

BUKTI KORESPONDENSI
ARTIKEL JURNAL NASIONAL TERINDEKS SINTA 3

Judul Artikel : Perancangan Model Ekonomi Kreatif 5.0 Berbasis Digital Social Innovation.
Jurnal : Jurnal Fokus Manajemen Bisnis Vol.13 No.(1), Hal 76-90.
Penulis : **Bagas Brian Pratama***, Dian Wijayanti.

No	Perihal	Tanggal
1.	Bukti Sertifikat Presenter pada Seminar Nasional Akuntansi Universitas Ahmad Dahlan	4 Februari 2023
2.	Bukti Penghargaan Best paper Seminar Nasional Akuntansi Universitas Ahmad Dahlan	4 Februari 2023
3.	Bukti surat pengantar penerbitan artikel Best Paper Seminar Nasional pada Jurnal Fokus Manajemen Bisnis	28 Februari 2023
4.	Bukti hasil review 1 artikel pada proses penerbitan Jurnal Fokus Manajemen Bisnis	1 Maret 2023
5.	Bukti hasil review 2 artikel pada proses penerbitan Jurnal Fokus Manajemen Bisnis	4 Maret 2023
6.	Bukti Letter of Acceptance artikel pada Jurnal Fokus Manajemen Bisnis Volume 13 Nomor 1	8 Maret 2023
7.	Bukti proses produksi penerbitan artikel pada OJS Jurnal Fokus Manajemen Bisnis	8 April 2023
8.	Bukti Artikel Telah terbit pada Jurnal Fokus Manajemen Bisnis Volume 13 Nomor 1	8 April 2023

1. **Bukti Sertifikat Presenter pada Seminar Nasional Akuntansi Universitas Ahmad Dahlan
(4 Februari 2023)**



2. **Bukti Penghargaan Best paper Seminar Nasional Akuntansi Universitas Ahmad Dahlan
(4 Februari 2023)**



3. Bukti surat pengantar penerbitan artikel Best Paper Seminar Nasional pada Jurnal
Fokus Manajemen Bisnis
(28 Februari 2023)



AHMAD DAHLAN *ACCOUNTING FAIR*
HIMPUNAN MAHASISWA PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN YOGYAKARTA
Sekretariat: Jalan Kapas 09, Semaki, Yogyakarta 55166
Telepon: 0274-563515 Email: adafofficial@gmail.com



Yogyakarta, 28 Februari 2023

Yth.
Bagas Brian Pratama, S.Tr.Ak., M.Tr.A
Di Tempat

Dengan hormat,

Kami mengucapkan selamat atas *paper* yang termasuk dalam *Call for Paper* Ahmad Dahlan *Accounting Fair* #9 (ADAAF#9), berikut kami sampaikan informasi bahwa *paper* tersebut dapat dipublikasikan pada:

Nama Jurnal : FOKUS: Jurnal Fokus Manajemen Bisnis
Institusi Penerbit : Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
Website : <http://journal2.uad.ac.id/index.php/fokus>
Email : reksa@act.uad.ac.id
Contact Person : Muhammad Ali Fikri (+62 812-2993-530)

Ketentuan:

1. Penulis yang bersedia mempublikasi di jurnal di atas, maka **WAJIB**:
 - a. mengikuti gaya selingkung jurnal.
 - b. melakukan revisi sesuai hasil *review* yang dilakukan oleh tim *reviewer* jurnal.
 - c. mengumpulkan hasil revisi *paper* sesuai batas waktu yang ditentukan tim pengelola jurnal.
 - d. mengikuti panduan *grammar* yang benar, jika dipersyaratkan menggunakan bahasa inggris.
 - e. tidak mengandung unsur plagiarisme.
 2. Artikel tidak sedang/akan diikutsertakan dalam berbagai konferensi lain dan belum pernah dipublikasikan.
 3. Seluruh biaya yang timbul terkait dengan publikasi artikel akan menjadi tanggung jawab penulis.
 4. Penulis diharapkan untuk berkomunikasi langsung dengan Pengelola Jurnal yang bersangkutan.
- Demikian informasi ini kami sampaikan. Atas perhatiannya, kami mengucapkan terima kasih.

Hormat Kami,

Ketua Panitia,

SEMINAR NASIONAL ACCOUNTING FAIR
SNAF
& CALL FOR PAPER

Ananda Alfiannur Rizqi

4. Bukti hasil review 1 artikel pada proses penerbitan Jurnal Fokus Manajemen Bisnis
(1 Maret 2023)

PERANCANGAN MODEL EKONOMI KREATIF 5.0 BERBASIS
DIGITAL SOCIAL INNOVATION (DSI)



ARTICLE
INFORMATION

ABSTRACT

Article History

Received
Revised
Accepted

Keywords

Creative Economy;
Creative Economy
Development Model;
Digital Social Innovation;
Society 5.0.

This study aims to design a model to develop creative economy in the era of society 5.0 in Indonesia. The research method uses a literature study with four main stages, namely library data search, information identification, comparative analysis, and in-depth analysis as well as conclusion analysis. The design of the model uses the Digital Social Innovation (DSI) framework approach which emphasizes the combination of three forming elements, namely digitalization, innovation, and social. The results of this study provide ideas for the creative economy development model to become the main actor who can solve social problems of society through the use of technology. In the era of society 5.0, creative economy actors must have the sensitivity to feel, identify and map social problems so that they can generate ideas, strategies, and innovations for the right solutions supported by the use of digital technology.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA license](#).



1. Pendahuluan

Dunia berubah dengan cepat dan aktivitas manusia semakin berkembang secara dinamis dalam segala bidang kehidupan. Pergeseran kehidupan sosial, masyarakat, ekonomi hingga budaya terus terjadi mengikuti perkembangan zaman. Setiap aktivitas masyarakat secara masif merasakan dampak yang belum pernah terjadi sebelumnya dikarenakan perubahan kondisi ekonomi, keterbatasan sumber daya, urbanisasi, perubahan kondisi demografis hingga terobosan teknologi yang terjadi dalam setiap waktu (Isiwanto & Wahjono, 2019). Hingga dalam dekade ini manusia berada pada era teknologi digital dimana ciri utama dari era ini adalah dominasi penggunaan teknologi pada kehidupan manusia. Saat ini hampir seluruh aktivitas mulai dari bangun tidur hingga menuju tidur lagi tidak lepas dari penggunaan teknologi dan **new media**. Internet, gadget, komputer dan teknologi lain telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia dalam era ini (Hidayatul Rachmad, 2020; Pratama et al., 2021).

Tren digitalisasi yang ada dengan karakteristik manusia didalamnya menjadi sebuah realitas yang terjadi dan dihadapi saat ini, yang akhirnya memunculkan sebuah konsep baru dengan melahirkan masyarakat digital (*digital society*). Dalam hal ini, teknologi dapat membawa manfaat dengan mendorong standar hidup yang lebih tinggi dan menyediakan kenyamanan hidup yang lebih baik bagi masyarakat. Akan tetapi, teknologi digital juga memiliki efek negatif, terutama dampaknya terhadap pekerjaan, kesenjangan yang semakin besar terhadap distribusi kekayaan dan kerentanan informasi (Anzak et al., 2021). Untuk itu muncul sebuah konsep baru bernama *Society 5.0*. Era *Society 5.0* merupakan sebuah zaman dimana teknologi tidak lagi menjadi alat utama dalam aktivitas manusia, namun teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari manusia, sementara pemegang peran utama kembali kepada manusia itu sendiri (Potočan

Commented [Who Am I1]: italic

et al., 2021). Era ini akan menjadi awal dari perubahan peradaban manusia modern dimana setiap orang dapat bebas mengembangkan kreativitas dan kemampuannya secara humanis dengan memanfaatkan teknologi informasi (Gularso, 2021).

Di Indonesia sendiri, untuk memastikan bahwa perkembangan era *society 5.0* dapat optimal maka memerlukan aktor-aktor yang dapat mendukung tercapainya manfaat yang diharapkan. Melihat dari karakteristik dan kemungkinan yang ada, maka salah satu aktor yang akan dominan memiliki ruang pada perkembangan era *society 5.0* adalah pelaku ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif adalah sebuah industri dimana produk atau jasa yang ditawarkan memiliki keunikan dan originalitas masing-masing, yang biasanya berakar pada satu ciri nilai dan seni tertentu (Mubarak & Fauziana, 2021). Saat ini ekonomi kreatif di Indonesia masih dominan di jalankan oleh industri ekonomi mikro kecil dan menengah (UMKM) dengan keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Padahal produk yang dihasilkan dari ekonomi kreatif Indonesia adalah produk-produk yang berkualitas sehingga memiliki peluang besar di pasar global. Kondisi ini diperkuat dari posisi industri ekonomi kreatif Indonesia yang tercatat menduduki peringkat tiga besar dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan. Perkembangan ekonomi kreatif Indonesia sendiri cukup signifikan dengan sumbangan kepada PDB negara mencapai Rp. 1.100 triliun sepanjang fase 2020 (Wijoyo & Anitasari, 2021). Padahal fase itu adalah waktu yang sulit mengingat pandemi covid-19 yang sedang terjadi. Hal ini menunjukkan bagaimana potensi dari ekonomi kreatif sangat besar untuk dikembangkan khususnya pada era *society 5.0* beberapa dekade kedepan.

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia harus dimanfaatkan secara maksimal pada era *society 5.0*. Momen ini mejadi paduan yang tepat mengingat tujuan dari perkembangan era *society 5.0* terletak pada faktor humanisme (Saksono & Manoby, 2021). Ekonomi kreatif memiliki nilai humanisme yang tinggi mengingat bagaimana suatu produk dihasilkan pada prosesnya. Dalam industri ekonomi kreatif sebuah produk diciptakan dari bauran berbagai informasi yang mayoritas berasal dari dalam diri manusia. Untuk membuat sebuah produk, pelaku ekonomi kreatif harus merasakan nilai budaya, kebutuhan jiwa hingga intuisi dalam merancang seni (Habib, 2021). Hal ini tentu tidak dapat terjadi tanpa adanya *sense of humanisme*. Sejalan dengan karakter tersebut maka era *society 5.0* akan mendukung peningkatan pada proses industri ekonomi kreatif khususnya dengan bantuan teknologi. Jika pada sebelumnya teknologi diciptakan untuk menggantikan tugas manusia serta mengurangi peran manusia, maka era *society 5.0* menjadikan teknologi sebagai alat untuk mempertajam peran manusia pada setiap proses bisnis ekonomi kreatif (Potočan et al., 2021). Untuk itu mengingat irisan yang sangat dekat maka ekonomi kreatif akan mengambil bagian dominan dalam perkembangan era *society 5.0* di Indonesia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bagaimana peningkatan proses bisnis dan penambahan aspek digital dapat signifikan meningoptimalkan pengembangan ekonomi kreatif. Seperti penelitian dari Wijoyo & Anitasari, (2021) yang melakukan pendampingan terhadap perkembangan digital ekonomi kreatif di kabupaten Bojonegoro Indonesia, dengan menghasilkan pemetaan terhadap kompetensi inti untuk pengembangan ekonomi kreatif daerah. Penelitian lain dari Sururi, (2017) juga menghasilkan hasil penelitian yang serupa dengan melakukan pengembangan desain model kebijakan ekonomi kreatif pada daerah Banten Indonesia. Sejalan pula Hermawan, (2021) dan Sutrisno & Anitasari, (2020) memberikan hasil kesimpulan bahwa peningkatan ekonomi kreatif dengan sentuhan inovasi digital dapat mengoptimalkan peran mereka pada perkembangan ekonomi dan sosial masyarakat. Bahkan ekonomi kreatif dapat memberikan manfaat langsung pada peningkatan kesejahteraan masyarakat (Irawan, 2015).

Oleh karena itu berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian ini akan melakukan analisa eksploratif untuk merancang desain model pengembangan ekonomi kreatif (ekraf) di Indonesia pada era *society 5.0*. Jika pada penelitian-penelitian sebelumnya perancangan model ekonomi kreatif hanya menitikberatkan pada peran teknologi digital, namun pada penelitian ini

Commented [Who Am I2]: statemen ini perlu rujukan yang menguatkan

perancangan model ekonomi kreatif menggabungkan tiga unsur yaitu digital, sosial dan inovasi melalui kerangka DSI. Perancangan model menggunakan kerangka DSI (*Digital Social Innovation*) untuk memberikan gambaran lebih kuat terhadap peran sosial ekraf dan pemanfaatan digital di dalamnya. DSI sendiri merupakan framework yang memberikan pemahaman terhadap penggunaan teknologi untuk merancang atau menghasilkan produk, jasa, sistem, dan proses bisnis yang mampu meningkatkan peran entitas dalam mengatasi permasalahan sosial (Rodrigo et al., 2019). Penelitian ini menggunakan teknik studi literatur dengan beberapa tahapan analisa diantaranya, pengumpulan literatur, identifikasi informasi, analisa mendalam dan analisa kesimpulan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rancangan strategi untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia dalam era *society 5.0*.

2. Kajian Literatur

2.1. Era *Society 5.0*

Konsep *Society 5.0* merupakan pengembangan dari konsep kehidupan manusia yang menggambarkan dinamika sosial sehari-hari dimulai dari *Society 1.0* hingga *Society 5.0* (Narvaez Rojas et al., 2021). *Society 1.0* adalah era saat dimana manusia masih berada dalam zaman awal mengenal tulisan dengan kehidupan bertumpu pada aktivitas berburu. *Society 2.0* adalah era pertanian dimana aktivitas utama manusia adalah bercocok tanam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sementara *Society 3.0* adalah era baru kehidupan modern manusia dimana saat itu manusia sudah masuk kedalam masa industri. Pada era ini mulai dikembangkan mesin-mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari. Awal era ini juga ditandai dengan keluarnya sebuah konsep Revolusi Industri.

Selanjutnya adalah *Society 4.0*, era ini merupakan masa dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Pada masa ini kegiatan manusia bertumpu pada penggunaan komputer dan internet dalam memenuhi fungsi-fungsinya. Pada era *Society 4.0* manusia masuk kedalam dunia digital dimana seluruh aktivitas mereka memanfaatkan teknologi informasi didalamnya. Selanjutnya adalah era baru yang akan menyambut kehidupan manusia adalah era *Society 5.0*. Era ini adalah masa dimana teknologi bukan hanya menjadi alat yang digunakan untuk membantu kehidupan manusia, namun pada era *society 5.0*. Seluruh teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Teknologi tidak hanya berjalan sesuai dengan fungsi teknisnya, namun semua kehidupan manusia berjalan beriringan dengan teknologi disekitar mereka (Gularso, 2021; Narvaez Rojas et al., 2021).

2.2. Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif (EKRAF) adalah sebuah konsep proses ekonomi mulai dari produksi, distribusi hingga konsumsi barang atau jasa yang memasukkan gagasan dan ide kreatif sebagai unsur utama pembangunnya (Pahlevi, 2017). Termasuk dalam pengembangan ekonomi kreatif adalah kemampuan intelektual pelaku ekonomi. Pada industri ekonomi kreatif pelaku ekraf harus memiliki kemampuan dalam menciptakan sebuah produk yang bernilai inovasi. Pelaku ekonomi kreatif dapat disebut juga sebagai kreator atau inovator karena berhasil menciptakan produk orisinal untuk kegiatan ekonomi (Arrizal & Sofyantoro, 2020). Beberapa produk orisinal ekonomi kreatif Indonesia diantaranya seni dan kerajinan, desain, arsitektur, hingga sastra. Seluruh produk tersebut juga tidak terbatas pada bentuk fisik namun dapat juga tertuang dalam media digital, seperti film dan perangkat lunak aplikasi (Sururi, 2017). Dari keterangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif merupakan sebuah proses peningkatan nilai tambah dari hasil kekayaan intelektual berupa keahlian, bakat, nilai budaya yang secara kreatif dan inovatif dikembangkan menjadi produk bernilai ekonomis.

