

National Seminar and
International Conference

Volume I Nomor 01 Sept 2015

ISSN : 772460 - 756001

Buku II

PROCEEDING

SCIENTIFIC FORUM-FACULTY OF EDUCATION DEPARTMENT OF
SCIENCE EDUCATION (FIP-UIP)



9th-11th SEPTEMBER 2015
FACULTY OF EDUCATION, CORONATALO STATE UNIVERSITY
CORONATALO



CERTIFICATE Awarded to



Dr. Asep Sunandar, S.Pd, M.AP

has presented in the International Seminar :

" Global Pedagogic Transformative : Aspiration and Challenge for ASEAN Countries "

Held in Faculty of Education, State University of Gorontalo, Indonesia.

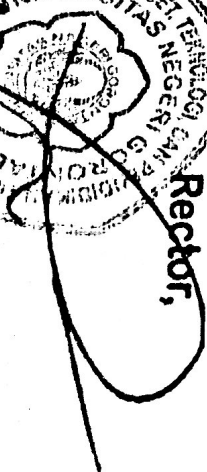
September 9th - 11th 2015

Organized by The Faculty of Education, State University of Gorontalo

September 11th, 2015, Gorontalo

Organizing Committee

Dr. Anandhayantha, S.Pd, M.Pd


Rector,
Prof. Dr. Syamsu Qamar Beshu, M.Pd
REKTOR
KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN INOVASI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO



The Internalization Of Quality Cultural Values In Affirming The Nation's Character Anfin, Ahmad Sonhadji KH, Hendyat Soetopo, Ibrahim Bafadal	160
The Principal's Strategies In Fostering Senior High School Students' Discipline In Gorontalo Anfin Suling	167
Konstruksi Pendidikan Berbasis Industri Kreatif Asep Sunandar	177
Pendidikan Tinggi Membangun Ketahanan SDM Indonesia (peluang dan tantangan pada era mea) Bajang Asin, Isnanto	185
Pelaksanaan Tracer Study Sebagai Akuntabilitas Perguruan Tinggi Pada Lulusan Besse Marhawati, Nurul Ulfatin, Utami Widiati, Imron Arifin	197
Mengelola Organisasi Sekolah menggunakan Fungsi Memimpin Burhanuddin	209
Peranan Tata Usaha Fakultas dalam Meningkatkan Hasil Pendidikan yang Bermutudi Perguruan Tinggi Elfi Fanda	220
Entrepreneurship dalam Manajemen Pendidikan Elfnanto	229
Training of Environment-Based Learning Sourceto Primary School Teachers in Limboto Barat Subdistrictdistrict of Gorontalo 2012 Fadiiah	244
Sistem Pendidikan Nasional Memasuki Era Industrialisasi (Tantangan dan Isu-Isu Pendidikan Nasional Serta Solusinya) Hendyat Soetopo	255
Improved Quality Management Higher Education Herasni, Erwin Bakti, Bakrie	269
Deskripsi Gaya Kepemimpinan Dekan Di Lingkungan Universitas Negeri Gorontalo Ikhfan Hans	289
Mengembangkan Kepemimpinan Kepala Sekolah Berbasis Nilai Dan Etika Imam Gunawan	302
Principal Effect of Managerial Ability to Service Quality Education In SMK Se City State Gorontalo Intan Abdulrazak, Intan Palandeng	313
Pentingnya Keterampilan Manajerial dalam Pengelolaan Sekoiah Unggul Di Era Masyarakat Ekonomi Asean 2015 Karwanto	322
Budaya Organisasi Sekolah Pasca Penerapan Pendekatan Manajemen Berbasis Sekolah Muhammad Polinggapo	334

KONSTRUKSI PENDIDIKAN BERBASIS INDRUSTRI KREATIF

Asep Sunandar

Jurusan Manajemen Pendidikan FIP Universitas Negeri Malang
asepsun@gmail.com

Abstract

The challenges of global community life requires Indonesia to prepare capabilities, strengthen the competence and competitiveness. MEA, AFTA, ACFTA is a vehicle for competition and performance capabilities in the international sphere. Readiness in global competition is not resting on natural resources but human resources intellectual property. Creative industry is the motor of the creation of a number of jobs. The embodiment of the creative industries can be implemented if supported by a high output quality education. Strategies that can be selected to produce graduates qualified education and mindset of the creative industries is Knowledge management. Results of creativity, initiative and human aesthetics are not limited wealth, we need a strategy to empower, optimize and advance the thought results. The successful implementation of the concept of knowledge management in education will encourage the creation of creative industries, which in turn will be able to improve the welfare and won the international competition.

