiliki nilai unggul secara estetik maupun fungsional baik berupa karya kriya dan wastra, produk olahan makanan (kuliner), seni pertunjukan tradisional (tarian dan lagu yang dipentaskan pada festival budaya) maupun seni pertunjukan modern (musik). Kriya dan wastra Kalimantan Timur sudah dikenal dengan baik di pasar nasional maupun global. Kriya tersebut di antaranya adalah ukiran kayu ulin, anyaman rotan, kerajinan manik – manik maupun kerajinan Mandau. Wastra atau kain tradisional Kalimantan Timur saat ini juga sudah populer, di antaranya adalah tenun ulap doyo, tenun sarung samarinda, batik Kalimantan Timur dengan berbagai motif khas (motif Ketopong, Lembuswana, Tambak Karang, Lai, Daun Singkil, Naga Kutai, Sulam Tumpar, Bedong Tencep, Nya'ap, Macan Dahan, Batik Tumang, Kuntul Perak, Motif Beras Basah, Daun Jajar, Wakaroros dan lain lain). Kuliner yang populer diantaranya Nasi Kuning, Amplang, Nasi Bekepor, Gence Ruan dan Soto Banjar. Seni pertunjukkan yang sudah dikenal luas diantaranya Festival Erau. Saat ini makin berkembang berbagai festival berbasis seni tradisi maupun kontemporer baik yang berskala nasional, regional hingga yang merupakan event desa wisata.

Dalam perspektif ekonomi makro, pertumbuhan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur dapat dilihat dari perkembangan dan kontribusi ekspor Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur terhadap Indonesia. Selain itu, kontribusi sub sektor Ekonomi Kreatif terhadap PDRB Kalimantan Timur menjadi pertimbangan untuk mengetahui dampak Ekonomi Kreatif terhadap pertumbuhan ekonomi Kalimantan Timur. Nilai ekspor sub-sektor Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur yang terdata pada Laporan BPS mengenai Ekspor Ekonomi Kreatif 2010-2016 meliputi fashion, kriya, kuliner, penerbitan, dan seni rupa. Berat bersih ekspor ekraf Kaltim pada tahun 2015 tercatat sebesar 370.376 kg dimana sub-sektor kriya memberikan kontribusi terbesar yakni sebesar 129.642 kg atau sebesar 35% dari keseluruhan ekraf Kaltim. Selanjutnya, diikuti oleh sub-sektor fashion sebesar 119.666 kg (32,31%), sub- sektor kuliner sebesar 118.733 kg (32,06%), sub-sektor penerbitan sebesar 2110 kg (0,57%), dan sub-sektor seni rupa sebesar 225 kg (0,06%).

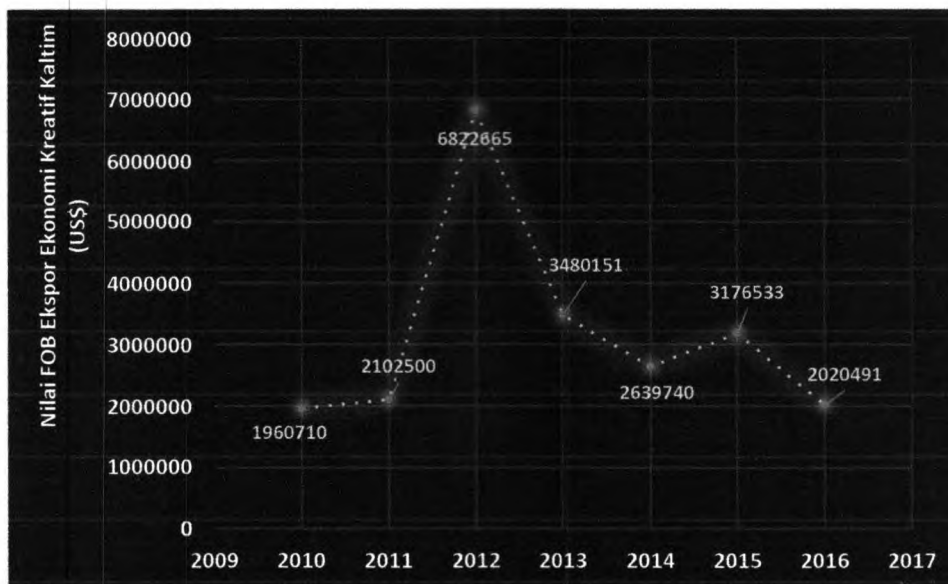
Gambar 1. Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur  
Sumber: BPS Indonesia (2017)





Kontribusi nilai ekonomi ekspor ekraf Kaltim terhadap nilai ekonomi ekspor ekraf nasional masih sangat rendah. Tahun 2016 tercatat nilai ekonomi ekspor ekraf kaltim hanya berkontribusi sebesar 0,01%. Selama periode 2010- 2016, terjadi penurunan rata-rata nilai ekonomi ekspor ekraf pertahun terhadap nilai ekspor ekraf Indonesia sebesar 5,89%. Nilai ekonomi ekspor ekraf Kaltim diakhir tahun tercatat sebesar 75.207 kg, mengalami penurunan sebesar 79,69%. Ketiadaan data di tahun 2016 mengakibatkan kemungkinan penurunan nilai agregat nilai ekonomi ekspor ekraf Kaltim. Secara umum, perkembangan nilai ekonomi ekspor ekraf Kaltim rata-rata pertahunnya mengalami peningkatan sebesar 3,05%.

Gambar 2. Perkembangan Nilai Ekspor Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur



Sumber: BPS Indonesia (2017)

Tantangan pengembangan ekosistem Ekonomi Kreatif di Kalimantan Timur sebagai berikut:

1. Pada tahap kreasi, yakni tahap penciptaan ide dan karya kreatif, tantangannya meliputi :
  - a. Ketersediaan teknologi khusus/tepat guna dan infrastruktur pendukung tahap kreasi masih rendah.
  - b. Ketersediaan akses terhadap layanan pendidikan ketrampilan khusus/vokasi dalam mendukung tahap kreasi masih rendah.
  - c. Dukungan pembiayaan lembaga keuangan yang mendukung tahap kreasi (perbankan dan non perbankan) masih rendah.
  - d. Jejaring kerja sama untuk mendukung tahap kreasi di tingkat lokal, nasional, internasional masih terbatas.
  - e. Proses diseminasi sebagai cikal bakal (*seed*) inovasi yang menginspirasi munculnya inovasi karya Ekonomi Kreatif (misal: pameran, diskusi, simulasi, kolaborasi komunitas, simulasi produksi turunan) belum terakomodasi dengan baik.
2. Pada tahap produksi, yakni tahapan kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan, tantangannya meliputi:
  - a. Ketersediaan SDM pada tahap produksi (misal: pekerja, pengawas, manajer/tenaga ahli/profesional) masih rendah.

