

STRATEGI PEMANFAATAN BERKAH BONUS DEMOGRAFI SEBAGAI PENOPANG EKONOMI KREATIF DI ERA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN (MEA)

Siti Nurhayati
Universitas Pekalongan
Email : nurhayati.ms99@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia suffered two megatrends that have occurred since the year 2010, the first is in line with the middle-class revolution has been exceeding income per capita of US \$ 3000 per year, and the second is the phenomenon of demographic bonus that occurs of a greater number of productive population. Bonus demographics characterized by the number of productive age population (age range between 15 s / d 64 years) has the largest proportion in the history of independent Indonesia. Megatrend demographic bonus must be used as an opportunity or as an Engine of Growth with the development of creative economic system that has been initiated since 2006. The economic development based creative economy system needs capital base, in the form of "creative capital". Capital creativity is not a material capital but it is intellectual capital, cultural capital, social capital and structural capital. Creative capital is the "intellectual capital" that is needed by entrepreneurs to going compete on Asean Economic Community (AEC). Intellectual capital is a combination of the capital of competence, knowledge, abilities, skills, commitment, and responsibility. People who have combined the skills with knowledge owned would become the creative ability (capability). Then if these capabilities are used in accordance with its authority, it will become as competency, and if the use of these competencies combined with a commitment, it will be born what is called intellectual capital. Thus the most important strategies to take advantage of the demographic bonus is "improving the quality of human resources of productive age, accompanied by making available jobs and encourage growth and development of new entrepreneurs, as well as to formulate policies to strengthen investment in health, education and employment.

Key Words : demographic bonus; engine of growth; creative economy; creative capital.

PENDAHULUAN

Dewasa ini Indonesia mengalami 2 megatrend yang terjadi sejak tahun 2010, yakni pertama adalah revolusi kelas menengah seiring dengan telah terlampauinya pendapatan perkapita kita sebesar US\$ 3000 per tahun, dan kedua adalah adanya fenomena bonus demografi (*demographic bonus*) yang terjadi karena membengkaknya jumlah penduduk produktif. Bonus demografi yang ditandai dengan banyaknya penduduk usia produktif (rentang usia antara 15 s/d 64 tahun) memiliki proporsi terbesar sepanjang sejarah Indonesia merdeka. Pada tahun 2010 penduduk usia produktif Indonesia mencapai 66,5 % dari seluruh

penduduk sebanyak 237,6 juta jiwa. Di Indonesia fenomena ini terjadi karena proses transisi demografi yang berkembang sejak beberapa tahun lalu dipercepat oleh keberhasilan kita menurunkan tingkat fertilitas, meningkatkan kualitas kesehatan dan suksesnya program-program pembangunan yang ada termasuk program KB.

Bonus demografi ini bisa membawa dampak positif dan bisa juga membawa dampak negatif, tergantung bagaimana mereka yang berusia pada rentang usia tersebut akan beraktivitas dalam perekonomian nasional. Bonus demografi dapat menjadi anugerah bagi bangsa Indonesia, dengan syarat pemerintah harus menyiapkan generasi muda yang ber-kualitas tinggi melalui pendidikan, pelatihan, kesehatan, penyediaan lapangan kerja dan investasi. Bonus demografi bisa menjadi pilar peningkatan produktivitas suatu negara dan menjadi sumber pertumbuhan ekonomi melalui pemanfaatan SDM produktif. Ketika angka fertilitas menurun, pertumbuhan pendapatan perkapita untuk memenuhi kebutuhan penduduk usia anak-anak dapat dialihkan untuk peningkatan mutu manusia. Pada saat yang sama, jumlah anak yang sedikit membuka peluang perempuan untuk masuk ke pasar kerja yang sekali lagi akan mendongkrak produktivitas.

Pertanyaannya adalah apakah Indonesia bisa memanfaatkan "berkah" dari bonus demografi yang hanya terjadi sekali dalam seabad itu. Tentu saja tidak secara sekaligus berdampak positif terhadap perbaikan perekonomian Negara, melainkan bonus tersebut harus kita manfaatkan sebaik mungkin dengan meningkatkan kualitas SDM, terutama orang-orang yang saat ini berada di rentang usia produktif 15-64 tahun. Wirausahawan harus makin canggih mengintip peluang dan mengelola sumber daya secara kreatif, profesional harus membangun kompetensi yang makin kompetitif secara global, buruh pabrik haruslah makin terampil dan kreatif agar memiliki kualitas kerja *excellent*. Dengan demikian penerapan konsep ekonomi kreatif benar-benar bisa terwujud ditengah persaingan bisnis yang semakin tajam, terutama untuk menghadapi pesaing dari negara-negara asing.