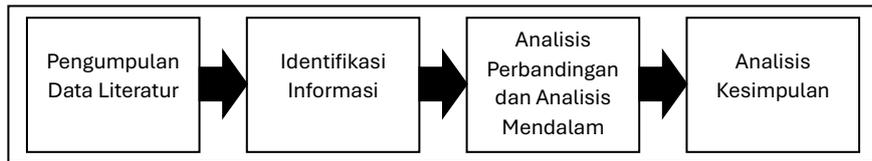
2.3. *Digital Social Innovation (DSI) Framework*

DSI adalah sebuah kerangka pikir yang memberikan gagasan terhadap gabungan dari tiga unsur material, yaitu digital, sosial dan inovasi (Rodrigo et al., 2019). Digital merupakan bentuk

penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada proses atau sistem yang berjalan. Sosial memberikan penekanan terhadap adanya kepentingan serta manfaat sosial yang harus dipertimbangkan. Sementara inovasi menunjukkan adanya keterbaruan dan orisinalitas terhadap ide yang dikembangkan. Sehingga dapat diartikan bahwa DSI merupakan metode pikir untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam rangka menciptakan produk, merancang proses, membuat sistem dan menentukan kebijakan yang dapat berdampak pada penyelesaian masalah sosial masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan (Cortesi et al., 2022; Huh & Kim, 2019).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi literatur. Penelitian kualitatif deskriptif adalah serangkaian penelitian yang mengolah data bersifat abstrak untuk kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan data menggunakan studi literatur dan dokumentasi, dimana data didapatkan dari pengumpulan bahan pustaka seperti jurnal, buku, artikel dan sebagainya. Tahapan analisa terdiri dari empat tahap yaitu pengumpulan data literatur, identifikasi informasi, analisa perbandingan dan analisa mendalam serta terakhir adalah tahap analisa kesimpulan. Untuk lebih jelasnya tahapan metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

Tahapan pertama, pengumpulan data literatur dilakukan dengan pencarian sumber pustaka dan dokumentasi dari jurnal, buku serta artikel. Terdapat dua kriteria khusus yang dilakukan dalam pencarian data pustaka. Pertama data pustaka memiliki bahasan topik yang sesuai dengan topik penelitian yaitu perkembangan ekonomi kreatif di era *society 5.0*. Kedua, data pustaka diterbitkan dalam tempo maksimal 5-6 tahun untuk menjaga keterbaruan dari informasi. Setelah data literatur dikumpulkan dari dua kriteria tersebut maka dilakukan tahapan kedua yaitu identifikasi informasi. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi terhadap isi pada sumber literatur yang didapat untuk kemudian membuat sintesa pada setiap data literatur. Tujuan dari tahapan ini untuk melakukan seleksi terhadap informasi yang dapat digunakan atau tidak dapat digunakan dalam penelitian agar sesuai dengan tujuan penelitian.

Commented [Who Am I3]: data jumlah artikel yang digunakan dalam proses literatur review belum didetailkan

Commented [Who Am I4]: detail data hasil dari proses sintesa artikel mohon dapat ditampilkan dan dijelaskan

Tahapan ketiga adalah analisa perbandingan dan analisa mendalam. Pada tahapan ini hasil sintesa informasi yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan melalui dua langkah. Pertama informasi penting terkait ekonomi kreatif dan *society 5.0* dibandingkan satu sama lain untuk mendapatkan gambaran terhadap kondisi ekraf di masa depan. Selanjutnya, hasil gambaran tersebut akan dikembangkan berdasarkan kerangka DSI untuk mendapatkan analisa mendalam terkait kebutuhan ekraf di masa depan. Pada tahapan akhir adalah analisa kesimpulan. Hasil analisa dari dua metode sebelumnya dijadikan dasar penggambaran model desain pengembangan ekonomi kreatif di era *society 5.0* sebagai luaran penelitian

Commented [Who Am I5]: hasil olah data pada tahapan ketiga ini juga mohon untuk didetailkan informasinya

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Digitalisasi Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sub sektor perekonomian yang cukup berkembang di Indonesia. Hal ini terbukti dari posisi industri ekonomi kreatif Indonesia yang tercatat menduduki peringkat tiga besar dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan. Perkembangan ekonomi kreatif Indonesia sendiri saat ini cukup signifikan dengan sumbangan kepada PDB negara mencapai Rp. 1.100 triliun sepanjang fase 2020 (Wijoyo & Anitasari, 2021). Salah satu faktor pendukung dari berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia adalah kedekatan produk dari ekonomi kreatif terhadap masyarakat Indonesia. Mayoritas produk ekonomi kreatif berupa hasil kerajinan, seni, atau bahkan arsitektur yang memiliki nilai budaya khas didalamnya. Sehingga hal ini memiliki keterikatan sendiri terhadap psikologis masyarakat Indonesia untuk membeli produk dengan identitas tertentu (Arrizal & Sofyantoro, 2020; Habib, 2021).

Dalam perkembangannya pelaku ekonomi kreatif juga harus terus membuat inovasi untuk menyesuaikan diri dengan keadaan zaman. Salah satunya adalah dengan masuk pada pola bisnis digital. Bisnis digital merupakan satu bentuk strategi bisnis yang sangat berkembang pesat dekade ini. Penggunaan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 dimaksudkan untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi pada setiap proses (Ekasari et al., 2022). Asumsi mendasar peradaban ini adalah bahwa teknologi memiliki tingkat kesalahan lebih rendah dibanding manusia, sementara tingkat penyelesaian pekerjaan jauh lebih cepat. Di Indonesia sendiri perkembangan bisnis digital didukung dari banyaknya pengguna internet dalam masyarakat. Tercatat dari data Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia bahwa per tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai 76,36% penduduk, atau sebesar 210 juta jiwa (Setiawan et al., 2019). Jumlah pengguna internet yang banyak inipun juga sejalan dengan kuantitas transaksi pada bisnis digital atau E-commerce di Indonesia. Bahkan dalam beberapa tahun ini Indonesia masuk dalam salah satu negara yang memiliki pertumbuhan E-Commerce terbesar di ASEAN dengan nilai transaksi mencapai 1,1 miliar US dollar (Kim et al., 2020).

Untuk itulah maka pelaku ekraf juga berangsur memasuki model bisnis digital untuk mengambil peluang besar tersebut. Ada berbagai macam bagian bisnis yang dapat diperhatikan oleh pelaku ekonomi kreatif dalam upaya melakukan perubahan bisnis ke arah digital (Arrizal & Sofyantoro, 2020). Pertama adalah dari segi produksi, sudah mulai banyak pelaku ekraf yang melakukan adaptasi teknologi pada proses produksi mereka. Sebut saja pada industri kerajinan, para pelaku ekraf kini sudah tidak lagi melakukan penggambaran desain dengan sketsa tangan namun telah berubah dengan menggunakan aplikasi desain digital. Dengan menggunakan desain digital maka gambaran terhadap rancangan desain produk mereka akan lebih akurat sehingga kualitas proses pengerjaan akan lebih terkontrol. Terlebih lagi penggunaan aplikasi desain digital juga mempermudah para pelaku ekraf untuk melakukan kombinasi terhadap penyempurnaan desain yang dibutuhkan. Dalam industri lain pemanfaatan teknologi pada proses produksi juga dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang kerap terjadi dengan disebabkan human error (Komalasari, 2020). Contohnya pada industri makanan khas, penggunaan teknologi seperti pisau potong otomatis akan mengurangi resiko kesalahan potong saat dilakukan secara manual oleh manusia. Umumnya pengerjaan dengan teknologi ini juga dapat dilakukan dengan lebih cepat.

Bagian kedua adalah bagian pemasaran dan penjualan. Pada pelaku ekonomi kreatif saat ini proses pemasaran dan penjualan dengan pemanfaatan teknologi merupakan satu hal yang signifikan untuk dilakukan. Hal ini karena pasar di dunia maya jauh lebih besar dan memiliki potensi tidak terhingga dibandingkan pasar secara konvensional (SAMA et al., 2017). Pasar di dunia maya memiliki akses tidak terbatas pada ruang dan waktu, artinya setiap individu calon konsumen dapat dengan bebas mengakses dan membeli produk ekraf dimanapun dan kapanpun. Sedangkan pasar secara konvensional memiliki keterbatasan terhadap bentuk fisik. Berbagai teknologi dan media dapat dimanfaatkan oleh pelaku ekraf untuk melakukan digitalisasi pada bagian pemasaran dan penjualan diantaranya media sosial dan market place.

Penggunaan media sosial pada bagian pemasaran dan penjualan entitas cukup signifikan dalam era digital ini. Bahkan berdasarkan data Bank Indonesia nilai penjualan dengan sosial media mencapai Rp. 201 Triliun pada tahun 2020. Nilai ini terus mengalami pertumbuhan dengan

kenaikan 20% hingga 30% setiap tahunnya (Rifai, 2018). Kondisi tersebut menjadi peluang besar bagi pelaku ekraf untuk juga turut memanfaatkan teknologi sosial media dalam pemasaran produk mereka. Selain itu pelaku ekraf juga dapat menggunakan teknologi market place. Market place merupakan teknologi pasar online yang memediasi penjualan dari pelaku usaha kepada konsumen. Dua teknologi ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pemasaran dan penjualan untuk produk ekonomi kreatif.

Selanjutnya, bagian terakhir yang paling penting dari entitas ekonomi kreatif adalah pengelolaan organisasi. Pada bagian pengelolaan organisasi pelaku ekonomi kreatif secara konvensional sebelumnya melakukan proses perencanaan, implementasi, pengawasan hingga evaluasi secara *people to people*. Hal ini memiliki beberapa dampak terkait dengan faktor subjektifitas yang tinggi dan juga resiko kelalaian manusia (Satya, 2018; Sudjiman & Sudjiman, 2020). Untuk itu maka pemanfaatan teknologi pada proses pengelolaan organisasi dapat dilakukan pada beberapa fungsi manajemen. Dalam fungsi perencanaan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan pengumpulan data historis lalu membuat peramalan sebagai dasar perencanaan. Sebut saja pada perencanaan anggaran belanja, teknologi dapat dengan mudah melakukan kalkulasi terhadap kebutuhan anggaran di masa depan atas dasar penggunaan anggaran di masa lalu. Perhitungan yang disajikan juga memiliki tingkat akurasi yang tinggi. Contoh lain dalam perencanaan produksi. Teknologi dapat diberikan perintah untuk melakukan kalkulasi terhadap nilai penjualan di masa lalu dan meramalkan nilai penjualan di masa depan sebagai dasar penentuan produksi yang dibutuhkan (Shofia & Anggoro, 2020). Dalam hal ini terlihat bagaimana teknologi berperan besar untuk mengawali proses pengelolaan organisasi dan manajemen khususnya dalam perencanaan organisasi.

Fungsi selanjutnya adalah fungsi implementasi. Teknologi dalam fungsi implementasi dan pengontrolan secara praktis digunakan untuk membantu meningkatkan proses pengelolaan organisasi. Pelaku ekraf tentu harus menyiapkan waktu setiap harinya untuk memastikan bahwa seluruh perencanaan yang telah disusun dapat berjalan dengan optimal saat diimplementasikan. Manajemen perlu melakukan kontrol terhadap arus data serta informasi dari pengelolaan organisasi bisnis mereka (Suryadi, 2020). Disini, peran teknologi dapat menjadi media yang berperan dalam melakukan pengontrolan data tersebut. Proses implementasi di setiap bagian bisnis dapat dihubungkan satu sama lain sehingga tercipta arus informasi yang diperbaharui setiap waktu. Sebut saja pada proses produksi, maka akan ada aliran data bahan baku yang dibeli dari supplier, lalu bahan baku di gudang, bahan baku yang diambil dari gudang untuk produksi, bahan jadi setelah produksi hingga barang siap untuk dijual. Seluruh data tersebut akan mengalir pada satu sistem yang dapat diidentifikasi dan di lacak perpindahannya (Brian Pratama et al., 2022; Kim et al., 2020). Sehingga pelaku ekraf atau manajemen dapat dengan mudah melakukan pengontrolan.

Fungsi terakhir adalah pada fungsi evaluasi. Bagian pengelolaan organisasi juga memiliki peran penting untuk mengevaluasi hasil proses bisnis yang berlangsung dalam satu entitas (Dzikrullah et al., 2020). Evaluasi digunakan untuk mengetahui adanya kesalahan yang harus diperbaiki di kemudian hari. Tujuannya adalah agar kesalahan ini dapat diminimalisir dan dihindari sehingga tidak menjadi kerugian kembali. Proses evaluasi menggunakan teknologi akan sangat erat kaitannya dengan pengontrolan pada fungsi sebelumnya. Saat proses pengontrolan berjalan optimal, maka data dan informasi yang didapatkan juga akan lengkap sehingga dapat menjadi bahan dasar untuk melakukan evaluasi. Hal ini menjadi penting bagi pelaku ekraf karena melakukan evaluasi adalah satu cara untuk menganalisa sejauh mana pencapaian entitas telah dilakukan dalam periode ini, dan bagaimana cara untuk meningkatkannya di masa depan (Ardiansyah, 2020).

4.2. Era Baru Kehidupan Manusia dalam Society 5.0.

Seluruh keuntungan yang tercipta dari pemanfaatan teknologi pada dunia industri salah satunya adalah pelaku ekonomi kreatif memang memberikan dampak positif secara fisik. Namun disisi lain mulai banyak menggantikan peran manusia di berbagai bidang (Gularso, 2021). Otomatisasi hampir menyelimuti proses hulu ke hilir dari kehidupan. Manusia pada masa ini tidak lagi berperan dominan dalam melakukan satu tugas, melainkan akan tergantung pada kecanggihan teknologi. Secara prinsip memang keadaan ini memiliki banyak kelebihan khususnya pada percepatan waktu dan pengurangan human error, namun disisi lain keadaan tersebut ternyata juga banyak berdampak negatif pada kehidupan manusia (Mendling et al., 2017; Uygun, 2021).

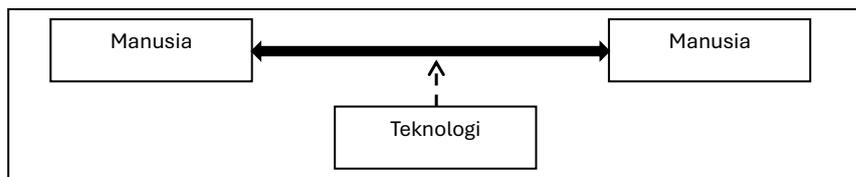
Dalam era digital manusia tidak lagi harus bersusah payah untuk menyelesaikan satu tugas. Bahkan kebiasaan ini telah dibentuk sejak pada bangku sekolah, pendidikan dalam era ini memanfaatkan teknologi untuk mengisi peran *transfer knowledge* antar manusia. Seperti untuk mendapatkan informasi, kini anak-anak tidak lagi harus bertanya pada orang tua atau guru, mereka cukup memasukan kata kunci di internet dan informasi yang mereka butuhkan. Kondisi ini juga terus berlangsung dalam dunia industri, misalnya untuk mengukur analisa keuangan atau bisnis, kini banyak teknologi yang menggunakan *artificial intelgence* untuk mendapatkan hasil analisa bisnis atau keuangan yang diinginkan. Begitu pula dalam proses sosial masyarakat, kelompok-kelompok masyarakat kini tidak lagi harus melakukan interaksi secara langsung namun tergantung dengan media konfrensi online yang semakin masif digunakan. Serta masih banyak lagi fenomena perubahan kondisi kehidupan manusia atas ketergantungan mereka pada era digitalisasi (Arifiani et al., 2019).

