

## **PERAN KLASTER PARIWISATA TERHADAP EKONOMI KREATIF KABUPATEN BANYUWANGI DI ERA INDUSTRI 4.0**

### *The Role of Tourism Cluster toward Banyuwangi Regency Creative Economics in Industry 4.0 Era*

**Dias Satria<sup>1</sup>, Joshi Maharani Wibowo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Brawijaya

Jl. MT. Haryono No. 165, Ketawanggede, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa

Timur 65300, Indonesia

dias.satria@ub.ac.id

<sup>2</sup> Fakultas Bisnis dan Ekonomika

Joshi Maharani Wibowo

Universitas Surabaya

Jalan Tenggilis Mejoyo, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Kota Surabaya, Jawa

Timur 60293, Indonesia

joshiwibowo@staff.ubaya.ac.id

Diterima: 15 Juni 2021. Disetujui: 10 September 2021. Dipublikasikan: Desember 2021

#### **Abstrak**

Kabupaten Banyuwangi merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki potensi tinggi di sektor pariwisata karena terdapat kawasan daya tarik pariwisata yang diprioritaskan oleh pemerintah nasional yaitu Taman Wisata Alam Kawah Ijen (Kawah Ijen). Pada tahun 2019, Kawah Ijen ditetapkan sebagai pusat klaster pariwisata Kabupaten Banyuwangi untuk meningkatkan pertumbuhan perkonomian daerah dengan memanfaatkan potensi lokal yang ada. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peran klaster pariwisata terhadap industri pendukung pariwisata berbasis ekonomi kreatif yang memanfaatkan potensi teknologi industri 4.0 di Kabupaten Banyuwangi. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi kebijakan klaster pariwisata memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi khususnya pada sektor industri kreatif yang terletak di Kabupaten Banyuwangi. Pengembangan klaster pariwisata di area Kawah Ijen, memotivasi masyarakat lokal untuk melakukan inovasi kreatif seperti menciptakan produk lokal baru dan lain sebagainya. Sayangnya, pengembangan usaha pada sektor industri kreatif di klaster kawah ijen mengalami beberapa kendala yang disebabkan oleh faktor sosial, finansial, dan infrastruktur. Untuk mengatasi kendala tersebut penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi kebijakan berupa penciptaan komunitas yang terintegrasi dengan teknologi industri 4.0 dan kelembagaan masyarakat lokal. Sehingga akan tercipta ekosistem berbasis digital di area Jawa Timur yang dapat memotivasi masyarakat untuk tetap inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan potensi yang ada.

**Kata Kunci:** Ekonomi kreatif, Industri 4.0, Klaster Pariwisata

### **Abstract**

*Banyuwangi Regency is one city in Indonesia with a high potential in the tourism sector and is famous for its main attraction, Ijen Crater National Park or more known as Ijen Crater. In 2019, this destination was appointed as the center of the tourism cluster area by utilizing local potential to support regional economic growth. This research was conducted to determine the tourism clusters' role in supporting the creative economy by applying technology 4.0 in Banyuwangi Regency. The result showed that the tourism cluster policy application positively encourages local communities to be more creative and innovate, like creating new SME featured products by utilizing the existing biodiversity and local wisdom nearby. Unfortunately, the development of the creative industry business in the Kawah Ijen cluster have some obstacles, caused by social, financial, and infrastructure factors. To overcome that obstacle, this research also tries to provide recommendation policy suggestions in the form of local community inventions that integrate local community institutions and technology 4.0 to overcome the negative impact. The related stakeholder can create a digital-based ecosystem to motivate local people to continue being innovative and creative.*

**Keywords:** *creative economics, Industry 4.0, tourism cluster*

© 2021 Direktorat Kajian Strategis

### **PENDAHULUAN**

Pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia dalam 5 tahun terakhir mengalami perkembangan pesat. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui laporan BEKRAF (2019) yang menyatakan, berbagai usaha terkait industri ekonomi kreatif di Indonesia pada tahun 2019 mampu menyerap 19,01 juta orang tenaga kerja serta memiliki nilai ekspor yang cukup tinggi, yaitu 21,50 milyar USD. Pertumbuhan ini memicu para pemangku kebijakan terkait, khususnya pemerintah Indonesia, untuk meningkatkan kapasitas tersebut pada tahun 2020 melalui integrasi sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan aktivitas ekonomi terkait (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2019).

Pengembangan industri ekonomi kreatif sangat penting untuk dilakukan di Indonesia. Hal ini disebabkan industri ekonomi kreatif merupakan industri yang

cukup fleksibel untuk diaplikasikan pada berbagai aktivitas ekonomi nonformal serta menawarkan peluang yang cukup besar untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pendapatan daerah melalui pengembangan potensi pengetahuan lokal dan transformasi aktivitas ekonomi yang lebih kreatif. OECD (2014) menyatakan, pada tahun 2012 industri ekonomi kreatif di Indonesia memberi sumbangan 7,2% terhadap PDB nasional dan 8,2% terhadap jumlah penyerapan tenaga kerja Indonesia. Aktivitas ekonomi kreatif yang berkembang dengan baik pada suatu area dapat menciptakan kelompok atau klaster yang berfokus pada sektor potensial tertentu, seperti pariwisata (klaster pariwisata) atau seni budaya (klaster seni), untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan lingkungan masyarakat (Zheng & Chan, 2014).