Di tengah berlangsungnya pasar bebas seperti Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) sekarang ini, kinerja SDM yang *excellence* menjadi satu-satunya

modal untuk bisa bermain di lingkup global. Dengan memanfaatkan bonus demografi yang dikelola menjadi pelaku-pelaku ekonomi yang memiliki daya saing akan mendorong perekonomian nasional lebih maju lagi dan mampu bersaing dengan pelaku ekonomi dari negara lain. Kondisi seperti inilah yang diharapkan dari penerapan sistem ekonomi kreatif di Indonesia.

BONUS DEMOGRAFI SEBAGAI ENGINE OF GROWTH

Dalam bahasa ekonomi kependudukan, bonus demografi sendiri dimaknai sebagai keuntungan ekonomis yang disebabkan semakin besarnya jumlah tabungan dari penduduk produktif sehingga dapat memacu investasi dan pertumbuhan ekonomi. Kondisi tersebut juga lazim dikenal sebagai jendela kesempatan (*windows of opportunity*) bagi suatu negara, dengan melakukan akselerasi ekonomi dengan menggenjot industri manufaktur, infrastruktur, maupun Usaha Kecil dan Menengah (UKM) karena berlimpahnya angkatan kerja tersebut (Sukoharsono, 2015).

Yuswohadi (2012) menyatakan bahwa bonus demografi bisa menjadi pilar peningkatan produktivitas suatu negara dan menjadi sumber pertumbuhan ekonomi melalui pemanfaatan SDM produktif. Ketika angka fertilitas menurun, pertumbuhan pendapatan perkapita untuk memenuhi kebutuhan penduduk usia anak-anak dapat dialihkan untuk peningkatan mutu manusia. Pada saat yang sama, jumlah anak yang sedikit membuka peluang perempuan untuk masuk ke pasar kerja yang sekali lagi akan mendongkrak produktivitas. Namun demikian bonus tersebut tidak dengan begitu saja merdampak positif terhadap perekonomian nasional, melainkan harus diiringi dengan kebijakan pengembangan kualitas manusia yang berusia pada rentang antara 15 hingga 64 tahun.

Pengembangan kualitas manusia bisa dilakukan dengan dua pendekatan yaitu "*hard aspect*" yakni upaya untuk meningkatkan kompetensi dan kapabilitas SDM, serta "*soft aspect*", dimana SDM usia produktif kita haruslah bermental positif, optimis, kreatif. Dengan demikian barulah bonus demografi tersebut bisa bermakna sebagai mesin penggerak pertumbuhan (*Engine of Growth*). Oleh karena itu jika Indonesia akan memanfaatkan berkah dari bonus demografi ini maka perlu dirumuskan strategi yang tepat melalui pengembangan SDM usia

produktif sebagai angkatan kerja.

Dengan tersedianya penduduk produktif yang siap kerja dengan jumlah yang besar menjadi modal awal dalam pembangunan ekonomi. Selanjutnya tinggal bagaimana pemerintah Indonesia mampu menyiapkan angkatan kerja yang berkualitas dan lapangan kerja yang cukup untuk menampung mereka. Angkatan kerja yang disiapkan haruslah angkatan kerja yang mampu merespon permintaan pasar tenaga kerja dalam kerangka bonus demografi. Dengan angkatan kerja yang terdidik dan terampil maka berapapun jumlah angkatan kerja yang tersedia akan bisa terserap dalam pasar tenaga kerja. Namun yang tak bisa dilupakan adalah bagaimana pemerintah menambah lapangan kerja untuk menampung mereka. Dengan tersedianya lapangan kerja yang cukup dan sesuai dengan keahlian pencari kerja, maka populasi SDM yang besar akan benar-benar produktif dan menjadi penggerak pertumbuhan ekonomi negara.