Keywords: Construction of education, Knowledge management, creative industries, international competition.

PENDAHULUAN

Mengkonstruksi konsep pembangunan pendidikan dengan suatu peristiwa nampaknya hanya akan menempatkan bangsa Indonesia pada keterbelakangan. Sebelum kebijakan ditetapkan seharusnya kita telah menetapkan konstruksi yang digunakan dalam membangun. Kesepakatan perjanjian internasional seperti MEA, AFTA, ACFTA, merupakan orientasi dari persiapan yang telah kita lakukan bukan sebagai momentum untuk membangun. Jika itu yang terjadi, maka bisa dipastikan Indonesia akan selalu tertinggal dari negara-negara lainnya. Terlebih dalam bidang pembangunan pendidikan, dimana hasil dari pembangunan pendidikan dapat dirasakan 20 tahun yang akan datang. Apabila pemberlakuan MEA dijadikan momentum, maka keberhasilan konstruksi pendidikan bisa dirasakan setelah MEA itu sendiri berakhir.

Konstruksi pendidikan dalam konteks kerjasama perdagangan di kawasan adalah konstruksi yang sifatnya manajerial, bukan konstruksi konsep mendasar. Sehingga proses dan hasilnya tidak memakan waktu yang cukup lama. MEA, AFTA, ACFTA dijadikan sebagai tantangan yang harus dihadapi oleh generasi muda Indonesia. Menghadapi kompetisi seperti itu bukan hanya dibutuhkan kesiapan kapasitas dan kapabilitas namun juga dibutuhkan mental siap bertanding dan kejelian dalam membaca peluang. Kemampuan intelektual dan kapasitas sumber daya manusia Indonesia pada dasarnya sudah cukup baik, namun mentalitasnya masih belum siap untuk bersaing secara internasional. Kekalahan Indonesia dari berbagai ajang olah raga internasional merupakan cerminan dari lemahnya mentalitas,

karena pada dasarnya keahlian, dan keterampilan atlet Indonesia sudah sejajar dengan atlet negara lainnya.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi telah mendorong lahirnya industri yang berbasis pada kreativitas, kekayaan sumberdaya alam tidak lagi menjadi andalan utama dalam membangun sebuah industri. Bill Gates pemilik kekayaan terbesar sejagat raya industri yang dikembangkannya bukan berbasis alam melainkan kekayaan intelektual, Mark Elliot Zuckerberg di usia yang baru 31 tahun sudah memiliki kekayaan \$17,55 miliar industri yang dikembangkannya adalah industri berbasis kekayaan intelektual. Jepang, Singapura, Finlandia dan beberapa negara eropa lainnya mengembangkan industri kreatif sebagai tumpuan dalam pembangunan ekonomi negaranya. Dalam sebuah jurnal disebutkan bahwa industri kreatif menopang 7 hingga 10 persen *gross domestic product* suatu negara. Beberapa contoh tersebut menegaskan bahwa kemajuan pembangunan ekonomi suatu bangsa tertumpu pada kualitas sumberdaya manusia yang mampu mengembangkan industri kreatif.