- b. Kontinuitas bahan baku untuk tahap produksi berdasarkan kualitas, kuantitas, harga, ketersediaan, pola pemanfaatan dan penyimpanan belum terjamin.
  - c. Standar dan sertifikasi untuk pengendalian mutu yang meliputi ketersediaan pengendalian mutu bahan baku, konten, kemasan masih belum dikelola dengan baik.
  - d. Dukungan infrastruktur yang meliputi sarana produksi (alat/mesin dan teknologi produksi) serta prasarana pendukung (jalan, jaringan listrik dan internet) masih terbatas.
  - e. Jejaring kerjasama untuk mendukung tahap produksi di tingkat lokal, nasional dan internasional masih terbatas.
3. Pada tahap distribusi, yakni tahapan kegiatan yang bertujuan memperlancar dan mempermudah penyampaian barang dan jasa dari produsen kepada konsumen, sehingga penggunaannya sesuai dengan yang diperlukan (jenis, jumlah, harga, tempat), tantangannya meliputi :
  - a. Ketersediaan sarana distribusi (moda angkutan darat, laut, udara) masih rendah, demikian pula dengan ketersediaan infrastruktur pendukung seperti listrik, jaringan telepon, jaringan internet.
  - b. Sistem distribusi produk yang berorientasi pada pemeliharaan kualitas produk dan penyampaian produk tepat waktu belum terbangun dengan baik.
  - c. Ketersediaan teknologi kemasan dan labelling yang berguna untuk mengidentifikasi produk sekaligus berfungsi sebagai alat promosi masih rendah.
4. Pada tahap konsumsi, yakni kegiatan yang bertujuan memanfaatkan atau menghabiskan daya guna suatu benda, baik berupa barang maupun jasa, untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan secara langsung, tantangannya meliputi:
  - a. Dukungan riset pemasaran terkait preferensi kebutuhan konsumen (misal: evaluasi demand, perluasan demand, segmentasi konsumen, promosi untuk peningkatan selera konsumen) masih terbatas
  - b. Ketersediaan sarana untuk mendukung tahap konsumsi (misal: alat transportasi, aneka retail, bioskop, gedung pertunjukan, galeri, studio, teater masih terbatas
5. Pada tahap konservasi, yakni upaya pelestarian ekosistem Ekonomi Kreatif dengan prinsip memperhatikan manfaat yang dapat diperoleh pada saat ini dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk pemanfaatan masa depan, tantangannya meliputi :
  - a. Ketersediaan SDM pada tahap konservasi misalnya kolektor dan kurator masih terbatas.
  - b. Pengetahuan konservasi terkait pemahaman tentang sejarah, proses pembuatan, kepemilikan, harga, nilai, kuantitas, risiko kelangkaan, kekayaan intelektual, bahan pengawet/perawatan masih terbatas

- c. Penyelenggaraan kegiatan penunjang keberlanjutan Ekonomi Kreatif (pameran, diskusi, simulasi produksi turunan) masih terbatas.
- d. Ketersediaan teknologi dan mesin yang mendukung tahap konservasi atau koleksi/penyimpanan karya kreatif masih terbatas.
- e. Ketersediaan prasarana dan sarana pendukung tahap konservasi (perpustakaan, museum, koleksi pribadi, galeri, *cloud*, gedung, alat penyimpanan, alat pamer) masih rendah.

Peluang pengembangan Ekonomi Kreatif di Kalimantan Timur meliputi:

1. Kebijakan Pemindahan Ibukota Negara ke Provinsi Kalimantan Timur

Kebijakan ini akan mendorong investasi di provinsi ibu kota baru dan sekitarnya serta meningkatkan output sektor non-tradisional terutama sektor jasa termasuk sektor ekonomi Kreatif. Kebijakan ini juga menjadi modalitas penting untuk mendorong pemerataan pertumbuhan khususnya di kawasan timur, termasuk prospektif kontribusi sektor Ekonomi Kreatif di dalamnya.

2. Kebijakan pembangunan Provinsi Kalimantan Timur untuk melakukan percepatan transformasi ekonomi berbasis sumber daya alam tidak terbarukan ke sumber daya alam terbarukan

Masa depan Provinsi Kalimantan Timur ditentukan oleh percepatan transformasi ekonomi dari sumber daya alam tidak terbarukan ke sumber daya alam terbarukan sebagai alternatif unggulan ekonomi Kalimantan Timur, termasuk di dalamnya sektor Ekonomi Kreatif. Pengembangan ekonomi sumber daya alam terbaharukan dilakukan melalui pengembangan industrialisasi sektor sumber daya alam terbarukan yang diharapkan dapat mengentaskan kemiskinan, penciptaan lapangan pekerjaan, peningkatan pendapatan asli daerah, dan menciptakan ekspor non migas yang memberikan nilai tambah perekonomian daerah. Kebijakan untuk menggerakkan ekonomi dengan produk unggulan yang disertai dengan penguatan pada pengembangan industri pengolahannya dapat memberikan nilai tambah bagi ekonomi Kalimantan Timur.

3. Revolusi Industri 4.0 dan Ekonomi Digital :

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0. dalam bentuk digitalisasi, otomatisasi, dan penggunaan kecerdasan buatan dalam aktivitas ekonomi untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam produksi modern, serta memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi konsumen. Teknologi digital juga membantu proses pembangunan di berbagai bidang di antaranya pendidikan melalui pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), pemerintahan melalui *e-government*, inklusi keuangan melalui *financial technology (fintech)*, dan pengembangan UMKM seiring berkembangnya *e-commerce*.



4. Semakin berkembangnya wadah penggiat dan pelaku Ekonomi Kreatif di Kalimantan Timur, baik melalui basis komunitas, rintisan usaha maupun kegiatan usaha yang sudah berjalan dengan baik. Pergerakan usaha ekonomi kreatif di Kalimantan Timur telah memunculkan beberapa himpunan atau Gerakan sebagai wadah pelaku ekonomi kreatif berasosiasi. Pertumbuhan simpul-simpul kegiatan ekonomi kreatif ini sangat berpeluang untuk menjadi sumber pengembangan ekonomi daerah khususnya di sektor riil.
5. Kalimantan Timur memiliki wastra (kain tradisional yang sarat dengan makna budaya), kerajinan tradisional maupun seni ukir daerah yang memiliki nilai keunikan dan kekhasan daerah yang sangat berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai produk home décor, fashion dan kriya khas Kalimantan Timur. Tenun Ulap Doyo dan Sarung Samarinda telah ditetapkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan sebagai Warisan Budaya Tak Benda Indonesia dari Kalimantan Timur.

## BAB II VISI DAN MISI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF KALIMANTAN TIMUR

### A. Visi

Visi pengembangan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur adalah: “Ekonomi Kreatif sebagai penggerak utama perekonomian daerah menuju Kalimantan Timur berdaulat”.

### B. Misi

Untuk mencapai visi yang telah ditetapkan, pengembangan sektor Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur dilaksanakan dengan mengacu pada misi:

Mengembangkan ekosistem Ekonomi Kreatif untuk mewujudkan Kalimantan Timur Berdaulat melalui:

1. Pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia yang berakhlak mulia dan berdaya.
2. Pemberdayaan usaha Ekonomi Kreatif yang berdaya saing.

### C. Tujuan Pengembangan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur

Tujuan dari pengembangan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur adalah:

1. Terlaksananya pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia yang berakhlak mulia dan berdaya saing dalam bentuk:
  - a. Peningkatan kapasitas pelaku Ekonomi Kreatif.
  - b. Penyediaan infrastruktur teknologi untuk mendukung berkembangnya kreativitas.
  - c. Pembentukan dan pengembangan ruang kreatif untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mengembangkan potensi warisan budaya lokal.
  - d. Peningkatan apresiasi masyarakat terhadap kreativitas dan kekayaan intelektual.
  - e. Pengembangan kelembagaan yang mendukung ekosistem kreativitas.
2. Terlaksananya pengembangan usaha Ekonomi Kreatif yang berdaya saing dalam bentuk:
  - a. Peningkatan pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif.
  - b. Penyediaan infrastruktur bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif.
  - c. Peningkatan pemasaran dan promosi karya kreatif di dalam negeri dan luar negeri.
  - d. Pengembangan standarisasi dan praktik usaha yang baik untuk usaha Ekonomi Kreatif dan karya kreatif.
  - e. Peningkatan perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual.
  - f. Penguatan regulasi bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif.
  - g. Peningkatan perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan sumber daya alam dan warisan budaya sebagai bahan baku bagi usaha Ekonomi Kreatif.