EKONOMI KREATIF

1. Hakikat Ekonomi Kreatif

Struktur perekonomian dunia tengah mengalami gelombang transformasi teknologi dengan laju yang cepat, seiring dengan adanya pertumbuhan ekonomi yang awalnya berbasis sumber daya alam (SDA) berubah menjadi berbasis sumber daya manusia (SDM), dari era generik dan ekstraktif menuju ke arah era manufaktur dan jasa informasi, dan perkembangan terakhir memasuki era ekonomi kreatif (Abby Satya, 2016). Ekonomi kreatif pada hakikatnya adalah kegiatan ekonomi yang mengutamakan pada kreativitas berfikir untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, yang memiliki nilai dan bersifat komersial.

Gagasan konsep ekonomi kreatif di Indonesia sudah dimulai sejak tahun 2006 pada masa pemerintahan presiden Susilo Bambang Yudhoyono, namun pertanyaannya adalah apakah penerapan ekonomi kreatif sudah berjalan baik meskipun sudah ada masterplan atau cetak biru ekonomi kreatif di Indonesia sampai tahun 2025 ? Apa itu ekonomi kreatif ?

Dalam laporan *Creative Report 2013* dijelaskan bahwa ekonomi kreatif merupakan salah satu faktor terpenting bagi tumbuhnya sector-sector ekonomi

dunia secara cepat, dimana terjadi transformasi tinggi dalam pendapatan, kreativitas pekerjaan, dan hasil atas ekspor. Mengacu pada *Creative Economy Report* (2008), yang dikutip dalam Suryana (2013) menyatakan sebagai berikut:

"Creativity in this context refers to the formulation of new ideas and to the application of these ideas to produce original works of art and cultural products, functional creations, scientific inventions and technological innovations. There is thus an economic aspect to creativity, observable in the way it contributes to entrepreneurship, fosters innovation, enhances productivity and promotes economic growth"

Jadi, dalam konteks ekonomi, kreativitas menunjukkan suatu formulasi ide-ide baru dan menerapkan ide-ide tersebut untuk menghasilkan pekerjaan-pekerjaan yang berasal dari produk-produk seni dan budaya, kreasi-kreasi yang berfungsi, penemuan ilmu pengetahuan, dan penerapan teknologi. Sedangkan Zimmerer (1996) menyimpulkan bahwa terdapat 3 konsep utama dalam konsep kreativitas ekonomi, yaitu : (1) menyangkut proses menghasilkan dari sesuatu yang tidak ada menjadi ada, (2) merupakan hasil kolaborasi dari sesuatu yang lama menjadi dengan cara-cara baru, dan (3) penggunaan sesuatu untuk menciptakan sesuatu yang lebih baik.

Di sisi lain, *The United Nations Development Programme* (UNDP) pada tahun 2008 menyajikan laporan *Creative Economy Report* (yang dikutip dalam Suryana, 2013) menyebutkan bahwa terdapat 4 jenis kreativitas yang membentuk ekonomi kreatif, yaitu :

- 1). Kreativitas ilmu pengetahuan (*scientific creativity*)
- 2). Kreativitas ekonomi (*economic creativity*)
- 3). Kreativitas budaya (*cultural creativity*)
- 4). Kreativitas teknologi (*technological creativity*)

Ekonomi kreatif memiliki peran penting bagi pertumbuhan ekonomi suatu Negara melalui beberapa hal seperti : mendorong penciptaan pendapatan, penciptaan lapangan pekerjaan, peningkatan ekspor, peningkatan teknologi, penambahan kekayaan intelektual, dan peran social lainnya. Dengan demikian ekonomi kreatif dapat dipandang sebagai penggerak pertumbuhan dan pembangunan ekonomi suatu Negara. Oleh karena itu memasuki masa

terjadinya bonus demografi yang diprediksi terjadi antara tahun 2010 s/d 2030, seharusnya Indonesia bisa memanfaatkan berkah tersebut untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan ekonomi nasional menjadi lebih baik lagi.

Lukman Hakim (2015) mengatakan bahwa ekonomi kreatif memiliki potensi besar untuk menjadi salah satu sektor penggerak yang dapat menangkap peluang terbukanya MEA ini. Selama ini ekonomi kreatif terus berkembang seiring perkembangan teknologi informasi yang melahirkan wujud kreativitas baru dalam bentuk industri kreatif berdasarkan budaya lokal dan ilmu pengetahuan. Ekonomi kreatif tidak hanya mengenai penciptaan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga penciptaan nilai tambah secara sosial, budaya, dan lingkungan. Industri kreatif yang merupakan subsistem dari ekonomi kreatif menjadi penggerak dalam menciptakan nilai-nilai tersebut.

