

PROSIDING



Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu (SENMI) 2010
Universitas Budi Luhur

"Pengembangan Budaya Kreatif
Dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan"



5 Agustus 2010

ISSN: 2087-0930

mandiri





PROSIDING
SEMINAR NASIONAL MULTIDISIPLIN ILMU (SENMI) 2010
UNIVERSITAS BUDI LUHUR JAKARTA
ISSN: 2087-0930

**PENGEMBANGAN BUDAYA KREATIF DALAM
MENUNJANG PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN**

5 AGUSTUS 2010

UNIVERSITAS & AKADEMI SEKRETARI BUDI LUHUR
Jl. Cileduk Raya, Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan 12260
Telepon (021) 5853753 ext. 253/257/216

Email : senmi@budiluhur.ac.id
Website <http://senmi.budiluhur.ac.id>

ISSN 2087-0930



9 772087 093077

Lembaga Riset dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Budi Luhur dibentuk sebagai fasilitator untuk meningkatkan budaya meneliti dan publikasi hasil penelitian bagi civitas di lingkungan Universitas Budi Luhur.

Lembaga ini bertugas mengkoordinasikan seluruh kegiatan yang terkait dengan pembinaan dan pengembangan penelitian serta publikasinya, baik penelitian yang didanai secara mandiri oleh Universitas Budi Luhur maupun pihak luar universitas.

Dalam rangka upaya dokumentasi dan publikasi terhadap hasil penelitian, lembaga ini telah menerbitkan beberapa jurnal ilmiah diantaranya :

No	Nama Jurnal	ISSN	Periode Terbit
1	BLComm	1693-9638	4 kali/th
2	TransNasional	1907-3941	3 kali/th
3	BIT	1693-9166	3 kali/th
4	Teltron	1693-9182	3 kali/th
5	Skets	1693-9174	3 kali/th
6	BEJ	1613-9611	2 kali/th
7	Telematika	2085-725X	3 kali/th

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan kasih-Nya sehingga Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Budi Luhur 2010 (SENMIBL-2010) dapat terselenggara dengan baik dan lancar.

SENMIBL-2010 ini merupakan kegiatan seminar nasional dengan melibatkan para peneliti dari berbagai instansi di Indonesia maupun luar negeri sebagai pemakalah.

Pada SENMIBL-2010 dipilih tema Pengembangan Budaya Kreatif Dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan. Sebagai pembicara kunci yang kompeten dengan tema tersebut, kami menampilkan beberapa pihak diantaranya :

- DR. Sjarifuddin Hasan, MM,MBA (Menteri Koperasi dan Usaha Kecil Menengah)
- Drs. M. Suparmoko, MA Ph.D (Pakar Ekonomi Lingkungan)

Selain pembicara kunci, dalam seminar kali ini juga dipresentasikan sebanyak 119 judul makalah dari berbagai disiplin ilmu dengan rincian sebagai berikut :

- Bidang ICT dan elektronika sebanyak 56 judul makalah
- Bidang Ilmu Ekonomi sebanyak 22 judul makalah
- Bidang Ilmu Sosial sebanyak 28 judul makalah
- Bidang Ilmu Arsitektur sebanyak 13 judul makalah

Pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada para pemakalah dan semua pihak yang telah mencurahkan pemikiran dan tenaganya demi terselenggaranya acara seminar ini dengan lancar.

Semoga acara seminar ini dapat menjadi ajang untuk berbagi wawasan antar kita semua, terimakasih.

Jakarta, 5 Agustus 2010
Ketua Umum SENMIBL-2010

Yan Everhard R, MT.

PANITIA PELAKSANA

Pelindung	: Prof. Dr. Tb. Ronny Rahman Nitibaskara
Penanggung Jawab	: Dr. Ir Nazori AZ MT
Penasihat	: Ir. Ratnaningsih AW, MBA
Ketua Umum	: Ir. Yan Everhard MT
Ketua 1	: Sujono,MT
Ketua 2	: Rusdiyanta M.Si
Koordinator Promosi & Publikasi	: Putri Suryandari, ST, M.Ars.
Sekretaris Umum	: Mia Laksmiwati, SE, MM
Sekretaris	: Desy Anggraeni, SE
Bendahara Umum	: Suryanto, S.Kom, MM
Bendahara	: Martini, SE
Koordinator Acara	: Arief Wibowo, M.Kom
Koordinator Bidang IT	: Gandung Triyono,M.Kom
Koordinator Penggandaan Materi	: Yudi Santoso,M.Kom
Perlengkapan dan Umum	: Purwadi
Koordinator Konsumsi	: Titi Hastuti & Rini Lestari S.Sos

DAFTAR MAKALAH

1. BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DAN ELEKTRONIKA

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
001.	Agung Hadhiatma	TEMU KEMBALI DOKUMEN WAYANG DALAM BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MODEL RUANG VEKTOR
002.	Albert Gifson, ST.,MT.	STUDI PEMANFAATAN INTERNET KECAMATAN PADA DAERAH PEDESAAN MELALUI PROGRAM UNIVERSAL SERVICE OBLIGATION
003.	Anita Ratnasari	METODE <i>E-LEARNING</i> GUNA MENINGKATKAN <i>KNOWLEDGE SHARING</i>
004.	Irawan, M.Kom	PEMANTAU SISTEM KENDALI BANJIR JARAK JAUH
005.	Bagus Tri Prabawa. S.Kom, M.Sc, Muhaemin, S.Kom MM	KAJIAN PENGEMBANGAN SISTEM BASIS DATA INDUSTRI STUDI KASUS: KPPU (KOMISI PENGAWAS PERSAINGAN USAHA)
006.	Dyah Asrining Wulandari ¹⁾ Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	STRATEGI IT <i>DISASTER RECOVERY PLAN</i> PADA <i>CORE BANKING SYSTEM</i> DENGAN PENDEKATAN <i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i> :STUDI KASUS PADA PT. BANK MEGA TBK
007.	Eko Warno ¹⁾ dan Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	METODE PEMILIHAN PERANGKAT LUNAK ANTIVIRUS BERBASIS <i>FREE</i> : STUDI KOMPARASI <i>AVIRA ANTIVIR PERSONAL, AVAST FREE ANTIVIRUS, BITDEFENDER FREE EDITION, AVG ANTI-VIRUS FREE EDITION, SPYWARE TERMINATOR, DAN COMODO INTERNET SECURITY</i>
008.	Indra	<i>MOBILE INFORMATION</i> PADA RUMAH SAKIT DENGAN MENGGUNAKAN METODE <i>WIRELESS MESSAGING API (WMA)</i>
009.	Iwan Rijayana, S.Kom, M.M, M.Kom ¹⁾ , Ricky Romanzah ²⁾	APLIKASI ENSIKLOPEDIA ELEKTRONIK BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA
010.	Kusuma Hati,S.Kom, MM	PENERAPAN MODEL UTAUT UNTUK MEMAHAMI PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN SISTEM ABSENSI ONLINE
011.	Linna Oktaviana Sari, ST, MT	PENGARUH PENGGUNAAN ANTENA BEAMFORMING UNTUK SEKTORISASI PADA KAPASITAS SISTEM MULTICLASS CDMA
012.	Lucia Sri Istiyowati ¹⁾ dan Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	PENILAIAN KEMATANGAN TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI BERDASARKAN KERANGKA KERJA COBIT VER 4.0 KHUSUSNYA DOMAIN PO (<i>PLAN AND ORGANISE</i>) DAN AI (<i>ACQUIRE AND IMPLEMENT</i>) Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik di ABFI Institute Perbanas
013.	Mardiana Purwaningsih ¹⁾ Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	EVALUASI TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN KERANGKA KERJA COBIT 4.0 UNTUK <i>DOMAIN DELIVER & SUPPORT</i> DAN <i>MONITOR & EVALUATE</i>

