

Peran Quadruple Helix Dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Inovasi Industri Kreatif Berbasis Syariah

Ferri Alfadri

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Email korespondensi: feri@uinsyahada.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to find out the role of each Quadruple Helix party in improving the creativity and innovation performance of creative industry players in Padangsidempuan City. This research is field research with a qualitative method approach with interactive analysis by Miles and Huberman with the stages of data collection, data reduction, data presentation, and data verification. Data collection techniques were carried out by direct observation and interviews with each helix actor. The results of this study provide a conceptual framework for how creativity can be enhanced through the four-helix approaches and interactions to enhance innovation performance. Within this framework, creativity is an important factor to improve the innovation performance of Indonesia's creative industries.

Keywords: Quadruple Helix, Creativity, Innovation, and Creative Industry

Saran sitasi: Alfadri, F. (2023). Peran Quadruple Helix Dalam Meningkatkan Kreatifitas dan Inovasi Industri Kreatif Berbasis Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(02), 1859-1868. doi: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v9i2.8324>

DOI: <http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v9i2.8324>

1. PENDAHULUAN

Mencapai Indonesia 2045 merupakan langkah megatren pemerintah untuk membangun Indonesia menuju dunia yang semakin kompetitif. Bappenas menyusun prakiraan pertumbuhan ekonomi 2016-2045. Menurut Bappenas, dengan terus melakukan reformasi struktural, memanfaatkan bonus demografi dan kemajuan teknologi, serta daya saing ekonomi yang terus meningkat, perekonomian Indonesia dapat tumbuh sebesar 5,7% per tahun. Indonesia diproyeksikan menjadi negara berpenghasilan tinggi pada tahun 2036 dan negara dengan PDB terbesar kelima pada tahun 2045. Pertumbuhan ekonomi yang signifikan dan inklusif akan menyebabkan kenaikan jumlah masyarakat Indonesia yang berpenghasilan menengah menjadi sekitar 70% pada tahun 2045. (Bappenas RI).

Berdasarkan data BPS tentang ekonomi kreatif di tahun 2016 menerangkan bahwa bahwa peran dari ekonomi kreatif terhadap pertumbuhan angka PDB terutama diperoleh bidang kuliner (41,69%), fashion (18,15%) dan juga hasil kerajinan (15,70%). peran sub industri desain bidang arsitektur (6,62%), animasi

video (6,68%), musik (7,26%) dan yang paling tinggi adalah bidang audio visual (10,28%) terhadap PDB ekonomi kreatif berkembang pesat. Total keseluruhan nilai dari ekspor berbasis industri kreatif sudah mencapai Rp. 81,4 triliun, terhitung 9,13% dari total nilai ekspor negara, dan 5,4 juta orang dipekerjakan. Menurut data Biro Ekonomi Kreatif tahun, PDB UKM kreatif saat ini tergolong dari 10 bidang usaha utama di Indonesia yaitu pada urutan yang ke-7 Berdasarkan data 2016 ekonomi kreatif berperan memberikan masukan terhadap negara sebesar 7,38% bagi perekonomian nasional Indonesia. (*Badan Pusat Statistik*, 2016.)

Ekspor menyumbang 12% pada Rs 194 triliun. Industri kreatif diharapkan menyumbang 11% dari PDB pada tahun 2025. Faktor-faktor tersebut menjadi harapan sekaligus tantangan bagi pemerintah Indonesia, khususnya dalam hal pendidikan dan kebijakan terkait subsektor industri kreatif. Usulan kebijakan terkait pengembangan industri kreatif dapat dilaksanakan melalui sosialisasi kepada pelaku usaha kecil yang harus lebih ditingkatkan terutama dari segi administrasi dan teknis agar lebih mudah. (*Badan*

Pusat Statistik, 2016.)

Kebijakan pemerintah di bidang ekonomi kreatif juga perlu diperbaiki, terutama kebijakan pembiayaan bagi pelaku industri kreatif yang terbukti mampu meningkatkan nilai PDB industri kreatif. Sistem pendidikan di sekolah dasar dan menengah yang relevan dengan sektor ekonomi kreatif harus terus didukung dan ditingkatkan untuk menghasilkan tenaga kerja dengan latar belakang pendidikan yang terampil. Faktor-faktor tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan ataupun hambatan negara untuk mencapai kesejahteraan ekonomi (Sudiana et al., 2020).

1.1. Quadruple Helix

Teori konsep *Quadruple Helix* adalah bentuk pengembangan lebih lanjut dari konsep *Triple Helix* yang hanya mencakup pada akademisi, pengusaha/bisnis dan pemerintah saja. (Leydesdorff, 1995) Etzkowits dan Leydesdorff adalah konseptor pertama dalam pengembangan konsep *Triple Helix*, yang kemudian diterima secara luas di industri kecil. Perkembangan terkini mendorong inovasi manufaktur dengan konsep *Triple Helix*, kemitraan antara pemerintah, pengusaha, dan profesional.

Quadruple Helix menambahkan satu unsur penting lain yaitu unsur peran dari masyarakat sebagai pihak konsumtif dan juga pihak yang masuk dalam suatu komunitas masyarakat tertentu. Dengan memadukan pemerintah, pengusaha/bisnis, akademisi dan masyarakat ke dalam kegiatan kreatif dan intelektual (Jaelani, 2019). Sinergi antara masing-masing pelaku penggerak pada konsep *Quadruple Helix* dalam penelitian (Sopacua & Primandaru, 2020) menekankan pada hasil proses inovasi dari perspektif penerapan model *Quadruple Helix*. Penelitian menunjukkan bahwa kreativitas merupakan aspek penting dalam mengembangkan dan juga mampu bersaing dan industri kreatif, sehingga dapat meningkatkan kapasitas dan juga kualitas kinerja dari industri kreatif. (Russell & Smorodinskaya, 2018)