2. Karakteristik Ekonomi Kreatif

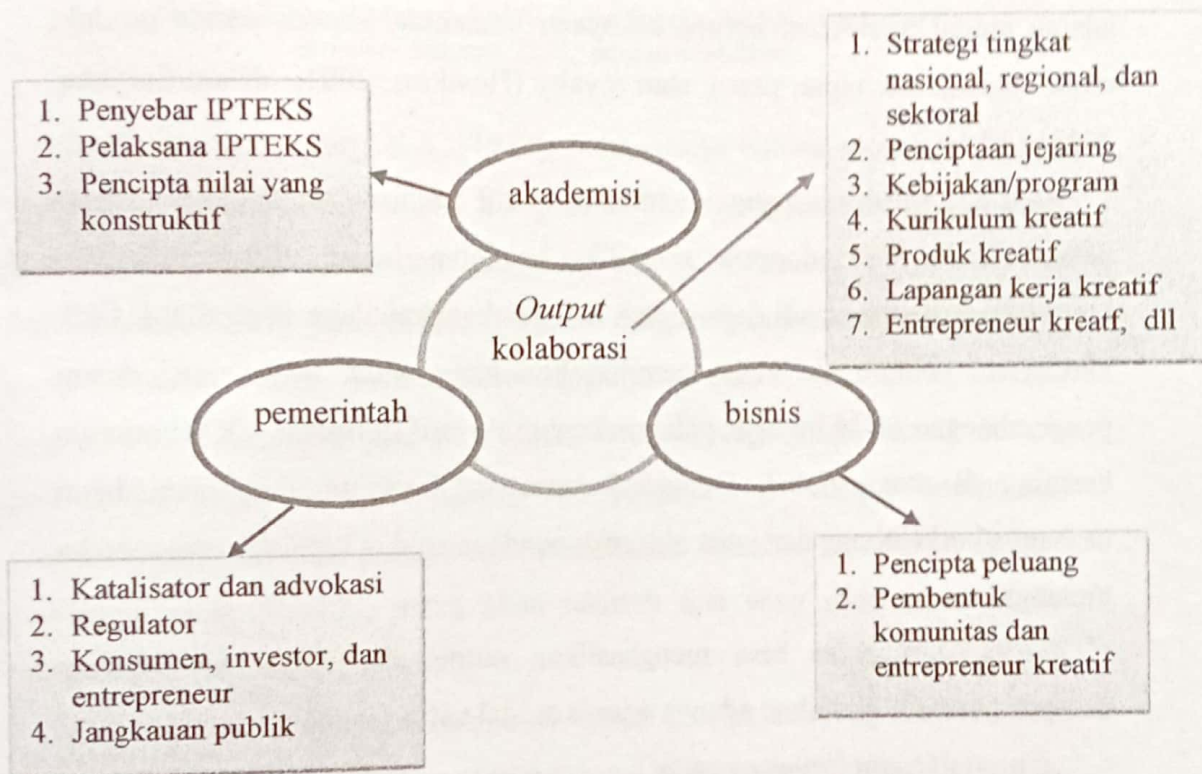
Berbicara mengenai ekonomi kreatif di Indonesia, sama halnya kita berbicara tentang *entrepreneurs*, karena orang-orang yang bekerja secara kreatif adalah mereka yang memiliki jiwa dan semangat kewirausahaan. Jika dikaitkan dengan adanya fenomena bonus demografi di Indonesia, bisa kita lihat bahwa pelaku-pelaku usaha di dominasi oleh masyarakat dalam kelompok usia produktif. Oleh karena itu tidak salah jika pemerintah mencanangkan sistem ekonomi kreatif yang digagas sejak tahun 2006, meskipun gaungnya belum nampak nyata sampai saat ini.

Keberhasilan pelaksanaan program ekonomi kreatif di suatu Negara akan bergantung pada peran aktor utama penggerak perekonomian, yang terdiri atas para cendekiawan (*intellectuals*), dunia usaha (*business*), dan pemerintah (*government*). Peranan dari ke tiga aktor penggerak ekonomi kreatif ini disebut dengan konsep "**triple helix**". Departemen Perdagangan Rerpublik Indonesia (2008) menyatakan bahwa triple helix merupakan metode pembangunan kebijakan berbasis inovasi, di mana dalam konsep tersebut mengungkapkan tentang pentingnya penciptaan sinergi tiga kutub yaitu akademisi, bisnis, dan pemerintah.