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
		Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik ABFII Perbanas
014.	Nita Merlina ¹⁾ dan Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	KAJIAN <i>UNIFIED THEORY OF ACCEPTUAL AND USE OF TECHNOLOGY</i> (UTAUT) DALAM PENGGUNAAN <i>OPENSOURCE</i> SOFTWARE UNTUK PEMBELAJARAN <i>DESIGN WEB</i> DILINGKUNGAN MAHASISWA: STUDI KASUS KAMPUS BSI KRAMAT / SALEMBA
015.	Prabowo Pudjo Widodo	PERTUMBUHAN NILAI TAMBAH DAN IMPLIKASINYA DALAM PERUMUSAN STRATEGI SEKTOR KEHUTANAN ⁺
016.	Prabowo Pudjo Widodo ¹⁾ Ahmad Sulhi ²⁾	METODE PEMILIHAN PERANGKAT LUNAK NMS BERBASIS <i>FOSS</i> (<i>FREE AND OPEN SOURCE SOFTWARE</i>) DENGAN PENDEKATAN <i>ANALITICAL HIERARCY PROCESS</i> (AHP) : STUDI KOMPARASI GROUNDWORK, HYPERIC HQ, NAGIOS, OPENNMS, DAN ZENOSS
017.	Prabowo Pudjo Widodo ¹⁾ Jesaja HB Waterkamp ²⁾	STRATEGI PEMILIHAN KESATUAN UNIT IMPLEMENTASI <i>BUSINESS INTELLIGENCE</i> DENGAN PENDEKATAN <i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i> STUDI KASUS APLIKASI SAP PADA KELOMPOK KOMPAS GRAMEDIA
018.	Prabowo Pudjo Widodo ¹⁾ Shirly Anjar Artha ²⁾	EVALUASI TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN 15 KERANGKA KERJA COBIT 4.0 STUDI KASUS: SISTEM INFORMASI PT. GREAT EASTERN LIFE INDONESIA
019.	Prabowo Pudjo Widodo ¹⁾ Waluyo ²⁾	ANALISIS EFISIENSI RELATIF KINERJA PELAYANAN RAWAT INAP DENGAN MENGGUNAKAN METODE <i>DATA ENVELOPMENT ANALYSIS</i> (DEA) DI RS. ISLAM JAKARTA PONDOK KOPI
020.	Reni Prihastuti	APLIKASI <i>INTERACTIVE VOICE RESPONSE</i> MENGGUNAKAN DTMF SEBAGAI PUSAT LAYANAN INFORMASI AKADEMIK TANPA OPERATOR : Studi Kasus Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Budi Luhur
021.	Rudi Heriansyah ^{1). 2).} , S. A. R. Abu-Bakar ²⁾	NONDESTRUCTIVE EVALUATION OF INCINERATOR BY MEANS OF INFRARED THERMOGRAPHY
022.	Safitri Juanita	PERENCANAAN PORTFOLIO APLIKASI MENDATANG BERDASARKAN STRATEGI BISNIS PERGURUAN TINGGI
023.	Semuil Tjiharjadi ¹⁾ , Marvin Chandra Wijaya ²⁾	PERANCANGAN PENGAMANAN GAMBAR DIGITAL MENGGUNAKAN TEKNIK ENKRIPSI BERBASIS BLOCK CIPHER
024.	Dana Indra Sensuse ¹⁾ , Sofian Lusa ²⁾ , Mario Iskandar ³⁾	KAJIAN PENERAPAN APLIKASI <i>OPEN SOURCE</i> DI PERGURUAN TINGGI DENGAN PENDEKATAN <i>SOFT SYSTEM METHODOLOGY</i> STUDI KASUS PENGEMBANG <i>SOFTWARE</i> AKADEMIK SISFOKAMPUS
025.	Spits Warnars	CLASSIFICATION RULE WITH SIMPLE SELECT SQL STATEMENT

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
026.	Sulfa Maria ¹⁾ Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	KAJIAN PENGGUNAAN ADOBE PHOTOSHOP BERDASARKAN PENDEKATAN TAM: STUDI KASUS PADA SMK NEGERI 5 TANGERANG
027.	Tazul Arifin ¹⁾ Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	KAJIAN EFEKTIVITAS TEKNOLOGI INFORMASI PEMANFAATAN INTERNET DALAM PEMBERIAN LAYANAN AKADEMIK : STUDI KASUS PADA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS TARUMANAGARA
028.	Titin Fatimah ¹⁾ , Kholid ²⁾	APLIKASI <i>BLUETOOTH</i> FTP PADA <i>HANDPHONE</i> DENGAN SISTEM OPERASI SYMBIAN S60
029.	Untung Rahardja ¹⁾ Jazi Eko Istiyanto ²⁾ Valent Setiatmi ³⁾	GLOBAL PASSWORD UNTUK KEMUDAHAN DI DALAM PENGGUNAAN, PENGONTROLAN, DAN KEAMANAN SISTEM
030.	Vilia Eka Meyana ¹⁾ Prabowo Pudjo Widodo ²⁾	KAJIAN PENERAPAN BUFFER SISTEM ADMINISTRASI SEKOLAH MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL: STUDI KASUS TIGA SMA NEGERI JAKARTA TIMUR
031.	I Wayan Degeng	SIMPANGAN KELUARAN DT51 YANG DIPROGRAM DENGAN LOGIKA FUZZY TAK-LINEAR
032.	Windu Gata, M.Kom ¹⁾ , Grace Gata, M.Kom ²⁾	PENGGUNAAN OBJEK PUSTAKA (<i>OBJECT LIBRARY</i>) PADA BAHASA PEMROGRAMAN JAVA
033.	Yumarsono Muhyi, ST, MM	ELETRICAL RAILWAY TRAIN AUTOMATED SCHEDULING MODELING OF PT. KAI
034.	Achmad Solichin ¹⁾ , Ferdiansyah ²⁾ , Wahyu Pramusinto ³⁾	<i>WEB USAGE MINING</i> : PROSES, APLIKASI DAN PENGGUNAANNYA
035.	Achmad Solichin, Ferdiansyah, Wahyu Pramusinto	<i>WEB USAGE MINING</i> DENGAN GOOGLE ANALYTICS: STUDI KASUS SITUS ACHMATIM.NET
036.	Dyah Retno Utari ¹⁾ , Wahyu Pramusinto ²⁾ , Wihartini ³⁾	PENYEBARAN INFORMASI BANJIR DI DKI JAKARTA MELALUI MEDIA WEB DENGAN DUKUNGAN BASIS DATA
037.	Eko Polosoro	PENGGUNAAN MIKROKONTROLER DT-AVR LOW COST MICRO SYSTEM DAN DT I/O RELAY BOARD UNTUK MENGENDALIKAN GERAKAN ROBOT MANUAL DIDALAM MELETAKKAN OBJEK PADA POSISI YANG TELAH DITENTUKAN
038.	Irawan, M.Kom	RANCANGAN SIMULATOR PENCUCI MOBIL OTOMATIS BERBASIS MIKROKONTROLER AT89C51
039.	Moedjiono	PEMBERDAYAAN BAHASA MELALUI PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK MENJEMBATANI MASALAH KESENJANGAN DIGITAL
040.	Moedjiono	INTERNET GOVERNANCE TO BRIDGE THE DIGITAL DIVIDE PROBLEM IN