1.2. Industri Kreatif

Menurut teori industri kreatif yang dikutip dalam buku “Pengembangan Industri Kreatif Ekonomi Kreatif 2025”. Industri kreatif lokal Indonesia seperti: desain, arsitektur, periklanan, parade seni, desain, kriya, fashion, kreativitas, penerbitan, hiburan, film/video, penerbitan/percetakan, komputer, penelitian dan pengembangan pasar. menjelaskan bahwa industri kreatif juga dapat digolongkan sebagai

UKM kreatif. (Sohn & Jung, 2010)

Menurut Kementerian Perdagangan Republik Indonesia industri kreatif adalah industri yang bersumber dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan kerja dengan cara merangsang dan meningkatkan daya cipta kreativitas individu. (Praswati, 2017) juga menjelaskan bahwa industri kreatif merupakan industri yang mengandalkan bakat, keterampilan, dan kreativitas yang merupakan unsur penting bagi setiap manusia.

1.3. Kontribusi Quadruple Helix dan Kinerja Inovasi Industri Kreatif

(Mulyana & Sutapa, 2014) Mengemukakan penemuannya, bahwa konsep *Quadruple Helix* merupakan solutif maker yang efektif bagi peningkatan produk dan juga jasa usaha industri kreatif. Pentingnya kebijakan dan praktik untuk interaksi yang cerdas, efektif dan efisien antara pemerintah, universitas, industri, dan komunitas (Carayannis & Campbell, 2010). Penelitian (Praswati, 2017) tentang konsep Helix empat kali lipat berkontribusi pada proses inovasi (industri, universitas, pemerintah, dan kemudian pelaku usaha), empat di antaranya terintegrasi untuk mempercepat proses pembetulan inovasi. Pentingnya integrasi antara para pelaku dalam sistem Helix telah berkembang menjadi era inovasi. Di era ini, koneksi akademik, pemerintah dan perusahaan serta dukungan masyarakat akan digunakan dalam produk dan layanan yang sangat inovatif. Ciptakan ide-ide baru. (Sumadi, 2018.)

Dukungan kerjasama dan interaksi antar pihak akademisi/ perguruan tinggi, pengusaha, pemerintah, dan masyarakat adalah pendorong terciptanya kreativitas, gagasan, pengetahuan serta teknologi (website Kota Padangsidimpuan, 2022). (Ranga, 2013) Melakukan penelitian tentang pengaruh dukungan pemerintah dan perguruan tinggi terhadap transfer kreativitas, yang juga menjelaskan bahwa kreativitas lahir dari partisipasi intelektual (perguruan tinggi), perusahaan, masyarakat dan pemerintah. Memberikan dukungan dan menciptakan suasana untuk pengembangan perilaku kreatif.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian *field reseach* (Penelitian Lapangan) dengan pendekatan metode kualitatif yang sifatnya analisis interaktif Miles and

Huberman. Artinya penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan, menyusun dan mendeskripsikan data dan informasi yang sebenarnya dengan cara melakukan Observasi dan wawancara langsung kepada masing-masing pihak pelaku *helix* (Pemerintahan, Akademisi, Pebisnis dan masyarakat).

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas, dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan pokok yang telah disiapkan oleh peneliti, dan peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang lebih mendalam. Pada penelitian ini dikarenakan jumlah populasi pelaku industri dan juga masyarakat (komunitas sebagai konsumen) tidak diketahui maka, peneliti menggunakan Teknik *Snowball Sampling* terkait dengan responden di kota padangsidempuan dan peneliti menganggap jawaban responden cukup apabila sudah ditemukan hasil responden sampai pada titik jenuh. Adapun Jumlah pihak yang menjadi narasumber atau informan pada unsur *helix* lainnya berupa pihak akademisi Ekonomi yaitu Dr. Darwis Harahap, M.Si dan Dr. Saparuddin Siregar, SE. Ak, SAS, Mag, MA, CA, selanjutnya pihak Pemerintahan yaitu Dinas Koperasi dan UKM Kota Padangsidempuan Ibu RD Nurlaila Sari. Untuk lebih memperkuat hasil temuan dari penelitian peneliti juga melakukan wawancara pada beberapa ahli pengembangan industri yaitu HIPMI Kota Padangsidempuan dan juga ketua asosiasi pedagang Sagumpal Bonang di Kota Padangsidempuan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil penelitian

3.1.1. Peran Pemerintah

Dalam model *quadruple helix*, pemerintah merupakan regulator sekaligus regulator yang bertanggung jawab merumuskan pengembangan usaha. Peran pemerintah lainnya adalah berkoordinasi dengan pihak-pihak yang berkepentingan untuk berkontribusi dalam pengembangan UMKM. Dalam pengembangan UMKM di Kota Padangsidempuan peran pemerintah dilakukan oleh Kementerian Perindustrian, Tenaga Kerja, Koperasi, Usaha Kecil Menengah dan Dinas Perdagangan. (Fitriana, 2018.)

Pemerintah bertindak sebagai pengatur dan pengendali, menetapkan peraturan dan bertanggung jawab atas pengembangan bisnis yang melibatkan semua jenis kegiatan. Kegiatan tersebut berupa perencanaan, pelaksanaan, pengendalian, pemantauan, promosi, perencanaan, perizinan, alokasi keuangan, pengembangan dan pengetahuan, hukum,

kebijakan inovasi publik, mendukung jaringan inovasi dan mengelola kemitraan bisnis cerdas di industri kreatif. Pemerintah juga berperan dalam mengkoordinasikan kontribusi terhadap pengembangan usaha manajemen industri kreatif. (Russell & Smorodinskaya, 2018b)

“Kami pemerintah memberikan kekuatan dalam hal bantuan modal UMKM, Pelatihan UMKM dan juga yang terpenting adalah regulasi yang mempermudah masyarakat, hal ini menjadi penting dikarenakan apabila regulasi ini telah ada, maka dapat dijadikan pedoman/ rujukan untuk Kota Padangsidempuan dalam mengembangkan usaha di Kota Padangsidempuan”. Ujar Kabid Dinas Koperasi dan UKM Kota Padangsidempuan.