Pola kehidupan diatas akhirnya melahirkan sebuah masa yang mereduksi kemanusiaan dalam kehidupan. Manusia kini menjadi objek nomor dua yang selalu bisa tergantikan oleh mesin kapan pun sesuai dengan perkembangan teknologi (Potočan et al., 2021; Pratama et al., 2021). Digitalisasi membuat kehidupan manusia lebih mudah dan nyaman. Padahal untuk menjadi manusia yang berkualitas memerlukan proses dan rintangan hingga dapat menguatkan ketrampilan dan karakter mereka. Penggunaan teknologi yang masif dengan melakukan reduksi pada peran manusia melahirkan generasi yang rapuh secara mental dan karakter (Himmetoglu et al., 2021).

Atas dasar fenomena diatas, maka lahirlah sebuah gagasan terhadap perkembangan era kehidupan manusia pada masa selanjutnya. Era ini disebut sebagai era *society 5.0*. Berbeda pada era 4.0 dimana tumpuan utama kehidupan adalah teknologi, maka pada era *society 5.0* tumpuan kehidupan kembali kepada manusia itu sendiri (Basbeth et al., 2018; Sá et al., 2021). Era *society 5.0* memberikan sebuah penekanan bahwa teknologi telah berbaur dalam keseharian manusia, sehingga fokus utama bukan lagi pada tingginya teknologi melainkan pada peran setiap individu. Teknologi hanyalah alat selayaknya “kapak” pada era *society 1.0* yang tidak sepadan untuk menggantikan peranan manusia dalam kehidupan.

Keidanren (Federasi Bisnis Jepang) mendefinisikan tentang konsep *Society 5.0* sebagai “Masyarakat Imajiner”. Pada konsep ini dijelaskan bahwa *society 5.0* adalah kondisi peradaban masyarakat yang dapat melatih imajinasi mereka untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dan tantangan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan melalui pemanfaatan teknologi digital (Narvaez Rojas et al., 2021). Masyarakat pada era ini merupakan masyarakat yang kreatif dan inovatif didukung dengan kemampuan teknologi yang memadahi. Dalam era *society 5.0* setiap manusia dapat menyelesaikan permasalahan sosial atau ekonomi dengan mengandalkan kemampuan diri melalui pemanfaatan teknologi. Frase ini secara jelas menunjukkan bahwa satu komponen utama yang menjadi penentu penyelesaian masalah adalah kemampuan manusia itu sendiri, bukan teknologinya. Teknologi hanya berperan pasif sebagai pendukung peran manusia. Setiap proses atau aktivitas pada masa ini akan berawal dari manusia lalu kembali kepada manusia seperti digambarkan dalam gambar.2, integrasi teknologi khususnya *Internet of Things* dan kecerdasan buatan akan mendukung kinerja dari manusia bukan lagi menggantikan manusia (Potočan et al., 2021). Sebagai contoh pada aktivitas pemrosesan data, teknologi hanya berperan

untuk memproses dan menganalisa data namun sumber data dan luaran umpan balik akan kembali kepada manusia sebagai pengendali utama. Identifikasi hasil pemrosesan dan analisa data pun akan tergantung dari peran manusia, memasukan unsur-unsur fisik yang tidak dapat diterjemahkan dalam bahasa digital akan menjadi faktor dominan. Unsur-unsur ini seperti kondisi lingkungan, psikologis masyarakat, pertimbangan humanis dan bahkan spiritualitas akan menjadi faktor penentu dalam setiap kebijakan (I. Hermawan et al., 2020). Teknologi dengan keterbatasannya hanya menjadi alat untuk meningkatkan proses pengolahan.



Gambar 2. Pola Interaksi pada Era Society 5.0.

Era *society 5.0* memberikan ruang terbuka bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilan mereka. Bayang-bayang mesin yang menggantikan peranan manusia sudah bukan lagi menjadi ancaman. Namun mesin hanya menjadi alat untuk menciptakan nilai lebih pada aktivitas manusia (Basbeth et al., 2018). Setiap manusia dapat dengan bebas berekspresi melalui berbagai media teknologi yang ada. Pada era baru ini penghargaan atas peran manusia juga akan lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan dan kebijakan baik di lingkungan ekonomi sosial masyarakat.

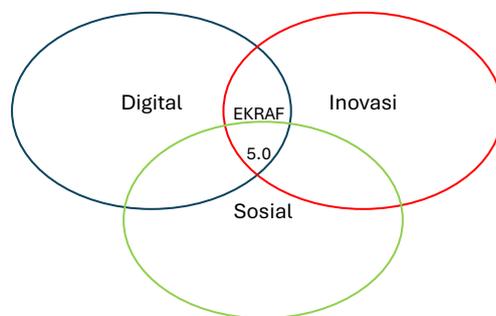
4.3. Rekonstruksi Ekonomi Kreatif dengan Pendekatan *Digital Social Innovation (DSI)*

Melihat kembali bahwa manusia merupakan subjek yang seharusnya memiliki peranan dominan pada proses kehidupan ini, maka proses bisnis dari ekonomi kreatif juga harus dikembalikan sesuai dengan hakikatnya. Pada titik ini pertimbangan terhadap fungsi dari teknologi menjadi penting untuk diidentifikasi peranannya. Hal tersebut untuk memastikan bahwa kecanggihan teknologi dapat bermanfaat untuk meningkatkan nilai dari proses bisnis pelaku ekraf. Maka penelitian ini melahirkan gagasan terhadap rekonstruksi pola perkembangan ekonomi kreatif dengan menggunakan pendekatan DSI (*Digital Social Innovation*) yang disebut EKRAF 5.0. Pendekatan DSI merupakan salah satu kerangka pikir visioner yang terbentuk dari pemahaman atas fungsi dan tanggung jawab humanisme yang melekat pada setiap individu kapanpun waktunya, termasuk di era digital ini (I. Hermawan et al., 2020; Rodrigo et al., 2019). Kerangka DSI memberikan nilai sosial sebagai satu acuan yang wajib untuk dipertimbangkan dalam pemanfaatan teknologi pada era digital. Artinya penggunaan teknologi dengan kerangka pikir ini tidak hanya bertujuan untuk pencapaian fisik seperti peningkatan proses bisnis atau laba saja, namun harus berdampak juga dalam mengurangi permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Pada beberapa aspek kerangka DSI bahkan juga lebih fokus pada pengembangan inovasi dalam menyelesaikan permasalahan sosial, dibandingkan inovasi terhadap media teknologi digitalnya (Huh & Kim, 2019; Potočan et al., 2021).

Pada perkembangan ekonomi kreatif, gagasan EKRAF 5.0 akan mengikuti prinsip dari kerangka DSI yang telah dijelaskan. EKRAF 5.0 akan menjadi model yang memberikan kontribusi terhadap penyelesaian masalah sosial dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini menjadi penting karena ekraf sendiri mayoritas dijalankan oleh masyarakat, sehingga memiliki kedekatan personal dengan masyarakat sekitar. Artinya kebijakan yang dilakukan oleh pelaku ekonomi kreatif banyak berdampak terhadap kehidupan masyarakat (Mubarak & Fauziana, 2021). Konsep

gagasan terhadap implementasi kerangka DSI dalam pembentukan EKRAF 5.0 digambarkan pada gambar 3.0.

Model pengembangan EKRAF 5.0 merupakan irisan dari tiga unsur kunci yaitu digital, sosial dan inovasi. Digital memberikan penekanan terhadap pemanfaatan teknologi informasi yang memberi manfaat pada pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan entitas di era modern. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa implementasi teknologi informasi pada proses bisnis industri ekonomi kreatif akan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa bagian. Setiap bagian dengan implementasi teknologi akan berdampak terhadap capaian dan manfaat sebagai luaran masing-masing proses. Pada EKRAF 5.0 digitalisasi diharapkan sudah menjadi bagian tidak terpisahkan pada proses bisnis industri ekonomi kreatif. Artinya pelaku ekonomi kreatif secara wajar telah menggunakan teknologi informasi pada operasi bisnis. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa pada era ini memang penggunaan teknologi adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, oleh karena itu aktivitas bisnis pada industri ekonomi kreatif pun juga telah menyesuaikan diri terhadap momen tersebut (Arrizal & Sofyantoro, 2020).



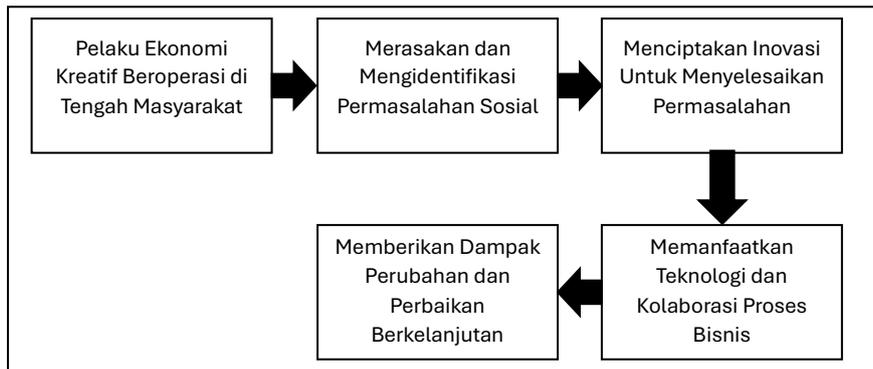
Gambar 3. Model Pengembangan Ekonomi Kreatif (EKRAF) 5.0

Selanjutnya adalah unsur sosial. Unsur sosial pada pembentukan EKRAF 5.0 menekankan pada kepentingan isu sosial dalam melaksanakan operasi bisnis entitas. Pada titik ini pelaku ekonomi kreatif harus memiliki pemahaman diri bahwa mereka bukan hanya merupakan entitas bisnis yang bergerak untuk mendapatkan laba sebesar-besarnya saja. Namun pelaku ekonomi kreatif harus menyadari peranan mereka sebagai agen sosial yang hidup ditengah masyarakat (Habib, 2021; Mubarak & Fauziana, 2021). Sehingga masalah dalam sosial masyarakat disekitar mereka juga menjadi perhatian yang dapat mereka pertimbangkan dalam membuat keputusan. Pada kondisi ini maka pelaku ekonomi kreatif akan memiliki pertimbangan pada berbagai aspek sosial, kemanusiaan, lingkungan bahkan spiritualitas untuk memutuskan suatu kebijakan bisnis.

Sementara unsur terakhir pada pembentukan EKRAF 5.0 adalah inovasi. Inovasi merupakan suatu proses untuk mewujudkan gagasan, ide atau pengetahuan dalam rangka memenuhi tujuan tertentu. Pelaku ekonomi kreatif dalam balutan gagasan EKRAF 5.0 dituntut untuk dapat memiliki ketrampilan dan pengetahuan lebih pada setiap permasalahan yang mereka hadapi. Inovasi pada EKRAF 5.0 menekankan pada kemampuan pelaku ekonomi kreatif dalam melakukan bauran informasi, data dan sumber daya untuk menciptakan nilai positif pada kehidupan ekonomi dan sosial.

EKRAF 5.0 tersusun dari tiga unsur tersebut yang berarti gagasan EKRAF 5.0 menekankan pada setiap pelaku ekonomi kreatif untuk dapat secara aktif dan kreatif merumuskan strategi dalam menyelesaikan permasalahan sosial dengan menggunakan bantuan teknologi. Atas kesadaran diri bahwa ekonomi kreatif adalah bagian dari masyarakat, maka pelaku ekonomi kreatif juga secara

sadar memahami bagaimana dia dapat berkontribusi untuk masyarakat. Dalam mencapai hal tersebut pada gambar 4. menunjukkan proses tercapainya *Digital Social Innovation* pada ekonomi kreatif 5.0.



Gambar 4. Proses *Digital Social Innovation* pada Model EKRAF 5.0

Model EKRAF 5.0 menunjukkan bagaimana pelaku ekonomi kreatif dapat memberikan kontribusi terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Operasi kegiatan ekonomi kreatif yang berada di tengah masyarakat memberikan pemahaman bagaimana kondisi sosial lingkungan disekitar mereka (Habib, 2021; Mubarak & Fauziana, 2021). Interaksi intensif yang terus dilakukan setiap hari pada operasi entitas, secara tidak langsung memberikan informasi terhadap kondisi lingkungan masyarakat. EKRAF 5.0 memberikan pemahaman dan kesadaran diri pelaku ekonomi kreatif untuk merasakan permasalahan yang ada. Pelaku ekonomi kreatif sepatutnya memiliki kepekaan untuk merasakan permasalahan sosial di sekitar mereka. Atas dasar ini pelaku ekonomi kreatif dapat melakukan pemetaan dan mengidentifikasi permasalahan yang ada.

Tahapan selanjutnya setelah berhasil memetakan masalah, pelaku ekonomi kreatif dapat merancang ide untuk mengurangi dampak permasalahan tersebut. Pada tahapan ini pelaku ekonomi kreatif dapat memanfaatkan seluruh informasi dan sumber daya yang mereka punya untuk memperhitungkan kebijakan apa yang paling tepat dalam menyelesaikan masalah sosial tersebut. Tidak jarang butuh pemikiran orisinal yang berani untuk dapat memutuskan satu strategi terbaru. Kemudian berdasarkan ide tersebut maka pelaku ekonomi kreatif dapat melakukan implementasi terhadap strategi mereka. Implementasi ini harus dijalankan dengan optimal melalui pertimbangan mulai dari perencanaan hingga pengawasan dan bentuk evaluasinya. Disinilah peran teknologi akan signifikan mempengaruhi proses yang ada (Harnengsih et al., 2018; Sudjiman & Sudjiman, 2020). Mulai dari pengumpulan informasi, implementasi hingga evaluasi, teknologi digunakan untuk membantu mewujudkan inovasi sosial yang dirancang oleh pelaku ekonomi kreatif. Dari sini maka tiga unsur pembentuk EKRAF 5.0 akan menjadi satu bauran yang bersama-sama menciptakan perbaikan atas permasalahan sosial di masa depan.