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
		INDONESIA
041.	Marvin Chandra Wijaya ¹ , Semuil Tjiharjadi ²	SISTEM OTOMATISASI PEMELIHARAAN TANAMAN HIDROPONIK
042.	Suwasti Broto, Norazan Mohd Kassim Ibrahim Mohd Haniff	THE POLARIZATION CHARACTERISTICS BASED ON THE RIB WAVEGUIDE STRUCTURES USING THE EFFECTIVE INDEX METHOD
043.	Yan Everhard	PENGGUNAAN DUAL MIKROKONTROLER UNTUK MENGENDALIKAN GERAKAN ROBOT OTOMATIS DIDALAM MELETAKKAN OBJEK PADA POSISI YANG TELAH DITENTUKAN
044.	M Anif	<i>TWO-FACTOR AUTHENTICATION</i> UNTUK KEAMANAN TRANSAKSI <i>ONLINE</i> BERBASIS SMS, Studi Kasus : WebDOSEN Universitas Budi Luhur Jakarta
045.	Prabowo Pudjo Widodo ¹⁾ , Arief Wibowo ²⁾ Dony Gunawan ³⁾	KAJIAN UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT) DALAM PENGGUNAAN OPENSOURCE SOFTWARE UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI DAN EFEKTIFITAS PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI
046.	Siswanto ¹ Welly Sumarsono ²	SISTEM PENGENDALI KETINGGIAN PERMUKAAN AIR PADA PINTU AIR MANGGARAI MNGGUNAKAN PROGRAMMABLE PERIPHERAL INTERFACE (PPI) 8255 DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN BORLAND DELPHI 7.0
047.	TW Wisnuadji	PERANCANGAN SISTEM PENJEJAKAN KERETA API BERBASIS JARINGAN SELULER DENGAN TEKNOLOGI RFID
048.	Agung Hernawan	IMPLEMENTASI PRAKTIKUM ROUTING PADA LINGKUNGAN VIRTUAL
049.	Radita.Arindya,ST,MT	PENALAAAN KENDALI PID UNTUK PENGENDALI PROSES
050.	Adri Senen	STUDI PERENCANAAN SISTEM DISTRIBUSI DAYA LISTRIK BERDASARKAN PERTUMBUHAN BEBAN BERBASIS BIAYA INVESTASI MINIMUM
051.	Rizky Tahara Shita	INTEGRASI <i>DATABASE</i> TERDISTRIBUSI MENGGUNAKAN PENDEKATAN <i>WEB SERVICES</i>
052.	Imelda ¹⁾ , Nurwati ²⁾	ANALISA PEMILIHAN METODOLOGI PENGEMBANGAN E-LEARNING DENGAN PENDEKATAN ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) STUDI KASUS KELAS KARYAWAN UNIVERSITAS BUDI LUHUR
053.	Nurwati ¹⁾ , Yudi Santoso ²⁾	ANALISIS PEMILIHAN <i>E-LEARNING SYSTEM</i> UNTUK KELAS KARYAWAN DENGAN PENDEKATAN <i>ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS</i> (AHP) : STUDI KASUS FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
054.	Muhaemin, S.Kom MM ¹ , Djoko Harsono ²	DESAIN APLIKASI E-TOURISM DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
		WEB SERVICE
055.	Wahyu Pramusinto ¹ , Dyah Retno Utari ¹ , Indra Riyanto ² , Wihartini ²	MODEL SISTEM PENYEBARAN INFORMASI BANJIR MENGGUNAKAN MEDIA WEB STUDI KASUS WILAYAH DKI JAKARTA

2. BIDANG ILMU EKONOMI

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
001.	Budi Rahardjo	PEMROGRAMAN NON LINIER SYARAT KUHN-TUKER UNTUK PENYELESAIAN OPTIMASI MAKSIMALISASI UTILITAS KONSUMEN DENGAN PEMBATAS ANGGARAN
002.	Dhani Sulistiyono	A STUDY OF THE NATIONAL ECONOMIC DEVELOPMENT IMPACT OF LOAN AND COLLATERAL POLICY (KUR) FOR SMALL BUSINESS OWNER/MANAGER WITH DIFFERENT CULTURAL BACKGROUND IN INDONESIA
003.	EVI GRAVITIANI, FEMALE, DR, ERNI UMMI HASANAH	VALUASI EKONOMI DAMPAK TIMBAL DARI ASAP BUANGAN KENDARAAN BERMOTOR TERHADAP KESEHATAN MASYARAKAT KOTA YOGYAKARTA
004.	Henky Lisan Suwarno	UNIVERSITY BRANDING: STRATEGI PEMASARAN KREATIF DAN KOMPETITIF DALAM UPAYA MENINGKATKAN DAN MEMPERTAHAKAN EKSISTENSI PERGURUAN TINGGI
005.	Anita Maharani, Ence Ramli Al-Rashid	HOW DO YOUNG PEOPLE PERCEIVED AND VALUED CREATIVITY: A STUDY OF FUTURE HUMAN CAPITAL IN THE FIELD OF HIGHER EDUCATION
006.	Imaninnur, S.P.Sunardiyaningsih	ANALISIS PENGARUH VARIABEL EKONOMI MAKRO TERHADAP HARGA SAHAM SEKTOR PERTAMBANGAN DI BURSA EFEK INDONESIA (Periode 2004 – 2008)
007.	Mia Laksmiwati, SE. MM.	STRATEGI DIFERENSIASI PRODUK BERBASIS BUDAYA INDONESIA DALAM RANGKA MENGHADAPI PERSAINGAN DI PASAR GLOBAL
008.	Dra. S. Mudjijah, SE, MM · Reni Hariyani, SE, M.Akt	PENERAPAN TRIPLE HELIX DALAM MEWUJUDKAN PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF PADA SUBSEKTOR RISET & PENGEMBANGAN
009.	Dra. Slamet Mudjijah, SE.MM	KREATIVITAS BISNIS DALAM HOME INDUSTRY MINYAK KELAPA MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT (Studi kasus di Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo)
010.	S.P.Sunardiyaningsih, Sudiyatno Yudi Nugroho, Puspita Rani, Arief Wibowo	PENGGUNAAN INTERNET UNTUK MENDAPATKAN INFORMASI PENGAYAAN BAHAN BELAJAR (STUDI KASUS E-LEARNING MAHASISWA UNIVERSITAS & ASTRI BUDI LUHUR, JAKARTA TAHUN 2009)
011.	Purwo Adi Wibowo, John Suprihanto	PENGARUH MOTIVASI INTRINSIK, KEPRIBADIAN PROAKTIF, DAN KEAMPUHAN DIRI TERHADAP PERILAKU INOVASI PEGAWAI NEGERI SIPIL
012.	Sulistya Rini Pratiwi, Evi Gravitiani	PENANAMAN VEGETASI SEBAGAI UPAYA MEREDUKSI POLUSI UDARA (Pb) DI KOTA YOGYAKARTA