Industri Kreatif

industri kreatif mulai populer pada awal abad 21, berawal dari industri film, dan musik kini telah berkembang pada industri computer dan pemograman. Bahkan seagala bidang industri telah menggabungkan industri yang berbasis pada sumberdaya alam dengan industri yang berbasis pada kreativitas manusia. Popularitas industri kreatif berkembang secara cepat setelah Bill Gates, Steve Jobs, hingga Mark Zuckerberg mengembangkan industri computer baik *hardware* dan *software*. Mencermati penjelasan tersebut nampaknya dibutuhkan sebuah penjelasan konseptual terkait batasan industri kreatif, Zuhdi (2014) menjelaskan sebagai sebuah industri yang mendasarkan kepada kreativitas individu, keterampilan dan bakat yang berpotensi untuk mencapai kesejahteraan serta kreasi pekerjaan yang mengeksplorasi kapasitas intelektual (*Those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property*). Mengacu kepada pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa industri kreatif adalah sebuah lapangan pekerjaan yang berbasis kepada hasil pikir, cipta dan karsa manusia sebagai perwujudan dari bakat, keterampilan dan ilmu pengetahuan yang dikuasai oleh manusia.

Jepang sebagai salah satu negara maju menunjukkan perkembangan industri kreatif yang sangat tinggi, tahun 2014 terdapat 250,000 perusahaan yang berbasis industri kreatif. Pada industri tersebut terdapat 2,19 juta, perkembangan industri kreatif di Jepang sudah mencapai 4,4%. Beberapa jenis industri kreatif yang berkembang di Jepang meliputi kerajinan, seni, barang antik dan budaya tradisional yang sudah tersebar luas. Kemajuan industri tersebut ditopang oleh kesiapan sumberdaya manusia dan budaya tradisional Jepang yang sudah dikenal luas. Gambaran perkembangan industri kreatif dinegara lain, semisal Inggris berkembang sejak tahun 1990 yang meliputi beberapa sector, industri seperti komersialisasi produk budaya, beberapa kegiatan menyenangkan, dan industri perfilman (Foord, 2008). Lingkup dari industri kreatif memiliki cakupan yang cukup luas, segala hasil pikir manusia yang bernilai ekonomi dapat dikonversi menjadi industri kreatif. Bank dunia menyatakan beberapa produk hasil industri kreatif yaitu *software, multimedia, video games, industrial design, fashion, publishing, and research and development (R&D)*.

Gambaran produk tersebut menjelaskan bahwa lingkup industri kreatif sangat luas dan memiliki potensi ekonomi sangat besar.

Kemajuan industri kreatif tidak hanya milik negara-negara maju, Indonesia sebagai salah satu negara berkembang memiliki peluang untuk menjadi salah satu negara industri kreatif. Kekayaan budaya dan seni bangsa Indonesia merupakan potensi yang sangat besar untuk mewujudkan Indonesia sebagai negara industri kreatif. Selain berpotensi menjadi negara produksi industri kreatif, Indonesia juga memiliki pasar yang sangat besar. Sehingga proses laju pertumbuhan industri kreatif Indonesia bisa lebih cepat dibandingkan dengan negara lainnya.

Pendidikan Berbasis Industri Kreatif

Kelemahan Indonesia untuk menjadi salah satu negara industri kreatif adalah masih minimnya sinergitas antara pendidikan dengan industri kreatif. Kurikulum pendidikan belum memiliki daya sokong yang kuat untuk menumbuhkan kreativitas, keterampilan dan potensi siswa yang berpeluang untuk mengembangkan industri kreatif. Kurikulum 2013 yang memiliki ciri tematik integrative berbasis saintifik belum terimplementasi dengan baik mengingat para guru sebagai ujung tombak pendidikan masih menerapkan pola pikir lama, dan berorientasi pada cara berpikir otak kiri.

Proses pendidikan kita belum mampu menyentuh berkembangnya pola berpikir otak kanan, siswa yang tidak mematuhi perintah guru masih dianggap nakal, siswa yang memiliki kebiasaan diluar yang dilakukan siswa lainnya dianggap *nyeleneh*, anak yang banyak bergerak, dan aktif bertanya tentang apapun dianggap *hyperactive*, anak yang menyenangi satu bidang dan tidak menyenangi bidang lainnya dianggap tidak memiliki kecerdasan *holistic*. Beberapa perlakuan tersebut yang mengakibatkan cara berpikir dan kinerja sumberdaya manusia Indonesia selalu tergantung pada orang lain dan tidak berani membuat sesuatu yang berbeda. Kita tidak pernah menciptakan arus, malah kita yang selalu mengikuti arus. Maka tidak mengherankan apabila Indonesia menjadi negara konsumen terbesar di dunia, dan memiliki ketergantungan akan barang-barang impor yang cukup tinggi.