5. Kesimpulan

Perubahan kehidupan manusia dari satu era menuju era lain membawa dampak terhadap aktivitas masyarakat. Pada era modern ini digitalisasi mendominasi aktivitas kehidupan manusia mulai dari hulu ke hilir. Dalam rangka menekan dampak negatif yang dihasilkan muncul sebuah konsep *society 5.0*. Era *Society 5.0* adalah sebuah masa dimana nilai kemanusiaan menjadi perhatian utama bagi pengambilan keputusan. Teknologi di era ini bukan lagi berperan sebagai

Commented [Who Am I6]: pada bagian kesimpulan bisa ditambahkan keterbatasan penelitian ini dan juga saran baik dari segi praktisi maupun saran bagi peneliti selanjutnya

pengganti manusia, namun teknologi hanya sebagai alat untuk meningkatkan nilai dari manusia. Begitu pula pada industri ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif di Indonesia khususnya dengan pola dan proses bisnis yang ada memiliki kedekatan secara psikologis dengan masyarakat. Atas dasar ini maka upaya restrukturisasi ekonomi kreatif di Indonesia harus dilakukan untuk mengoptimalkan momen *society 5.0*.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini memberikan gagasan terhadap perubahan model pengembangan ekonomi kreatif dengan berbasis kerangka DSI (Digital Social Innovation). Kerangka DSI merupakan konsep yang menggabungkan tiga unsur penting yaitu digitalisasi, sosial, dan inovasi. Tiga unsur ini diharapkan menjadi satu bauran yang dapat berguna untuk meningkatkan nilai dari ekonomi kreatif di Indonesia. Gambaran terhadap perkembangan gagasan EKRAF 5.0 menitikberatkan pada peningkatan peran ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan sosial melalui pemanfaatan teknologi secara kreatif dan inovatif.

Daftar Pustaka

- Anzak, S., Sultana, A., & Fatima, A. (2021). IMPACT OF DIGITAL TECHNOLOGY ON HEALTH AND SOCIAL WELL-BEING OF DIGITAL NATIVES. *Humanities & Social Sciences Reviews*. <https://doi.org/10.18510/Hssr.2021.9354>
- Ardiansyah, A. (2020). IMPLEMENTASI AKUNTABILITAS MELALUI EVALUASI ONLINE DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *JURNAL MANEKSI*.
- Arifiani, L., Budiastuti, I. D., & Erika, W. K. (2019). The Effect Of Disruption Technology, And The Future Knowledge Management Toward Service Innovation For Telecommunication Industry 4.0 In Indonesia. *International Journal Of Engineering And Advanced Technology*. <https://doi.org/10.35940/Ijeat.F1040.0986S319>
- Arrizal, N. Z., & Sofyantoro, S. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Dan UMKM Di Masa Pandemi Melalui Digitalisasi. *Birokrasi Pancasila : Jurnal Pemerintahan, Pembangunan, Dan Inovasi Daerah*, 2(1), 39–48. <http://jurnal.madiunkab.go.id/index.php/Bp%0apemberdayaan>
- Basbeth, F., Abd Ghani, N. H., & Sedyowidodo, U. (2018). Smart Destination Branding: The Need For New Capability And Opportunities For Entrepreneurship. *Proceeding - 2018 International Conference On ICT For Smart Society: Innovation Toward Smart Society And Society 5.0, ICISS 2018*. <https://doi.org/10.1109/ICTSS.2018.8549943>
- Brian Pratama, B., Ekasari, K., & Kusuma Indrawan, A. (2022). Analysis Of Financial System Modeling For Integrated Petty Cash Based On Business Process Management. *Journal Of Applied Business, Taxation And Economics Research*, 1(5), 427–438. <https://doi.org/10.54408/Jabter.V1i5.86>
- Cortesi, A., Berionni, C., Veeckman, C., Leonardi, C., Schiavo, G., Zancanaro, M., Cescon, M., Sangiuliano, M., Tampakis, D., & Falelakis, M. (2022). Families_Share: Digital And Social Innovation For Work–Life Balance. *Digital Policy, Regulation And Governance*. <https://doi.org/10.1108/DPRG-02-2021-0028>
- Dzikrullah, A. D., Harymawan, I., & Ratri, M. C. (2020). Internal Audit Functions And Audit Outcomes: Evidence From Indonesia. *Cogent Business And Management*. <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1750331>

Commented [Who Am I7]: perlu menambahkan sumber sitasi/kutipan dari jurnal internasional (bukan hanya jurnalnya saja yang internasional, tetapi author juga harus orang luar).

- Ekasari, K., Eltivia, N., Pratama, B. B., & Azizah, N. (2022). Improving The Quality Of Business Processes With Financial Information Systems. *International Journal Of Informatics, Economics, Management And Science (IJIEMS)*, 1(2), 125–135. <https://doi.org/10.52362/Ijiems.V1i2.880>
- Gularso, D. (2021). ERA SOCIETY 5.0 DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (COMMUNITY EDUCATION FOR THE FUTURE OF INDONESIA IN Jurnal Berdaya Mandiri. *Jurnal Berdaya Mandiri*.
- Habib, M. A. F. (2021). KAJIAN TEORITIS PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN EKONOMI KREATIF. *Journal Of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, And Creative Economy*. <https://doi.org/10.21274/Ar-Rehla.V1i2.4778>
- Harnengsih, S., . I., & . H. (2018). Peranan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Dalam Menyediakan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Manajemen Pada. PT. Astra Otoparts Tbk. Divisi Winteq. *Neraca Keuangan : Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*. <https://doi.org/10.32832/Neraca.V13i2.2309>
- Hermawan, H. (2021). Pendampingan Desa Wisata Garongan: Program Kerjasama Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta Dengan Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Abdimas Pariwisata*. <https://doi.org/10.36276/Jap.V2i1.26>
- Hermawan, I., Supiana, S., & Zakiah, Q. Y. (2020). Kebijakan Pengembangan Guru Di Era Society 5.0. *JIEMAN: Journal Of Islamic Educational Management*. <https://doi.org/10.35719/Jieman.V2i2.33>
- Hidayatul Rachmad, T. (2020). Komunikasi Konsep Bekerja Di Era Millennial: Analisis Kritis Perubahan Konsep Lapangan Pekerjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(2), 31–43. <https://doi.org/10.33366/Jkn.V2i2.51>
- Himmetoglu, B., Ayduğ, D., & Bayrak, C. (2021). Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, And The School Manager Aspects Of The Revolution. *Turkish Online Journal Of Distance Education*. <https://doi.org/10.17718/TOJDE.770896>
- Huh, T., & Kim, J. H. (2019). Multiple Conjunctural Impact On Digital Social Innovation: Focusing On The OECD Countries. *Sustainability (Switzerland)*. <https://doi.org/10.3390/Su11184887>
- Irawan, A. (2015). Ekonomi Kreatif Sebagai Suatu Solusi Mensejahterakan Masyarakat Dalam Meningkatkan Tingkat Perekonomian. *Seminar Nasional Ekonomi Dan Bisnis (SNEB)*.
- Iswanto, A. C., & Wahjono. (2019). Akuntan Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Era Society 5.0. *Infokam*.
- Kim, Y., Andersen, M., Skjoett • Larsen, T., Alcaide González, M. Á., De La Poza Plaza, E., Guadalajara Olmeda, N., Wolniak, R., Hąbek, P., Hameed, I., Riaz, Z., Arain, G. A., Farooq, O., Frederiksen, C. S., Rodrigo, P., Arenas, D., Thorne, L., Mahoney, L. S., Gregory, K., Convery, S., ... Zhang, L. (2020). The Ecosystem Of E-Business: Technologies, Stakeholders, And Connections - 17th Workshop On E-Business, Web 2018, Santa Clara, CA, USA, December 12, 2018, Revised Selected Papers. *Journal Of Business Ethics*.
- Komalasari, R. (2020). MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI MASA PANDEMI COVID 19. *TEMATIK*. <https://doi.org/10.38204/Tematik.V7i1.369>

- Mendling, J., Baesens, B., Bernstein, A., & Fellmann, M. (2017). Challenges Of Smart Business Process Management: An Introduction To The Special Issue. In *Decision Support Systems*. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2017.06.009>
- Mubarok, D., & Fauziana, E. (2021). Perkembangan Ekonomi Kreatif Dalam Menopang Perekonomian Rakyat Di Masa Pandemi Covid 19. *Ekonomi Pembangunan Insitut Bisnis Muhammadiyah Bekasi*.
- Narvaez Rojas, C., Alomia Peñafiel, G. A., Loaiza Buitrago, D. F., & Tavera Romero, C. A. (2021). Society 5.0: A Japanese Concept For A Superintelligent Society. In *Sustainability (Switzerland)*. <https://doi.org/10.3390/su13126567>
- Pahlevi, A. S. (2017). Gagasan Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Daya Saing Sub Sector Industry Kreatif Dan Penyelarasan Industri Kreatif Kreatif. *Prosiding Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Sedi Dan Desain*.
- Potočan, V., Mulej, M., & Nedelko, Z. (2021). Society 5.0: Balancing Of Industry 4.0, Economic Advancement And Social Problems. *Kybernetes*. <https://doi.org/10.1108/K-12-2019-0858>
- Pratama, B. B., Eltivia, N., & Ekasari, K. (2021). Revolusi Akuntan 4.0. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 12(2), 388–400. <https://doi.org/10.21776/Ub.Jamal.2021.12.3.31>
- Rifai, M. H. (2018). Mengenal Generasi Milineal Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia. *Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Rodrigo, L., Palacios, M., & Ortiz-Marcos, I. (2019). Digital Social Innovation: Analysis Of The Conceptualization Process And Definition Proposal. In *Direccion Y Organizacion*. <https://doi.org/10.37610/Dyo.V0i67.545>
- Sá, M. J., Santos, A. I., Serpa, S., & Ferreira, C. M. (2021). Digital Literacy In Digital Society 5.0: Some Challenges. *Academic Journal Of Interdisciplinary Studies*. <https://doi.org/10.36941/Ajis-2021-0033>
- Saksono, H., & Manoby, W. M. (2021). Good Public Governance Towards Society 5.0 In Indonesia: A Review. *Psychology And Education*.
- SAMA, Kraus, S., Schiavone, F., Pluzhnikova, A., Invernizzi, A. C., Nina, H., Pow-Sang, J. A., Villavicencio, M., Teichert, R., Odydq, Y., Rvlom, D. Q. G., Krvslwdo, W. R., Dqg, W., Wr, D., Hdu, F., Ri, W. S. H. V, Wkdw, S., Zlwk, G., Wrslf, W. K. H., ... Streff, K. (2017). Digital Transformation For A Sustainable Society In The 21st Century. *Communications In Computer And Information Science*.
- Satya, V. E. (2018). Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*.
- Setiawan, I., Rasiska, S., & Supyandi, D. (2019). Korban “Tuhan-Tuhan” Digital: Garapan Masa Depan Penyuluhan Pembangunan 4.0. *Indonesian Journal Of Socio Economics*.
- Shofia, S., & Anggoro, D. A. (2020). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ADMINISTRASI DAN KEUANGAN PADA TK-IT PERMATA HATI SUMBERREJO-BOJONEGORO. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1192>

- Sudjiman, P. E., & Sudjiman, L. S. (2020). ANALISIS SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN. *Teika*. <https://doi.org/10.36342/Teika.V8i2.2327>
- Sugiyono, D. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif Dan R & D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sururi, A. (2017). Inovasi Model Pengembangan Kebijakan Ekonomi Kreatif Provinsi Banten. *Administrasi Negara*.
- Suryadi, A. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEGIATAN SIVITAS AKADEMIKA UNIVERSITAS TERBUKA. *SISTEMASI*. <https://doi.org/10.32520/Stmsi.V9i1.604>
- Sutrisno, S., & Anitasari, H. (2020). Strategi Penguatan Ekonomi Kreatif Dengan Identifikasi Penta Helix Di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*. <https://doi.org/10.25139/Jai.V3i2.1986>
- Uygun, Y. (2021). The Fourth Industrial Revolution - Industry 4.0. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSrn.3909340>
- Wijoyo, H. S. H., & Anitasari, H. (2021). PEMETAAN EKONOMI KREATIF DALAM MENINGKATKAN PERTUMBUHAN EKONOMI KABUPATEN BOJONEGORO. *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*. <https://doi.org/10.25139/Jiabi.V4i2.3205>

5. Bukti hasil review 2 artikel pada proses penerbitan Jurnal Fokus Manajemen Bisnis
(4 Maret 2023)

PERANCANGAN MODEL EKONOMI KREATIF 5.0 BERBASIS *DIGITAL SOCIAL INNOVATION (DSI)*



ARTICLE INFORMATION

ABSTRACT

Article History

Received
Revised
Accepted

Keywords

Creative Economy;
Creative Economy
Development Model;
Digital Social Innovation;
Society 5.0.

This study aims to design a model to develop a creative economy in the era of society 5.0 in Indonesia. The research method uses a literature study with four main stages, namely library data search, information identification, comparative analysis, and in-depth analysis as well as conclusion analysis. The design of the model uses the Digital Social Innovation (DSI) framework approach which emphasizes the combination of three forming elements, namely digitalization, innovation, and social. The results of this study provide ideas for the creative economy development model to become the main actor who can solve social problems of society through the use of technology. In the era of society 5.0, creative economy actors must have the sensitivity to feel, identify and map social problems so that they can generate ideas, strategies, and innovations for the right solutions supported by the use of digital technology.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA license](#).



1. Pendahuluan

Dunia berubah dengan cepat dan aktivitas manusia semakin berkembang secara dinamis dalam segala bidang kehidupan. Pergeseran kehidupan sosial, masyarakat, ekonomi hingga budaya terus terjadi mengikuti perkembangan zaman. Setiap aktivitas masyarakat secara masif merasakan dampak yang belum pernah terjadi sebelumnya dikarenakan perubahan kondisi ekonomi, keterbatasan sumber daya, urbanisasi, perubahan kondisi demografis hingga terobosan teknologi yang terjadi dalam setiap waktu (Iswanto & Wahjono, 2019). Hingga dalam dekade ini manusia berada pada era teknologi digital dimana ciri utama dari era ini adalah dominasi penggunaan teknologi pada kehidupan manusia. Saat ini hampir seluruh aktivitas mulai dari bangun tidur hingga menuju tidur lagi tidak lepas dari penggunaan teknologi dan new media. Internet, gadget, komputer dan teknologi lain telah menjadi kebutuhan pokok bagi manusia dalam era ini (Hidayatul Rachmad, 2020; Pratama et al., 2021).

Tren digitalisasi yang ada dengan karakteristik manusia di dalamnya menjadi sebuah realitas yang terjadi dan dihadapi saat ini, yang akhirnya memunculkan sebuah konsep baru dengan melahirkan masyarakat digital (*digital society*). Dalam hal ini, teknologi dapat membawa manfaat dengan mendorong standar hidup yang lebih tinggi dan menyediakan kenyamanan hidup yang lebih baik bagi masyarakat. Akan tetapi, teknologi digital juga memiliki efek negatif, terutama dampaknya terhadap pekerjaan, kesenjangan yang semakin besar terhadap distribusi kekayaan dan kerentanan informasi (Anzak et al., 2021). Untuk itu muncul sebuah konsep baru bernama *Society 5.0*. Era

Commented [A8]: Mohon bisa dijelaskan pentingnya tema ini untuk diteliti (terkait dengan substansi dan kontribusinya secara praktis dan teoritis.)

Commented [A9]: referensi?

Commented [A10]: referensi?

Commented [A11]: apa maksud new media?

Commented [A12]: Referensi?

Commented [A13]: Gawai

Commented [A14]: Referensi?

Society 5.0 merupakan sebuah zaman dimana teknologi tidak lagi menjadi alat utama dalam aktivitas manusia, namun teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari manusia, sementara pemegang peran utama kembali kepada manusia itu sendiri (Potočan et al., 2021). Era ini akan menjadi awal dari perubahan peradaban manusia modern dimana setiap orang dapat bebas mengembangkan kreativitas dan kemampuannya secara humanis dengan memanfaatkan teknologi informasi (Gularso, 2021).