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
013.	Winarto, I Putu Tirta Agung	URGENSI IMPLEMENTASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA USAHA KECIL DAN MENENGAH DALAM MENYOKONG PEMBANGUNAN EKONOMI INDONESIA
014.	Reni Hariyani, SE, M.Akt	PENGARUH MANAJEMEN LABA TERHADAP TOTAL RETURN SAHAM PADA PERUSAHAAN YANG DIAUDIT OLEH KAP BIG 4 DAN KAP NON BIG 4 (Studi Empirik pada Perusahaan Manufaktur Subsektor Industri Barang Konsumsi di Bursa efek Indonesia) Periode 2002 – 2005
015.	Tri Munanto Arief Wibowo	FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KINERJA MANAJERIAL (Studi Empirik pada Perusahaan Manufaktur di Jakarta, Tangerang, dan Bekasi)
016.	Sri Rahayu, SE, M.Si	PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN TINGGI SEBAGAI PENCETAK SUMBER DAYA MANUSIA DALAM MEMBANGUN BUDAYA KREATIF
017.	Dewi Kusuma Wardani, Sri Hermuningsih	FAKTOR PENENTU NIAT BERTRANSAKSI MELALUI JEJARING SOSIAL DI INTERNET BERDASARKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)
018.	Sri Harini , Dwi Gemina	PENGEMBANGAN BUDAYA KREATIF MAHASISWA MELALUI KULIAH KEWIRAUSAHAAN
019.	I Tunjung Sulaksono	ANALISA PERSEPSI DAN PERILAKU KONSUMEN TERHADAP PEMBELIAN PRODUK - PRODUK HERO SAVE PADA PT. HERO SUPERMARKET.TBK (SUATU STUDI KASUS ATAS GERAJ HERO DI WILAYAH JAKARTA BARAT JAKARTA – 2010)
020.	Prof. Soenarto, M.A. M.Sc. Ph.D. , Prof. Dr. Rahmawati,M.Si.Ak , Dra. S. Nurlaela,SE,M.Si.,Ak. Celviana Winidyaningrum,SE,M.Si	ENTREPRENEURSHIP TRAINING MODEL FOR IMPROVING PERFORMANCE OF BATIK BAMBOOHANDYCRAFT IN KLATEN DISTRICT, CENTRAL JAVA
021.	Widyat Nurcahyo dan Prabowo Pudjo Widodo	SISTEM PENDUKUNG BERPIKIR KREATIF DALAM PROSES PERANCANGAN PRODUK
022.	Budiman Arief, S.Kom, MM, Ir. Ady Widjaja M.Sc, MM	PENGARUH DISIPLIN DAN LINGKUNGAN KERJA TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN PADA RS. HARAPAN BUNDA

3. BIDANG ILMU SOSIAL

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
001.	Agung Setiyo Wibowo	ANALISIS POTENSI DAN MASALAH KERANGKA ACUAN ASEAN INTERGOVERNMENTAL COMMISSION ON HUMAN RIGHTS (AICHR) DALAM UPAYA PEMAJUAN DAN PERLINDUNGAN HAM DI ASIA TENGGARA
002.	Iis Torisa Utami	MEMBANGUN SISTEM KEARSIPAN YANG MENUNJANG KEGIATAN PERKANTORAN BERBASIS ICT
003.	Bambang Pujiyono	KEBIJAKAN LAYANAN TARIF PERUMAHAN BAGI MASYARAKAT BERPENDHASILAN RENDAH (MBR)
004.	BRA.BASKORO, S.Hum, M.Si.	PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF PARIWISATA DI DATARAN TINGGI DIENG SEBAGAI BASIS EKONOMI PROVINSI JAWA TENGAH
005.	Bayu Vita Indah Yanti dan Baden Mucharam	KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT DESA BANGKAU DALAM PENGELOLAAN SUMBER DAYA PERIKANAN SECARA BERKELANJUTAN
006.	Devie Cynthiawati	TRANSFORMATION OF MEANING TOWARDS WORD OF MOUTH MESSAGE (A STUDY ON THE WORD OF MOUTH MESSAGES AMONG CUSTOMERS OF AYAM BAKAR MAS MONO IN TEBET & PEJATEN RESTAURANTS)
007.	Diarsi Eka Yani	FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PERSEPSI ANGGOTA TERHADAP PERAN KELOMPOK TANI DALAM PEMANFAATAN SARANA PRODUKSI USAHATANI BELIMBING (Kasus Kelompok Tani di Kelurahan Pasir Putih, Kecamatan Sawangan, Kota Depok)
008.	Didik Hariyadi Raharjo	SYNTACTICAL ERRORS IN TRANSLATING BAHASA INDONESIAN TEXT INTO ENGLISH BY THE STUDENTS OF AKADEMI SEKRETARI BUDI LUHUR
009.	Dina Nova Priminingtyas	PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DALAM PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA SECARA MANDIRI
010.	Ir.Ila Fadila M.Kes	PERBAIKAN GIZI BALITA MELALUI PEMANFAATAN SUMBER DAYA PANGAN LOKAL (STUDI KASUS BALITA KABUPATEN SERANG)
011.	Dr. Lindawaty S. Sewu, S.H.,M.Hum Dr. Hassanain Haykal, S.H.,M.Hum	KONKRETISASI BUDAYA BANGSA MELALUI MEDIASI DALAM KERANGKA PEMBANGUNAN HUKUM INDONESIA
012.	Nurul Huda	KINERJA PENYULUH PERTANIAN LULUSAN UNIVERSITAS TERBUKA
013.	Nurul Huda	TINGKAT KOMPETENSI FROFESIONAL PENYULUH PERTANIAN DALAM

