



**DEWAN PERWAKILAN RAKYAT
REPUBLIK INDONESIA**

**LAPORAN SINGKAT
RDPU PANJA PENGUATAN EKONOMI KREATIF KOMISI X DPR RI
(BIDANG: PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA,
PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF DAN PERPUSTAKAAN NASIONAL)**

Tahun Sidang	: 2020 – 2021.
Masa Sidang ke-	: I (Satu).
Sifat Rapat	: Terbuka.
Jenis Rapat	: Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU)
Dengan	: Pelaku Ekonomi Kreatif
Hari/Tanggal	: Selasa, 29 September 2020.
Pukul	: 10.00 – Selesai.
Tempat	: Ruang Rapat Komisi X DPR RI (Virtual Menggunakan Zoom).
Pimpinan Rapat	: Dr. Abdul Fikri Faqih, MM./Ketua Panja Penguatan Ekonomi Kreatif/Wakil Ketua Komisi X DPR RI.
Sekretaris Rapat	: Dadang Prayitna, S.IP., M.H./Kabagset. Komisi X DPR RI.
Acara	: <ol style="list-style-type: none">1. Kondisi, Peluang dan Tantangan Ekonomi Kreatif.2. Saran dan rekomendasi penguatan Ekraf di tengah pandemi maupun pasca pandemi Covid-19.
Hadir Komisi X DPR RI	: 15 orang dari 27 Panja Penguatan Ekonomi Kreatif Komisi X DPR RI.
Hadir Narasumber	: <ol style="list-style-type: none">1. Adam Ardisasmita, Wakil Ketua Umum Asosiasi Games Indonesia.2. Darly Wilson, Ketua Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia (AINAKI)3. Alfonsa Horeng, Pelaku Kriya/Pengrajin Tenun Ikat.4. Ilham Wirahadikusumah, Pelaku Kriya.5. Radityo Triatmojo, <i>Team Leader of PPGR Shopee.</i>6. Even Alex Chandra, <i>Head of Public Policy and Government</i> Bukalapak.7. Addie MS, Pelaku Musik/Musisi.8. Rako Prijanto, Pelaku Produksi/Perfilman.9. Yosi Mokal, Konten Kreator.

I. PENDAHULUAN

Rapat Dengar Pendapat Umum Panja Penguatan Ekonomi Kreatif Komisi X DPR-RI dibuka pada pukul 10.15 WIB oleh **Dr. Abdul Fikri Faqih, MM./Ketua** Panja Penguatan Ekonomi Kreatif/Wakil Ketua Komisi X DPR RI, setelah kuorum tercapai sebagaimana ditentukan dalam pasal 251 ayat (1) dan pasal 246 ayat (1) Peraturan DPR-RI tentang Tata-Tertib dan rapat dinyatakan terbuka untuk umum.

Rapat diawali dengan pengantar Ketua Rapat, dilanjutkan pemaparan dari para pelaku Ekonomi Kreatif serta menampung pertanyaan dan saran dari Anggota Panja Penguatan Ekonomi Kreatif Komisi X DPR RI.

II. KEPUTUSAN/KESIMPULAN

1. Panja Penguatan Ekonomi Kreatif Komisi X DPR RI menyampaikan apresiasi kepada Asosiasi Games Indonesia, Asosiasi Industri Animasi dan Kreatif Indonesia, Tim PPGR Shopee, Tim Bukalapak, dan para pelaku bidang ekonomi kreatif lainnya, yang telah menyampaikan paparan, masukan, dan saran mengenai penguatan ekonomi kreatif (*bahan terlampir*), antara lain:
 - a. Industri game memiliki potensi yang sangat besar di Indonesia, namun belum mampu bersaing dengan industri game dari luar negeri, diantaranya karena minim bakat (*talent*) sehingga memerlukan berbagai dukungan dari Pemerintah.
 - b. AINAKI mendorong agar Pemerintah menginisiasi pembentukan Badan Pendanaan, Pengembangan dan Pengelolaan Konten Nasional, dan membangun fasilitas infrastruktur berstandar internasional sebagai pusat produksi yang dapat dimanfaatkan pelaku industri ekonomi kreatif.
 - c. Kriya Tenun Tradisional Nusa Tenggara terkendala antara lain oleh banyaknya penjiplakan motif tenun akibat belum terdaftar di HAKI, belum ada lembaga pendidikan tenun dan terjadi pergeseran nilai pada generasi muda, belum ada wadah galeri pemasaran maupun museum tenun, serta kendala birokrasi yang kurang mendukung.
 - d. Pemerintah perlu membuka kembali akses pasar yang terimbas pandemi Covid-19 melalui pameran dan temu bisnis nasional maupun internasional, termasuk membuka peluang bantuan modal bagi para pelaku kriya ekonomi kreatif.
 - e. Pelaku UMKM Ekraf yang melakukan perdagangan elektronik (*e-commerce*), merekomendasikan agar Pemerintah menyediakan pusat data UMKM, meningkatkan kepedulian dan infrastruktur, dan mendukung kebijakan pengembangan perdagangan elektronik seperti akses bantuan modal.
 - f. Pemerintah perlu menyusun regulasi yang mendukung perlakuan yang sama (*equal treatment*) bagi pelaku usaha ekonomi kreatif lokal dan pelaku usaha ekonomi kreatif asing, menyederhanakan regulasi perizinan yang membebani, dan memberikan insentif materiil dan non-materiil bagi pelaku usaha ekonomi kreatif lokal.