Di Indonesia sendiri, untuk memastikan bahwa perkembangan era *society 5.0* dapat optimal maka memerlukan aktor-aktor yang dapat mendukung tercapainya manfaat yang diharapkan. Melihat dari karakteristik dan kemungkinan yang ada, maka salah satu aktor yang akan dominan memiliki ruang pada perkembangan era *society 5.0* adalah pelaku ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif adalah sebuah industri dimana produk atau jasa yang ditawarkan memiliki keunikan dan originalitas masing-masing, yang biasanya berakar pada satu ciri nilai dan seni tertentu (Mubarok & Fauziana, 2021). Saat ini ekonomi kreatif di Indonesia masih dominan di jalankan oleh industri ekonomi mikro kecil dan menengah (UMKM) dengan keterbatasan sumber daya yang dimiliki. Padahal produk yang dihasilkan dari ekonomi kreatif Indonesia adalah produk-produk yang berkualitas sehingga memiliki peluang besar di pasar global. Kondisi ini diperkuat dari posisi industri ekonomi kreatif Indonesia yang tercatat menduduki peringkat tiga besar dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan. Perkembangan ekonomi kreatif Indonesia sendiri cukup signifikan dengan sumbangan kepada PDB negara mencapai Rp. 1.100 triliun sepanjang fase 2020 (Wijoyo & Anitasari, 2021). Padahal fase itu adalah waktu yang sulit mengingat pandemi covid-19 yang sedang terjadi. Hal ini menunjukkan bagaimana potensi dari ekonomi kreatif sangat besar untuk dikembangkan khususnya pada era *society 5.0* beberapa dekade kedepan.

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia harus dimanfaatkan secara maksimal pada era *society 5.0*. Momen ini mejadi paduan yang tepat mengingat tujuan dari perkembangan era *society 5.0* terletak pada faktor humanisme (Saksono & Manoby, 2021). Ekonomi kreatif memiliki nilai humanisme yang tinggi mengingat bagaimana suatu produk dihasilkan pada prosesnya. Dalam industri ekonomi kreatif sebuah produk diciptakan dari bauran berbagai informasi yang mayoritas berasal dari dalam diri manusia. Untuk membuat sebuah produk, pelaku ekonomi kreatif harus merasakan nilai budaya, kebutuhan jiwa hingga intuisi dalam merancang seni (Habib, 2021). Hal ini tentu tidak dapat terjadi tanpa adanya *sense of humanisme*. Sejalan dengan karakter tersebut maka era *society 5.0* akan mendukung peningkatan pada proses industri ekonomi kreatif khususnya dengan bantuan teknologi. Jika pada sebelumnya teknologi diciptakan untuk menggantikan tugas manusia serta mengurangi peran manusia, maka era *society 5.0* menjadikan teknologi sebagai alat untuk mempertajam peran manusia pada setiap proses bisnis ekonomi kreatif (Potočan et al., 2021). Untuk itu mengingat irisan yang sangat dekat maka ekonomi kreatif akan mengambil bagian dominan dalam perkembangan era *society 5.0* di Indonesia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bagaimana peningkatan proses bisnis dan penambahan aspek digital dapat signifikan meningoimalkan pengembangan ekonomi kreatif. Seperti penelitian dari Wijoyo & Anitasari, (2021) yang melakukan pendampingan terhadap perkembangan digital ekonomi kreatif di kabupaten Bojonegoro Indonesia, dengan menghasilkan pemetaan terhadap kompetensi inti untuk pengembangan ekonomi kreatif daerah. Penelitian lain dari Sururi, (2017) juga menghasilkan hasil penelitian yang serupa dengan melakukan pengembangan desain model kebijakan ekonomi kreatif pada daerah Banten Indonesia. Sejalan pula Hermawan, (2021) dan Sutrisno & Anitasari, (2020) memberikan hasil kesimpulan bahwa peningkatan ekonomi kreatif dengan sentuhan inovasi digital dapat mengoptimalkan peran mereka pada perkembangan ekonomi dan sosial masyarakat. Bahkan ekonomi kreatif dapat memberikan manfaat langsung pada peningkatan kesejahteraan masyarakat (Irawan, 2015).

Commented [A15]: Referensi?

Commented [A16]: Referensi?

Commented [A17]: Referensi?

Commented [A18]: referensi?

Commented [A19]: referensi?

Commented [A20]: Dicek lagi, apakah referensi yang digunakan menyatakan demikian?

Commented [A21]: ?

Oleh karena itu berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini akan melakukan analisa eksploratif untuk merancang desain model pengembangan ekonomi kreatif (ekraf) di Indonesia pada era *society 5.0*. Jika pada penelitian-penelitian sebelumnya perancangan model ekonomi kreatif hanya menitikberatkan pada peran teknologi digital, namun pada penelitian ini perancangan model ekonomi kreatif menggabungkan tiga unsur yaitu digital, sosial dan inovasi melalui kerangka DSI. Perancangan model menggunakan kerangka DSI (*Digital Social Innovation*) untuk memberikan gambaran lebih kuat terhadap peran sosial ekraf dan pemanfaatan digital di dalamnya. DSI sendiri merupakan framework yang memberikan pemahaman terhadap penggunaan teknologi untuk merancang atau menghasilkan produk, jasa, sistem, dan proses bisnis yang mampu meningkatkan peran entitas dalam mengatasi permasalahan sosial (Rodrigo et al., 2019). Penelitian ini menggunakan teknik studi literatur dengan beberapa tahapan analisa diantaranya, pengumpulan literatur, identifikasi informasi, analisa mendalam dan analisa kesimpulan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rancangan strategi untuk mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia dalam era *society 5.0*.

Commented [A22]: Penulis bisa menambahkan di bagian pendahuluan research gap dan dan research question yang akan menjadi fokus penelitian

2. Kajian Literatur

2.1. Era *Society 5.0*

Konsep *Society 5.0* merupakan pengembangan dari konsep kehidupan manusia yang menggambarkan dinamika sosial sehari-hari dimulai dari *Society 1.0* hingga *Society 5.0* (Narvaez Rojas et al., 2021). *Society 1.0* adalah era saat dimana manusia masih berada dalam zaman awal mengenal tulisan dengan kehidupan bertumpu pada aktivitas berburu. *Society 2.0* adalah era pertanian dimana aktivitas utama manusia adalah bercocok tanam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sementara *Society 3.0* adalah era baru kehidupan modern manusia dimana saat itu manusia sudah masuk kedalam masa industri. Pada era ini mulai dikembangkan mesin-mesin untuk membantu aktivitas sehari-hari. Awal era ini juga ditandai dengan keluarnya sebuah konsep Revolusi Industri.

Selanjutnya adalah *Society 4.0*, era ini merupakan masa dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Pada masa ini kegiatan manusia bertumpu pada penggunaan komputer dan internet dalam memenuhi fungsi-fungsinya. Pada era *Society 4.0* manusia masuk kedalam dunia digital dimana seluruh aktivitas mereka memanfaatkan teknologi informasi didalamnya. Selanjutnya adalah era baru yang akan menyambut kehidupan manusia adalah era *Society 5.0*. Era ini adalah masa dimana teknologi bukan hanya menjadi alat yang digunakan untuk membantu kehidupan manusia, namun pada era *society 5.0*. Seluruh teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Teknologi tidak hanya berjalan sesuai dengan fungsi teknisnya, namun semua kehidupan manusia berjalan beriringan dengan teknologi disekitar mereka (Gularso, 2021; Narvaez Rojas et al., 2021).

Commented [A23]: Referensi?

Commented [A24R23]: Bisa ditambahkan pembahasan mengenai studi literatur yang pernah dilakukan sebelumnya

Commented [A25]: Silakan tambahkan penjelasan mengenai keterkaitan antara Era *Society 5.0* dengan Ekonomi Kreatif, dan DSI Framework

2.2. Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif (EKRAF) adalah sebuah konsep proses ekonomi mulai dari produksi, distribusi hingga konsumsi barang atau jasa yang memasukkan gagasan dan ide kreatif sebagai unsur utama pembangunnya (Pahlevi, 2017). Termasuk dalam pengembangan ekonomi kreatif adalah kemampuan intelektual pelaku ekonomi. Pada industri ekonomi kreatif pelaku ekraf harus memiliki kemampuan dalam menciptakan sebuah produk yang bernilai inovasi. Pelaku ekonomi kreatif dapat disebut juga sebagai kreator atau inovator karena berhasil menciptakan produk orisinal untuk kegiatan ekonomi (Arrizal & Sofyantoro, 2020). Beberapa produk orisinal ekonomi kreatif Indonesia diantaranya seni dan kerajinan, desain, arsitektur, hingga sastra. Seluruh produk tersebut juga tidak terbatas pada bentuk fisik namun dapat juga tertuang dalam media digital, seperti film dan perangkat lunak aplikasi (Sururi, 2017). Dari keterangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif merupakan sebuah proses peningkatan nilai tambah dari hasil kekayaan intelektual berupa

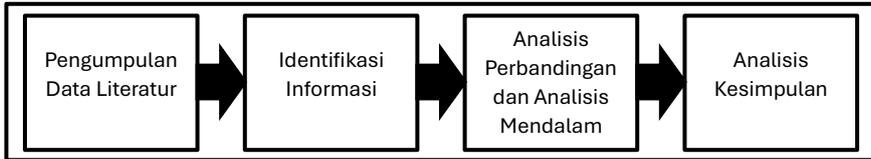
keahlian, bakat, nilai budaya yang secara kreatif dan inovatif dikembangkan menjadi produk bernilai ekonomis.

2.3. Digital Social Innovation (DSI) Framework

DSI adalah sebuah kerangka pikir yang memberikan gagasan terhadap gabungan dari tiga unsur material, yaitu digital, sosial dan inovasi (Rodrigo et al., 2019). Digital merupakan bentuk penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada proses atau sistem yang berjalan. Sosial memberikan penekanan terhadap adanya kepentingan serta manfaat sosial yang harus dipertimbangkan. Sementara inovasi menunjukkan adanya keterbaruan dan orisinalitas terhadap ide yang dikembangkan. Sehingga dapat diartikan bahwa DSI merupakan metode pikir untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam rangka menciptakan produk, merancang proses, membuat sistem dan menentukan kebijakan yang dapat berdampak pada penyelesaian masalah sosial masyarakat untuk pembangunan berkelanjutan (Cortesi et al., 2022; Huh & Kim, 2019).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi literatur. Penelitian kualitatif deskriptif adalah serangkaian penelitian yang mengolah data bersifat abstrak untuk kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan data menggunakan studi literatur dan dokumentasi, dimana data didapatkan dari pengumpulan bahan pustaka seperti jurnal, buku, artikel dan sebagainya. Tahapan analisa terdiri dari empat tahap yaitu pengumpulan data literatur, identifikasi informasi, analisa perbandingan dan analisa mendalam serta terakhir adalah tahap analisa kesimpulan. Untuk lebih jelasnya tahapan metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

Tahapan pertama, pengumpulan data literatur dilakukan dengan pencarian sumber pustaka dan dokumentasi dari jurnal, buku serta artikel. Terdapat dua kriteria khusus yang dilakukan dalam pencarian data pustaka. Pertama data pustaka memiliki bahasan topik yang sesuai dengan topik penelitian yaitu perkembangan ekonomi kreatif di era *society 5.0*. Kedua, data pustaka diterbitkan dalam tempo maksimal 5-6 tahun untuk menjaga keterbaruan dari informasi. Setelah data literatur dikumpulkan dari dua kriteria tersebut maka dilakukan tahapan kedua yaitu identifikasi informasi. Pada tahapan ini dilakukan identifikasi terhadap isi pada sumber literatur yang didapat untuk kemudian membuat sintesa pada setiap data literatur. Tujuan dari tahapan ini untuk melakukan seleksi terhadap informasi yang dapat digunakan atau tidak dapat digunakan dalam penelitian agar sesuai dengan tujuan penelitian.

Tahapan ketiga adalah analisa perbandingan dan analisa mendalam. Pada tahapan ini hasil sintesa informasi yang telah dibuat sebelumnya dikembangkan melalui dua langkah. Pertama informasi penting terkait ekonomi kreatif dan *society 5.0* dibandingkan satu sama lain untuk mendapatkan gambaran terhadap kondisi ekraf di masa depan. Selanjutnya, hasil gambaran tersebut akan dikembangkan berdasarkan kerangka DSI untuk mendapatkan analisa mendalam terkait kebutuhan ekraf di masa depan. Pada tahapan akhir adalah analisa

Commented [A26]: Tambahkan penjelasan mengenai kata kunci yang dipakai untuk mencari sumber pustaka, data base artikel yang digunakan, dan *inclusion/exclusion* criteria

Commented [A27]: Tambahkan referensi terkait teknik pengambilan data ini

Commented [A28]: Mohon bisa dituliskan secara utuh

kesimpulan. Hasil analisa dari dua metode sebelumnya dijadikan dasar penggambaran model desain pengembangan ekonomi kreatif di era *society 5.0* sebagai luaran penelitian

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Digitalisasi Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ekonomi kreatif merupakan salah satu sub sektor perekonomian yang cukup berkembang di Indonesia. Hal ini terbukti dari posisi industri ekonomi kreatif Indonesia yang tercatat menduduki peringkat tiga besar dunia setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan. Perkembangan ekonomi kreatif Indonesia sendiri saat ini cukup signifikan dengan sumbangan kepada PDB negara mencapai Rp. 1.100 triliun sepanjang fase 2020 (Wijoyo & Anitasari, 2021). Salah satu faktor pendukung dari berkembangnya ekonomi kreatif di Indonesia adalah kedekatan produk dari ekonomi kreatif terhadap masyarakat Indonesia. Mayoritas produk ekonomi kreatif berupa hasil kerajinan, seni, atau bahkan arsitektur yang memiliki nilai budaya khas didalamnya. Sehingga hal ini memiliki keterikatan sendiri terhadap psikologis masyarakat Indonesia untuk membeli produk dengan identitas tertentu (Arrizal & Sofyantoro, 2020; Habib, 2021).

Dalam perkembangannya pelaku ekonomi kreatif juga harus terus membuat inovasi untuk menyesuaikan diri dengan keadaan zaman. Salah satunya adalah dengan masuk pada pola bisnis digital. Bisnis digital merupakan satu bentuk strategi bisnis yang sangat berkembang pesat dekade ini. Penggunaan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 dimaksudkan untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi pada setiap proses (Ekasari et al., 2022). Asumsi mendasar peradaban ini adalah bahwa teknologi memiliki tingkat kesalahan lebih rendah dibanding manusia, sementara tingkat penyelesaian pekerjaan jauh lebih cepat. Di Indonesia sendiri perkembangan bisnis digital didukung dari banyaknya pengguna internet dalam masyarakat. Tercatat dari data Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia bahwa per tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai 76,36% penduduk, atau sebesar 210 juta jiwa (Setiawan et al., 2019). Jumlah pengguna internet yang banyak inipun juga sejalan dengan kuantitas transaksi pada bisnis digital atau E-commerce di Indonesia. Bahkan dalam beberapa tahun ini Indonesia masuk dalam salah satu negara yang memiliki pertumbuhan E-Commerce terbesar di ASEAN dengan nilai transaksi mencapai 1,1 miliar US dollar (Kim et al., 2020).