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
		PENDIDIKAN TINGGI TERBUKA DAN JARAK JAUH (PTTJJ) UNIVERSITAS TERBUKA
014.	Raka Wisnu	AUDIENCE RESPONSE OF INTERNET ADVERTISING (Case Study: Advertising in Social Network Website, Friendster.com)
015.	Pepi Rospina Pertiwi	IDENTIFIKASI TERHADAP KARAKTERISTIK KEINOVATIFAN PETANI PENERIMA INOVASI PTT PADI
016.	Rohani Jahja Widodo	THE ROLE OF UNIVERSITY IN IMPROVING THE QUALITY OF HUMAN RESOURCES
017.	Rosita Hardiyati, S.Sos	AMBIENT MEDIA SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MENYAMPAIKAN PESAN PADA KOMUNIKASI PEMBANGUNAN
018.	Rusdiyanta, M.Si dan Emil Radhiansyah, M.Si	STRATEGI PEMBANGUNAN DI WILAYAH PERBATASAN : PERPSEKTIF EKONOMI POLITIK
019.	Trimurti Artama	PEMANFAATAN TEPUNG IKAN LEMURU DAN TEPUNG UBI JALAR UNTUK CAMPURAN PRODUK FISH STICK RASA KARI SEBAGAI MAKANAN FUNGSIONAL LANSIA
020.	Nawiroh Vera	MEDIA MASSA DAN KONSTRUKSI REALITAS (Studi Analisis wacana Kritis Pemberitaan mengenai Lumpur Panas- Sidoarjo di RCTI dan ANTV)
021.	Vivi Indra Amelia Nasution S.IP, MA	PERSOALAN PEKERJA MIGRAN INDONESIA-PEMBANTU RUMAH TANGGA (PMI-PRT) DALAM TINJAUAN KEAMANAN MANUSIA
022.	HADIONO	MAKNA SIMBOLIK TATO (Studi Fenomenologi Pengguna Tato di Jakarta)
023.	Rusmulyadi, M.Si	MUNDURNYA SRI MULYANI INDRAMATI DALAM WACANA MEDIA MASSA (Analisa Wacana terhadap Pemberitaan Kompas, Media Indonesia, Republika dan Koran Tempo tentang Mundurnya Sri Mulyati Indrawati)
024.	Rinda Noviyanti	PENGARUH TUTORIAL ONLINE TERHADAP NILAI AKHIR MMPI5102 MASA REGISTRASI 2009.1 DAN MMPI5203 MASA REGISTRASI 2009.2
025.	Argogalih dan Mesquita H. Prasetyo	ANALISIS PERKEMBANGAN PEMBAJAKAN SOFTWARE DI INDONESIA
026.	Argogalih dan Vinny	ANALISIS PERKEMBANGAN JUDI MAYANTARA DI INDONESIA

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
027.	Yohannes Yahya W. Ir, MM	ANALISA DAMPAK SISTEM PENGGUNAAN <i>FACEBOOK</i> DI INDONESIA (STUDI KASUS DI UNIVERSITAS BUDI LUHUR)
028.	Dharmesta	PERAN INDUSTRI KREATIF KERAJINAN DALAM PEMBANGUNAN KEMBALI AFGANISTAN, BAGAIMANA INDONESIA DAPAT BERPERAN DI DALAMNYA
029.	Dr. H. Welya Roza, M.Pd.	LISTRIK TERBARUKAN (RENEWABLE ENERGY) DI DANAU MANINJAU: APLIKASI PENDIDIKAN BERKELANJUTAN

4. BIDANG ARSITEKTUR

No	PENULIS	JUDUL MAKALAH
001.	Anggraeni Dyah S	ANALISA PENGARUH PENGKONDISIAN UDARA TERHADAP TEMPERATUR EFEKTIF DI GEDUNG BIRU UNIVERSITAS BUDI LUHUR
002.	Naimatul Afa dan Prima Widia Wastuty	APLIKASI WEB SEBAGAI MEDIA KONSERVASI ARSITEKTUR BANGUNAN CAGAR BUDAYA Studi Kasus: Arsitektur Kolonial Di Kalimantan Selatan
003.	Dimiyati	STUDI RANCANGAN RUANG PEDAGANG INFORMALPADA BANGUNAN RUKO DAN RUKAN
004.	Budi Fathony, Daim Triwahyono	PERMUKIMAN SUKU MADURA DALAM PERANTAUAN Studi Kasus : Kawasan Pegunungan Buring Malang-Jawa Timur
005.	Khilda Wildana Nur	PENATAAN SPASIAL PECINAN MAKASSAR UNTUK MEMPERKUAT IDENTITAS CITRA KAWASAN
006.	Lalu Mulyadi, Agung Murti Nugroho, Irawan Setyabudi	TEKNOLOGI IKLIM PADA RUMAH TINGGAL KOLONIAL DI KOTA MALANG SEBAGAI UPAYA MENCAPAI KENYAMANAN THERMAL BANGUNAN
007.	Mazlan Mohd. Tahir, Nangkula Utaberta, Mastor Surat	PENGEKALAN NILAI MURNI DIDALAM BUDAYA MUSLIM MELALUI SENIBINA: PENERAPAN ELEMEN RUMAH BERPANGGUNG KEPADA PERUMAHAN TERES DI MALAYSIA
008.	Nangkula Utaberta, Mazlan Mohd Tahir, Nur Akmal Goh Abdullah,	DESKRIPSI TIPOLOGI, KLASIFIKASI DAN ANALISIS PERANCANGAN MASJID DI MALAYSIA
009.	Nangkula Utaberta, Badiossadat Hassanpour	RECONSTRUCTING DESIGN STUDIOS OF ARCHITECTURE AS A BRIDGE BETWEEN ACADEMIC AND PRACTICE
010.	Sri Kurniasih	PENGARUH PENGGUNAAN MATERIAL DAN <i>REVERBERATION TIME</i> (RT) TERHADAP TINGKAT KEBISINGAN SEBAGAI PENENTU KUALITAS RUANG AKUSTIK Studi Kasus : Ruang Teater Unit 6 Lantai 4 Kampus Pusat Universitas Budi Luhur
011.	Tri Endangsih	BAHAN BANGUNAN SEBAGAI KOMPONEN KONSTRUKSI BANGUNAN Ditinjau Dari Aspek Keamanan Bangunan dari Kebakaran
012.	<i>Nik Lukman Nik Ibrahim & Nangkula Utaberta</i>	TYPOLOGY AND DAYLIGHTING STUDY
013.	Putri Suryandari, M.Arch	KETIDAKSELARASAN PERUANGAN KEKUASAAN DIBIDANG PERMUKIMAN DAN FASILITAS KOTA

Penerapan Triple Helix Dalam Mewujudkan Pengembangan Industri Kreatif Pada Subsektor Riset & Pengembangan

Dra. S. Mudjijah, SE, MM
(slamet.mudjijah@budiluhur.ac.id)
Dosen Tetap Fakultas Ekonomi Universitas Budi Luhur

Reni Hariyani, SE, M.Akt
(reni.hariyani@budiluhur.ac.id)
Dosen Tetap Akademi Sekretari Budi Luhur

Abstrak

Industri kreatif memberikan proporsi kontribusi dalam pendapatan negara yang proporsinya terus meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu subsektor industri kreatif Indonesia sesuai dengan Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) 2005 adalah pada subsektor riset dan pengembangan. Kuatnya subsektor riset dan pengembangan dapat mewujudkan individu yang berkualitas dengan melakukan penelitian dan pengembangan.

Pengembangan industri kreatif subsektor riset dan pengembangan di Indonesia memiliki kendala antara lain rendahnya pengetahuan teknologi dan minat pengembangan yang dimiliki oleh pelaku bisnis. Di samping itu, pihak pemerintah belum sepenuhnya mendukung program subsektor ini. Untuk mendorong pengembangan bisnis industri kreatif, diperlukan upaya-upaya dari pihak yang mampu memberikan intervensi yaitu pihak akademisi perguruan tinggi, pemerintah, dan pelaku bisnis. Ketiga pihak tersebut merupakan unsur-unsur dalam triple helix. Dalam triple helix, setiap pihak dapat berkontribusi sesuai dengan kemampuannya secara maksimal dan tidak terpisahkan dengan pihak lain.