Dasar dari semua kebijakan dan menjadi kekuatan politik yang merumuskannya. Model *Quadruple Helix* mendefinisikan pemerintahan sebagai kombinasi antara pengetahuan dan demokrasi. Pembangunan masyarakat tidak dapat dicapai tanpa peran pemerintah. Namun, pemerintah adalah pemimpin untuk mengkatalisasi pengembangan usaha manajemen industri kreatif di Padangsidempuan (Sudarwati & Prasetyawati, 2016.)

Program Dinas Koperasi dan UKM harus masuk dalam visi dan misi Dinas Koperasi dan UKM Basting Puan jika ingin menjadikan Basting Puan sebagai salah satu pusat pengembangan UMKM unggulan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis, diketahui bahwa pemangku kepentingan lainnya memang memiliki harapan besar kepada dinas koperasi dan UKM untuk mewujudkan usaha pengelolaan industri kreatif di kota Padangsidempuan.

Dalam pelaksanaan usaha industri kreatif di Kota Padangsidempuan, pemerintah daerah melalui Dinas Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah memberikan materi pelatihan kepada para pelaku korporasi pengelola industri kreatif. Kota Padangsidempuan yang regulasinya harus berpihak pada pengembangan UMKM. Regulasi harus mampu memenuhi kebutuhan UKM. Fungsi pengaturannya adalah sebagai payung hukum bagi pengembangan kebijakan bagi UMKM. Peraturan perundang-undangan ini sejalan dengan kebijakan yang telah ditetapkan oleh pemerintah agar aktivitas ekonomi yang dipelopori oleh pelaku UMKM dapat berjalan lancar dan optimal, sehingga dapat mendorong kemajuan UMKM secara berkelanjutan.

Terdapat beberapa tantangan yang masih menghambat perkembangan industri kreatif tanah air,

untuk mengatasi tantangan tersebut diperlukan upaya bersama pemerintah dan masyarakat untuk mendorong perkembangan industri kreatif (Abdul-Halim et al., 2018). Pemerintah wajib untuk segera merumuskan kebijakan yang berupa regulasi di bidang industri kreatif agar pelaku industri memiliki perlindungan hukum yang dapat melindungi dan mendukung pengembangan industri kreatif beserta subsektornya. Dengan maraknya pembajakan, khususnya di industri film dan musik, pemerintah harus menindak tegas pembajakan agar pelaku industri kreatif tidak kehilangan insentif untuk tetap berkarya dan merasa karyanya dihargai.

Lingkungan pendukung bagi pengembangan ekonomi kreatif Indonesia dapat tercipta melalui kolaborasi antara pelaku industri kreatif, pemerintah dan masyarakat. Kebijakan dan peraturan yang jelas pada masing-masing subsektor industri kreatif akan mampu melindungi hak kekayaan intelektual, menghindari kasus pembajakan serta dapat menjaga eksistensi dan perkembangan industri kreatif sendiri. Membangun ekonomi kreatif membutuhkan partisipasi multi pihak. Tidak hanya pemerintah, namun masyarakat juga dibutuhkan untuk berperan sebagai peserta dan konsumen industri kreatif. Pemerintah memiliki peran sebagai pembuat regulasi dan penyedia infrastruktur, sedangkan masyarakat mendukungnya dengan berinovasi secara kreatif dan memberikan masukan bagi pengembangan industri kreatif ke depan. Dengan peran aktif antara pemerintah dan masyarakat, industri kreatif Indonesia dapat tumbuh menjadi sumber ekspor yang potensial dan dapat menciptakan sumber pendapatan baru bagi masyarakat dan negara.

Sebagai contoh, pemerintah telah berkontribusi dalam pengembangan UMKM dengan memberikan bantuan secara langsung tanpa dipungut biaya dan memfasilitasi perizinan dibantu oleh staf secara cuma-cuma melalui lembaga penanaman modal dan pelayanan satu atap. Selain itu, pemerintah melalui Kementerian Perdagangan, Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan UKM mengundang beberapa UMKM untuk mengikuti studi banding pameran, pelatihan desain dan produksi.

3.1.2. Peran Akademisi

Akademisi dalam Model Four Helix berperan sebagai drafter yang menciptakan ide dan inovasi baru untuk diimplementasikan oleh pemangku kepentingan lainnya. Contohnya termasuk membuat standarisasi proses bisnis dan sertifikasi produk, serta

keterampilan sumber daya manusia. Para akademisi disini memiliki arti sebagai sumber ilmu teori, konsep terkini dan diselaraskan dengan perkembangan bisnis para pelaku UMKM untuk keunggulan bersaing yang berkelanjutan. Oleh karena itu, akademisi memiliki peran untuk berbagi informasi dengan peserta UMKM.

Tugas akademik selanjutnya adalah menganalisis konsep, program dan strategi pengembangan industri kreatif. Tugas ini menjadi penting karena keterlibatan civitas akademika dalam menentukan bagaimana konsep manajemen industri kreatif akan berkembang di Kota Padangsidempuan. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan para sarjana yang terlibat dalam perancangan rencana pengembangan industri kreatif di Kota Padangsidempuan. Institusi akademik di sini adalah universitas atau perguruan tinggi, khususnya yang ada di daerah.