Sinergitas diantara pendidikan dengan industri kreatif sementara ini belum terlaksana dengan baik. Garis pemisah diantara zona tersebut terhitung masih kuat, pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak mampu menopang kemampuan siswa dalam berkehidupan di masyarakat. Diantara hobi, kesenangan dan muatan materi pendidikan masih dianggap sebagai sesuatu yang berbeda. Siswa yang hobinya main game masih dianggap sebagai sesuatu kesenangan saja, padahal banyak pencipta *software game* yang pada mulanya seorang penggemar game. Siswa yang hobinya membongkar barang elektronik masih dianggap sebagai kelainan atau bahkan “perusak” padahal apabila pendidikan mampu menyentuhnya hobi dan kesenangan tersebut dapat tersalurkan menjadi daya intelektual yang luar biasa besarnya.

O'Connor (2010) menjelaskan sebuah analisa terkait perkembangan industri kreatif yang salah satu pendorongnya adalah kebudayaan. Keterhubungan diantara kreativitas, kebudayaan dan pendidikan dijelaskan sebagai kegiatan social pemerintah dengan visi untuk seluruh siswa, tanpa mempedulikan latar belakang mereka, yang akan memberikan pengalaman dan kesempatan untuk memperluas kegiatan-kegiatan kebudayaan. Keterhubungan diantara ketiga bidang tersebut dipandang akan mampu memperluas aspirasi,

prestasi dan keahlian para siswa. Penjelasan ini menegaskan bahwa pengembangan kreativitas tidak bisa terlepas dari kegiatan budaya dan pendidikan. Budaya merupakan penyedia sumberdaya kreativitas baik berupa ide-ide dan kebiasaan yang membudaya, sedangkan pendidikan adalah proses yang menguatkan penguasaan pengetahuan terkait budaya, memperkuat kemampuan dan keahlian. Sinergitas diantara ketiga bidang itu lah yang pada akhirnya akan mampu melahirkan manusia-manusia kreatif yang pada akhirnya berujung pada terwujudnya industry kreatif.

Penguatan pendidikan untuk menumbuhkan industry kreatif membutuhkan dukungan kebijakan dari pemerintah. Selain terkait kurikulum dan penyiapan SDM guru yang lebih baik, pemahaman aparat pemerintah akan industry kreatif harus diperluas. Hasil penelitian Mellita dan Erlansyah (2010) di Kota Palembang menunjukkan "pemahaman instansi terkait akan pentingnya industri ini masih sangat minim. instansi masih membagi industry yang ada berdasarkan skala" bukan jenis, sehingga industry kreatif masih kurang diperhatikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa paradigm aparat pemerintah terkait industry kreatif harus diperbaharui, terlebih para pendidik yang berperan untuk menyiapkan sumberdaya manusia. Strategi pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu mendorong lahir dan berkembangnya kreativitas para siswa. Penelitian lain yang dilakukan Aisyah Fitriana, Noor Hayat (2014) menyatakan bahwa "pengembangan industry kreatif sektor kerajinan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat Kota Batu, kreativitas pelaku industry mampu meningkatkan hasil produk yang lebih berinovasi". Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan industry kreatif telah mampu mengangkat kesejahteraan masyarakat Kota Batu, walaupun tingkat kreativitasnya masih sederhana tetapi imbasnya cukup positif terhadap perekonomian masyarakat.

Hasil penelitian di atas menguatkan bahwa industry kreatif telah berkembang di Indonesia dan telah mampu berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat. Pertumbuhan industry kreatif akan berkembang lebih pesat apabila ditopang oleh kebijakan pemerintah yang berkomitmen untuk menumbuhkan industry kreatif ditambah dengan proses pendidikan yang mampu memfasilitasi berkembangnya kreativitas siswa. Pendidikan harus dilaksanakan dengan prinsip pengembangan potensi, minat dan bakat siswa. Prosesnya harus mampu mensinergikan diantara budaya dan kreativitas. Keberhasilan pertumbuhan industry kreatif akan sangat bergantung kepada proses pendidikan yang mampu menyediakan sumberdaya manusia, mengingat bahan baku dan pemroses industry kreatif adalah manusia.