Pelaku bisnis perlu melakukan program-program kemitraan antara perusahaan berskala besar dengan perusahaan *start-up* & inventor independen, dalam rangka pemberdayaan Pihak akademisi perguruan tinggi perlu membangun budaya meneliti dan mengembangkan di kampus-kampus serta selalu menyempurnakan kurikulum untuk membentuk mindset kreatif. Pemerintah perlu melanjutkan dan menambah pusat-pusat informasi mengenai riset yang telah dilakukan dan akan dilakukan, menyusun program-program penelitian dan pengembangan yang mendukung UKM. Pemerintah juga perlu mencari suatu bentuk program sebagai insentif untuk mencegah dan mengubah kondisi *brain drain*, menjadi *brain circulation*. Untuk membentuk peneliti nasional yang berkelas di luar negeri, perlu kemitraan yang bisa berbagi pengalaman (kuliah & proyek bersama) di dalam negeri. Pemerintah sedapat mungkin memberdayakan industri R & D lokal, dengan mengkonsumsi jasa-jasa yang diberikan industri tersebut serta, membantu pembiayaan aktivitas riset dan pengembangan, khususnya di universitas-universitas, termasuk alternatif melalui CSR. Kebijakan dan regulasi sistem penelitian dan pengembangan nasional harus disempurnakan, dengan menjadikan kampus sebagai pusat-pusat riset, didukung oleh lembaga lembaga riset pemerintah dan swasta, sehingga terjadi linkage yang kuat antara: peraturan, instansi dan kebutuhan. Pemerintah harus membangun dan mensosialisasi sikap, dimana riset dan pengembangan adalah motor penggerak kemajuan setiap industry serta membentuk wadah profesi peneliti dan pengembang, sebagai tempat *knowledge & experience sharing*.

Kata Kunci: triple helix , industri kreatif, subsektor riset dan pengembangan

A. Latar Belakang Masalah

Ekonomi kreatif termasuk ekonomi gelombang keempat. Alvin Toffler menyebut, ekonomi gelombang pertama bertumpu pada sektor pertanian, ekonomi gelombang kedua pada sektor industri, dan ekonomi gelombang ketiga pada sektor informasi. Pada era ekonomi kreatif, nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi seperti pada era industri, tetapi pada pemanfaatan teknologi, kreativitas dan inovasi. Industri tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau mutu produk saja, tetapi bersaing berdasarkan teknologi, inovasi, kreativitas dan imajinasi (Esti dan Suryani, 2008).

Ekonomi kreatif merupakan tuntutan perkembangan dunia di abad ke-21 ini. Di beberapa negara, ekonomi kreatif memainkan peran signifikan. Di Inggris, negara pelopor pengembangan ekonomi kreatif, pada negara tersebut, industri itu tumbuh rata-rata 9% per tahun, dan jauh di atas rata-rata pertumbuhan ekonomi negara yang hanya 2%-3%. Sumbangannya terhadap pendapatan nasional mencapai 8,2% atau US\$ 12,6 miliar dan merupakan sumber kedua terbesar setelah sektor finansial. Data ini menggambarkan prestasi yang melampaui pendapatan dari industri manufaktur serta migas.

Di Korea Selatan, industri kreatif dikembangkan sejak tahun 2005 menyumbang lebih besar daripada manufaktur. Di Singapura ekonomi kreatif menyumbang 5% terhadap PDB atau US\$ 5,2 miliar. (Sumber : <http://www.bem-fia.ub.ac.id>, diakses 7 juli 2010)

Menurut data Departemen Perdagangan dalam Warta Ekonomi, Juni 2008, di Indonesia, industri kreatif pada 2006 menyumbang Rp 104,4 triliun, atau rata-rata 4,75% terhadap PDB nasional selama 2002-2006. Jumlah ini melebihi sumbangan sektor listrik, gas dan air bersih. Tiga subsektor yang memberikan kontribusi paling besar nasional adalah fashion (30%), kerajinan (23%) dan periklanan (18%). Selain itu, sektor ini mampu menyerap 4,5 juta tenaga kerja dengan tingkat pertumbuhan sebesar 17,6% pada 2006. Ini jauh melebihi tingkat pertumbuhan tenaga kerja nasional yang hanya sebesar 0,54%. Namun, ia baru memberikan kontribusi ekspor sebesar 7%, padahal di negara-negara lain, seperti Korsel, Inggris dan Singapura, rata-rata di atas 30%.

Departemen perdagangan mengklasifikasikan industri kreatif atas 14 (empat belas) sektor meliputi periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fashion, film-video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbit dan percetakan, layanan komputer, radio dan televisi, riset dan pengembangan (Simatupang, 2008).

Riset & Pengembangan merupakan kegiatan kreatif terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi serta penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra dan seni serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

Di dalam setiap industri kreatif selalu terdapat proses penciptaan dan atau ada aktivitas R&D. Kekuatan industri kreatif ada pada R&D dan komersialisasi (marketing). Namun pada penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi Eka Muniarti, 2009 menunjukkan bahwa riset dan pengembangan yang telah dilakukan banyak berakhir di ruang laboratorium saja atau diarsipkan dalam koleksi perpustakaan dan *share knowledge* hanya terjadi di dalam kalangan pendidikan, antara dosen dengan mahasiswa.

B. Permasalahan

Permasalahan yang dihadapi dalam upaya pengembangan industri kreatif subsektor riset dan pengembangan di Indonesia antara lain rendahnya pengetahuan teknologi dan minat pengembangan yang dimiliki oleh pelaku bisnis. Di samping itu, pihak pemerintah belum sepenuhnya mendukung program subsektor ini. Untuk mendorong pengembangan bisnis industri kreatif, diperlukan upaya-upaya dari pihak yang mampu memberikan intervensi yaitu pihak akademisi perguruan tinggi, pemerintah, dan pelaku bisnis. Ketiga pihak tersebut merupakan unsur-unsur dalam Triple Helix. Dalam triple helix, setiap pihak dapat berkontribusi sesuai dengan kemampuannya secara maksimal dan tidak terpisahkan dengan pihak lain. Berkaitan dengan permasalahan yang masih terjadi pada komponen triple helix, maka rumusan makalah ini adalah bagaimana peranan triple helix dapat mengoptimalkan ekonomi kreatif subsektor riset dan pengembangan ?

C. Kajian Konseptual

Menurut John Howkins (2001) ekonomi kreatif diartikan sebagai segala kegiatan ekonomi yang menjadikan kreativitas (kekayaan intelektual), budaya dan warisan budaya maupun lingkungan sebagai tumpuan masa depan. Sedangkan terminologi ekonomi kreatif yang dirumuskan oleh Departemen Perdagangan RI adalah suatu kumpulan industri yang mengandalkan kreatifitas.

Ekonomi kreatif adalah sistem kegiatan manusia yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi, pertukaran, dan konsumsi barang dan jasa yang bernilai kultural, artistik, estetika, intelektual, dan emosional bagi para pelanggan di pasar (Togar M. Simatupang, 2008).

Industri kreatif dalam Wikipedia didefinisikan sebagai industri yang berfokus pada kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual seperti seni rupa, film dan televisi, piranti lunak, permainan, atau desain fesyen, dan termasuk layanan kreatif antar perusahaan seperti iklan, penerbitan, dan desain. UNESCO pada 2003, mengeluarkan rilis resmi mengenai definisi industri kreatif ini sebagai suatu kegiatan yang menciptakan pengetahuan, produk, dan jasa yang orisinal, berupa hasil karya sendiri (Erni R. Ernawan, 2008).