Untuk itulah maka pelaku ekraf juga berangsur memasuki model bisnis digital untuk mengambil peluang besar tersebut. Ada berbagai macam bagian bisnis yang dapat diperhatikan oleh pelaku ekonomi kreatif dalam upaya melakukan perubahan bisnis ke arah digital (Arrizal & Sofyantoro, 2020). Pertama adalah dari segi produksi, sudah mulai banyak pelaku ekraf yang melakukan adaptasi teknologi pada proses produksi mereka. Sebut saja pada industri kerajinan, para pelaku ekraf kini sudah tidak lagi melakukan penggambaran desain dengan sketsa tangan namun telah berubah dengan menggunakan aplikasi desain digital. Dengan menggunakan desain digital maka gambaran terhadap rancangan desain produk mereka akan lebih akurat sehingga kualitas proses pengerjaan akan lebih terkontrol. Terlebih lagi penggunaan aplikasi desain digital juga mempermudah para pelaku ekraf untuk melakukan kombinasi terhadap penyempurnaan desain yang dibutuhkan. Dalam industri lain pemanfaatan teknologi pada proses produksi juga dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang kerap terjadi dengan disebabkan human error (Komalasari, 2020). Contohnya pada industri makanan khas, penggunaan teknologi seperti pisau potong otomatis akan mengurangi resiko kesalahan potong saat dilakukan secara manual oleh manusia. Umumnya pengerjaan dengan teknologi ini juga dapat dilakukan dengan lebih cepat.

Bagian kedua adalah bagian pemasaran dan penjualan. Pada pelaku ekonomi kreatif saat ini proses pemasaran dan penjualan dengan pemanfaatan teknologi merupakan satu hal yang signifikan untuk dilakukan. Hal ini karena pasar di dunia maya jauh lebih besar dan memiliki potensi tidak terhingga dibandingkan pasar secara konvensional (SAMA et al., 2017). Pasar di dunia maya memiliki akses tidak terbatas pada ruang dan waktu, artinya setiap individu calon konsumen dapat dengan bebas mengakses dan membeli produk ekraf

Commented [A29]: Berapa jumlah sumber pustaka yang berhasil dikumpulkan?

Bagaimana menyeleksi sumber pustaka yang didapat sehingga memenuhi kriteria yang digunakan?

Tunjukkan informasi yang berhasil diidentifikasi dan sintesa yang dibuat.

Tunjukkan dan jelaskan tabel perbandingan dan hasil analisis terkait ekonomi kreatif dan *society 5.0* dan gambaran masa depan ekonomi kreatif dan kerangka yang menggambarkan kebutuhan ekonomi kreatif masa depan.

Commented [A30]: Referensi?

Commented [A31]: Referensi?

Commented [A32]: Mohon dicek kembali apakah memang Wijoyo & Anitasari, 2021 menyatakan demikian? Adalah referensi lain dari data primer yang menyatakan demikian?

Commented [A33]: Referensi?

Commented [A34]: Referensi?

Commented [A35]: Mohon ditulis lengkap

dimanapun dan kapanpun. Sedangkan pasar secara konvensional memiliki keterbatasan terhadap bentuk fisik. Berbagai teknologi dan media dapat dimanfaatkan oleh pelaku ekraf untuk melakukan digitalisasi pada bagian pemasaran dan penjualan diantaranya media sosial dan market place.

Penggunaan media sosial pada bagian pemasaran dan penjualan entitas cukup signifikan dalam era digital ini. Bahkan berdasarkan data Bank Indonesia nilai penjualan dengan sosial media mencapai Rp. 201 Triliun pada tahun 2020. Nilai ini terus mengalami pertumbuhan dengan kenaikan 20% hingga 30% setiap tahunnya (Rifai, 2018). Kondisi tersebut menjadi peluang besar bagi pelaku ekraf untuk juga turut memanfaatkan teknologi sosial media dalam pemasaran produk mereka. Selain itu pelaku ekraf juga dapat menggunakan teknologi market place. Market place merupakan teknologi pasar online yang memediasi penjualan dari pelaku usaha kepada konsumen. Dua teknologi ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pemasaran dan penjualan untuk produk ekonomi kreatif.

Selanjutnya, bagian terakhir yang paling penting dari entitas ekonomi kreatif adalah pengelolaan organisasi. Pada bagian pengelolaan organisasi pelaku ekonomi kreatif secara konvensional sebelumnya melakukan proses perencanaan, implementasi, pengawasan hingga evaluasi secara *people to people*. Hal ini memiliki beberapa dampak terkait dengan faktor subjektifitas yang tinggi dan juga resiko kelalaian manusia (Satya, 2018; Sudjiman & Sudjiman, 2020). Untuk itu maka pemanfaatan teknologi pada proses pengelolaan organisasi dapat dilakukan pada beberapa fungsi manajemen. Dalam fungsi perencanaan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan pengumpulan data historis lalu membuat peramalan sebagai dasar perencanaan. Sebut saja pada perencanaan anggaran belanja, teknologi dapat dengan mudah melakukan kalkulasi terhadap kebutuhan anggaran di masa depan atas dasar penggunaan anggaran di masa lalu. Perhitungan yang disajikan juga memiliki tingkat akurasi yang tinggi. Contoh lain dalam perencanaan produksi. Teknologi dapat diberikan perintah untuk melakukan kalkulasi terhadap nilai penjualan di masa lalu dan meramalkan nilai penjualan di masa depan sebagai dasar penentuan produksi yang dibutuhkan (Shofia & Anggoro, 2020). Dalam hal ini terlihat bagaimana teknologi berperan besar untuk mengawali proses pengelolaan organisasi dan manajemen khususnya dalam perencanaan organisasi.

Fungsi selanjutnya adalah fungsi implementasi. Teknologi dalam fungsi implementasi dan pengontrolan secara praktis digunakan untuk membantu meningkatkan proses pengelolaan organisasi. Pelaku ekraf tentu harus menyiapkan waktu setiap harinya untuk memastikan bahwa seluruh perencanaan yang telah disusun dapat berjalan dengan optimal saat diimplementasikan. Manajemen perlu melakukan kontrol terhadap arus data serta informasi dari pengelolaan organisasi bisnis mereka (Suryadi, 2020). Disini, peran teknologi dapat menjadi media yang berperan dalam melakukan pengontrolan data tersebut. Proses implementasi di setiap bagian bisnis dapat dihubungkan satu sama lain sehingga tercipta arus informasi yang diperbaharui setiap waktu. Sebut saja pada proses produksi, maka akan ada aliran data bahan baku yang dibeli dari supplier, lalu bahan baku di gudang, bahan baku yang diambil dari gudang untuk produksi, bahan jadi setelah produksi hingga barang siap untuk dijual. Seluruh data tersebut akan mengalir pada satu sistem yang dapat diidentifikasi dan di lacak perpindahannya (Brian Pratama et al., 2022; Kim et al., 2020). Sehingga pelaku ekraf atau manajemen dapat dengan mudah melakukan pengontrolan.

Fungsi terakhir adalah pada fungsi evaluasi. Bagian pengelolaan organisasi juga memiliki peran penting untuk mengevaluasi hasil proses bisnis yang berlangsung dalam satu entitas (Dzikrullah et al., 2020). Evaluasi digunakan untuk mengetahui adanya kesalahan yang harus diperbaiki di kemudian hari. Tujuannya adalah agar kesalahan ini dapat diminimalisir dan dihindari sehingga tidak menjadi kerugian kembali. Proses evaluasi menggunakan teknologi akan sangat erat kaitannya dengan pengontrolan pada fungsi sebelumnya. Saat proses pengontrolan berjalan optimal, maka data dan informasi yang didapatkan juga akan lengkap sehingga dapat menjadi bahan dasar untuk melakukan

evaluasi. Hal ini menjadi penting bagi pelaku ekraf karena melakukan evaluasi adalah satu cara untuk menganalisa sejauh mana pencapaian entitas telah dilakukan dalam periode ini, dan bagaimana cara untuk meningkatkannya di masa depan (Ardiansyah, 2020).

4.2. Era Baru Kehidupan Manusia dalam *Society 5.0*.

Seluruh keuntungan yang tercipta dari pemanfaatan teknologi pada dunia industri salah satunya adalah pelaku ekonomi kreatif memang memberikan dampak positif secara fisik. Namun disisi lain mulai banyak menggantikan peran manusia di berbagai bidang (Gularso, 2021). Otomatisasi hampir menyelimuti proses hulu ke hilir dari kehidupan. Manusia pada masa ini tidak lagi berperan dominan dalam melakukan satu tugas, melainkan akan tergantung pada kecanggihan teknologi. Secara prinsip memang keadaan ini memiliki banyak kelebihan khususnya pada percepatan waktu dan pengurangan human error, namun disisi lain keadaan tersebut ternyata juga banyak berdampak negatif pada kehidupan manusia (Mendling et al., 2017; Uygun, 2021).

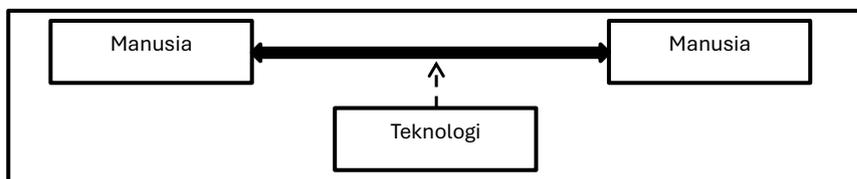
Dalam era digital manusia tidak lagi harus bersusah payah untuk menyelesaikan satu tugas. Bahkan kebiasaan ini telah dibentuk sejak pada bangku sekolah, pendidikan dalam era ini memanfaatkan teknologi untuk mengisi peran *transfer knowledge* antar manusia. Seperti untuk mendapatkan informasi, kini anak-anak tidak lagi harus bertanya pada orang tua atau guru, mereka cukup memasukan kata kunci di internet dan informasi yang mereka butuhkan. Kondisi ini juga terus berlangsung dalam dunia industri, misalnya untuk mengukur analisa keuangan atau bisnis, kini banyak teknologi yang menggunakan *artificial intelligence* untuk mendapatkan hasil analisa bisnis atau keuangan yang diinginkan. Begitu pula dalam proses sosial masyarakat, kelompok-kelompok masyarakat kini tidak lagi harus melakukan interaksi secara langsung namun tergantikan dengan media konfrensi online yang semakin masif digunakan. Serta masih banyak lagi fenomena perubahan kondisi kehidupan manusia atas ketergantungan mereka pada era digitalisasi (Arifiani et al., 2019).

Pola kehidupan diatas akhirnya melahirkan sebuah masa yang mereduksi kemanusiaan dalam kehidupan. Manusia kini menjadi objek nomor dua yang selalu bisa tergantikan oleh mesin kapan pun sesuai dengan perkembangan teknologi (Potočan et al., 2021; Pratama et al., 2021). Digitalisasi membuat kehidupan manusia lebih mudah dan nyaman. Padahal untuk menjadi manusia yang berkualitas memerlukan proses dan rintangan hingga dapat menguatkan ketrampilan dan karakter mereka. Penggunaan teknologi yang masif dengan melakukan reduksi pada peran manusia melahirkan generasi yang rapuh secara mental dan karakter (Himmetoglu et al., 2021).

Atas dasar fenomena di atas, maka lahirlah sebuah gagasan terhadap perkembangan era kehidupan manusia pada masa selanjutnya. Era ini disebut sebagai era *society 5.0*. Berbeda pada era 4.0 dimana tumpuan utama kehidupan adalah teknologi, maka pada era *society 5.0* tumpuan kehidupan kembali kepada manusia itu sendiri (Basbeth et al., 2018; Sá et al., 2021). Era *society 5.0* memberikan sebuah penekanan bahwa teknologi telah berbaur dalam keseharian manusia, sehingga fokus utama bukan lagi pada tingginya teknologi melainkan pada peran setiap individu. Teknologi hanyalah alat selayaknya "kapak" pada era *society 1.0* yang tidak sepadan untuk menggantikan peranan manusia dalam kehidupan.

Keidanren (Federasi Bisnis Jepang) mendefinisikan tentang konsep *Society 5.0* sebagai "Masyarakat Imajiner". Pada konsep ini dijelaskan bahwa *society 5.0* adalah kondisi peradaban masyarakat yang dapat melatih imajinasi mereka untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dan tantangan dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan melalui pemanfaatan teknologi digital (Narvaez Rojas et al., 2021). Masyarakat pada era ini merupakan masyarakat yang kreatif dan inovatif didukung dengan kemampuan teknologi yang memadai. Dalam era *society 5.0* setiap manusia dapat menyelesaikan permasalahan sosial atau ekonomi dengan mengandalkan kemampuan diri melalui pemanfaatan teknologi. Frase ini secara jelas menunjukkan bahwa satu komponen utama yang menjadi

penentu penyelesaian masalah adalah kemampuan manusia itu sendiri, bukan teknologinya. Teknologi hanya berperan pasif sebagai pendukung peran manusia. Setiap proses atau aktivitas pada masa ini akan berawal dari manusia lalu kembali kepada manusia seperti digambarkan dalam gambar.2, integrasi teknologi khususnya *Internet of Things* dan kecerdasan buatan akan mendukung kinerja dari manusia bukan lagi menggantikan manusia (Potočan et al., 2021). Sebagai contoh pada aktivitas pemrosesan data, teknologi hanya berperan untuk memproses dan menganalisa data namun sumber data dan luaran umpan balik akan kembali kepada manusia sebagai pengendali utama. Identifikasi hasil pemrosesan dan analisa data pun akan tergantung dari peran manusia, memasukan unsur-unsur fisik yang tidak dapat diterjemahkan dalam bahasa digital akan menjadi faktor dominan. Unsur-unsur ini seperti kondisi lingkungan, psikologis masyarakat, pertimbangan humanis dan bahkan spiritualitas akan menjadi faktor penentu dalam setiap kebijakan (I. Hermawan et al., 2020). Teknologi dengan keterbatasannya hanya menjadi alat untuk meningkatkan proses pengolahan.



Gambar 2. Pola Interaksi pada Era Society 5.0.

Commented [A36]: Referensi?

Era *society 5.0* memberikan ruang terbuka bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilan mereka. Bayang-bayang mesin yang menggantikan peranan manusia sudah bukan lagi menjadi ancaman. Namun mesin hanya menjadi alat untuk menciptakan nilai lebih pada aktivitas manusia (Basbeth et al., 2018). Setiap manusia dapat dengan bebas berekspresi melalui berbagai media teknologi yang ada. Pada era baru ini penghargaan atas peran manusia juga akan lebih dominan dalam mempengaruhi keputusan dan kebijakan baik di lingkungan ekonomi sosial masyarakat.

4.3. Rekonstruksi Ekonomi Kreatif dengan Pendekatan *Digital Social Innovation (DSI)*

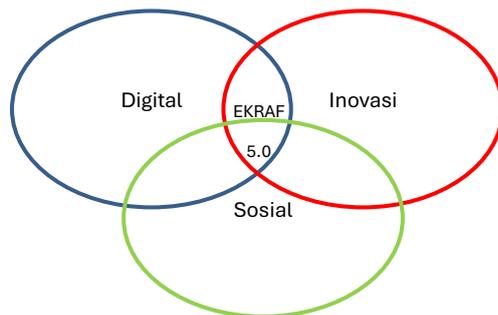
Melihat kembali bahwa manusia merupakan subjek yang seharusnya memiliki peranan dominan pada proses kehidupan ini, maka proses bisnis dari ekonomi kreatif juga harus dikembalikan sesuai dengan hakikatnya. Pada titik ini pertimbangan terhadap fungsi dari teknologi menjadi penting untuk diidentifikasi peranannya. Hal tersebut untuk memastikan bahwa kecanggihan teknologi dapat bermanfaat untuk meningkatkan nilai dari proses bisnis pelaku ekraf. Maka penelitian ini melahirkan gagasan terhadap rekonstruksi pola perkembangan ekonomi kreatif dengan menggunakan pendekatan DSI (*Digital Social Innovation*) yang disebut EKRAF 5.0. Pendekatan DSI merupakan salah satu kerangka pikir visioner yang terbentuk dari pemahaman atas fungsi dan tanggung jawab humanisme yang melekat pada setiap individu kapanpun waktunya, termasuk di era digital ini (I. Hermawan et al., 2020; Rodrigo et al., 2019). Kerangka DSI memberikan nilai sosial sebagai satu acuan yang wajib untuk dipertimbangkan dalam pemanfaatan teknologi pada era digital. Artinya penggunaan teknologi dengan kerangka pikir ini tidak hanya bertujuan untuk pencapaian fisik seperti peningkatan proses bisnis atau laba saja, namun harus berdampak juga dalam mengurangi permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Pada beberapa aspek kerangka DSI bahkan juga lebih fokus pada pengembangan inovasi dalam menyelesaikan permasalahan sosial, dibandingkan inovasi terhadap media teknologi digitalnya (Huh & Kim, 2019; Potočan et al., 2021).