Borkowska-Niszczoła (2015) dan Jackson (2006) mendefinisikan klaster pariwisata sebagai sekelompok industri

pariwisata serta industri sektor terkait lainnya pada suatu kawasan tertentu yang bekerjasama untuk mempengaruhi daya saing destinasi pariwisata pada area tertentu. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan, pembentukan klaster pariwisata memberi pengaruh positif untuk meningkatkan pembentukan dan pemasaran destinasi pariwisata (*tourism branding*) di area tertentu (Ayu, Dwihantoro, & Lokantara, 2020). Jackson (2006) serta Lee, Jang, dan Kim (2020) juga mendukung teori tersebut karena sektor pariwisata yang dikembangkan berdasarkan konsep klaster pariwisata akan memicu masyarakat lokal untuk berfikir kreatif dalam mengembangkan aktivitas pariwisata dan perekonomian mereka secara mandiri daripada hanya bergantung pada subsidi yang diberikan oleh pemerintah. Selain itu, klaster pariwisata juga memiliki peran penting dalam pembangunan daya saing daerah berbasis ekonomi kreatif karena memberikan sumbangan pasti terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan optimalisasi penyerapan tenaga kerja lokal (Tenges, 2016). Sektor pariwisata diyakini sebagai sektor yang mampu menggerakkan perekonomian daerah dan memberikan *multiplier effect* terhadap banyak pemangku kepentingan dari masyarakat lokal, pemerintah daerah, pebisnis pada berbagai level, dan lain sebagainya (Fundeanu, 2015; Setyanto, 2018). Tidak hanya itu, klaster pariwisata juga berfungsi sebagai strategi penguatan daya saing sektor pariwisata dan industri kreatif dengan memaksimalkan potensi lokal yang ada melalui aktivitas pariwisata dan industri kreatif (Tenges, 2016).

Salah satu klaster pariwisata yang memiliki daya saing tinggi di Indonesia

adalah Klaster Pendukung Selingkar Ijen (Kawah Ijen) yang berada di Kabupaten Banyuwangi (Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata, 2016). Klaster Kawah Ijen dipilih karena memiliki destinasi pariwisata internasional yang juga termasuk dalam 10 destinasi pariwisata prioritas Indonesia, yaitu Taman Wisata Alam Kawah Ijen (Kawah Ijen) (Agmasati, 2019; Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata, 2016). Selain itu, aktivitas pariwisata dan ekonomi yang berada di area Kawah Ijen secara langsung memberi *multiplier effect* yang positif terhadap sektor terkait. Contohnya, sektor informasi dan komunikasi serta sektor angkutan, pergudangan, jasa penunjang angkutan, pos, dan kurir di Kabupaten Banyuwangi (Aji, Pramono, & Rahmi, 2018).

Aktivitas pengembangan daya saing klaster pariwisata berbasis industri ekonomi kreatif pada Kabupaten Banyuwangi telah dilakukan sejak tahun 2016. Sayangnya, aktivitas tersebut tidak diimbangi dengan aplikasi dan pemanfaatan teknologi era industri 4.0. Pemanfaatan teknologi dalam klaster pariwisata Kabupaten Banyuwangi baru diaplikasikan pada tahun 2019 (Budi, 2020). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dengan aktivitas pariwisata dan industri kreatif di klaster pariwisata Kawah Ijen akan memberikan manfaat yang positif pada aktivitas pariwisata dan industri kreatif terkait, seperti kemudahan untuk promosi, pemasaran, dan penjualan destinasi pariwisata (UNCTAD, 2005). Tidak hanya itu, integrasi teknologi dengan klaster wisata dan industri kreatif akan mempermudah masyarakat mendapatkan informasi terkait destinasi dan aktivitas

pariwisata yang dituju secara *online* serta mendorong terjadinya kontak langsung secara digital antara pengelola destinasi pariwisata dengan calon wisatawan (OECD, 2014; Santoso, Handayani, & Ningsih, 2015).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran klaster pariwisata sebagai strategi peningkatan aktivitas ekonomi kreatif masyarakat Kabupaten Banyuwangi pada era industri 4.0. Hasil penelitian diharapkan dapat dikembangkan untuk menciptakan rekomendasi aplikatif bagi para pemangku kepentingan terkait, seperti masyarakat lokal, investor, dan pemerintah, khususnya untuk memaksimalkan daya saing yang dimiliki oleh destinasi pariwisata serta masyarakat Kabupaten Banyuwangi melalui aktivitas ekonomi kreatif yang terintegrasi teknologi industri 4.0.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bersifat praktis dan dianalisis berdasarkan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Milles & Huberman (1994). Milles dan Huberman (1994) menyatakan, terdapat 3 (tiga) tahapan yang harus dilakukan dalam melakukan analisis penelitian kualitatif secara keseluruhan, yaitu reduksi data (*data reduction*), paparan/penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verifying*).