Berdasar beberapa definisi di atas dapat disarikan bahwa ekonomi kreatif terdiri dari kelompok luas profesional, terutama mereka yang berada di dalam industri kreatif, yang memberikan sumbangan terhadap garis depan inovasi. Pelaku ekonomi kreatif antara lain seniman, artis, pendidik, mahasiswa, insinyur, dan penulis. Mereka seringkali mempunyai kemampuan berpikir menyebar dan mendapatkan pola yang menghasilkan gagasan baru. Karena itu, ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai sistem transaksi penawaran dan permintaan yang bersumber pada kegiatan ekonomi dari industri kreatif.

Selain konsep ekonomi kreatif, dikenal pula istilah industri kreatif. Industri kreatif adalah berbasis kreativitas, keterampilan, dan talenta yang memiliki potensi peningkatan kesejahteraan serta penciptaan lapangan kerja dengan menciptakan dan mengeksploitasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Industri merupakan bagian dari ekonomi, atau bisa dikatakan industri merupakan segmentasi dari ekonomi (dalam upaya manusia untuk memilah-milah aktivitas ekonomi secara lebih mendetil).

Industri dapat dibedakan menjadi sektor-sektor utama (versi wikipedia ada 4 sektor utama, kalau berdasarkan BPS ada 9 sektor utama), yang mendasari pembagian lapangan usaha. Kelompok industri kreatif ini (misalnya: musik, periklanan, arsitektur, dll) akan memiliki lapangan usaha yang merupakan bagian dari beberapa sektor industri. Sebagian besar dari lapangan usaha industri kreatif ini merupakan industri jasa.

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan kegiatan penelitian dan pengembangan, dan memiliki kepentingan komersial dalam kaitannya dengan riset ilmiah murni dan pengembangan aplikatif di bidang teknologi. Metode yang dipakai dalam kegiatan R&D biasanya menggunakan teknik riset ilmiah yang standar tanpa mengharapkan hasil yang pasti (bentuk riset ilmiah murni) atau untuk mendapatkan prakiraan hasil yang mempunyai nilai komersial dalam waktu dekat.

D. Pembahasan

Kita mengakui bahwa ekonomi kreatif selama ini masih berjalan secara alamiah. Perguruan tinggi sebagai salah satu komponen dari triple helix belum melakukan intervensi secara riil. Kalau kewirausahaan mau ditumbuhkan proyek bisnis antar program studi perlu dikembangkan di perguruan tinggi. Demikian juga dengan bazaar atau pasar seni sudah harus menjadi kegiatan rutin di kampus untuk memberikan peluang bagi peserta didik upaya berani mencoba berkiprah di dunia industri kreatif.

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

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

Beberapa contoh peranan akademisi universitas dalam melakukan transfer teknologi, inovasi hasil penelitian dan ilmu pengetahuan pada pengembangan industri kreatif adalah antara lain melalui program Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) yang bekerjasama dengan pemerintah setempat dengan melibatkan industri yang tepat sasaran.

Sementara itu dari aspek pemerintah sangat dibutuhkan goodwill yang baik agar pembangunan ekonomi kreatif subsektor riset dan pengembangan dapat optimal. Perlu diketahui, bahwa pemerintahan sekarang lebih bertumpu pada kekuatan otonomi yang berbasis sistem desentralisasi. Melalui kekuatan otonomi dan desentralisasi ini diharapkan pemerintah daerah lebih terbuka untuk mengembangkan potensi daerahnya demi kesejahteraan masyarakat setempat.

Dalam era otonomi daerah, dituntut peranan pemerintah daerah untuk memberikan kesejahteraan kepada masyarakat daerahnya dengan menyediakan *public services* yang dibutuhkan. Pemenuhan kebutuhan publik tersebut tidak sepenuhnya dapat dilakukan oleh pemerintah. Pemerintah harus membuka dan memberi kesempatan kepada institusi di luar pemerintah untuk ambil bagian dalam memberikan dan melayani kepentingan publik.

Pelaksanaan asas desentralisasi melalui pemberian otonomi kepada daerah dapat menyediakan pelayanan publik menjadi lebih efisien dan efektif. Penyediaan pelayanan publik dapat dilakukan oleh institusi yang berkedudukan lebih dekat dengan masyarakat sehingga dapat membuat keputusan berbasis keinginan dan kebutuhan publik.

Smith (1985:4-5) menegaskan bahwa secara politik desentralisasi dapat menguatkan akuntabilitas, keahlian politik, dan integrasi nasional. Desentralisasi dapat membuka sistem pemerintahan kepada masyarakat. Desentralisasi dapat menyediakan secara lebih baik pelayanan kepada klien dalam masyarakat. Desentralisasi dapat mempromosikan kebebasan, keadilan, dan kesejahteraan.

Tugas utama pemerintah terhadap rakyatnya adalah memberikan pelayanan publik dalam rangka memenuhi kebutuhan yang diinginkan oleh masyarakat. Demikian pentingnya pelayanan yang diberikan pemerintah kepada masyarakat (pelayanan publik), sehingga sering dijadikan indikator keberhasilan suatu rejim pemerintahan. Demikian juga dengan program reformasi nasional, tidak akan ada artinya apa-apa manakala pelayanan publik ternyata masih buruk. Apalagi dalam rangka mewujudkan *good governance* di mana akuntabilitas menjadi salah satu prinsip yang harus dikedepankan dalam penyelenggaraan pemerintahan, maka pelayanan publik yang akuntabel yaitu pelayanan prima sektor publik menjadi keharusan yang tidak bisa ditunda-tunda. Tuntutan masyarakat terhadap pelayanan publik yang prima semakin meningkat seiring meningkatnya kecerdasan masyarakat sehingga menuntut lebih banyak dari pemerintahnya.

Ke depannya, Pemerintah Daerah diharapkan dapat melakukan pemetaan potensi jenis industri kreatif yang dapat dikembangkan dan menyusun program-program yang lebih kongret misalnya akses permodalan, insentif, ruang publik untuk berkreasi, ajang promosi, perijinan, prasarana teknologi informasi, dukungan terhadap incubator industri kreatif, dukungan terhadap pendidikan kreatif, dukungan terhadap pusat desain dan pelatihan, dan statistik industri kreatif. Jadi peran pemerintah masih penting sebagai promotor, komunikator, stimulator, dan fasilitator pengembangan industri kreatif. Tetapi masih banyak pekerjaan rumah yang perlu dilakukan oleh pemerintah pusat dan daerah terutama dalam masalah pemberdayaan, pendanaan, dan koordinasi.

Sementara itu, kehadiran industri kreatif memberikan peluang bagi pengelola PT untuk memperlengkapi para mahasiswanya untuk dapat mau dan mampu bersaing sesuai dengan tuntutan pasar. Program studi yang sudah mulai jenuh perlu ditinjau ulang dan pembenahan kurikulum perlu dilakukan supaya lebih sesuai dengan tuntutan pasar. Proyek bersama berbisnis kreatif dari mahasiswa program studi yang berbeda perlu diperkenalkan dan didorong agar terjadi secara alamiah karena adanya kebutuhan dan tanggung jawab dari diri mahasiswa untuk dapat mempersiapkan dirinya menghadapi persaingan pasar yang lebih ketat.