- g. Pelaku industri musik sangat terdampak pandemi Covid-19, dan mendesak Pemerintah untuk memberikan dukungan dan bantuan secara langsung, melalui berbagai forum dan asosiasi musik.
 - h. Pelaku industri film sangat terdampak pandemi Covid-19, dan mendesak Pemerintah untuk memberikan izin membuka bioskop maupun izin membuat film sesuai protokol kesehatan Covid-19, membantu membuka pasar luar negeri maupun pasar alternatif seperti *platform digital*, membuat regulasi kerja sama dengan perbankan untuk permodalan bioskop kelas B dan C di daerah, maupun insentif pajak perfilman.
 - i. Pemerintah perlu melakukan pendidikan bagi konten kreator sehingga dapat dihasilkan konten yang berkualitas, dan mendukung perkembangan industri konten kreatif sehingga berkontribusi bagi pertumbuhan ekonomi kreatif.
2. Terhadap pandangan, penjelasan dan masukan yang disampaikan para narasumber pelaku ekonomi kreatif, Panja Penguatan Ekonomi Kreatif Komisi X DPR RI menyampaikan pandangan antara lain:
 - a. Antar lembaga Pemerintah perlu lebih memperkuat koordinasi agar efektif memfasilitasi kegiatan pelaku ekonomi kreatif, dan menyusun strategi pemberian stimulan dana ekonomi kreatif, sehingga kemandirian ekonomi kreatif Indonesia kembali dapat terwujud.
 - b. Pemerintah perlu lebih mendukung industri kreatif, khususnya subsektor animasi dan perfilman, seperti keberpihakan regulasi maupun dana sehingga mampu bersaing dengan industri film negara lain.
 - c. Mendorong Pemerintah untuk lebih memfasilitasi para pelaku ekonomi kreatif dalam mendapatkan HAKI, agar ada jaminan perlindungan bagi pelaku ekonomi kreatif dalam mengembangkan usahanya.
 - d. Dalam rangka mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif melalui perdagangan elektronik (*e-commerce*), Komisi X DPR RI mendorong Pemerintah c.q. Kemenkominfo RI untuk memperkuat infrastruktur jaringan internet yang merata di seluruh wilayah Indonesia.
 - e. Mendesak Pemerintah untuk memperbarui (*up-grade*) data besar (*big data*) pelaku dan produk ekonomi kreatif dengan memperhatikan wilayah asal produksi ekonomi kreatif.
 - f. Mendesak Pemerintah untuk segera mengeluarkan Peraturan Pemerintah sebagai turunan dari UU No. 24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif sehingga mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif
3. Bahan paparan dan masukan yang disampaikan para narasumber menjadi bagian tidak terpisahkan dari RDPU ini, dan substansinya akan menjadi rujukan dalam penyusunan rekomendasi Panitia Kerja Penguatan Ekonomi Kreatif Komisi X DPR RI kepada Pemerintah. Narasumber yang belum menyerahkan bahan paparan secara tertulis, dapat mengirimkan melalui Sekretariat Komisi X DPR RI.

III. PENUTUP

Rapat ditutup pada pukul 14.00 WIB

KETUA RAPAT,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dr. H. Abdul Fikri Faqih, MM', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Dr. H. Abdul Fikri Faqih, MM ✍