Selain itu, sivitas akademika juga bertugas mengkaji arah pengembangan usaha dalam pengelolaan industri kreatif di Padangsidempuan, melakukan penelitian terhadap kebijakan pemangku kepentingan lainnya, serta mengkaji regulasi yang dianggap penting dan tepat dalam pengelolaan pengembangan usaha industri kreatif. penelitian di kota Padangsidempuan. Peran perguruan tinggi adalah membuat perbedaan dengan memberikan kursus dan pelatihan bagi pelaku usaha atau masyarakat, memetakan potensi, mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi dan konsultasi, menjangkau dan membentuk kelompok untuk dibina. (Muzaqi & Hanum, 2020)

Pada penelitian ini, diketahui bahwa pihak akademisi telah ikut bertindak dalam pengembangan UMKM yang ada di Kota Padangsidempuan khususnya pengelola UMKM pada beberapa desa binaan dan juga FGD dengan para pelaku industri.

Seperti yang diungkapkan salah satu Ahli Ekonomi Kota Padangsidempuan dari UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary yaitu Dr. Darwis Harahap, M.Si (Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam) sebagai berikut:

“Adanya kerjasama antara pihak Universitas terkhusus Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam dengan beberapa pelaku industri Kreatif kota padangsidempuan, kerjasama yang dilakukan berupa MOU dengan Industri kreatif dan diadakannya kegiatan pelatihan dan juga pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh para dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Kalau dari sisi pengaplikasian

mahasiswa banyaknya tugas yang diberikan oleh para dosen untuk turun observasi secara langsung kepada para pelaku industri kreatif di kota Padangsidimpuan. Oleh karena itu, para mahasiswa akan mendapat pemahaman tentang bagaimana pelaksanaan Ekonomi kreatif secara langsung yang berguna untuk diterapkan secara langsung di kehidupan bermasyarakat". Dan selanjutnya beliau menyatakan "Jika mahasiswa dapat ikut berperan mengembangkan ekonomi kreatif, maka jumlah pengangguran akan menurun serta membuka lapangan kerja baru"

Wawancara kedua yang dilakukan oleh peneliti kepada pihak ahli ekonomi Bapak Dr. Saparuddin Siregar Dosen Ekonomi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara terkait idealnya para akademis atau Perguruan tinggi ikut serta meningkatkan kreatifitas dan inovasi produk kepada para masyarakat para pelaku UMKM.

"Pemahaman stakeholder terhadap Ekonomi kreatif sangat di tuntut agar implementasi pelaksanaa Ekonomi kreatif ini dapat dilakukan dengan baik serta tidak adanya perdebatan tentang pemahaman stakeholder yang masih memiliki perbedaan serta tidak sevisi, maka dipastikan implementasi pemberdayaan Ekonomi kreatif UMKM ini akan berjalan ditempat dan hanya tinggal teori saja".

"Selanjutnya tentang peran dan upaya sivitas akademika di Pasir Dimpu yaitu partisipasi mereka dalam penyusunan rencana pembangunan daerah dengan Pemda Pasir Dimpu, dan beberapa sivitas akademika dari sekolah menjadi narasumber untuk pendidikan dan sosialisasi kepada masyarakat. Hal ini sangat diperlukan, agar masyarakat dapat memahami industri kreatif secara utuh dan memahami kebutuhan zaman."

Optimalisasi peran mahasiswa memang membutuhkan dukungan pendidik di perguruan tinggi sebagai fasilitator, serta dukungan optimis dari masyarakat terhadap peran mahasiswa dalam berkreativitas. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan peran mahasiswa dalam turut serta mengembangkan ekonomi kreatif di Indonesia saat ini (wawancara Saparuddin, 2022)

Namun, jika peran akademisi dinyatakan secara langsung, dianggap kurang berdampak pada kreativitas dan kurang berdampak pada inovasi. Peran sumbangsih akademik tidak secara langsung memaksimalkan upaya melahirkan ide, dan hasil penelitian akademik di Kota Padangsidimpuan

dinilai belum dimanfaatkan dengan baik oleh para pelaku bisnis. Akademisi tidak banyak menawarkan kepada pelaku industri kreatif. Akademisi di Kota Padangsidimpuan dinilai kurang optimal dalam hal transfer hasil penelitian, khususnya bagi para pelaku industri kreatif. (Wawancara: Industri Kreatif Bolu salak Kenanga, 2022)

3.1.3. Peran Bisnis

Dalam model quadruple helix, bisnis berperan sebagai fasilitator. Dalam penelitian ini, enabler berarti memiliki pelaku bisnis sebagai pemangku kepentingan yang dapat membantu untuk mencapai apa yang diinginkan. Bisnis didefinisikan sebagai objek yang melakukan kegiatan bisnis untuk menghasilkan keuntungan dan mempertahankan pertumbuhan secara berkepanjangan. Peran pelaku usaha sebagai fasilitator adalah menyediakan infrastruktur yang diperlukan untuk pengelolaan industri kreatif, dan khususnya dalam hal ini kebutuhan pengelolaan industri kreatif.

Sektor swasta dapat dijelaskan sebagai objek ataupun pihak yang menjalankan aktivitas bisnis untuk menghasilkan keuntungan dan mempertahankan pertumbuhan berkelanjutan. Peran swasta adalah sebagai mitra dalam penyediaan infrastruktur teknologi dan modal. Perubahan ke era digital membantu pengelola industri kreatif untuk pengembangan potensi yang lebih efektif, efisien dan produktif. Dalam rencana pengembangan, UMKM sebagai badan usaha

Dari hasil wawancara penulis kepada ketua Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI Kota Padangsidimpuan) Bapak Tua Alfaolo:

"Adapun kerjasama dan kerjasama antar pemangku kepentingan, secara umum terdapat kerjasama dan kerjasama antar pelaku industri dalam quadruple helix, antara lain tetap mengikuti kegiatan pelatihan atau sosialisasi inovasi industri kreatif yang diundang oleh pemerintah atau promosi kampus UMKM di Kota Padangsidimpuan".