### BAB III

#### KEBIJAKAN, STRATEGI DAN SASARAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF KALIMANTAN TIMUR

Strategi pengembangan Ekonomi Kreatif merupakan langkah-langkah yang berisikan program-program pengembangan Ekonomi Kreatif indikatif untuk mewujudkan visi dan misi pengembangan Ekonomi Kreatif daerah yang mengacu pada Arah Kebijakan, Strategi dan Sasaran pada Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional.

Arah Kebijakan, Strategi dan Sasaran terkait subsektor prioritas di Provinsi Kalimantan Timur sesuai dengan potensi dan kebutuhan yang memiliki kemungkinan sukses tinggi, *value added* tinggi serta *multiplier effect* untuk pertumbuhan subsektor lainnya. Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Subsektor unggulan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur, terdiri dari subsektor:
  - a. Kuliner.
  - b. Kriya dan Wastra.
  - c. Aplikasi dan Pengembangan Permainan.
2. Subsektor potensial Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur, terdiri dari subsektor:
  - a. Seni Pertunjukan.
  - b. Fotografi, Videografi dan Film.
  - c. Musik.

Guna mengembangkan ekosistem Ekonomi Kreatif melalui pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia dan pengembangan usaha Ekonomi Kreatif yang berdaya saing, arah kebijakan dan sasaran pengembangan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur adalah sebagai berikut:

1. Pemberdayaan pelaku Ekonomi Kreatif  
Sasaran:
  - a. Meningkatkan peran pelaku Ekonomi Kreatif di berbagai sektor pembangunan.
  - b. Meningkatkan jumlah dan kualitas Pelaku Ekonomi Kreatif yang didukung oleh ketersediaan Satuan Pendidikan yang sesuai dan berkualitas.
2. Peningkatan pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif  
Sasaran:
  - a. Mengembangkan sistem pembiayaan bagi usaha Ekonomi Kreatif.
  - b. Meningkatkan akses Pelaku Ekonomi Kreatif untuk mendapatkan pembiayaan dalam mengembangkan usaha Ekonomi Kreatif.

3. Penyediaan infrastruktur dan teknologi yang memadai dan kompetitif bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif

Sasaran:

- a. Tersedianya infrastruktur dan teknologi yang memadai dan kompetitif bagi pengembangan usaha Ekonomi Kreatif.
- b. Optimalnya pemanfaatan infrastruktur dan teknologi untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas usaha Ekonomi Kreatif.

4. Peningkatan pemasaran dan promosi karya kreatif di dalam dan di luar negeri

Sasaran:

- a. Meningkatnya promosi dan akses pemasaran karya kreatif di dalam dan luar negeri.
- b. Optimalnya promosi dan pemasaran karya kreatif di dalam negeri dan luar negeri.

5. Pengembangan standarisasi dan praktik usaha yang baik (*best practice*) untuk usaha Ekonomi Kreatif dan karya kreatif

Sasaran:

- a. Meningkatnya jumlah usaha Ekonomi Kreatif dan karya kreatif yang menerapkan standarisasi dan praktik usaha yang baik (*best practice*).
- b. Meningkatnya produktivitas usaha Ekonomi Kreatif dan kualitas karya kreatif yang menerapkan standarisasi dan praktik usaha yang baik (*best practice*).

6. Peningkatan Perlindungan dan pemanfaatan Kekayaan Intelektual

Sasaran:

- a. Meningkatnya perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual bagi usaha Ekonomi Kreatif.
- b. Meningkatnya efektivitas perlindungan dan pemanfaatan kekayaan intelektual bagi usaha Ekonomi Kreatif.

7. Pengembangan kelembagaan yang mendukung ekosistem kreativitas

Sasaran:

- a. Pengembangan basis data yang mendukung pengambilan keputusan secara saintifik.
- b. Meningkatnya kapasitas kelembagaan yang menyelenggarakan fungsi pengembangan ekosistem pemberdayaan kreativitas.
- c. Meningkatnya kolaborasi kelembagaan yang mendukung pemberdayaan ekosistem kreativitas.

## BAB IV

### RENCANA AKSI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF KALIMANTAN TIMUR

Rencana aksi berisi strategi, indikator, kondisi, program/kegiatan, estimasi biaya serta pemangku kepentingan terkait. Rencana aksi pengembangan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kalimantan Timur  
Kebijakan Prioritas 1: Pemberdayaan Pelaku Ekonomi Kreatif  
Sasaran: Meningkatkan Peran Pelaku Ekonomi Kreatif Di Berbagai Sektor Pembangunan

[illegible]



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				Sinkronisasi Kepmen- dagri No. 050- 3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmen- dagri No. 050- 3708 Tahun 2020	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No. 050- 3708 Tahun 2020	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No. 050- 3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri 050-3708 Tahun 2020
				Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembang an Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembang- an Ekosistem Ekonomi Kreatif)		Kode : (3 26), (1 01) "Nomenklatur Urusan Provinsi".
				1 01 03 1.01 (Penetapan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Menengah)	1 01 03 1.01 (Penetapan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Menengah)	1 01 03 1.01 (Penetapan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Menengah)	1 01 03 1.01 (Penetapan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Menengah)	1 01 03 1.01 (Penetapan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Menengah)		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2. Meningkatkan pelaksanaan program pembelajaran dan pelatihan yang mengikutsertakan Pelaku Ekonomi Kreatif	Tersedia ruang belajar konvensional dan digital untuk mengaplikasikan model pembelajaran Ekraf (Pelatihan, Workshop dan Magang)	Belum tersedia ruang belajar khusus dengan konsep pelatihan, Workshop dan Magang untuk pengembangan ekonomi kreatif	Terciptanya pola kerja sama (Pelatihan, Workshop dan Magang) antara pelaku ekraf dan DUDI (diperkuat dengan Memorandum of Understanding / MOU dan Memorandum of Agreement/ MOA)	Pelatihan/ workshop berbasis potensi lokal di 10 Kabupaten / kota  Sinkronisasi Kepmenda gri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	Pelatihan standarisasi kompetensi pekerja di 10 Kabupaten/ kota  Sinkronisasi Kepmenda gri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	Magang pada DUDI di 10 kabupaten / kota  Sinkronisasi Kepmenda gri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	Magang pada DUDI, di 10 Kabupaten / Kota  Sinkronisasi Kepmenda gri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	1. Terciptanya inovasi karya berbasis pengalaman Pelatihan, Workshop dan Magang pada DUDI 2. Fasilitasi pendaftaran HAKI  Sinkronisasi Kepmenda gri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas SDM Pariwisata dan Ekraf Tingkat Lanjutan)	10 Miyar	Dispar, Disperindakop, Disnaker, BI, Korporasi, Lembaga Pendidikan/ Akademisi, Pelaku Usaha, Komunitas, Media,  Sinkronisasi Kepmenda gri No. 050-3708 Tahun 2020  Kode: (3 26), (2 07) "Nomenklatur Urusan Provinsi"

[illegible]