Penelitian dilakukan di Kabupaten Banyuwangi pada tahun 2019 dengan berfokus pada destinasi pariwisata yang tercakup dalam Kawasan Pendukung Selingkar Ijen Kabupaten Banyuwangi sesuai dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 80 Tahun 2019. Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder dan data primer yang didapatkan melalui

aktivitas observasi, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan *focus group discussion* (FGD). Data sekunder didapatkan melalui studi literatur terkait berbagai macam dokumen, seperti jurnal, laporan, dan buku yang didapat melalui instansi terkait, tokoh masyarakat, dan internet.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan pariwisata 4.0 Kawasan Pendukung Selingkar Ijen dipusatkan pada area Kabupaten Banyuwangi dengan Taman Wisata Kawah Ijen (Kawah Ijen) sebagai destinasi pariwisata unggulan. Pengembangan destinasi pariwisata berbasis digital dengan strategi klaster pada area Kawah Ijen dilakukan untuk memotivasi masyarakat agar mau mengembangkan aktivitas ekonomi baru sehingga area Kawah Ijen memiliki keberagaman aktivitas industri ekonomi kreatif baru. Pengembangan potensi lokal tersebut didukung aktivitas industri terkait, seperti akomodasi dan amenitas berbasis ekonomi kreatif seluas-luasnya serta terintegrasi dengan teknologi 4.0. Pada praktiknya, pengembangan industri kreatif pendukung aktivitas pariwisata yang terintegrasi teknologi 4.0 pada klaster Kawah Ijen dilakukan berdasarkan potensi yang dimiliki masing-masing kecamatan Kabupaten Banyuwangi yang terbagi dalam 7 (tujuh) kawasan sebagaimana terlihat pada tabel 1.

Tabel 1 menunjukkan bahwa setiap kecamatan di Kabupaten Banyuwangi memiliki beragam potensi yang dapat ditingkatkan kapasitas ekonominya. Salah satunya adalah Kecamatan Licin yang memiliki peran sebagai kawasan pariwisata, agropolitan, dan industri pendukung perekonomian daerah. Untuk memfasilitasi potensi tersebut, pemerintah daerah menjadikan Kecamatan Licin sebagai pusat aktivitas

klaster pariwisata Kabupaten Banyuwangi dan dikenal dengan nama ‘*Ijen Tourism Cluster*’ (Pemerintah Kabupaten Banyuwangi, 2019b, 2019c). Pembentukan klaster pariwisata di sekitar area destinasi pariwisata Kawah Ijen dilakukan untuk mendorong tumbuhnya industri ekonomi

kreatif berbasis pariwisata digital melalui aktivitas pariwisata dan UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah).

**Tabel 1. Potensi Kabupaten Banyuwangi Berdasarkan Wilayah**

| No | Kawasan              | Kecamatan   |
|----|----------------------|---|
|    | Pusat Kegiatan       | Kecamatan Wongsorejo  |
| 1  | Lokal Promosi (PKLp) | Kecamatan Kalipuro<br>Kecamatan Bangorejo   |
| 2  | Agropolitan          | Kawasan Agropolitan Kecamatan Bangrejo yang didukung oleh Kecamatan Purwoharjo, Kecamatan Tegaldlimo, Kecamatan Tegaldlimo, Kecamatan Siliragung, dan Kecamatan Pesanggaran.<br>Kawasan Agropolitan Ijen Kecamatan Licin yang didukung oleh Kecamatan Glagah, Kecamatan Kalipuro, dan Kecamatan Songgon |
| 3  | Minapolitan          | Zona inti yang dipusatkan pada Kecamatan Muncar<br>Zona sentra produksi pada Kecamatan Purwoharjo dan Kecamatan Pesanggaran<br>Zona penyagga pada Kecamatan Rogojampi, Kecamatan Srono, Kecamatan Tegaldlimo<br>Industrial estate pada Kecamatan Wongsorejo   |
| 4  | Industri             | Industri terintegrasi pelabuhan umum dan pelabuhan khusus pada Kecamatan Kalipuro<br>Industri pengolahan hasil perikanan dan kelaiutan pada Kecamatan Muncar<br>Fishery Park pada Kecamatan Rogojampi<br>Agroindustri pada kawasan agropolitan  |
| 5  | Pelabuhan            | Kecamatan Kalipuro  |
| 6  | Bandar Udara         | Kecamatan Rogojampi<br>Kecamatan Kabar  |
| 7  | Pariwisata           | WPP I Kawah Ijen dipusatkan pada Kecamatan Licin<br>WPP II pada Kecamatan Tegaldlimo<br>WPP III Pantai Sukomade pada Kecamatan Pesanggaran  |

Sumber: Pemerintah Kabupaten Banyuwangi (2019a)

Keberadaan UMKM yang bergerak di sektor industri kreatif pada Klaster Kawah Ijen memberi kontribusi besar terhadap kesejahteraan masyarakat lokal dan pemasukan daerah Kabupaten Banyuwangi. Hal ini disebabkan pengembangan klaster pariwisata yang

berpusat pada destinasi wisata Kawah Ijen memberi kesempatan kepada masyarakat lokal untuk terlibat dalam pengelolaan dan perencanaan pengembangan kearifan lokal yang ada melalui aktivitas ekonomi kreatif pada sektor UMKM dan pariwisata berbasis digital. Aplikasi konsep ekonomi

kreatif pada UMKM dan pariwisata Kabupaten Banyuwangi sebagian besar didominasi oleh aktivitas pada sektor industri akomodasi dan amenities yang sering dibutuhkan oleh wisatawan.