Knowledge Management Strategi Mewujudkan Pendidikan sebagai Penyokong Industry Kreatif

Lambannya pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia diakibatkan oleh lemahnya daya dorong pendidikan dalam penyediaan SDM yang memiliki kreativitas tinggi. Kondisi tersebut diperparah dengan rendahnya penghargaan terhadap hasil cipta, karya dan karya manusia. Sehingga, para inisiator dan creator menjadi lesu dan kurang bergairah dalam mengembangkan ilmu dan pengetahuan baru. Jawaban atas problematika tersebut adalah harus dirubahnya paradigma dan penghargaan pemerintah terhadap hasil karya manusia. Selain itu juga harus diterapkan suatu model manajemen di sekolah yang mampu meninggikan nilai pengetahuan. Penguasaan atas suatu pengetahuan merupakan modal yang dapat dikembangkan hingga hubungan interaksi yang sifatnya ekonomi. Semakin tinggi ilmu

pengetahuan yang dimiliki seseorang maka nilai balikan ekonomi yang diperolehnya pun akan tinggi pula.

Konsep manajemen yang dapat dijadikan sebagai startegi untuk mewujudkan pendidikan sebagai penyokong industri kreatif adalah *knowledge management* (KM). Konsep KM berkembang sekitar tahun 1995, perkembangan konsep KM tidak terlepas dari persaingan bisnis yang semakin ketat. Laju pertumbuhan bisnis membutuhkan tersedianya manusia yang berkemampuan tinggi. Hasil pikir dan cipta manusia harus dilindungi agar tidak dicuri atau diklaim oleh pesaing bisnis. Secara definitif Kende (2007:560) menyebutkan "*the knowledge management is a kind of business model, which utilizes the knowledge as the asset of the organization to reach competitive edge*". Manajemen pengetahuan sudah dipandang sebagai model bisnis, dan pengetahuan merupakan kekayaan organisasi untuk menghadapi persaingan yang semakin ketat. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa untuk memenangkan persaingan harus memiliki modal pengetahuan yang kuat. Pengetahuan merupakan kunci utama untuk meraih kesuksesan baik dalam bisnis maupun karier.

Knowledge Management (KM) merupakan instrumen dalam mengoptimalkan pengetahuan yang dimiliki manusia. Manajemen pengetahuan menekankan kepada eksploitasi kecerdasan sebagai modal dalam menghadapi persaingan dan menempatkan komitmen pelayanan kepada konsumen secara efisien, menerapkan inovasi dan membuat keputusan yang efektif (Yeh, 2005:36). Sementara itu dalam pandangan lain Baban (2004:2) menjelaskan sebagai berikut.

Knowledge management can be defined as the task of developing and exploiting an organization's explicit and tacit knowledge resources [4]. Knowledge management refers to the totality of organizational strategies aimed at creating an organization that is able to identify and transfer its explicit knowledge held in artifacts and tacit knowledge possessed by people and communities, and to create new knowledge.

Dalam definisi tersebut manajemen pengetahuan dimaknai sebagai upaya optimalisasi sumber pengetahuan yang berorientasi kepada organisasi kreatif. Manajemen pengetahuan mengacu kepada totalitas strategi dalam mencapai tujuan organisasi dan mengubah organisasi agar mampu mengidentifikasi dan mentransper pengetahuan secara eksplisit kepada masyarakat. Penjelasan tersebut memberikan gambaran tentang lingkup dan arah dari penerapan manajemen pengetahuan serta proses tranformasi pengetahuan kepada masyarakat.