Peran dan upaya para pelaku bisnis Kota Padangsidimpuan antara lain diajak untuk ikut merumuskan pengembangan ekonomi kreatif Kota Padangsidimpuan. Para pelaku usaha ingin secara rutin diundang untuk menentukan kebijakan pengembangan industri kreatif. Upaya lainnya adalah dengan mensosialisasikan inovasi industri kreatif kepada masyarakat khususnya para pelaku usaha agar persepsi tersebut tidak salah, dan misinya adalah

memberikan kemajuan bagi industri kreatif. Oleh karena itu, yang perlu ditekankan oleh badan usaha tersebut adalah pengawasan. Mereka percaya bahwa kejelasan regulasi dapat memudahkan mereka dalam merumuskan kebijakan pengembangan usaha.

3.1.4. Masyarakat / Komunitas

Komunitas atau komunitas bekerja untuk membentuk ekosistem dan menyiapkan tombol untuk menumbuhkan inisiatif, partisipasi, dan antusiasme. Masyarakat dapat menjadi aktor kunci dalam pengembangan industri kreatif. Masyarakat juga harus mengembangkan kemampuan diri agar mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dalam pertumbuhan industri kreatif, sehingga mampu mengoptimalkan teknologi pendukung dan menciptakan inovasi baru yang kreatif. Produk jadi dengan bantuan teknologi memberikan keuntungan yang berlipat dibandingkan hanya memproduksi bahan mentah. Pengembangan industri kreatif juga memerlukan dukungan masyarakat, seperti menggunakan produk dan jasa kreatif yang dibuat oleh anak bangsa, menghindari pembajakan, mendukung secara aktif industri kreatif dan memberikan saran kepada pemerintah dan pelaku industri kreatif. Sehingga pemerintah dan pelaku industri kreatif dapat meningkatkan insentif untuk mengembangkan produknya.

Dalam model *Quadruple Helix*, komunitas berperan sebagai akselerator. Masyarakat didefinisikan sebagai pihak yang membagikan aspirasi yang sama dan selaras dengan bisnis yang sedang berkembang. Bertindak sebagai penghubung antara pihak-pihak yang berkepentingan untuk membantu UMKM sepanjang proses, serta memfasilitasi proses bisnis untuk memasuki era digital. Selain itu, masyarakat juga berperan dalam mempromosikan produk atau jasa UMKM.

Masyarakat berperan sebagai wadah pengembangan industri kreatif yaitu diseminasi produk yang dihasilkan pelaku industri kreatif, dan budaya menggunakan produk hasil kreasi pelaku industri kreatif dan menjadi konsumen potensial. Sehingga masyarakat bisa berbangga dengan prestasi produk dalam negeri. Masyarakat adalah salah satu bagian penting dari *quadruple helix*, memiliki peran sebagai penggabung antara media, budaya dan konsumen. Masyarakat hanya dapat menjadi motor penggerak berkembangnya kreativitas, namun kreativitas yang ada saat ini belum mampu direalisasikan menjadi sebuah inovasi. Hal ini terjadi

karena masih kurangnya tingkat kemampuan inovasi masyarakat.

Penulis menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan masyarakat dalam proses inovasi dapat menyebabkan masalah berikut : produk dan layanan baru tidak digunakan; proses inovasi kurang transparan; inovator dan pengguna akhir tidak saling memahami (misalnya, pencipta inovasi tidak tahu) itu kebutuhan dari masyarakat); inovasi tidak efektif; teknologi, tetapi bukan inovasi sosial yang diciptakan.) menggaris bawahi bahwa dalam model *Quadruple helix* mewakili kecenderungan dari model abad ke 21 dimana, inovasi didefinisikan sebagai relevansi dari kebutuhan masyarakat dalam penciptaan inovasi proses (Bankins et al., 2016)

3.2. Pembahasan

3.2.1. Penerapan Model *Quadruple Helix*

Studi saat ini memberikan kerangka konseptual tentang bagaimana kreativitas dapat ditingkatkan melalui pendekatan dan interaksi pada empat heliks untuk meningkatkan kinerja inovasi. Dalam kerangka ini, kreativitas menjadi faktor penting untuk meningkatkan kinerja inovasi industri kreatif Indonesia. Kerangka tersebut memberikan rekomendasi untuk menciptakan kinerja inovatif dalam industri kreatif untuk meningkatkan kreativitas dan keunggulan kompetitif melalui kontribusi dan interaksi antara universitas-bisnis-pemerintah dan masyarakat sipil. Hal ini dikarenakan dalam kreativitas pelaku usaha di industri kreatif, tercipta produk dan jasa baru yang sulit ditiru oleh pesaing.

Dengan memahami kinerja inovasi industri kreatif diharapkan para pelaku bisnis dapat lebih siap menghadapi faktor-faktor yang diperlukan untuk menghadapi perubahan pasar, persaingan yang ketat dan perkembangan teknologi. Kapasitas dalam mengelola dan menumbuhkan kreativitas akan berdampak besar pada peningkatan kinerja inovasi di industri kreatif. Badan utama industri kreatif dapat menggunakan unsur-unsur yang terkandung dalam aspek kreatif sebagai modal dasar kelangsungan hidup industri kreatif, sehingga mampu meningkatkan kinerja inovasi. Dari segi kreativitas, ide-ide baru dapat dikembangkan sehingga menghasilkan produk dan jasa yang dapat bersaing dengan kualitas yang baik dan nilai tambah di benak konsumen. Untuk memaksimalkan kinerja inovasi secara keseluruhan, diperlukan elemen-elemen dalam empat heliks untuk lebih memacu kreativitas para pelaku industri kreatif dan terus meningkatkan kinerja inovasinya secara

berkelanjutan. Fakta menunjukkan bahwa perusahaan yang sangat kreatif dalam industri kreatif lebih mampu menghasilkan produk yang lebih inovatif dan bernilai tambah lebih tinggi. Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa kinerja unggul berasal dari aspek kreatif yang tinggi serta didukung oleh kontribusi dan interaksi yang baik dalam *Quadruple helix* universitas, bisnis, pemerintah dan masyarakat sipil.