Aplikasi digital pada sektor industri akomodasi dan amenities klaster pariwisata Kawah Ijen sering ditemui di Desa Tamansari Kecamatan Licin Kabupaten Banyuwangi. Desa Tamansari merupakan desa terdekat dari destinasi pariwisata Kawah Ijen yang memiliki keunggulan kompetitif dalam industri bidang pelayanan publik (*public service*) berbasis ICTs (*Information Communication and Technology Services*). Penerapan teknologi pada sektor industri kreatif berbasis pariwisata di area Desa Tamansari memberi keuntungan sebagai berikut.

- memberi pilihan akomodasi bagi wisatawan melalui *platform-platform digital tourism* yang terintegrasi dengan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya, seperti penginapan, jasa transportasi lokal, dan kunjungan pariwisata ke destinasi terdekat
- memotivasi terjadinya kompetisi sehat antar-UMKM yang telah ada sebelumnya dan inovasi kreatif UMKM di sektor digital pada usaha yang mereka miliki atau destinasi pariwisata yang sedang mereka kelola.
- adanya fasilitas pariwisata 4.0 di area destinasi yang terintegrasi dengan literasi keuangan digital akan meningkatkan transaksi keuangan wisatawan untuk melakukan pembelian barang dan jasa di sekitar destinasi karena metode pembayaran yang beragam, mulai dari pembayaran

secara *cash* ataupun melalui *virtual payments*

- mengurangi terjadinya *scamming* karena melalui *platform* digital, pengelola industri kreatif di sekitar destinasi pariwisata Kawah Ijen dapat mempromosikan usaha mereka dengan memberikan informasi yang valid terkait fasilitas dan harga
- teknologi pada klaster pariwisata Kawah Ijen juga berperan sebagai instrumen pemerluas pasar produk hasil industri berbasis kearifan lokal Kabupaten Banyuwangi melalui *platform* digital, seperti pada *website* <https://www.banyuwangi-mall.com/> dan aktivitas kreatif yang dipromosikan secara *online*, seperti Festival Gandrung Sewu dan Festival Ngopi Sepuluh Ewuh.

Pengembangan kawasan klaster pariwisata berbasis digital telah mempercepat masyarakat lokal Kabupaten Banyuwangi untuk beradaptasi dengan ekosistem digital. Aplikasi pariwisata 4.0 pada klaster pariwisata Banyuwangi tidak hanya memberikan dampak positif terhadap sektor industri ekonomi kreatif tetapi juga terhadap kelembagaan Kabupaten Banyuwangi. Transformasi pada kelembagaan *stakeholder* pariwisata Kabupaten Banyuwangi terjadi untuk mendukung tumbuhnya industri ekonomi berbasis pariwisata dan UMKM pada Klaster Kawah Ijen. Secara keseluruhan, *stakeholder* yang memiliki peran dalam pengembangan klaster pariwisata 4.0 dan industri ekonomi kreatif klaster Kawah Ijen dapat digolongkan menjadi empat peran utama, yaitu peran dalam perlindungan sumber daya, pemberdayaan masyarakat setempat, penyediaan jasa

pariwisata, serta penyediaan data dan informasi (tabel 2).

Tabel 2 menunjukkan, lembaga pemerintah memainkan peran perlindungan sumber daya (pengawasan dan pengelolaan sumber daya pariwisata dan lingkungan), penyediaan fasilitas pendukung destinasi pariwisata (perbaikan atau pembuatan jalan dan ke kawasan wisata), penyediaan data dan informasi (penyediaan fasilitas digital di area pariwisata, melakukan pengumpulan data terkait data obyek wisata, melakukan publikasi atau promosi daya tarik pariwisata secara *online*), dan pemberdayaan masyarakat lokal (membentuk kelompok sadar wisata, BUMDes dan BUMDesa Bersama).

Lembaga swasta memiliki peran sebagai penyedia kesempatan lapangan kerja bagi masyarakat lokal, bantuan dalam pengelolaan sumber daya destinasi wisata, penyediaan jasa pariwisata (penyediaan akomodasi, restoran/tempat makan, program pariwisata, dan fasilitas lainnya yang dibutuhkan pengunjung), dan penyediaan data dan informasi melalui penyediaan sarana promosi (*billboard, website, leaflet*). Sementara itu, kelompok masyarakat berperan sebagai sumber daya perlindungan melalui penanaman dan

perlindungan hutan, menghindari perburuan satwa liar dan *illegal logging* (Beljai, Mutasib, & Sulistyantara, 2014). Kelompok masyarakat juga dapat membentuk organisasi pecinta alam atau organisasi perlindungan warisan sejarah budaya yang banyak melakukan usaha-usaha konservasi yang menjadi daya tarik wisata (Damanik & Weber, 2006).