Pada perkembangan ekonomi kreatif, gagasan EKRAF 5.0 akan mengikuti prinsip dari kerangka DSI yang telah dijelaskan. EKRAF 5.0 akan menjadi model yang memberikan

Commented [A37]: Mohon bisa dijelaskan bagaimana EKRAF 5.0 ini dirumuskan

kontribusi terhadap penyelesaian masalah sosial dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini menjadi penting karena ekraf sendiri mayoritas dijalankan oleh masyarakat, sehingga memiliki kedekatan personal dengan masyarakat sekitar. Artinya kebijakan yang dilakukan oleh pelaku ekonomi kreatif banyak berdampak terhadap kehidupan masyarakat (Mubarok & Fauziana, 2021). Konsep gagasan terhadap implementasi kerangka DSI dalam pembentukan EKRAF 5.0 digambarkan pada gambar 3.0.

Model pengembangan EKRAF 5.0 merupakan irisan dari tiga unsur kunci yaitu digital, sosial dan inovasi. Digital memberikan penekanan terhadap pemanfaatan teknologi informasi yang memberi manfaat pada pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan entitas di era modern. Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa implementasi teknologi informasi pada proses bisnis industri ekonomi kreatif akan dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa bagian. Setiap bagian dengan implementasi teknologi akan berdampak terhadap capaian dan manfaat sebagai luaran masing-masing proses. Pada EKRAF 5.0 digitalisasi diharapkan sudah menjadi bagian tidak terpisahkan pada proses bisnis industri ekonomi kreatif. Artinya pelaku ekonomi kreatif secara wajar telah menggunakan teknologi informasi pada operasi bisnis. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa pada era ini memang penggunaan teknologi adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, oleh karena itu aktivitas bisnis pada industri ekonomi kreatif pun juga telah menyesuaikan diri terhadap momen tersebut (Arrizal & Sofyantoro, 2020).



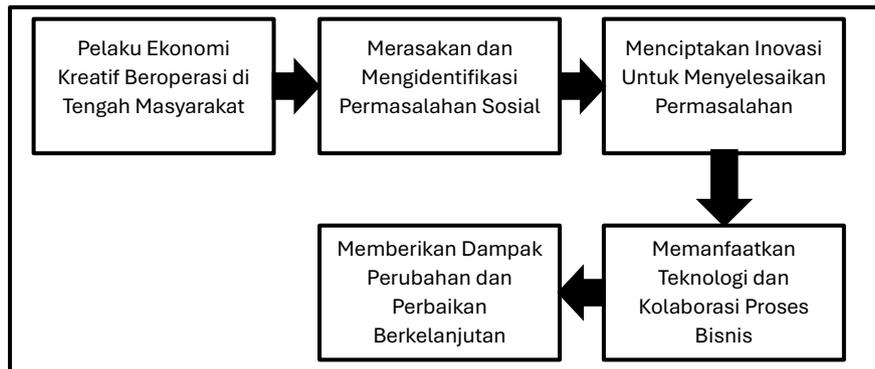
Gambar 3. Model Pengembangan Ekonomi Kreatif (EKRAF) 5.0

Selanjutnya adalah unsur sosial. Unsur sosial pada pembentukan EKRAF 5.0 menekankan pada kepentingan isu sosial dalam melaksanakan operasi bisnis entitas. Pada titik ini pelaku ekonomi kreatif harus memiliki pemahaman diri bahwa mereka bukan hanya merupakan entitas bisnis yang bergerak untuk mendapatkan laba sebesar-besarnya saja. Namun pelaku ekonomi kreatif harus menyadari peranan mereka sebagai agen sosial yang hidup ditengah masyarakat (Habib, 2021; Mubarok & Fauziana, 2021). Sehingga masalah dalam sosial masyarakat disekitar mereka juga menjadi perhatian yang dapat mereka pertimbangkan dalam membuat keputusan. Pada kondisi ini maka pelaku ekonomi kreatif akan memiliki pertimbangan pada berbagai aspek sosial, kemanusiaan, lingkungan bahkan spiritualitas untuk memutuskan suatu kebijakan bisnis.

Sementara unsur terakhir pada pembentukan EKRAF 5.0 adalah inovasi. Inovasi merupakan suatu proses untuk mewujudkan gagasan, ide atau pengetahuan dalam rangka memenuhi tujuan tertentu. Pelaku ekonomi kreatif dalam balutan gagasan EKRAF 5.0 dituntut untuk dapat memiliki ketrampilan dan pengetahuan lebih pada setiap permasalahan yang mereka hadapi. Inovasi pada EKRAF 5.0 menekankan pada kemampuan pelaku ekonomi kreatif dalam melakukan bauran informasi, data dan sumber daya untuk menciptakan nilai positif pada kehidupan ekonomi dan sosial.

EKRAF 5.0 tersusun dari tiga unsur tersebut yang berarti gagasan EKRAF 5.0

menekankan pada setiap pelaku ekonomi kreatif untuk dapat secara aktif dan kreatif merumuskan strategi dalam menyelesaikan permasalahan sosial dengan menggunakan bantuan teknologi. Atas kesadaran diri bahwa ekonomi kreatif adalah bagian dari masyarakat, maka pelaku ekonomi kreatif juga secara sadar memahami bagaimana dia dapat berkontribusi untuk masyarakat. Dalam mencapai hal tersebut pada gambar 4. menunjukkan proses tercapainya *Digital Social Innovation* pada ekonomi kreatif 5.0.



Gambar 4. Proses *Digital Social Innovation* pada Model EKRAF 5.0

Model EKRAF 5.0 menunjukkan bagaimana pelaku ekonomi kreatif dapat memberikan kontribusi terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Operasi kegiatan ekonomi kreatif yang berada di tengah masyarakat memberikan pemahaman bagaimana kondisi sosial lingkungan disekitar mereka (Habib, 2021; Mubarak & Fauziana, 2021). Interaksi intensif yang terus dilakukan setiap hari pada operasi entitas, secara tidak langsung memberikan informasi terhadap kondisi lingkungan masyarakat. EKRAF 5.0 memberikan pemahaman dan kesadaran diri pelaku ekonomi kreatif untuk merasakan permasalahan yang ada. Pelaku ekonomi kreatif sepatutnya memiliki kepekaan untuk merasakan permasalahan sosial di sekitar mereka. Atas dasar ini pelaku ekonomi kreatif dapat melakukan pemetaan dan mengidentifikasi permasalahan yang ada.

Tahapan selanjutnya setelah berhasil memetakan masalah, pelaku ekonomi kreatif dapat merancang ide untuk mengurangi dampak permasalahan tersebut. Pada tahapan ini pelaku ekonomi kreatif dapat memanfaatkan seluruh informasi dan sumber daya yang mereka punya untuk memperhitungkan kebijakan apa yang paling tepat dalam menyelesaikan masalah sosial tersebut. Tidak jarang butuh pemikiran orisinil yang berani untuk dapat memutuskan satu strategi terbaru. Kemudian berdasarkan ide tersebut maka pelaku ekonomi kreatif dapat melakukan implementasi terhadap strategi mereka. Implementasi ini harus dijalankan dengan optimal melalui pertimbangan mulai dari perencanaan hingga pengawasan dan bentuk evaluasinya. Disinilah peran teknologi akan signifikan mempengaruhi proses yang ada (Harnengsih et al., 2018; Sudjiman & Sudjiman, 2020). Mulai dari pengumpulan informasi, implementasi hingga evaluasi, teknologi digunakan untuk membantu mewujudkan inovasi sosial yang dirancang oleh pelaku ekonomi kreatif. Dari sini maka tiga unsur pembentuk EKRAF 5.0 akan menjadi satu bauran yang bersama-sama menciptakan perbaikan atas permasalahan sosial di masa depan.

5. Kesimpulan

Perubahan kehidupan manusia dari satu era menuju era lain membawa dampak terhadap aktivitas masyarakat. Pada era modern ini digitalisasi mendominasi aktivitas kehidupan manusia mulai dari hulu ke hilir. Dalam rangka menekan dampak negatif yang dihasilkan muncul sebuah konsep *society 5.0*. Era *Society 5.0* adalah sebuah masa dimana nilai

kemanusiaan menjadi perhatian utama bagi pengambilan keputusan. Teknologi di era ini bukan lagi berperan sebagai pengganti manusia, namun teknologi hanya sebagai alat untuk meningkatkan nilai dari manusia. Begitu pula pada industri ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif di Indonesia khususnya dengan pola dan proses bisnis yang ada memiliki kedekatan secara psikologis dengan masyarakat. Atas dasar ini maka upaya restrukturisasi ekonomi kreatif di Indonesia harus dilakukan untuk mengoptimalkan momen *society 5.0*.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penelitian ini memberikan gagasan terhadap perubahan model pengembangan ekonomi kreatif dengan berbasis kerangka DSI (Digital Social Innovation). Kerangka DSI merupakan konsep yang menggabungkan tiga unsur penting yaitu digitalisasi, sosial, dan inovasi. Tiga unsur ini diharapkan menjadi satu bauran yang dapat berguna untuk meningkatkan nilai dari ekonomi kreatif di Indonesia. Gambaran terhadap perkembangan gagasan EKRAF 5.0 menitikberatkan pada peningkatan peran ekonomi kreatif dalam menyelesaikan permasalahan sosial melalui pemanfaatan teknologi secara kreatif dan inovatif.

Daftar Pustaka

- Anzak, S., Sultana, A., & Fatima, A. (2021). IMPACT OF DIGITAL TECHNOLOGY ON HEALTH AND SOCIAL WELL-BEING OF DIGITAL NATIVES. *Humanities & Social Sciences Reviews*. <https://doi.org/10.18510/Hssr.2021.9354>
- Ardiansyah, A. (2020). IMPLEMENTASI AKUNTABILITAS MELALUI EVALUASI ONLINE DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *JURNAL MANEKSI*.
- Arifiani, L., Budiastuti, I. D., & Erika, W. K. (2019). The Effect Of Disruption Technology, And The Future Knowledge Management Toward Service Innovation For Telecommunication Industry 4.0 In Indonesia. *International Journal Of Engineering And Advanced Technology*. <https://doi.org/10.35940/Ijeat.F1040.0986S319>
- Arrizal, N. Z., & Sofyantoro, S. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Dan UMKM Di Masa Pandemi Melalui Digitalisasi. *Birokrasi Pancasila : Jurnal Pemerintahan, Pembangunan, Dan Inovasi Daerah*, 2(1), 39-48. <http://jurnal.madiunkab.go.id/index.php/Bp%0apemberdayaan>
- Basbeth, F., Abd Ghani, N. H., & Sedyowidodo, U. (2018). Smart Destination Branding: The Need For New Capability And Opportunities For Entrepreneurship. *Proceeding - 2018 International Conference On ICT For Smart Society: Innovation Toward Smart Society And Society 5.0, ICISS 2018*. <https://doi.org/10.1109/ICTSS.2018.8549943>
- Brian Pratama, B., Ekasari, K., & Kusuma Indrawan, A. (2022). Analysis Of Financial System Modeling For Integrated Petty Cash Based On Business Process Management. *Journal Of Applied Business, Taxation And Economics Research*, 1(5), 427-438. <https://doi.org/10.54408/jabter.V1i5.86>
- Cortesi, A., Berionni, C., Veeckman, C., Leonardi, C., Schiavo, G., Zancanaro, M., Cescon, M., Sangiuliano, M., Tampakis, D., & Falelakis, M. (2022). Families_Share: Digital And Social Innovation For Work-Life Balance. *Digital Policy, Regulation And Governance*. <https://doi.org/10.1108/DPRG-02-2021-0028>
- Dzikrullah, A. D., Harymawan, I., & Ratri, M. C. (2020). Internal Audit Functions And Audit Outcomes: Evidence From Indonesia. *Cogent Business And Management*. <https://doi.org/10.1080/23311975.2020.1750331>
- Ekasari, K., Eltivia, N., Pratama, B. B., & Azizah, N. (2022). Improving The Quality Of Business Processes With Financial Information Systems. *International Journal Of Informatics, Economics, Management And Science (IJIEMS)*, 1(2), 125-135. <https://doi.org/10.52362/Ijiems.V1i2.880>
- Gularso, D. (2021). ERA SOCIETY 5.0 DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (COMMUNITY EDUCATION FOR THE FUTURE OF INDONESIA IN Jurnal Berdaya Mandiri. *Jurnal Berdaya Mandiri*.
- Habib, M. A. F. (2021). KAJIAN TEORITIS PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN EKONOMI KREATIF. *Journal Of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, And Creative Economy*. <https://doi.org/10.21274/Ar-Rehla.V1i2.4778>