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				<p>Sinkronisasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020</p> <p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengemba- ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>2 07 03 1.01 (Pelaksana- an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompe- tensi)</p>	<p>Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020</p> <p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembang- an Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>2 07 03 1.01 (Pelaksanaan Latihan Kerja berdasarkan Klaster Kompetensi)</p>	<p>Sinkroni- sasi Kepmen- dagri N0.050- 3708 Tahun 2020</p> <p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengemba- ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>2 07 03 1.01 (Pelaksana- an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompe- tensi)</p>	<p>Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020</p> <p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengemba- ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>2 07 03 1.01 (Pelaksana- an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompe- tensi)</p>	<p>Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun2020</p> <p>Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)</p> <p>3 30 03 1.01 (Pembangu- nan dan Pengelolaan Pusat Distribusi Regional dan Pusat Distribusi Provinsi serta Pasar-Lelang Komoditas)</p>		<p>Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020</p> <p>Kode: (3.26), (2 07), (3 30) “Nomenklatur Urusan Provinsi”</p>

[illegible]



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				2 07 03 1.01 (Pelaksana- an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompe- tensi)	2 07 03 1.01 (Pelaksana an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompe- tensi)	2 07 03 1.01 (Pelaksanaa n Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompetensi)	2 07 03 1.01 (Pelaksana an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompe- tensi)	3 30 03 1.01 (Pembangu nan dan Pengelola- an Pusat Distribusi Regional dan Pusat Distribusi Provinsi serta Pasar Lelang Komoditas)		

Kebijakan Prioritas 2: Peningkatan Pembiayaan Bagi Usaha Ekonomi Kreatif  
Sasaran: Mengembangkan Sistem Pembiayaan Bagi Usaha Ekonomi Kreatif

Strategi	Indikator	Kondisi Saat Ini	Kondisi yang Diharapkan	PROGRAM DAN KEGIATAN					Estimasi Biaya	Pemangku Kepentingan
				Tahun 2021	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024	Tahun 2025		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Mengembangkan sistem pembiayaan khusus (hibah, dana bergulir, dana CSR, dana subsidi dll)	Peningkatan jumlah pelaku ekraf dalam memperoleh bantuan / dukungan pembiayaan selama 5 tahun di 10 kab/kota	1. Kurangnya pelaku ekraf yang memperoleh bantuan /Dukungan-an pembiayaan selain dari APBD /APBN 2. Kurang pemahaman pengajuan proposal pembiayaan 3. Baru terdapat 2 Komite ekraf di Kaltim (Kukar &	1. Tersedianya dana hibah khusus untuk pelaku ekraf 2. Ketrampilan pengajuan proposal kerjasama pembiayaan bagi pelaku usaha ekraf	1. Pendampingan/ BimTek pengajuan proposal hibah di 2 Kab/Kota 2. Fasilitasi forum kolaboratif untuk implementasi sistem pembiayaan usaha ekraf 3. Pembentukan Komite ekonomi kreatif dan komunitas ekraf di 2 kab/kota 4. pendataan pelaku ekraf yang menjadi anggota komunitas	1. Pendampingan/ BimTek pengajuan proposal hibah di 2 Kab/Kota 2. Fasilitasi forum kolaboratif untuk implementasi sistem pembiayaan usaha ekraf 3. Pembentukan Komite ekonomi kreatif dan komunitas ekraf di 2 kab/kota 4. pendataan pelaku ekraf yang menjadi	1. Pendampingan/ BimTek pengajuan proposal hibah di 2 Kab/Kota 2. Fasilitasi forum kolaboratif untuk implementasi sistem pembiayaan usaha ekraf 3. Pembentukan Komite ekonomi kreatif dan komunitas ekraf di 2 kab/kota 4. pendataan pelaku ekraf yang menjadi anggota komunitas	1. Pendampingan/ BimTek pengajuan proposal hibah di 2 Kab/Kota 2. Fasilitasi forum kolaboratif untuk implementasi sistem pembiayaan usaha ekraf 3. Pembentukan Komite ekonomi kreatif dan komunitas ekraf di 2 kab/kota 4. pendataan pelaku ekraf yang menjadi anggota komunitas	1. Pendampingan/ BimTek pengajuan proposal hibah di 2 Kab/Kota 2. Fasilitasi forum kolaboratif untuk implementasi sistem pembiayaan usaha ekraf 3. Pembentukan Komite ekonomi kreatif dan komunitas ekraf di 2 kab/kota 4. pendataan pelaku ekraf yang menjadi anggota komunitas	5 Miliar	Dispar Disperindakop, BI, Pihak Swasta yang memiliki program CSR; Bappeda, Pelaku Usaha, Komite ekraf; komunitas ekraf, media, akademisi

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		Balikpa- pan) 4. Banyak sub sektor ekraf tidak memiliki wadah komuni- tas			anggota komunitas					
				Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020
				Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)		Kode: (3.26), (2 07), (3 30) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
				3 26 05 1.02 (Pengemban	3 26 05 1.02 (Pengemban	3 26 05 1.02 (Pengemban	3 26 05 1.02 (Pengemban	3 26 05 1.02 (Pengembang		
				gan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	gan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	gan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	gan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	an Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2. Mengembangkan sistem informasi untuk sosialisasi skema pembiayaan khusus	Adanya Portal/ website/ sistem Informasi mengenai sistem pembiayaan dan bantuan	Kurangnya informasi mengenai bantuan untuk pengembangan usaha kreatif	Tersedianya Portal/ website/ sistem Informasi mengenai sistem pembiayaan dan Bantuan di 10 kab /kota	Pembangunan sistem informasi terkait bantuan sistem pembiayaan di tingkat provinsi dan kab /kota	Updating sistem informasi terkait bantuan sistem pembiayaan di tingkat provinsi dan kab /kota	Updating sistem informasi terkait bantuan sistem pembiayaan di tingkat provinsi dan kab /kota	Updating sistem informasi terkait bantuan sistem pembiayaan di tingkat provinsi dan kab /kota	Updating sistem informasi terkait bantuan sistem pembiayaan di tingkat provinsi dan kab/kota  Fasilitas pendaftaran HAKI	1,5 Miliar	Dispar Disperindakop; BI, Pihak Swasta yang memiliki program CSR; Bappeda; Pelaku Usaha, Komite ekraf; komunitas ekraf, media, akademisi
				Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020
				Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)		Kode : (3 26), (5 02), (2 16) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
				5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				Pengelolaan Keuangan Daerah)	Pengelolaan Keuangan Daerah)	Pengelolaan Keuangan Daerah)	Pengelolaan Keuangan Daerah)	Kewenang- an Pengelolaan Keuangan Daerah)		
				2 16 02 1.01 Pengelolaan Informasi dan Komunikasi Publik Pemerintah Daerah Provinsi	2 16 02 1.01 Pengelolaan Informasi dan Komunikasi Publik Pemerintah Daerah Provinsi	2 16 02 1.01 Pengelolaan Informasi dan Komunikasi Publik Pemerintah Daerah Provinsi	2 16 02 1.01 Pengelolaan Informasi dan Komunikasi Publik Pemerintah Daerah Provinsi	2 16 02 1.01 Pengelolaan Informasi dan Komunikasi Publik Pemerintah Daerah Provinsi		