*Stakeholders* yang teridentifikasi dalam tabel 2 memiliki tingkat kepentingan dan pengaruh berbeda terhadap pengembangan pariwisata dan industri kreatif klaster Kawah Ijen. Perbedaan tingkat ketergantungan *stakeholders* dipengaruhi oleh kekuatan kondisi, kekuatan kelayakan, kekuatan kompensasi, kekuatan individu, dan kekuatan organisasi (Reed et al., 2009). Secara lebih detail, perbedaan tingkat kepentingan masing-masing *stakeholders* dipengaruhi oleh bentuk keterlibatan dan ketergantungan *stakeholders* pada aktivitas pariwisata, aktivitas masing-masing *stakeholders* yang berkaitan dengan pariwisata, manfaat yang diperoleh *stakeholders* dari pariwisata, serta peran yang dimainkan oleh *stakeholders* dalam pengelolaan pariwisata.

Tabel 2. *Stakeholders* dan Perannya dalam Pengembangan Industri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif di Kabupaten Banyuwangi

| No | <i>Stakeholders</i>   | Peran                    |                                  |                          |                             |
|----|---|--------------------------|----------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
|    |   | Perlindungan Sumber Daya | Pemberdayaan Masyarakat Setempat | Penyedia Jasa Pariwisata | Penyedia Data dan Informasi |
| 1  | Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam (BBKSDA) Jatim      | √                        | √                                | -                        | √                           |
| 2  | Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kab. Banyuwangi | √                        | √                                | -                        | √                           |

| No | Stakeholders  | Peran                    |                                  |                          |                             |
|----|---|--------------------------|----------------------------------|--------------------------|-----------------------------|
|    |   | Perlindungan Sumber Daya | Pemberdayaan Masyarakat Setempat | Penyedia Jasa Pariwisata | Penyedia Data dan Informasi |
| 3  | Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Banyuwangi | √                        | √                                | -                        | √                           |
| 4  | Badan Penanggulangan Bencana Kabupaten Banyuwangi         | √                        | -                                | -                        | √                           |
| 5  | Swasta  | √                        | √                                | √                        | √                           |
| 6  | Komunitas Transportasi Lokal                              | -                        | √                                | √                        | √                           |
| 7  | Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI)           | -                        | -                                | √                        | -                           |
| 8  | Asosiasi Perusahaan Perjalanan Wisata Indonesia (ASITA)   | -                        | -                                | √                        | -                           |
| 9  | Himpunan Pramuwisata Indonesia (HPI)                      | -                        | -                                | √                        | -                           |
| 10 | Badan Promosi Pariwisata Daerah Kab. Banyuwangi           | -                        | -                                | √                        | √                           |
| 11 | BUMDes dan BUMDesa Bersama                                | √                        | √                                | -                        | √                           |
| 12 | Perhutani   | √                        | √                                | √                        | √                           |
| 13 | LSM Berbasis Konservasi                                   | √                        | √                                | -                        | -                           |
| 14 | Koperasi  | -                        | √                                | -                        | -                           |
| 15 | Pemuda  | √                        | -                                | -                        | -                           |
| 16 | Masyarakat Setempat                                       | √                        | -                                | -                        | -                           |

Sumber: Data Primer, 2020

### Peran Klaster Pariwisata sebagai Instrumen Pendorong Aktivitas Ekonomi Kreatif di Era Industri 4.0

Aplikasi kebijakan berbasis klaster pariwisata merupakan kebijakan yang sering dilakukan oleh pemerintah daerah untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah melalui aktivitas ekonomi kreatif secara keseluruhan dan memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan masyarakat lokal. Pengembangan ekonomi kreatif yang didukung oleh teknologi industri 4.0 pada klaster industri pariwisata Kabupaten Banyuwangi dilakukan untuk menciptakan ekosistem digital yang dapat mendukung masyarakat lokal untuk berinovasi secara kreatif pada sektor UMKM dan pariwisata. Contohnya adalah pengembangan sektor

UMKM terkait pariwisata yang terintegrasi secara digital.

Tabel 3 merupakan data UMKM di bidang makanan dan minuman yang berkembang mengikuti perkembangan aktivitas pariwisata di Kabupaten Banyuwangi. Ke enam UMKM tersebut merupakan jenis usaha di bidang ekonomi kreatif yang berkembang karena adanya aktivitas pariwisata dan telah terintegrasi dengan teknologi di era industri 4.0 menurut narasumber. Integrasi dengan teknologi era industri 4.0 terlihat dari kemudahan konsumen yang sebagian besar adalah wisatawan untuk memberikan ulasan secara digital kepada enam rumah makan tersebut melalui *platform* Tripadvisor.