Secara nasional, industri kreatif menduduki peringkat ketujuh (7) dari sepuluh (10) lapangan usaha utama, dengan rata-rata jumlah tenaga kerja selama kurun waktu 2002-2006 sebanyak 3,7 juta (3,97%) dari total 93,3 juta tenaga kerja di Indonesia. Dari data statistik, Ciputra memperkirakan bahwa Indonesia memiliki 400.000 wirausahawan atau 0,18% dari total penduduk. Dengan menyitir pendapat sosiolog David McClelland, dia mengatakan suatu negara dapat menjadi makmur bila memiliki sedikitnya 2% wirausahawan dari jumlah penduduknya. Kalau hanya 2% saja dari

penganggur terdidik atau 15,000 orang dapat menjadi pewirausaha kreatif, maka mereka dapat menarik sekitar 5-10 orang rekan-rekannya atau sekitar 105,000. Jadi industri kreatif dapat menyerap sekitar 16% atau 120,000 orang penganggur dari kalangan terdidik. Suatu angka yang menarik dan sekaligus menantang PT dan pemerintah untuk menyiapkan lulusan PT supaya mau dan mampu berkarya di dunia industri kreatif (Togar M. Simatupang, 2008).

Aktivitas litbang biasanya dilakukan oleh suatu unit, lembaga atau pusat khusus yang dimiliki oleh suatu perusahaan, perguruan tinggi, atau lembaga negara. Dalam konteks bisnis, "penelitian dan pengembangan" biasanya merujuk pada aktivitas yang berorientasi ke masa yang akan datang dan untuk jangka panjang baik dalam bidang ilmu maupun dalam bidang teknologi. Metode yang dipakai dalam kegiatan litbang biasanya menggunakan teknik riset ilmiah yang standar tanpa mengharapkan hasil yang pasti (bentuk riset ilmiah murni) atau untuk mendapatkan prakiraan hasil yang mempunyai nilai komersial dalam waktu dekat. Bentuk riset (penelitian) yang murni biasanya dihasilkan oleh lembaga penelitian seperti BATAN, LIPI, LAPAN, dll. Sementara bentuk pengembangan dari hasil riset yang bersifat praktis bisa dilakukan oleh BPPT dan Pusat Litbang yang ada di masing-masing departemen pemerintah maupun perusahaan.

Riset & Pengembangan merupakan kegiatan kreatif terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi serta penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan produk dan kreasi produk baru dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar. Termasuk yang berkaitan dengan humaniora seperti penelitian dan pengembangan bahasa, sastra dan seni serta jasa konsultasi bisnis dan manajemen.

Pada level perguruan tinggi, Riset / penelitian yang telah dilakukan banyak berakhir di ruang laboratorium saja atau diarsipkan dalam koleksi perpustakaan dan *share knowledge* hanya terjadi di dalam kalangan pendidikan, antara dosen dengan mahasiswa. Dengan penerapan triple helix dapat mawadahi terciptanya kolaborasi mutualisme antara ketiga pihak yang terlibat didalamnya. Diharapkan hubungan yang lebih terbuka dan saling menguntungkan akan dapat dilakukan antara pihak akademisi dengan pemerintah, akademisi dengan pelaku bisnis, dan pelaku bisnis dengan pemerintah.

Dibutuhkan komitmen dan kerja nyata dari ketiga aspek yang disebut sebagai Triple Helix, meliputi A (*Academician*), B (*Businessman*), dan G (*Government*). Untuk menciptakan individu yang memiliki daya kreasi dan daya cipta yang berbasis pengetahuan dan kreativitas sehingga mewujudkan kuantitas dan kualitas sumber daya insani, Indonesia perlu memberikan dukungan penuh terhadap subsektor riset dan pengembangan. Mengingat daya kreasi dan daya cipta dapat diperoleh melalui riset dan pengembangan.

D. Kesimpulan

Berdasar uraian di atas, secara ringkas dapat digambarkan bahwa penerapan *triple helix* yang dapat dilakukan oleh institusi diantaranya :

1. Akademisi

- a. Membangun budaya meneliti dan mengembangkan di kampus-kampus
- b. Mempertahankan kebiasaan meneliti dan melibatkan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan penelitian sebagai ajang *sharing knowledge*.
- c. Menyempurnakan kurikulum untuk membentuk *mindset* kreatif
- d. Menjalin kemitraan dengan dunia industri dan dunia usaha dalam konteks pengembangan ide kreatif yang secara praktis dapat bermanfaat bagi dunia nyata.

2. Pelaku Bisnis

- a. Melakukan program-program kemitraan antara perusahaan berskala besar dengan perusahaan *start-up* & investor independen, dalam rangka pemberdayaan
- b. Menerima ide-ide kreatif yang merupakan hasil kegiatan riset dan pengembangan dari akademi dalam rangka memberikan nilai tambah bagi produk yang dihasilkan oleh pelaku bisnis.

3. Pemerintah

- a. Membangun dan mensosialisasi sikap, dimana riset dan pengembangan adalah motor penggerak kemajuan setiap industry serta membentuk wadah profesi peneliti dan pengembang, sebagai tempat *knowledge & experience sharing*.

- b. Mencari suatu bentuk program sebagai insentif untuk mencegah dan mengubah kondisi *braindrain*, menjadi *brain circulation*.
- c. Memberdayakan industri R & D lokal, dengan mengkonsumsi jasa-jasa yang diberikan industri tersebut serta, membantu pembiayaan aktivitas riset dan pengembangan, khususnya di universitas, termasuk alternatif melalui CSR.
- d. Kebijakan dan regulasi sistem penelitian dan pengembangan nasional harus disempurnakan, dengan menjadikan kampus sebagai pusat-pusat riset, didukung oleh lembaga lembaga riset pemerintah dan swasta, sehingga terjadi linkage yang kuat antara: peraturan, instansi dan kebutuhan.

Daftar Pustaka :

- Esti, R. K, dan Suryani, D, 2008. *Potret Industri Kreatif Indonesia*. Economic Review No. 212. Jakarta.
- John Howkins, 2001, *The Creative Economy: How People Make Money From Ideas*, London.
- Kadiman, Kusmayanto, 2005. *The Triple Helix and The Public*. Makalah Seminar on Balanced Perspective in Business Practices, Governance, and Personal Life. Jakarta.
- Simatupang, Togar M, 2008. *Industri Kreatif Indonesia*. Bandung: Sekolah Bisnis dan Manajemen Institut Teknologi Bandung



SERTIFIKAT


SEMINAR NASIONAL MULTIDISIPLIN ILMU (SENMI 2010)
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Diberikan kepada

Dra. S. Mudjijah, SE, MM

Atas partisipasinya sebagai

Pemakalah

dalam

Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu (SENMI) 2010

“Pembangunan Budaya Kreatif Dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan”
di Universitas Budi Luhur

Jakarta, 5 Agustus 2010

Rektor Universitas Budi Luhur



Prof. Dr. Tb. Ronny Rahman Nitibaskara

Ketua Panitia

SEMINAR NASIONAL
MULTIDISIPLIN ILMU



UNIVERSITAS BUDI LUHUR
YAH'EVERHARD, MT