- Harnengsih, S., I., & H. (2018). Peranan Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Teknologi Dalam Menyediakan Informasi Untuk Pengambilan Keputusan Manajemen Pada. PT. Astra Otoparts Tbk. Divisi Winteq. *Neraca Keuangan : Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*. <https://doi.org/10.32832/neraca.V13i2.2309>
- Hermawan, H. (2021). Pendampingan Desa Wisata Garongan: Program Kerjasama Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta Dengan Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Abdimas Pariwisata*. <https://doi.org/10.36276/jap.V2i1.26>
- Hermawan, I., Supiana, S., & Zakiah, Q. Y. (2020). Kebijakan Pengembangan Guru Di Era Society 5.0. *JIEMAN: Journal Of Islamic Educational Management*. <https://doi.org/10.35719/jieman.V2i2.33>
- Hidayatul Rachmad, T. (2020). Komunikasi Konsep Bekerja Di Era Millennial: Analisis Kritis Perubahan Konsep Lapangan Pekerjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(2), 31–43. <https://doi.org/10.33366/jkn.V2i2.51>
- Himmetoglu, B., Ayduğ, D., & Bayrak, C. (2021). Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, And The School Manager Aspects Of The Revolution. *Turkish Online Journal Of Distance Education*. <https://doi.org/10.17718/TOJDE.770896>
- Huh, T., & Kim, J. H. (2019). Multiple Conjunctural Impact On Digital Social Innovation: Focusing On The OECD Countries. *Sustainability (Switzerland)*. <https://doi.org/10.3390/Su11184887>
- Irawan, A. (2015). Ekonomi Kreatif Sebagai Suatu Solusi Mensejahterakan Masyarakat Dalam Meningkatkan Tingkat Perekonomian. *Seminar Nasional Ekonomi Dan Bisnis (SNEB)*.
- Iswanto, A. C., & Wahjono. (2019). Akuntan Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Era Society 5.0. *Infokam*.
- Kim, Y., Andersen, M., Skjoett-Larsen, T., Alcaide González, M. Á., De La Poza Plaza, E., Guadalajara Olmeda, N., Wolniak, R., Hąbek, P., Hameed, I., Riaz, Z., Arain, G. A., Farooq, O., Frederiksen, C. S., Rodrigo, P., Arenas, D., Thorne, L., Mahoney, L. S., Gregory, K., Convery, S., ... Zhang, L. (2020). The Ecosystem Of E-Business: Technologies, Stakeholders, And Connections - 17th Workshop On E-Business, Web 2018, Santa Clara, CA, USA, December 12, 2018, Revised Selected Papers. *Journal Of Business Ethics*.
- Komalasari, R. (2020). MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI MASA PANDEMI COVID 19. *TEMATIK*. <https://doi.org/10.38204/Tematik.V7i1.369>
- Mendling, J., Baesens, B., Bernstein, A., & Fellmann, M. (2017). Challenges Of Smart Business Process Management: An Introduction To The Special Issue. In *Decision Support Systems*. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2017.06.009>
- Mubarok, D., & Fauziana, E. (2021). Perkembangan Ekonomi Kreatif Dalam Menopang Perekonomian Rakyat Di Masa Pandemi Covid 19. *Ekonomi Pembangunan Insitut Bisnis Muhammadiyah Bekasi*.
- Narvaez Rojas, C., Alomia Peñafiel, G. A., Loaiza Buitrago, D. F., & Tavera Romero, C. A. (2021). Society 5.0: A Japanese Concept For A Superintelligent Society. In *Sustainability (Switzerland)*. <https://doi.org/10.3390/Su13126567>
- Pahlevi, A. S. (2017). Gagasan Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Daya Saing Sub Sector Industry Kreatif Dan Penyelarasan Industri Kreatif Kreatif. *Prosiding Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Sedi Dan Desain*.
- Potočan, V., Mulej, M., & Nedelko, Z. (2021). Society 5.0: Balancing Of Industry 4.0, Economic Advancement And Social Problems. *Kybernetes*. <https://doi.org/10.1108/K-12-2019-0858>
- Pratama, B. B., Eltivia, N., & Ekasari, K. (2021). Revolusi Akuntan 4.0. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 12(2), 388–400. <https://doi.org/https://doi.org/10.21776/Ub.Jamal.2021.12.3.31>
- Rifai, M. H. (2018). Mengenal Generasi Milineal Guna Kesiapan Tenaga Pendidik Dan Dosen Di Indonesia. *Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Rodrigo, L., Palacios, M., & Ortiz-Marcos, I. (2019). Digital Social Innovation: Analysis Of The Conceptualization Process And Definition Proposal. In *Direccion Y Organizacion*. <https://doi.org/10.37610/Dyo.V0i67.545>

- Sá, M. J., Santos, A. I., Serpa, S., & Ferreira, C. M. (2021). Digital Literacy In Digital Society 5.0: Some Challenges. *Academic Journal Of Interdisciplinary Studies*. <https://doi.org/10.36941/Ajis-2021-0033>
- Saksono, H., & Manoby, W. M. (2021). Good Public Governance Towards Society 5.0 In Indonesia: A Review. *Psychology And Education*.
- SAMA, Kraus, S., Schiavone, F., Pluzhnikova, A., Invernizzi, A. C., Nina, H., Pow-Sang, J. A., Villavicencio, M., Teichert, R., Odydq, Y., Rvlom, D. Q. G., Krvslwdo, W. R., Dqg, W., Wr, D., Hdu, F., Ri, W. S. H. V, Wkdw, S., Zlwk, G., Wrslf, W. K. H., ... Streff, K. (2017). Digital Transformation For A Sustainable Society In The 21st Century. *Communications In Computer And Information Science*.
- Satya, V. E. (2018). Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI*.
- Setiawan, I., Rasiska, S., & Supyandi, D. (2019). Korban "Tuhan-Tuhan" Digital: Garapan Masa Depan Penyuluhan Pembangunan 4.0. *Indonesian Journal Of Socio Economics*.
- Shofia, S., & Anggoro, D. A. (2020). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ADMINISTRASI DAN KEUANGAN PADA TK-IT PERMATA HATI SUMBERREJO-BOJONEGORO. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1192>
- Sudjiman, P. E., & Sudjiman, L. S. (2020). ANALISIS SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERBASIS KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN. *Teika*. <https://doi.org/10.36342/Teika.V8i2.2327>
- Sugiyono, D. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- Sururi, A. (2017). Inovasi Model Pengembangan Kebijakan Ekonomi Kreatif Provinsi Banten. *Administrasi Negara*.
- Suryadi, A. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEGIATAN SIVITAS AKADEMIKA UNIVERSITAS TERBUKA. *SISTEMASI*. <https://doi.org/10.32520/Stmsi.V9i1.604>
- Sutrisno, S., & Anitasari, H. (2020). Strategi Penguatan Ekonomi Kreatif Dengan Identifikasi Penta Helix Di Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*. <https://doi.org/10.25139/Jai.V3i2.1986>
- Uygun, Y. (2021). The Fourth Industrial Revolution - Industry 4.0. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSrn.3909340>
- Wijoyo, H. S. H., & Anitasari, H. (2021). PEMETAAN EKONOMI KREATIF DALAM MENINGKATKAN PERTUMBUHAN EKONOMI KABUPATEN BOJONEGORO. *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*. <https://doi.org/10.25139/Jiabi.V4i2.3205>

6. Bukti Letter of Acceptance (LOA) artikel pada Jurnal Fokus Manajemen Bisnis
(8 Maret 2023)



JURNAL FOKUS MANAJEMEN BISNIS
PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

<http://journal2.uad.ac.id/index.php/fokus/index> | Email: fokus@mgm.uad.ac.id

SURAT KETERANGAN

No: 030/JFMB/MNJ/FEB/S.Ket/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Ali Fikri, S.E., M.Sc.
Jabatan : Pemimpin Redaksi Jurnal Fokus Manajemen Bisnis

Menerangkan bahwa:

Nama : Bagas Brian Pratama
Judul Artikel : Perancangan Model Ekonomi Kreatif 5.0 Berbasis
Digital Social Innovation (DSI)

Berdasarkan hasil *review* singkat oleh mitra besari, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk diterbitkan dalam **Jurnal Fokus Manajemen Bisnis Volume 13 Nomor 1 Maret 2023**. Selanjutnya, pemilik artikel dimohon untuk melakukan dan mengikuti alur prosesnya sampai dengan artikel tersebut siap untuk diterbitkan. **Apabila pemilik artikel tidak melakukan revisi berdasarkan hasil keputusan dari reviewer, maka proses penerbitan artikel tersebut dianggap tidak selesai dan artikel tidak akan diterbitkan.**

Surat keterangan ini dibuat dengan benar dan digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 8 Maret 2023
Pemimpin Redaksi,

Muhammad Ali Fikri, S.E., M.Sc.

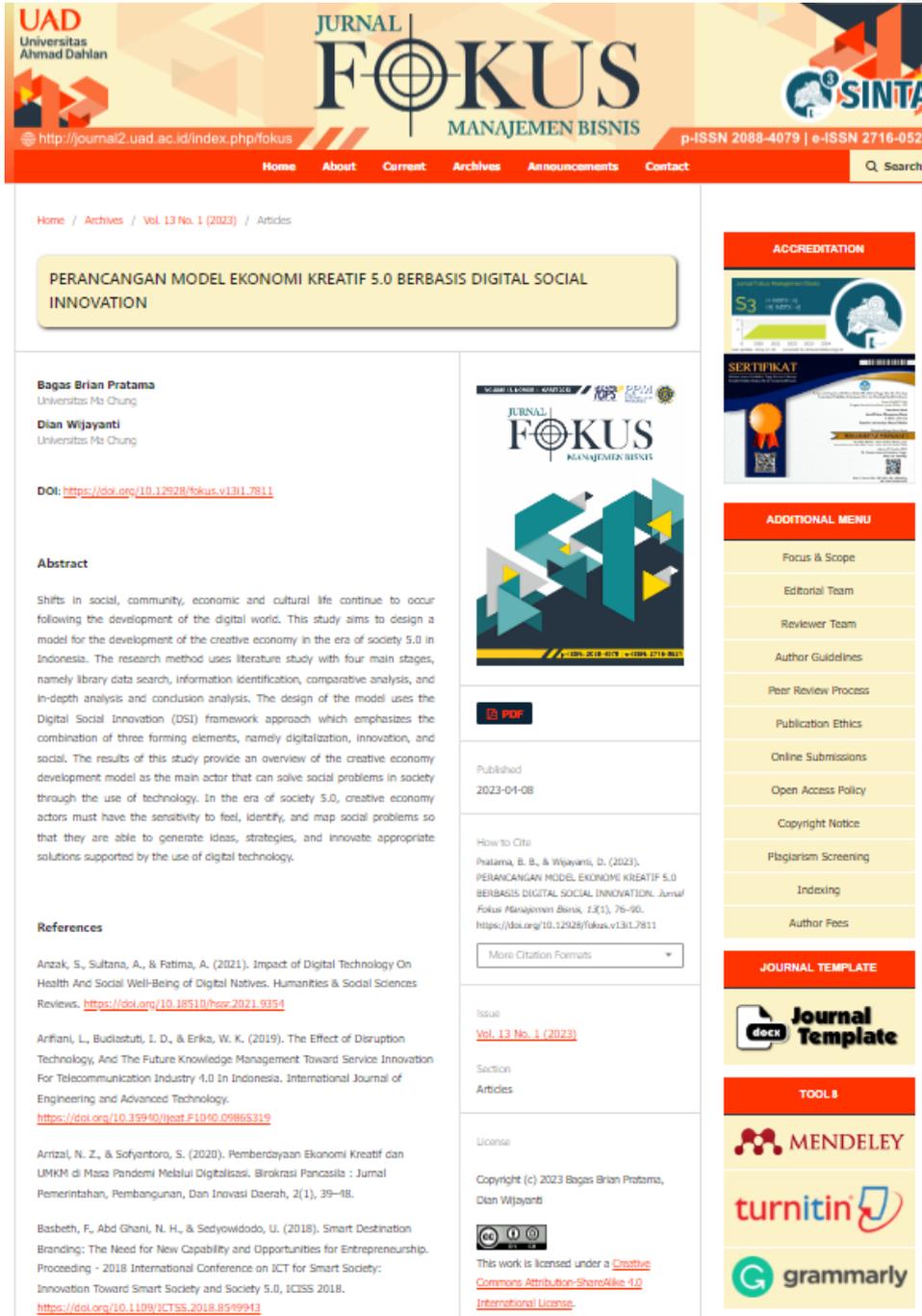
7. Bukti proses produksi penerbitan artikel pada OJS Jurnal Fokus Manajemen Bisnis (8 April 2023)

The screenshot shows the OJS Submissions interface for Jurnal Fokus Manajemen Bisnis. The page is titled "Submissions" and has tabs for "My Queue" and "Archives (1)". A "Help" button is visible in the top right. The main content area is titled "Archived Submissions" and includes a search bar and a "New Submission" button. A submission entry is shown with the ID 7811, author "Pratama et al.", and title "PERANCANGAN MODEL EKONOMI KREATIF 5.0 BERBASIS DIGITAL SOCIAL INNOVATION". The status is "Published" (indicated by a green badge) and it has 1 production galley. Below the submission details, there is a table with the following rows:

1	Production galleys created
0	Open discussions

Below the table, it states "Last activity recorded on Saturday, April 8, 2023." and a "View Submission" button is located at the bottom right of the submission card.

8. Bukti Artikel Telah terbit pada Jurnal Fokus Manajemen Bisnis Volume 13 Nomor 1 (8 April 2023)



UAD
Universitas
Ahmad Dahlan

JURNAL FOKUS
MANAJEMEN BISNIS

SINTA

<http://journal2.uad.ac.id/index.php/fokus> p-ISSN 2088-4079 | e-ISSN 2716-0521

Home About Current Archives Announcements Contact Q Search

Home / Archives / Vol. 13 No. 1 (2023) / Articles

PERANCANGAN MODEL EKONOMI KREATIF 5.0 BERBASIS DIGITAL SOCIAL INNOVATION

Bagas Brian Pratama
Universitas Mt Chung

Dian Wijayanti
Universitas Mt Chung

DOI: <https://doi.org/10.12928/fokus.v13i1.7811>

Abstract

Shifts in social, community, economic and cultural life continue to occur following the development of the digital world. This study aims to design a model for the development of the creative economy in the era of society 5.0 in Indonesia. The research method uses literature study with four main stages, namely library data search, information identification, comparative analysis, and in-depth analysis and conclusion analysis. The design of the model uses the Digital Social Innovation (DSI) framework approach which emphasizes the combination of three forming elements, namely digitalization, innovation, and social. The results of this study provide an overview of the creative economy development model as the main actor that can solve social problems in society through the use of technology. In the era of society 5.0, creative economy actors must have the sensitivity to feel, identify, and map social problems so that they are able to generate ideas, strategies, and innovate appropriate solutions supported by the use of digital technology.

References

Anzak, S., Sultano, A., & Fatima, A. (2021). Impact of Digital Technology On Health And Social Well-Being of Digital Natives. *Humanities & Social Sciences Reviews*. <https://doi.org/10.18510/hssr.2021.9354>

Arifiani, L., Budistuti, I. D., & Erika, W. K. (2019). The Effect of Disruption Technology, And The Future Knowledge Management Toward Service Innovation For Telecommunication Industry 4.0 In Indonesia. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*. <https://doi.org/10.35940/ijest.F1040.09865319>

Arrizal, N. Z., & Sofyantoro, S. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif dan UMKM di Masa Pandemi Melalui Digitalisasi. *Birokrasi Pancasila : Jurnal Pemerintahan, Pembangunan, Dan Inovasi Daerah*, 2(1), 39–48.

Basbeth, F., Abd Ghani, N. H., & Sedjowidodo, U. (2018). Smart Destination Branding: The Need for New Capability and Opportunities for Entrepreneurship. *Proceeding - 2018 International Conference on ICT for Smart Society: Innovation Toward Smart Society and Society 5.0, ICISS 2018*. <https://doi.org/10.1109/ICTSS.2018.8549913>

JURNAL FOKUS
MANAJEMEN BISNIS

PDF

Published
2023-04-08

How to Cite
Pratama, B. B., & Wijayanti, D. (2023). PERANCANGAN MODEL EKONOMI KREATIF 5.0 BERBASIS DIGITAL SOCIAL INNOVATION. *Jurnal Fokus Manajemen Bisnis*, 13(1), 76–90. <https://doi.org/10.12928/fokus.v13i1.7811>

More Citation Formats

Issue
[Vol. 13 No. 1 \(2023\)](#)

Section
Articles

License

Copyright (c) 2023 Bagas Brian Pratama, Dian Wijayanti

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#).

ACCREDITATION

S3

SERTIPIKAT

ADDITIONAL MENU

- Focus & Scope
- Editorial Team
- Reviewer Team
- Author Guidelines
- Peer Review Process
- Publication Ethics
- Online Submissions
- Open Access Policy
- Copyright Notice
- Plagiarism Screening
- Indexing
- Author Fees

JOURNAL TEMPLATE

Journal Template

TOOLS

- MENDELEY
- turnitin
- grammarly