Konsep KM memiliki hubungan yang erat dengan industry kreatif, keduanya sama-sama mendasarkan objek kajian pada hasil karya manusia. Implementasi KM di lembaga pendidikan dapat dilaksanakan dimulai dari tingkat pendidikan terrendah. Pada lingkup pendidikan dasar KM diimplementasikan dengan memberikan pemahaman kepada siswa perlunya menghargai hasil karya orang lain. Para siswa juga dapat diberikan stimulus untuk melakukan riset sederhana seperti observasi ke perkebunan, hewan ternak, industry dan layanan industry kreatif dengan tujuan untuk memperkenalkan mereka kepada upaya menemukan pengetahuan. Pada lingkup pendidikan menengah dan tinggi orientasi KM tidak hanya memperkenalkan namun sudah mulai dikuatkan pengetahuan seperti apakah yang dapat menopang lahir dan tumbuhnya sebuah industry yang berpusat pada ilmu pengetahuan.

Implementasi KM di lembaga pendidikan memiliki tiga karakteristik, seperti yang dijelaskan Laoufi (2011:103) yang menyatakan 3 karakteristik tersebut adalah 1. *The nature of its various actors*. Karakteristik pertama yaitu adanya aktor yang beragam, yang dimaksud aktor dalam hal ini adalah siswa, guru, tenaga administratif, staf laboran dan mitra kerjasama. 2. *The heterogeneity of resources*(sumberdaya yang beragam) pada karakteristik ini dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud sumberdaya yang beragam adalah beragamnya sumberdaya yang dimiliki oleh lembaga pendidikan, semisal dokumen administratif, dokumen pelatihan, katalog perpustakaan, jurnal, buku dan lain sebagainya. Karakteristik yang ke tiga adalah *The distinction between these different missions* lembaga pendidikan memiliki misi yang beragam, namun tugas utamanya adalah melakukan pendidikan. Kedua misi tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi beberapa misi yang lebih spesifik, sehingga lembaga pendidikan akan memiliki misi yang beragam.

Terdapat dua jenis pendekatan dalam implementasi KM yaitu *academic knowledge* dengan *organizational knowledge* (Baban, 2004:3). *Academic knowledge* menekankan kepada pencapaian tujuan lembaga pendidikan sedangkan *organizational knowledge* mengacu kepada bisnis dan kelembagaan. Penerapan dari kedua pendekatan tersebut dilaksanakan secara berbeda, dalam pendekatan *academic knowledge* terdapat tiga strategi yang dapat diterapkan yaitu strategi individual, strategi kelembagaan dan strategi jaringan. Perubahan dimulai dari hal yang terkecil yaitu individu yang selanjutnya berkembang ke lingkup kelembagaan dan akhirnya akan memperbaiki semua jaringan kelembagaan dan organisasi secara umum.

Pendekatan *organizational knowledge* lebih mengarah kepada perbaikan kelembagaan dan system kinerja. Seperti yang dikemukakan (Yeh, 2005:37)penerapannya dapat dimulai dari kelompok budaya yaitu pengembangan staf, pelatihan dan pengembangan organisasi pembelajaran. Termasuk di dalamnya penetapan rencana, visi, misi memperhatikan saran dari pegawai dan hasil evaluasi para pegawai. Beberapa ahli menyarankan bahwa untuk menerapkan pendekatan *organizational knowledge* terlebih dahulu perlu dilakukan analisis semisal dengan menggunakan metode analisis SWOT, *balance scorecards*, dan atau *benchmarking*.

PENUTUP

Simpulan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta ilmu pengetahuan mutakhir telah menggeser pertumbuhan sector industry. Pertumbuhan sector industry yang pada mulanya tergantung pada ketersediaan sumberdaya alam, kini bergeser pada perkembangan kreativitas manusia. Beberapa negara maju seperti Amerika Serikat, Inggris, Australia, Jerman dan Jepang telah lama membangun sector industry kreatif. Pertumbuhan ekonomi kreatif negara-negara tersebut mampu menguatkan laju pertumbuhan ekonomi secara nasional.