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3. Memperluas jangkauan sistem interaksi untuk skema pembiayaan khusus (forum investor, forum filantropi dll)	Adanya Forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 10 kab /kota	belum adanya Forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 10 kab /kota	Terlaksananya Forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 10 kab /kota	Fasilitasi forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 2 kab /kota	Fasilitasi forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 2 kab/kota	Fasilitasi Forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 2 kab /kota	Fasilitasi forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 2 kab /kota	Fasilitasi forum/ event/ ekraf financial club yang mempertemukan pelaku ekraf dan investor (perbankan dan non-perbankan) di 2 kab /kota	4 Miliar	Dispar, Disperindakop, BI, Pihak Swasta yang memiliki program CSR; Bappeda, Pelaku Usaha, Komite ekraf; komunitas ekraf, media, akademisi
				Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : (3 26), (5 02) "Nomenklatur Urusan Provinsi"

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan Pengelolaan Keuangan Daerah)	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan Pengelolaan Keuangan Daerah)	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenanga n Pengelolaan Keuangan Daerah)	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewenangan Pengelolaan Keuangan Daerah)	5 02 02 1.05 (Penunjang Urusan Kewena- ngan Pengelola- an Keuangan Daerah)		

Kebijakan Prioritas 3: Penyediaan Infrastruktur & Teknologi Yang Memadai/Kompetitif Bagi Pengembangan Usaha Ekonomi Kreatif  
 Sasaran: Tersedianya Infrastruktur & Teknologi Yang Memadai/Kompetitif Bagi Pengembangan Usaha Ekonomi Kreatif

Strategi	Indikator	Kondisi Saat Ini	Kondisi yang Diharapkan	PROGRAM DAN KEGIATAN					Estimasi Biaya	Pemangku Kepentingan
				Tahun 2021	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024	Tahun 2025		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Mengembangkan <i>co-working space</i> (tempat untuk berbagi ide kreatif dan memulai usaha) dan sarana prasarana kawasan usaha ( <i>science and techno park</i> )	Tersedianya tempat dan sarana berbagi ide kreatif dan bisnis berkembang	Atmosfer ruang eksplorasi ide dan <i>Research and Development (RND)</i> untuk pengembangan produk serta koneksitas pasar belum optimal sinergis	Atmosfer ruang eksplorasi ide dan <i>Research and Development (RND)</i> untuk pengembangan produk serta koneksitas pasar berkembang optimal sinergis	1. Studi awal untuk Pengembangan <i>co-working space</i> dan basis data Ekonomi Kreatif yang tersentralisasi serta terkoneksi	1. Peningkatan kapasitas SDM pengelola <i>co working space</i> 2. Sosialisasi model <i>co working space</i> ke Rantai Pentahelix Ekraf (ABCGM) 3. Diseminasi model <i>co working space</i> (EXPO)	1. Pengembangan kapasitas <i>co working space</i> sbg sarana Bussiness match Making (skala nasional dan internasional) 2. Diseminasi model <i>co working space</i> (EXPO)	1. Pengembangan kapasitas <i>co working space</i> sebagai sarana Bussiness match Making (skala nasional dan internasional) 2. Diseminasi model <i>co working space</i> (EXPO)	1. Pengembangan kapasitas <i>co working space</i> sbg sarana Bussiness match Making (skala nasional dan internasional) 2. Diseminasi model <i>co working space</i> (EXPO) 3. Evaluasi Efektifitas <i>Co-Working Space</i> & Kawasan Usaha	10 Milyar	Dispar, Bappeda, Disperindakop, Diskominfo, Dinas tata ruang, BI, perusahaan swasta/ Dunia Usaha Dunia Industri, (DUDI), Pelaku Usaha, Perguruan Tinggi, komunitas, media
				Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				<p>Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)</p> <p>3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>1 03 12 1.04 Koordinasi dan Sinkronisasi Pengendalian Pemanfaatan Ruang Daerah Provinsi</p>	<p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>3 30 03 1.01 Pembangunan dan Pengelolaan Pusat Distribusi Regional dan Pusat Distribusi Provinsi serta Pasar Lelang Komoditas</p> <p>3 30 07 1.01 (Pelaksanaan Promosi Produk Dalam Negeri)</p>		<p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>3 30 03 1.01 (Pembangunan dan Pengelolaan Pusat Distribusi Regional dan Pusat Distribusi Provinsi serta Pasar Lelang Komoditas)</p> <p>3 30 07 1.01 (Pelaksanaan Promosi Produk Dalam Negeri)</p>	<p>Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)</p> <p>3 30 03 1.01 (Pembangunan dan Pengelolaan Pusat Distribusi Regional dan Pusat Distribusi Provinsi serta Pasar Lelang Komoditas)</p> <p>3 30 07 1.01 (Pelaksanaan Promosi Produk Dalam Negeri)</p>		<p>Kode : (3 26), (3 30), (1 03) "Nomenklatur Urusan Provinsi"</p>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2. Mengembangkan sarana dan prasarana inkubator usaha	Tersedianya sarpras yang memadai untuk pengembangan inkubator usaha	1. Rintisan usaha tidak berkembang dengan optimal 2. Desain produk kurang menarik. 3. Produk belum memenuhi preferensi pasar	1. Rintisan usaha berkembang dengan optimal 2. Desain produk menarik 3. Produk memenuhi preferensi pasar	Riset untuk memetakan kebutuhan sarana - prasarana dasar dan pendukung inkubator usaha.	1. Pengembangan model percontohan pendampingan inkubator usaha	1. Implementasi model pendampingan inkubator usah di 5 kabupaten kota 2. Fasilitasi investor gathering	1. Implementasi model pendampingan inkubator usah di 5 kabupaten kota 2. Fasilitasi investor gathering	1. Evaluasi model pendampingan incubator usaha 2. Fasilitasi investor gathering	10 Milyar	Dispar, Disperindako p, Disnaker, Bappeda, BI, Dunia Industri (DUDI), Pelaku Usaha, komunitas, akademisi, media
				Sinkronisasi Kepmen dagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)  1 03 12 1.04 Koordinasi dan Sinkronisasi Pengendalian Pemanfaatan Ruang Daerah Provinsi	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif) 2 07 03 1.01 (Pelaksanaan Latihan Kerja berdasarkan Klaster Kompetensi)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif) 2 07 03 1.01 (Pelaksanaan Latihan Kerja berdasarkan Klaster Kompetensi)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif) 2 07 03 1.01 (Pelaksanaan Latihan Kerja berdasarkan Klaster Kompetensi)	Sinkronisasi Kepmendagri No.0503708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02 (Pengembangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif) 2 07 03 1.01 (Pelaksanaan Latihan Kerja berdasarkan Klaster Kompetensi)		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : (3 26), (2 07), 3 30) "Nomenklatur Urusan Provinsi"

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3. Mengembangkan dan menerapkan teknologi modern tepat guna (mesin dan peralatan) untuk mendorong peningkatan kualitas karya kreatif	Peningkatan kualitas dan produktifitas dengan dukungan penerapan teknologi modern.	1.Produktivitas belum optimal 2.kualitas produk kurang baik. 3.Proses produksi belum menerapkan teknologi modern tepat guna	1 Produktivitas Meningkat optimal 2 kualitas produk terjaga baik. 3 Proses produksi menerapkan teknologi modern tepat guna	1. Riset dan workshop Bersama kampus & pelaku Ekraf untuk pengembangan teknologi modern tepat guna. 2. Fasilitasi HAKI  Sinkronisasi Kepmendagri o.05 03708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	1. Pelatihan ToT (Training of Trainer) dalam pengembangan & penerapan teknologi modern tepat guna. 2. Fasilitasi HAKI  Sinkronisasi Kepmendagri No.050 3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan)	1. Klinik implementasi Teknologi modern tepat guna pada 5 kabupaten/kota 2. Fasilitasi HAKI  Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan)	1. Klinik implementasi Teknologi modern tepat guna pada 5 kabupaten/kota 2. Fasilitasi HAKI  Sinkronisasi Kepmendagri No. 050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan) 3 26 04 1.02 (Pengembang. Ekosistem Ekraf)	1. Kompetisi - Gathering teknologi modern tepat guna 2. Evaluasi model kerjasama pengembangan teknologi modern tepat guna  Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan) 3 26 04 1.02 (Pengembang. Ekosistem Ekraf)	10 Milyar	Bappeda, Dispar, Disperindako p, BI, Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI), Pelaku Usaha, komunitas, akademisi, media  Sinkronisasi Kepmendagri No. 050-3708 Tahun 2020 Kode: (3 26) “Nomenklatur Urusan Provinsi”