Menemukan kinerja inovasi memerlukan pikiran terbuka dan tindakan berbagi pengetahuan yang berkelanjutan sehingga kreativitas dapat mendukung terciptanya produk dan layanan baru yang luar biasa. Kolaborasi antara akademisi, dunia usaha, masyarakat dan pemerintah berperan penting dalam mendorong perkembangan industri kreatif. Nilai industri kreatif tidak terlepas dari realisasi keempat aspek tersebut. Keempat fase spiral tersebut merupakan faktor utama yang mendorong lahirnya kreativitas dan teknologi, serta berperan sangat menentukan dalam perkembangan industri kreatif. Keeratan hubungan, saling mendukung, dan simbiosis antara ketiga unsur tersebut merupakan landasan dan pilar dari model tersebut

Kerangka interpretatif dari konvergensi antara Model Helix dan teori sistem. Dalam debat ini, kita harus memasukkan eksploitasi media baru sebagai alat keterlibatan dan penghubung untuk menyebarkan budaya inovasi dan pengetahuan: di abad ke-21, media tradisional tidak sepenuhnya mampu menjawab dengan kebutuhan ekonomi global. Keberhasilan kluster kreatif tergantung sebanyak pada "infrastruktur lunak" (jaringan, pengetahuan, modal manusia, dll.) seperti pada infrastruktur "keras". Fitur tambahan penting untuk perangkat lunak ini infrastruktur adalah bentuk baru dari jaringan digital, maju dan inovatif desain ruang kerja dan jenis koneksi digital lainnya, semuanya dibangun secara tatap muka interaksi ruang fisik.

Analisis model *Quadruple Helix* membantu kami menunjukkan bahwa jaringan ekonomi merupakan kekuatan utama yang mengubah suatu wilayah. Universitas muncul sebagai kekuatan pendorong yang signifikan dalam menggerakkan batas teknologi tinggi dan digital, kaya sumber modal intelektual untuk pembentukan usaha baru yang potensial. Bagian utama dari misi universitas saat ini adalah bagaimana mentransfer pengetahuan menjadi teknologi yang layak dan kemudian teknologi menjadi realitas komersial. Melampaui studi kasus tradisional, kami

telah menganalisis bahwa "universitas wirausaha" yang menarik oleh berbagai keterkaitan dan aliran pengetahuan dengan perusahaan lokal dalam ekonomi kreatif dan melalui hubungan dengan semua pelaku QHIM. Ada berbagai model transfer pengetahuan dan teknologi, seperti:

- a. Publikasi, paten, dan kiriman dari penelitian fundamental dan terapan
- b. Peran strategis dalam konteks ini publik (dan khususnya ilmu pengetahuan jurnalisme) melalui fungsi sinkronisasinya, menyampaikan informasi sebagai orientasi bagi masyarakat
- c. Pengembangan sumber daya manusia yang terampil dalam pelatihan pascasarjana dan koperasi program
- d. Penelitian yang disponsori pemerintah dan industri
- e. Kolaborasi atau konsultasi dan lisensi teknologi; inkubator membantu menghubungkan klien dengan jaringan dan peluang (koneksi kreatif)
- f. Perusahaan spin-off dan inkubasi, ditopang oleh bantuan keuangan

3.2.2. Peran Pemerintah Terhadap Kreatifitas Dan Inovasi.

Regulasi Undang-undang dan kebijakan-kebijakan sepenuhnya diberikan oleh Pemerintahan. Tindakan seperti ini dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya ide bisnis di industri kreatif. Kreativitas akan tumbuh di kawasan kota yang memberikan suasana kreatif yang baik sehingga masyarakat berkomitmen untuk berinvestasi dan berkreasi di kawasan atau kota tersebut. Dari kuesioner tersebut, responden memberikan penilaian yang tinggi terhadap peran pemerintah dalam kreativitas, yang berarti responden menilai bahwa peran pemerintah sudah maksimal dalam meningkatkan kreativitas industri kreatif di Kota Padangsidimpuan. Dalam penelitian ini pemerintah dinilai masih kurang maksimal dalam membantu inovasi dan kreatifitas secara langsung.

Hal ini dikarenakan responden merasa bahwa kebijakan yang diberikan pemerintah tidak memberikan akses yang sama kepada pelaku usaha kreatif. Masyarakat berpendapat bahwa pemenang tender untuk kampanye ini adalah orang yang memiliki kenalan dengan pihak pemerintah. Kebijakan yang ditempuh masih bersifat naik turun, sehingga terasa meleset. Eksekusi dari pemerintah bersifat hanya sementara sehingga para aktor merasa kurang memiliki manfaat dan tidak sesuai

dengan harapan. Untuk itu, diharapkan adanya peningkatan peran pemerintah dalam menentukan kebijakan.

3.2.3. Peran Akademisi Terhadap Kreatifitas Dan Inovasi

Perguruan tinggi dikenal luas sebagai tempat lahirnya pengetahuan dan inovasi baru, seperti di Indonesia, perguruan tinggi adalah tempat para sarjana menciptakan ide dan melakukan prosedur penelitian. Apa yang dilakukan universitas dalam menyiapkan manusia dari seribu ciptaan harus mampu mentransfer ilmu tersebut untuk meningkatkan perekonomian seluruh bangsa. Sejauh ini, pemerintah telah melakukan banyak hal dalam rencananya untuk meningkatkan peran perguruan tinggi dalam mendorong pembangunan negara. ekonomi. Riset di bidang akademik diharapkan dapat membawa manfaat bagi pengembangan bisnis atau UKM yang berkelanjutan di Indonesia.