Ketercapaian pembangunan industry kreatif tidak bisa terlepas dari bidang pendidikan, mengingat pendidikan adalah tempat untuk menempa manusia agar memiliki kemampuan dan pengetahuan yang lebih baik. Perbaikan bidang pendidikan juga harus dilakukan mengingat masih terdapat sejumlah kelemahan system pendidikan Indonesia. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan peran pendidikan dalam

mewujudkan industry kreatif adalah dengan menerapkan konsep *knowledge management*. Konsep KM dapat diterapkan pada tingkat pendidikan terendah hingga tertinggi. KM adalah proses menghargai dan membedakan pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang. Individu yang sudah memahami pentingnya pengetahuan sejak dini akan mampu mewujudkan terciptanya generasi yang melek ilmu pengetahuan.

KM harus menjadi instrumen dalam mengembangkan proses pendidikan yang mampu menguatkan tumbuhnya kreativitas. Berbagai ide dan gagasan yang muncul dari para siswa dan pendidik harus diakomodir mengingat hal tersebut merupakan cial bakal lahirnya kreativitas. Semakin banyak ide, maka akan semakin banyak pula industry kreatif yang akan tumbuh di Indonesia. Sehingga industry kreatif Indonesia akan bergerak lebih maju dan pertumbuhan ekonomi Indonesia tidak lagi bergantung pada kekayaan tambang dan hutan.

Saran

Beberapa hal yang menurut penulis perlu dilakukan perubahan adalah:

1. Aparatur pemerintah dan masyarakat perlu merubah cara pandang tentang industry kreatif, hal yang paling utama untuk dilakukan adalah penegakan aturan tentang hak cipta dan kekayaan intelektual.
2. Industry kreatif akan berkembang dengan pesat apabila pemerintah mampu mensinergikan pembangunan budaya, pendidikan dan spirit kreativitas. Ketiga bidang tersebut harus memiliki keterkaitan dan saling menguatkan.
3. Pemberdayaan industry kreatif dapat dilakukan mulai dari lembaga pendidikan, pendidik dan pemerintah perlu melakukan pembimbingan kepada siswa yang memiliki potensi untuk melahirkan industry kreatif.
4. Konsep *Knowledge Management* dapat dijadikan sebagai strategi untuk mengoptimalkan pengelolaan atas potensi pengetahuan, mulai dari tingkat pendidikan terendah hingga pendidikan tinggi. Dalam konteks pendidikan dasar implementasi konsep KM dilakukan sebagai upaya untuk memperkenalkan kepada siswa pentingnya menghargai hasil karya orang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Baban, C.F. 2004. *A Knowledge Management Approach in Higher Education*. Oradea: Faculty of Management and Technological Engineering University of Oradea. ✓
- Cunningham, S. 2007. *Australia's Creative Economy: Mapping Methodologies*. <http://eprints.qut.edu.au/archive/00006228>. ?
- Fitriana, Noor, Hayat .2014. *Pengembangan Industri Kreatif Di Kota Batu* (Studi tentang Industri Kreatif Sektor Kerajinan di Kota Batu). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Vol. 2 No. 2, Hal. 281-286. ✓
- Food, J. 2008. Strategies for creative industries: an international review. *Creative Industries Journal Volume 1 Number 2* © 2008 Intellect Ltd. Diakses melalui http://www.citiesinstitute.org/library/s91341_3.pdf Tanggal 1 Agustus 2015. ✓
- Kende, G. 2007. Role of the Knowledge Management In Modern Higher Education the e-Learning. *AARMS Education Journal* Vol. 6, No. 4 (2007) 559-573. ✓

Laoufi, A. 2011. Using Knowledge Management in Higher Education: Research Challenges and Opportunities. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology* 30th September 2011. Vol. 31 No.2.

Mellita dan Eriansyah (2010) Pemetaan Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kawasan Urban Di Kota Palembang. Prosiding Seminar Nasional FE UK Maranatha.

O'Connor, J. 2010. Creativity, Culture and Education (CCE) Literature Reviews. Arts Council England. Diakses melalui <http://www.creativitycultureeducation.org/wp-content/uploads/CCE-lit-review-creative-cultural-industries-257.pdf>. 2 Agustus 2015.

Zuhdi. 2014. Analyzing the Role of Creative Industries in National Economy of Japan: 1995-2005. *Open Journal of Applied Sciences*, 2014, 4, 197-211.

zeli 2005