Tabel 3. UMKM Rumah Makan Kabupaten Banyuwangi beserta Trennya Secara Digital Tahun 2020

| No. | Nama Rumah Makan        | Total Ulasan TripAdvisor |
|-----|-------------------------|--------------------------|
| 1.  | Rawon Bik Ati           | 124                      |
| 2.  | Kedai Bandeng Panaroma  | 64                       |
| 3.  | Pecel Ayu               | 71                       |
| 4.  | Ikan Bakar Pesona       | 61                       |
| 5.  | Pondok Indah Banyuwangi | 30                       |
| 6.  | Ikan Bakar Blimbingsari | 12                       |

Sumber: Data Primer, 2020

Boiko dkk (2017) dan Götz & Jankowska (2017) menyatakan bahwa daya saing industri berbasis ekonomi kreatif pada suatu daerah sangat bergantung pada sumber daya, kondisi lingkungan yang mendukung, dan inovasi masyarakat lokal untuk mengembangkan produk yang memiliki keunggulan kompetitif yang menjadi keunikan daerah tersebut. Potensi kuliner yang ada pada klaster wisata Kawah Ijen diyakini sebagai salah satu UMKM yang bergerak dalam industri kreatif dan pariwisata yang potensial. Potensi seperti ini dapat meningkatkan minat investasi bagi investor, mendorong terciptanya inkubator bisnis yang dibutuhkan oleh masyarakat, serta mendorong terjadinya pertumbuhan ekonomi yang memberi keuntungan pajak bagi pemerintah daerah (Boiko, 2017).

Pengembangan industri ekonomi kreatif pada klaster Kawah Ijen tidak hanya terbatas pada sektor UMKM rumah makan saja tetapi juga pertanian dan perkebunan. Salah satu komoditas pertanian dan perkebunan yang cukup terkenal dari klaster Kawah Ijen adalah komoditas kopi

dan cokelat. Perkembangan industri kopi dan cokelat di klaster Kawah Ijen tidak hanya sebatas pada perkebunan kopi dan agrowisata kopi saja tetapi juga berkembang menjadi salah satu kawasan ekonomi kreatif yaitu desa devisa.

Desa devisa merupakan kelompok yang berpotensi untuk melakukan aktivitas produksi secara berkelanjutan, serta mengambil bagian dalam rantai pasokan ekspor global, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada Kabupaten Banyuwangi terdapat 3 desa yang termasuk dalam desa devisa yaitu Desa Kenjo, Desa Telembung, dan Desa Nusasri. Pengembangan desa devisa pada Kabupaten Banyuwangi dilakukan untuk menciptakan aktivitas ekonomi kreatif yang terintegrasi dengan teknologi era industri 4.0 pada sektor agrikultur. Produk hasil pertanian dan perkebunan yang berada pada desa devisa khususnya komoditas kopi dan kakao nantinya akan diperkenalkan kepada dunia internasional melalui pameran-pameran domestik dan global serta dipasarkan melalui pasar *online* atau *marketplace* pertanian.



Gambar 1. Potensi Desa Devisa Kabupaten Banyuwangi

### **Hambatan Pengembangan Industri Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi 4.0 pada Klaster Pariwisata Kawah Ijen**

Hasil penelitian terkait peran klaster pariwisata Kawah Ijen terhadap ekonomi kreatif Kabupaten Ijen di era industri 4.0 menunjukkan, setiap pemangku kepentingan atau *stakeholder* memiliki tingkat kepentingan, keterlibatan, dan ketergantungan yang berbeda terhadap aktivitas industri kreatif di Kabupaten Banyuwangi. Kondisi ini terjadi karena setiap daerah memiliki potensi,

inovasi, kelengkapan, dan sistem pendidikan yang berbeda-beda untuk mendorong perekonomian daerah (Götz & Jankowska, 2017).

Keberagaman tersebut menciptakan kendala bagi para pemangku kepentingan untuk memaksimalkan potensi keanekaragaman hayati dan kearifan lokal yang ada di Kabupaten Banyuwangi. Berikut ini adalah 6 (enam) kendala utama pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi industri 4.0 di klaster pariwisata Kawah Ijen.

1. Aplikasi strategi klaster pariwisata untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi daerah sebagian besar masih menggunakan pendekatan sosial yang justru akan memperlambat pertumbuhan daya saing industri kreatif Kabupaten Banyuwangi.
2. Beberapa pelaku UMKM dan pengelola destinasi pariwisata lokal masih belum menyadari peran inovasi dan teknologi untuk memaksimal aktivitas dan *brand* UMKM di mata calon konsumen.
3. Tantangan utama yang dihadapi pelaku industri kreatif di Kabupaten Banyuwangi adalah permodalan. Sebagian besar pengembangan destinasi wisata lokal dilakukan dengan modal yang sangat minim dan hanya mengandalkan daya tarik pariwisata sebagai alat *branding* dan promosi. Kondisi yang sama juga terjadi di sektor UMKM, sebagian besar usaha UMKM dimulai dengan modal yang minim dan sulit untuk mengembangkan usahanya.
4. Minim informasi tentang tren pasar dan pelatihan atau *workshop* yang dibutuhkan untuk menunjang kapasitas UMKM dan pengembangan destinasi pariwisata.
5. Ketersediaan dan kesiapan infrastruktur pendukung industri kreatif masih sedikit dan tidak merata.
6. Minim peran masyarakat lokal, khususnya pelaku usaha terhadap penciptaan strategi atau kebijakan terkait UMKM dan pariwisata di Kabupaten Banyuwangi.