Kebijakan Prioritas 4: Pemasaran Dan Promosi Karya Kreatif Di Dalam Serta Luar Negeri  
 Sasaran: Meningkatnya Promosi Dan Akses Pemasaran Karya Kreatif Di Dalam Dan Luar Negeri

Strategi	Indikator	Kondisi Saat Ini	Kondisi yang Diharapkan	Program dan Kegiatan					Estimasi Biaya	Pemangku Kepentingan
				Tahun 2021	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024	Tahun 2025		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Memperluas jejaring pemasaran karya kreatif (pameran, misi dagang dll)	1. Database keragaan usaha dan produksi barang – jasa sektor ekraf 2. Peningkatan efektivitas dan efisiensi pelayanan pemasaran di dalam dan luar negeri 3. Tersedia-nya Wadah/organisasi pelaku ekraf sebagai simpul	1. Database belum komprehensif dan integratif 2. Minimnya sistem pemasaran yang efektif dan terkoneksi dalam jejaring pasar global 3. Penguatan regulasi pemasaran hasil produk ekraf	1. Database tersusun komprehensif dan integratif 2. Terlaksananya sistem promosi/pemasaran yang efektif dan terkoneksi dalam jejaring promosi nasional dan global	1. Pemetaan aspek demand – supply pasar karya ekraf 2. Pengembangan model promosi/pemasaran karya ekraf melalui platform digital (Ecommerce) 3. Pengembangan model promosi / pemasaran karya ekraf	1. Implementasi model promosi / pemasaran karya ekraf dengan platform digital (Ecommerce) di 5 kab /kota 2. Implementasi model promosi/pemasaran karya ekraf dengan pameran dan misi dagang nasional dan internasional 3. Sosialisasi regulasi pemasaran	1. Implementasi model promosi/pemasaran karya ekraf dg platform digital (Ecommerce) di 5 kab /kota 2. Implementasi model promosi/pemasaran karya ekraf dg pameran dan misi dagang nasional dan internasional 3. Sosialisasi regulasi	1. Implementasi model promosi /pemasaran karya ekraf dg platform digital (Ecommerce) di 5 kab /kota 2. Implementasi model promosi /pemasaran karya ekraf dg pameran dan misi dagang nasional internasional 3. Sosialisasi regulasi pemasaran	1. Awarding dalam implementasi model promosi dan pemasaran karya ekraf 2. Evaluasi implementasi model promosi dan pemasaran karya ekraf	5 Miliar	Disperindakop, Diskominfo, Dispar, BI, Pihak Swasta yang memiliki program CSR; Pelaku Usaha, Komunitas ekraf, akademisi, media
1	2	3								



			4	5	6	7	8	9	10	11
	promosi/ pemasar-an karya ekraf			misi dagang nasional / inter- nasional	hasil produk ekraf	pemasar- an hasil produk ekraf	hasil produk ekraf			
				Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengem- bangan Ekosistem Ekraf)  3 26 05 1.02 (Pengemba ngan Kapasitas Pelaku Ekraf)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyediaan Sapras Kota Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengemban gan Kapasitas Pelaku Ekraf)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyedia- an Sapras Kota Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengemba ngan Kapasitas Pelaku Ekraf)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.01 (Penyedia- an Sapras Kota Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengemban gan Kapasitas Pelaku Ekraf)  3 30 07 1.01 (Pelaksanaan Promosi Produk)	Sinkroni-sasi Kepmen-dagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengem- bangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengembanga n Kapasitas Pelaku Ekraf)  3 30 07 1.01 (Pelaksanaan Promosi Produk Dalam Negeri)		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : (3 26), (2 07), (3 30) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
				3 30 07 1.01 (Pelaksana- an Promosi Produk)	3 30 07 1.01 (Pelaksana- an Promosi Produk)	3 30 07 1.01 (Pelaksana- an Promosi Produk)				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				Dalam Negeri)	Dalam Negeri)	Dalam Negeri	Dalam Negeri)			
2.Melaksanak an rencana aksi <i>branding</i> dari karya kreatif	1.Kesesuai-an dan Kekuatan <i>Branding</i> karya ekraf	1. <i>Brand-ing</i> yang belum merepres- entasi- kan kekuat- an kearifan lokal sbg nilai unik karya ekraf	1. <i>Branding</i> mampu merepre- sentasi- kan kekuatan kearifan lokal sbg nilai unik karya ekraf	1. Riset dan pemeta- an untuk formulasi <i>branding</i> karya ekraf	1. Mengada- kan workshop untuk formulasi <i>branding</i> karya ekraf 2. Penguat- an regulasi untuk <i>branding</i> karya ekraf	1. Mensosia- -lisasikan <i>branding</i> karya ekraf 2. Penguat- an regulasi untuk <i>branding</i> karya ekraf	1. Mensosia- -lisasikan <i>branding</i> karya ekraf 2. Penguat- an regulasi untuk <i>branding</i> karya ekraf	1. Evaluasi kekuatan <i>branding</i> karya ekraf 2. Penguatan <i>branding</i> melalui regulasi ketetapan kuliner khas lokal	8 Milliar	Disperindagkop, Diskominfo, Dispar, BI, Pihak Swasta yang memiliki program CSR; Pelaku Usaha, Komunitas ekraf, akademisi, media
				Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04	Sinkroni- sasi Kepmendag- ri No.050- 3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No. 050- 3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 05 1.02	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 05 1.02		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : (3 26) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
				1.02 (Pengem- bangan Ekosistem Ekraf)	1.02 (Pengem- bangan Kapasitas Pelaku Ekraf)	1.02 (Pengem- bangan Kapasitas Pelaku Ekraf)	(Pengem- bangan Kapasitas Pelaku Ekraf)	(Pengem- bangan Kapasitas Pelaku Ekraf)		

[illegible]

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			negeri mening- kat		ekraf (Ecom merce)					
				Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisa- si Kepmen dagri No.050- 3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020
				Kode : 3 26 04 1.01 (Penyedia an Sarana dan Prasarana Kota Kreatif)	Kode : 3 26 05 1.02 (Pengemb angan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 05 1.02 (Pengemban n Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 05 1.02 (Pengemba ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)		Kode : (3 26), (1 03) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
				1 03 12 1.04 Koordina- si dan Sinkroni- sasi Pengendal ian		3 26 05 1.02 (Pengemba ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)				
				Pemanfaa tan Ruang Daerah Provinsi						

Kebijakan Prioritas 5: Pengembangan Standarisasi-Sertifikasi Dan Praktik Usaha Yang Baik (*Best Practice*) Untuk Usaha Ekonomi Kreatif Dan Karya Kreatif

Sasaran: Meningkatkan Jumlah Usaha Ekonomi Kreatif Dan Karya Kreatif Yang Menerapkan Standardisasi Dan Praktik Usaha Yang Baik (*Best Practice*)