Namun, serapan pengetahuan di dunia akademis tidak tersalurkan dengan baik ke industri karena industri dan akademisi tidak memiliki hubungan yang baik. Penciptaan akademisi tidak terserap dengan baik karena pemerintah belum berperan dengan baik dalam menyerap ilmu di perguruan tinggi. Banyak penemuan di dunia akademis terkadang tidak berguna karena penerapannya oleh industri tidak berkelanjutan. Hal ini dikarenakan tidak adanya hubungan yang berkesinambungan antara industri dan akademisi. Karena itu diperlukan peran pemerintah terutama antara Kemenristek dan Kementerian Koperasi dan UKM. Hal ini karena tidak ada hubungan yang berkesinambungan antara industri dan akademisi, karena semua itu tentunya harus ada peran pemerintah, terutama antara Kemenristek dan Kementerian Koperasi dan UKM. Kolaborasi antara kedua institusi akan memberikan peluang untuk mengoptimalkan penggunaan ide dan penelitian dari akademisi.

Akademisi tidak berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas dan inovasi. Peran akademisi dalam menghasilkan ide belum maksimal, dan hasil penelitian belum dimanfaatkan dengan baik oleh para pelaku bisnis. Akademisi tidak banyak menawarkan kepada pelaku industri kreatif. Akademisi di Kota Padangsidimpuan dinilai kurang optimal dalam hal transfer hasil penelitian, khususnya bagi para pelaku industri kreatif. Kini saatnya para pelaku bisnis kreatif bermitra dengan akademisi untuk memberikan

pelatihan dan pendampingan dalam upaya membangkitkan kreativitas dan inovasi di masa depan.

3.2.4. Peran Masyarakat Terhadap Kreatifitas Dan Inovasi

Masyarakat sebagai pengguna produk jasa event berupa konferensi, insentif perjalanan, konferensi dan pameran dinilai sudah tepat menggunakan jasa event organizer sehingga mendorong lahirnya ide dan inovasi dari para pelaku industri kreatif. Dalam penelitian ini tertarik pada kreativitas dan inovasi dalam industri kreatif. Oleh karena itu, perlu adanya upaya terus menerus agar para pelaku industri kreatif dapat menciptakan ide acara atau event untuk membuat icon konferensi bagi kota Padangsidimpuan.

Partisipasi masyarakat dinilai sebagai kesempatan untuk penduduk lokal dapat berpartisipasi secara efektif dalam aktivitas industri kreatif. Dengan demikian masyarakat perlu diberikan kesempatan secara aktif untuk mengelola sumber daya yang ada, kemampuan mereka sendiri dan menjadi subyek dalam pengembangan industri kreatif. Serta mampu berperan aktif dalam pengambilan keputusan dan pengendalian kegiatan yang mempengaruhi industri kreatif lokal yang berkelanjutan di Kota Padangsidimpuan.

3.2.5. Peran Bisnis Terhadap Kreatifitas Dan Inovasi

Secara umum, wadah para pelaku industri kreatif atau biasa disebut inkubator bisnis adalah suatu strategi dimana sekelompok entitas dengan karakteristik dan tujuan yang sama dipertemukan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Inkubator bisnis juga mendorong transfer ilmu dan pengalaman, sehingga memperkuat anggotanya. Demikian juga hal yang sama menjadi tujuan dari pengembangan inkubator industri kreatif bisnis digital. Dalam proses menjalankan bisnis, sebuah perusahaan start-up akan menghadapi banyak risiko. Salah satu penyebab dari masalah ini adalah kurangnya dana dan pengalaman yang dimiliki pebisnis. Inkubator bisnis dapat dilihat sebagai sarana untuk mematangkan start-up. Inkubator bisnis dapat bertindak sebagai fasilitator, membantu dan mendukung start-up yang merancang operasi bisnis yang akan dimulai. Dukungan tersebut dapat berupa dukungan material berupa penyediaan co-working space, peralatan teknis dan akses internet. Maupun

dukungan non-material seperti workshop, coaching, pendampingan dan bantuan finansial.

Bisnis memiliki dampak besar pada kreativitas dan juga dapat mempengaruhi inovasi produk dan layanan. Responden merasa adanya kerjasama antar komunitas industri kreatif, dimana para pelaku industri di luar daerah bekerjasama dengan para pengusaha di wilayah kota Padangsidimpuan dalam melaksanakan kegiatan project. Pengusaha kreatif di Padangsidimpuan perlu memperhatikan etika bisnis untuk menciptakan suasana bisnis yang sehat.

Selain itu, pelaku bisnis juga harus berperan sebagai DMO (*Destination Marketing Organization*) sehingga Kota Padangsidimpuan lebih dikenal sebagai kota destinasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara profesional sehingga inovasi dari pelaku bisnis dapat berkembang dan menghasilkan inovasi baru di industri kreatif.

Peran usaha yang perlu dimiliki pelaku usaha dalam menarik investor dan meningkatkan konsumen industri kreatif adalah:

- a. *Creator* sebagai *center of excellence* bagi kreator produk dan jasa kreatif dapat menyerap pasar baru untuk produk dan jasa yang dihasilkan, serta individu kreatif atau pencipta lapangan kerja lain yang mendukung individu.
- b. Pembentukan komunitas dan wirausahawan kreatif, yaitu sebagai mesin pembentukan ruang bersama untuk berbagi ide, pembinaan yang dapat mengasah kreativitas saat berbisnis di industri kreatif, pembinaan bisnis di industri kreatif atau pelatihan manajemen usaha.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan kerangka konseptual tentang bagaimana kreativitas dapat ditingkatkan melalui pendekatan dan interaksi pada empat heliks untuk meningkatkan kinerja inovasi. Dalam kerangka ini, kreativitas menjadi faktor penting untuk meningkatkan kinerja inovasi industri kreatif Indonesia. Kerangka tersebut memberikan rekomendasi untuk menciptakan kinerja inovatif dalam industri kreatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas yang memiliki keunggulan secara kompetitif melalui kontribusi dan interaksi antara universitas, bisnis, pemerintah dan masyarakat sipil. Hal ini dikarenakan dalam kreativitas pelaku usaha di industri kreatif, perlu menciptakan produk dan jasa

yang baru yang sulit untuk ditiru oleh pesaing.