Götz & Jankowska (2017) menyatakan bahwa salah satu ciri keberhasilan klaster pariwisata sebagai instrumen kebijakan pendorong industri ekonomi kreatif adalah mudah ditemuinya ekosistem digital di area tersebut. Adanya 6 hambatan pada pengembangan ekonomi kreatif berbasis teknologi industri 4.0 pada klaster pariwisata Kawah Ijen menunjukkan bahwa pengembangan ekosistem digital yang baik di Kabupaten

Banyuwangi belum berhasil sepenuhnya. Potensi yang ada di kawasan klaster Kawah Ijen, seperti modal alam dan kearifan lokal yang ada di dalam masyarakat lokal, belum sepenuhnya terintegrasi dan dimanfaatkan dengan baik.

Digitalisasi klaster pariwisata tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi dan *brand* industri UMKM dan pariwisata. Teknologi pada klaster berfungsi sebagai instrumen komunitas integrasi kelembagaan para pemangku kepentingan aktivitas ekonomi kreatif Kabupaten Banyuwangi yang tergabung dalam komunitas tertentu. Komunitas yang anggotanya terdiri dari pemangku kepentingan dan memiliki latar belakang berbeda-beda namun terintegrasi secara digital memiliki peran penting untuk melakukan koordinasi, kerjasama, dan komunikasi dalam menanggulangi kendala aplikasi strategi klaster pariwisata di Kabupaten Banyuwangi, melalui pengadaan komunitas seperti Gapoktan, BUMDes Bersama, Karang Taruna dan Komunitas KUKM (Koperasi dan Usaha Kecil Mengengah). Para pelaku usaha bisa mendapatkan informasi terkait tren pasar, pelatihan, dan permodalan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan usaha industri kreatif. Sebaliknya, para investor dan pemerintah bisa mendapatkan informasi terkait destinasi pariwisata potensial yang perlu dikembangkan serta jenis-jenis pelatihan yang dibutuhkan oleh para pelaku usaha dan masyarakat lokal untuk mengembangkan aktivitas ekonominya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa klaster pariwisata Kawah Ijen memiliki peran penting terhadap perkembangan industri ekonomi kreatif, khususnya jika klaster pariwisata Kawah Ijen memiliki ekosistem digital berbasis teknologi industri 4.0. Perkembangan klaster pariwisata Kawah

Ihen memiliki dampak positif serta beberapa kendala dalam aplikasinya. Secara positif, klaster pariwisata dapat memotivasi para pemangku kepentingan untuk melakukan penciptaan destinasi pariwisata dan produk UMKM baru dengan memanfaatkan kearifan lokal dan keanekaragaman hayati yang ada di sekitar mereka, serta berusaha memperkenalkan hal tersebut kepada masyarakat luas dengan memanfaatkan instrumen teknologi.

Kendala pada aplikasi pengembangan industri kreatif pada klaster Kawah Ijen disebabkan oleh beberapa hal, seperti pendekatan sosial yang kurang sesuai untuk meningkatkan daya saing industri ekonomi kreatif Kabupaten Banyuwangi, rendahnya kualitas SDM masyarakat pedesaan, rendahnya modal yang digunakan untuk memulai usaha UMKM, serta akses permodalan diikuti dengan minimnya informasi terkait investasi, tren pasar, dan pelatihan yang dibutuhkan menunjang kapasitas UMKM dan pengembangan destinasi pariwisata lokal, serta minimnya infrastruktur yang ada di daerah pedesaan untuk menunjang aktivitas industri ekonomi kreatif. Kendala tersebut dapat diatasi melalui penguatan kelembagaan masyarakat lokal dan para pemangku kepentingan lainnya dalam wadah komunitas yang terintegrasi secara digital sehingga kebijakan klaster pariwisata akan lebih efektif dan dampak positif 2 (dua) arah terhadap industri ekonomi kreatif dan penciptaan ekosistem digital 4.0 di Kabupaten Banyuwangi.

### Rekomendasi

Berikut ini adalah beberapa rekomendasi kebijakan yang kami ajukan untuk mengatasi hambatan pada aplikasi pengembangan industri kreatif di era Industri 4.0 pada klaster Kawah Ijen.

- Penciptaan strategi baru menggunakan pendekatan bisnis yang memberi dampak sosial positif terhadap masyarakat lokal untuk meningkatkan

daya saing industri kreatif Kabupaten Banyuwangi.

- Peningkatan kualitas SDM masyarakat lokal melalui program seminar, pelatihan, dan *workshop* untuk memberi pemahaman pada para pelaku usaha terkait pentingnya pemanfaatan teknologi 4.0 sebagai fasilitas penunjang daya saing dan kapasitas ekonomi industri ekonomi kreatif di Kabupaten Banyuwangi.
- Pembentukan komunitas lokal yang anggotanya terdiri atas para pemangku kepentingan industri kreatif Kabupaten Banyuwangi yang terintegrasi secara digital. Komunitas akan menjadi instrumen digital untuk memberi informasi terkait permodalan, tren pasar, dan tren teknologi, seperti sosial media yang dibutuhkan untuk membidik konsumen yang tepat dalam promosi dan *branding* industri. Selain itu, komunitas juga berfungsi sebagai wadah sosial untuk melakukan transfer ilmu dan pertukaran informasi yang dibutuhkan oleh para *stakeholder* untuk menghindari strategi/kebijakan yang tumpang tindih dan merugikan satu sama lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agmasati, S. (2019, August 23). Apa Itu 10 Destinasi Wisata Prioritas? Tugas Lama untuk Wishnutama. *kompas.com*, <https://travel.kompas.com/read/2019/10/23/104726127/apa-itu-10-destinasi-wisata-prioritas-tugas-lama-untuk-wishnutama?page=all>
- Aji, R. R., Pramono, R. W. D., & Rahmi, D. H. (2018). Kontribusi Sektor Pariwisata Terhadap Ekonomi Wilayah Di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Planoearth*, 3 (2), 57.
- BEKRAF. (2019). Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif tahun 2019. Jakarta.