Strategi	Indikator	Kondisi Saat Ini	Kondisi yang Diharapkan	Program Dan Kegiatan					ESTIMA SI BIAYA	Pemangku Kepentingan
				Tahun 2021	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024	Tahun 2025		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Meningkatkan kapasitas pelaku usaha sesuai Standar Nasional Indonesia (SNI)	1. Jumlah pelaku usaha yang tersertifikasi profesi 2. Jumlah Usaha yang memiliki sertifikat halal 3. Jumlah Usaha Kuliner yang tersertifikasi BPOM	1. Jumlah pelaku usaha yang tersertifikasi profesi masih rendah 2. Jumlah Usaha yang memiliki sertifikat halal 3. Jumlah Usaha Kuliner yang tersertifikasi BPOM masih rendah	1. Mayoritas jumlah pelaku usaha memiliki sertifikasi profesi 2. Mayoritas Usaha yang memiliki sertifikasi SNI 3. Mayoritas jumlah Usaha Kuliner yang tersertifikasi BPOM masih rendah	1. Penyusunan database profil usaha dan pelaku ekraf 2. Pemetaan kebutuhan sertifikasi usaha (SNI) dan profesi pelaku	1. Sosialisasi sistem sertifikasi usaha ekraf 2. Peningkatan kapasitas usaha dan pelaku ekraf 3. Fasilitasi sertifikasi pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi sistem sertifikasi usaha ekraf 2. Peningkatan kapasitas usaha dan pelaku ekraf 3. Fasilitasi sertifikasi pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi sistem sertifikasi usaha ekraf 2. Peningkatan kapasitas usaha dan pelaku ekraf 3. Fasilitasi sertifikasi pelaku usaha ekraf	1. Evaluasi sistem sosialisasi sertifikasi usaha ekraf 2. Evaluasi sistem peningkatan kapasitas usaha dan pelaku ekraf 3. Evaluasi sistem sertifikasi pelaku usaha ekraf	10 Milyar	Diperindagkop, Dispar, Diskominfo, BI, Pelaku Usaha, Balai Mutu Barang, BPOM, MUI, Akademisi, Media
				Sinkronisasi Kepmen-dagri	Sinkronisasi Kepmen-dagri	Sinkronisasi Kepmendagri	Sinkronisasi Kepmen-dagri	Sinkronisasi Kepmen-dagri		
				No.050-3708 Tahun 2020	No.050-3708 Tahun 2020	No.050-3708 Tahun 2020	No.050-3708 Tahun 2020	No.050-3708 Tahun 2020		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan)	Kode : 3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan)		Kode : (3 26) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
						3 26 05 1.01 (Pelaksanaan Peningkatan Kapasitas Sumber Daya Manusia Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tingkat Lanjutan)				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2. Meningkatkan riset dan pendampingan untuk meningkatkan kualitas serta keragaman karya kreatif	1. Tersedia model riset dan pendampingan untuk pengembangan kualitas dan keragaman karya kreatif 2. Terselenggara program untuk mengimplementasikan model riset dan pendampingan	1. Tersedia model riset dan pendampingan untuk pengembangan kualitas dan keragaman karya kreatif 2. Terselenggara program implementasi model riset dan pendampingan	1. Tersedia model riset dan pendampingan untuk pengembangan kualitas dan keragaman karya kreatif 2. Tersedia ruang belajar mengaplikasikan model riset dan pendampingan	1. Penyusunan database keragaan usaha ekraf 2. Identifikasi kebutuhan dukungan riset dan pendampingan 3. Formula si model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf 2. Implementasi model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf 2. Implementasi model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf 2. Implementasi model riset dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Awarding Implementasi model riset dan pendampingan pelaku ekraf 2. Evaluasi model riset dan pendampingan pelaku ekraf	10 Milyar	Dispar, Diperindagkop, Perguruan Tinggi, Disdikbud, Pelaku Usaha, Komunitas ekraf, BI, Media
				Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  (3 26), (2 07) "Nomenklatur Urusan Provinsi"



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				Kode : 3 26 04 1.02 (Pengem- bangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengem- bangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Kode : 3 26 05 1.01 (Peningkatan Kapasitas SDM Pariwisata dan ekraf Tingkat Lanjut)	Kode : 3 26 05 1.01 (Peningkat an Kapasitas SDM Pariwisata dan Ekraf Tingkat Lanjutan)	Kode : 3 26 04 1.02 (Pengem- bangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)		
					3 26 05 1.02 (Pengem- bangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	2 07 03 1.01 (Pelaksanaan Latihan Kerja berdasarkan Klaster Kompetensi)	2 07 03 1.01 (Pelaksana an Latihan Kerja berdasar- kan Klaster Kompeten- si)	3 26 05 1.02 (Pengem- bangan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3. Mengembangkan sistem kemitraan (lokal, nasional dan global) untuk meningkatkan kemampuan manajemen bisnis dan hukum dari pelaku usaha	1. Tersedia model kemitraan untuk penguatan kapasitas pelaku usaha yang memiliki pola manajemen bisnis modern dan berkekuatan hukum	1. Kapasitas manajemen usaha ekraf dan kekuatan hukum masih lemah	1. Kapasitas manajemen usaha ekraf dan kekuatan hukum meningkat	1. Penyusunan database keragaan usaha ekraf dan mitra Potensial	1. Sosialisasi model kemitraan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi model kemitraan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Sosialisasi model kemitraan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	1. Awarding implementasi model kemitraan usaha ekraf	5 milyar	Dispar, Diperindagkop, Perguruan Tinggi, Disdikbud, Korporasi yang memiliki program CSR, Pelaku Usaha, komunitas ekraf, BI, media
	2. Terselenggara program implementasi kemitraan untuk penguatan kapasitas pelaku usaha yang memiliki pola manajemen bisnis modern dan berkekuatan hukum	2. Tidak tersedia model kemitraan untuk penguatan kapasitas manajemen bisnis dan berkekuatan hukum	2. Tersedia model kemitraan untuk penguatan kapasitas manajemen bisnis dan berkekuatan hukum	2. Formulasi model kemitraan untuk penguatan manajemen dan aspek hukum yang sesuai kebutuhan	2. Implementasi model kemitraan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	2. Implementasi model kemitraan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	2. Implementasi model kemitraan yang sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha ekraf	2. Evaluasi model kemitraan usaha ekraf		
		3. Tidak ada program implementasi kemitraan untuk	3. Terlaksana program implementasi kemitraan untuk penguatan kapasitas manajemen bisnis dan berkekuatan hukum legalitas	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04 1.02	Sinkronisasi Kemendagri : No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04 1.02	Sinkronisasi Kemendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04 1.02	Sinkronisasi Kemendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04 1.02	Sinkronisasi Kemendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : 3 26 04 1.02		Sinkronisasi Kemendagri No.050-3708 Tahun 2020 Kode : (3 26), (2 07), (3 30)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		penguat- an kapasi- tas manajem en bisnis dan berkekua tan hukum bisnis dan legalitas		(Pengemba ngan Ekosistem Ekraf)  3 26 05 1.01 (Peningkat an Kapasitas SDM Pariwisata dan Ekraf Lanjut)	(Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengemba ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	(Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengemba ngan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	(Pengemban gan Ekosistem Ekonomi Kreatif)  3 26 05 1.02 (Pengemban gan Kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif)	(Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)		"Nomenklatur Urusan Provinsi"