Dengan dukungan akademisi, bisnis, pemerintah dan masyarakat, pendekatan *Quadruple Helix* akan mampu melahirkan kreativitas, ide, keterampilan baru dan pengetahuan baru bagi pelaku industri kreatif. Unsur-unsur dalam *Quadruple Helix* dibutuhkan untuk lebih dapat mengembangkan kreativitas para pelaku usaha industri kreatif, sehingga dapat meningkatkan kinerja inovasinya secara berkelanjutan. Praktek telah menunjukkan bahwa badan usaha utama di industri kreatif memiliki kreativitas yang tinggi dan dapat menghasilkan produk yang lebih inovatif dan bernilai tambah lebih tinggi.

5. REFERENCES

- Abdul-Halim, H., Ahmad, N., Geare, A., & Ramayah, T. (2018). Innovation Culture in SMEs: The Importance of Organizational Culture, Organizational Learning and Market Orientation. *Entrepreneurship Research Journal*, 9. <https://doi.org/10.1515/erj-2017-0014>
- Badan Pusat Statistik. (2016). Retrieved June 15, 2023, from <https://batukota.bps.go.id/publication/2015/08/18/5330775222397ade8fa12d5b/kota-batu-dalam-angka-2013.html>
- Bankins, S., Denness, B., Kriz, A., & Molloy, C. (2016). Innovation Agents in the Public Sector: Applying Champion and Promotor Theory to Explore Innovation in the Australian Public Service: Innovation Agents in the Public Sector. *Australian Journal of Public Administration*, 76. <https://doi.org/10.1111/1467-8500.12198>
- Carayannis, E. G., & Campbell, D. F. J. (2010). Triple Helix, Quadruple Helix and Quintuple Helix and How Do Knowledge, Innovation and the Environment Relate To Each Other?: A Proposed Framework for a Trans-disciplinary Analysis of Sustainable Development and Social Ecology. *International Journal of Social Ecology and Sustainable Development*, 1(1), 41–69. <https://doi.org/10.4018/jsesd.2010010105>
- Farida, N. (2019). Peran Government, Industry Dalam Peningkatan Kinerja Pemasaran UKM. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 8(1), 43-52.
- Fitriana, A. N. J. A. P. (2014.). Pengembangan Industri Kreatif di Kota Batu (Studi tentang Industri Kreatif Sektor Kerajinan di Kota Batu). Jurusan Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya.
- Sumadi. (2022), How Do Work Motivation, Rewards, and Punishments Impact Employee Performance? An Approach in Islamic Economics, *Ikonomika: Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam*.

- Jaelani, A. (2019). Triple Helix sebagai Model bagi Inovasi Pendidikan Tinggi: Analisis Logika Kelembagaan dalam Pengembangan Kewirausahaan dan Ekonomi. 11, 121–138. <https://doi.org/10.24235/amwal.v11i1.4544>
- Leydesdorff, L. (1995). The Triple Helix - - University-Industry-Government Relations: A Laboratory for Knowledge Based Economic Development. *Glycoconjugate Journal - GLYCOCONJUGATE J*, 14, 14–19.
- Mulyana, M., & Sutapa, S. (2014). Peningkatan Kapabilitas Inovasi, Keunggulan Bersaing Dan Kinerja Melalui Pendekatan Quadruple Helix: Studi Pada Industri Kreatif Sektor Fashion. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 13(3), 304–321.
- Muzaqi, A. H., & Hanum, F. (2020). Model Quadruple Helix dalam Pemberdayaan Perekonomian Lokal Berbasis Desa Wisata di Desa Duren Sari Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(2), 673–691. <https://doi.org/10.22437/jssh.v4i2.11529>
- Praswati, A. N. (2017). Perkembangan Model Helix dalam Peningkatan Inovasi. <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/9022>
- Russell, M. G., & Smorodinskaya, N. V. (2018). Leveraging complexity for ecosystemic innovation. *Technological Forecasting and Social Change*, 136, 114–131. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2017.11.024>
- Russell, M. G., & Smorodinskaya, N. V. (2018). Leveraging complexity for ecosystemic innovation. *Technological Forecasting and Social Change*, 136, 114–131. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2017.11.024>
- Sohn, S., & Jung, C. (2010). Effect of Creativity on Innovation: Do Creativity Initiatives Have Significant Impact on Innovative Performance in Korean Firms? *CREATIVITY RESEARCH JOURNAL*, 22, 320–328. <https://doi.org/10.1080/10400419.2010.503542>
- Sopacua, I. O., & Primandaru, N. (2020). Implementasi Quadruple Helix Dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Kreatif. *Wahana: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 23(2), Article 2. <https://doi.org/10.35591/wahana.v23i2.238>
- Sudarwati, W., & Prasetyawati, M. (2015). Model Pengembangan Industri Kreatif Pemula Untuk Meningkatkan Daya Saing Melalui Analisis Swot Dan Kanvas Strategy.
- Sudiana, K., Sule, E., Soemaryani, I., & Yunizar, Y. (2020). The Development And Validation Of The Penta Helix Construct. *Business: Theory and Practice*, 21, 136–145. <https://doi.org/10.3846/btp.2020.11231>
- Website Resmi - Pemerintah Kota Padangsidempuan. (2022). Retrieved June 15, 2023, <https://web.padangsidimpunkota.go.id/> <https://web.padangsidimpunkota.go.id/> <http://perkotaan.bpiw.pu.go.id>