- Beljai, M., Mutasib, E. K. S. H., & Sulistyantara, B. (2014). Konsep Penataan Lanskap Untuk Wisata Alam di Kawasan Taman Wisata Alam Sorong. *Journal of People and Environment*, 21 (3), 356–365.
- Boiko, M., Bosovska, M., Vedmid, N., Melnychenko, S., & Okhrimenko, A. (2017). Development of the tourism cluster. *Problems and Perspectives in Management*, 15 (4), 134–149.
- Borkowska-Niszczoła, M. (2015). Tourism Clusters in Eastern Poland - Analysis of Selected Aspects of the Operation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 213, 957–964.
- Budi, B. (2020). Era Revolusi Industri 4.0 Sebagai Solusi Meningkatkan Daya Saing Sektor Pariwisata di Indonesia. (December 2019).
- Damanik, J., & Weber, H. (2006). Perencanaan Ekowisata dari Teori ke Aplikasi. Yogyakarta: PUSPAR UGM.
- Deputi Bidang Pengembangan Destinasi dan Industri Pariwisata. (2016). LAKIP 2016: Laporan Akuntabilitas Kinerja. Jakarta: Kementerian Pariwisata.
- Fundeanu, D. D. (2015). Innovative Regional Cluster, Model of Tourism Development. *Procedia Economics and Finance*, 23 (October 2014), 744–749.
- Götz, M., & Jankowska, B. (2017). Clusters and Industry 4.0 – do they fit together? *European Planning Studies*, 25 (9), 1633–1653.
- Jackson, J. (2006). Developing regional tourism in China: The potential for activating business clusters in a socialist market economy. *Tourism Management*, 27 (4), 695–706.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2019). Laporan Kinerja. Jakarta.
- Lee, Y. J. A., Jang, S., & Kim, J. (2020). Tourism clusters and peer-to-peer accommodation. *Annals of Tourism Research*, 83 (May), 102960.
- Milles, matthew b, & Huberman, A. (1994). *Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). London: Sage Publication.
- OECD. (2014). *Tourism and the creative economy*. OECD, pp. 1–180.
- Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. (2019a). *Analisa Potensi dan Strategi Pengembangan Pariwisata di Wilayah Pengembangan Pariwisata (WPP) III Sukamade*, Kabupaten Banyuwangi. Kabupaten Banyuwangi.
- Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. (2019b). *Kelembagaan Ijen Tourism Cluster Kabupaten Banyuwangi*. Kabupaten Banyuwangi.
- Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. (2019c). *Master Plan: Pengembangan Creative HUB Community Based Tourism Kawasan Agrowisata Ijen Banyuwangi*. in Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. Kabupaten Banyuwangi.
- Presiden Republik Indonesia. (2019). *Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 80 Tahun 2019 Tentang Percepatan Pembangunan Ekonomi di Kawasan Gresik - Bangkalan - Mojokerto - Surabaya - Sidoarjo - Lamongan, Kawasan Bromo-Tengger-Semeru, Serta Kawasan Selingkar Wilis dan Lintas Selatan*.
- Reed, M. S., Graves, A., Dandy, N., Posthumus, H., Hubacek, K., Morris, J., ... Stringer, L. C. (2009). Who's in and why? A typology of stakeholder analysis methods for natural resource management. *Journal of Environmental Management*, 90 (5), 1933–1949.

- Santoso, D. B., Handayani, D., & Ningsih, U. (2015). E-Tourism Warisan Budaya Kota Semarang dengan Memanfaatkan Web Service. *Dinamika Informatika*, 7 (1), 9–16.
- Setyanto, R. P. (2018). Value Chain Klaster Pariwisata Banyumas: Pendekatan Multiple Case Study. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi (JEBA)*, 20 (02), 1–13.
- Suminar Ayu, A., Dwihantoro, P., & Lokantara, I. G. W. (2020). Understanding Creative Economy Concept through Innovation Adopters Perspective. *Komunikator*, 12 (1), 11–23.
- Tenges, C. (2016). Peningkatan Daya Saing Kota Manado (Studi Kasus : Industri Pariwisata Kuliner Wakeke). *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 16 (02), 529–539.
- UNCTAD. (2005). E-tourism in developing countries: More links, fewer leaks. *Issues In Brief*, (6), 1–2.
- Zheng, J., & Chan, R. (2014). The impact of “creative industry clusters” on cultural and creative industry development in Shanghai. *City, Culture and Society*, 5 (1), 9–22.