Kebijakan Prioritas 6: Peningkatan Perlindungan Dan Pemanfaatan Kekayaan Intelektual  
 Sasaran: Peningkatan Perlindungan Dan Pemanfaatan Kekayaan Intelektual Bagi Usaha Ekonomi Kreatif

Strategi	Indikator	Kondisi Saat Ini	Kondisi yang Diharapkan	Program dan Kegiatan					Estimasi Biaya	Pemangku Kepentingan
				Tahun 2021	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024	Tahun 2025		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1. Mengembangkan sistem pelayanan pendaftaran kekayaan intelektual yang cepat, mudah, biaya terjangkau dan transparan	1. Penambahan unit layanan pendaftaran HAKI 2. Pengembangan sistem pendaftaran HAKI yang cepat, mudah, terjangkau dan transparan	1. Belum berfungsi unit layanan pendaftaran HAKI secara optimal 2. Pengembangan sistem pendaftaran HAKI yang cepat, mudah, terjangkau dan transparan	1. Berfungsi nya unit layanan khusus dalam pendaftaran HAKI untuk usaha ekraf 2. Sistem / Teknis layanan menjadi lebih mudah, cepat dan terjangkau 3. Merk potensial dari usaha ekraf mampu terdaftar HAKI	1. Pembentukan unit layanan pendaftaran HAKI untuk usaha ekraf 2. Pengembangan sistem layanan pendaftaran HAKI yang lebih mudah, cepat dan terjangkau 3. Pengkajian / pemetaan merk potensial untuk pendaftaran HAKI	1. Sosialisasi unit dan sistem layanan pendaftaran HAKI untuk usaha ekraf 2. Fasilitasi pendaftaran HAKI yang lebih mudah, cepat dan terjangkau untuk usaha ekraf 3. Fasilitasi pendaftaran HAKI untuk merk potensial	1. Sosialisasi unit dan sistem layanan pendaftaran HAKI untuk usaha ekraf 2. Fasilitasi pendaftaran HAKI yang lebih mudah, cepat dan terjangkau untuk usaha ekraf 3. Fasilitasi pendaftaran HAKI untuk merk potensial	1. Sosialisasi unit dan sistem layanan pendaftaran HAKI untuk usaha ekraf 2. Fasilitasi pendaftaran HAKI yang lebih mudah, cepat dan terjangkau untuk usaha ekraf 3. Fasilitasi pendaftaran HAKI untuk merk potensial	1. Membangun database pendaftaran HAKI 2. Evaluasi dan monitoring sistem pendaftaran HAKI yang sudah di jalankan	5 Milyar	Dispar, Kemenkumham, Disperindagkop, BI, Diskominfo, Pelaku Usaha, komunitas ekraf, Akademisi, Media

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemban gan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni- sasi Kepmendag ri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemban gan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni-sasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembanga n Ekosistem Ekonomi Kreatif)		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : (3 26) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
2 Meningkatkan kesa- daran dan pema- haman pelaku usaha mengenai pemanfa- atan kekayaan intelektual	1. Terbetuk kesadaran Pelaku ekraf terhadap urgensi HAKI 2. Peningkat an jumlah pelaku usaha ekraf yang terdaftar HAKI	1 Kurangn ya pemaha- man dan kesadar- an pelaku usaha terhadap urgensi HAKI 2 Rendah- nya minat pelaku usaha mendaf- tarkan	1. Pening- katan pemaha- man dan kesada- ran pelaku ekraf thd urgensi Mayoritas usaha ekraf terdaftar HAKI	1. Penyusun- an database keragaan usaha ekraf dan kebutuha- n HAKI 2. Sosiali- sasi urgensi HAKI dan sistem pendaftar- annya	1. Sosiali- sasi urgensi HAKI dan sistem pendaftar- annya 2. Pendam- pingan, Pengurus an HAKI	1. Sosiali- sasi urgensi HAKI dan sistem pendaftar- annya 2. Pendam- pingan, Pengurus an HAKI	1. Sosiali- sasi urgensi HAKI dan sistem pendaftar- annya 2. Pendampi- ng-an, Pengurus an HAKI	1. Evaluasi Kesadaran pelaku usaha dalam pendaftaran HAKI 2. Penyusunan database dokumen HAKI telah terdaftar	5 Milyar	Dispar, Kemenkumham, Disperindagkop, BI, Diskominfo, Pelaku Usaha, komunitas ekraf, Akademisi, Media

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
		merk HAKI								
				Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemba ngan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkroni- sasi Kepmen- dagri No.050- 3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengemban gan Ekosistem Ekonomi Kreatif)	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembanga n Ekosistem Ekonomi Kreatif)		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020  Kode : (3 26), (4 01) "Nomenklatur Urusan Provinsi"
3. Penegakan hukum untuk perlindu- ngan kekayaan intelekt-tua	3. Pemaham- an terhadap sistem hukum terkait HAKI	3 Pemaha- man terha- dap sistem hukum terkait HAKI	2. Pemaha- man terhadap sistem hukum terkait HAKI	3. Pemeta- an potensi konflik permasa- lahan penyalah- gunaan HAKI	3. Sosiali- sasi produk hukum terkait HAKI usaha ekraf	3. Sosiali- sasi produk hukum terkait HAKI usaha ekraf	3. Sosiali- sasi produk hukum terkait HAKI usaha ekraf	3. Advokasi pelaku usaha yang mengalami pelanggaran HAKI	3 Milyar	Dispar, Kemenkum-ham, Disperindag-kop, BI, Diskominfo, Pelaku Usaha, komunitas ekraf, Akademisi, Media
secara terpadu dan konsisten	usaha ekraf	HAKI usaha ekraf masih rendah	usaha ekraf mening- kat							

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	4. Tindakan Penegakan dan pemberian sanksi hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf	4 Tindakan Penegakan dan pemberian sanksi hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf belum berjalan terpadu dan konsisten	3. Tindakan Penegakan dan pemberian sanksi hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf berjalan terpadu dan konsisten		4. Advokasi pelaku usaha yang mengalami pelanggaran HAKI  5. Penegakan dan pemberian sanksi hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf	4. Advokasi pelaku usaha yang mengalami pelanggaran HAKI  5. Penegakan dan pemberian sanksi hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf	4. Advokasi pelaku usaha yang mengalami pelanggaran HAKI  5. Penegakan dan pemberian sanksi hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf	4. Penegakan hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf  5. Evaluasi penegakan hukum atas pelanggaran HAKI usaha ekraf		
				Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020	Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020		Sinkronisasi Kepmendagri No.050-3708 Tahun 2020



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>		<p>Kode : (3 26), (4 01) "Nomenklatur Urusan Provinsi"</p>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
				<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>	<p>Kode : 3 26 04 1.02 (Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif)</p> <p>4 01 05 1.02 (Fasilitasi Bantuan Hukum)</p>		<p>Kode : (3 26), (4 01) "Nomenklatur Urusan Provinsi"</p>

BAB V  
PENUTUP

Roadmap Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2021 – 2025 ini disusun sebagai pedoman operasional pengembangan Ekonomi Kreatif di lingkup Provinsi Kalimantan Timur untuk para pemangku kepentingan yang terdiri dari pemerintah daerah, akademisi, pelaku bisnis, komunitas serta penggiat media sebagaimana yang telah diamanatkan pada Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018.

GUBERNUR KALIMANTAN TIMUR,

ttd

ISRAN NOOR

Salinan sesuai dengan aslinya  
SEKRETARIAT DAERAH PROV. KALTIM  
KEPALA BIRO HUKUM,



ROZANI ERAWADI  
NIP. 19710124 199703 1 007