Peran utama para cendekiawan (akademisi) adalah penyebarluasan ilmu

pengetahuan dan teknologi, pelaksana dari ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri, dan pencipta nilai yang konstruktif di masyarakat. Peran utama dunia usaha adalah sebagai pencipta peluang (pasar, barang/jasa kreatif, lapangan pekerjaan), serta pembentuk komunitas dan *entrepreneur* kreatif. Sedangkan peran utama pemerintah adalah sebagai katalisator dan advokasi, sebagai regulator, sebagai perantara jangkauan publik.

Kolaborasi diantara 3 aktor utama penggerak ekonomi (triple helix) sebagaimana dijelaskan di muka dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kolaborasi dan Output dari Triple Helix

Sumber : Departemen Perdagangan RI (2009); Suryana (2013) : dimodifikasi berdasarkan output dari kolaborasi 3 aktor utama penggerak ekonomi sebagaimana dijelaskan di muka, maka akan tercipta suatu sistem ekonomi yang kreatif, di mana setiap pelaku ekonomi diharapkan memiliki kreativitas sesuai dengan tugas dan fungsinya masing-masing.

Secara umum, ekonomi kreatif memiliki beberapa cirri/karakteristik, diantaranya dapat disebutkan sebagai berikut :

- Ada kerjasama diantara tiga aktor yang berperan dalam industry kreatif yaitu kaum intelektual, dunia usaha, dan pemerintah sebagai pengambil kebijakan dan pengatur regulasi.
- Berbasis pada ide atau gagasan
- Pengembangan tidak terbatas dalam berbagai bidang usaha

- d. Konsep yang dibangun bersifat relatif, dan suatu saat bisa berubah sesuai dengan perkembangan lingkungan/keadaan.

3. Modal Dasar Ekonomi Kreatif

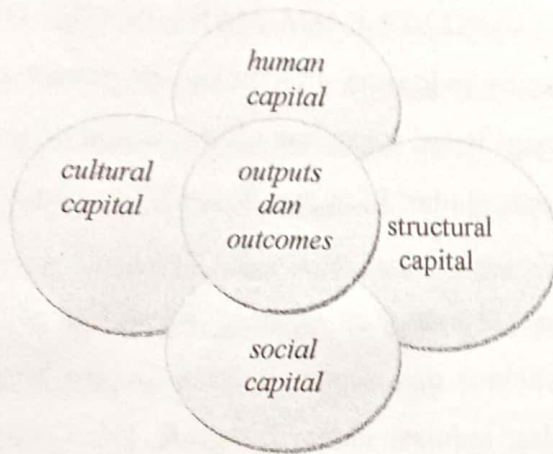
Pelaksanaan pembangunan ekonomi berdasar sistem ekonomi kreatif membutuhkan modal dasar berupa "modal kreativitas". Modal kreativitas bukan merupakan modal material tetapi merupakan modal intelektual, modal budaya, modal social, dan modal structural. Modal kreatif (*creative capital*) adalah modal intelektual berupa kekayaan intelektual seperti desain produk, merk dagang, hak cipta, paten, atau royalty (Howkins, 2001; dalam Suryana, 2013).

Di era MEA sekarang ini, modal kreatif menjadi sangat penting agar pelaku usaha di Indonesia memiliki kekuatan berupa kapabilitas dan kompetensi yang menjadi dasar untuk mengembangkan daya saing SDM. Oleh karena itu pemerintah harus memiliki komitmen untuk berinvestasi dalam pengembangan SDM ini agar pelaku ekonomi kreatif (terutama UKM) mampu bersaing di pasar global. Dengan kemampuan bersaing akan menjadikan usahanya berkembang dan pada akhirnya pendapatan dan kesejahteraan mereka meningkat.

Agar kreativitas bisa menghasilkan output dan dapat memberikan dampak positif, diperlukan adanya 4 jenis modal yaitu :

- a. modal insani (*human capital*)
- b. modal social (*social capital*)
- c. modal budaya (*cultural capital*)
- d. modal struktur kelembagaan (*structural institutional capital*)

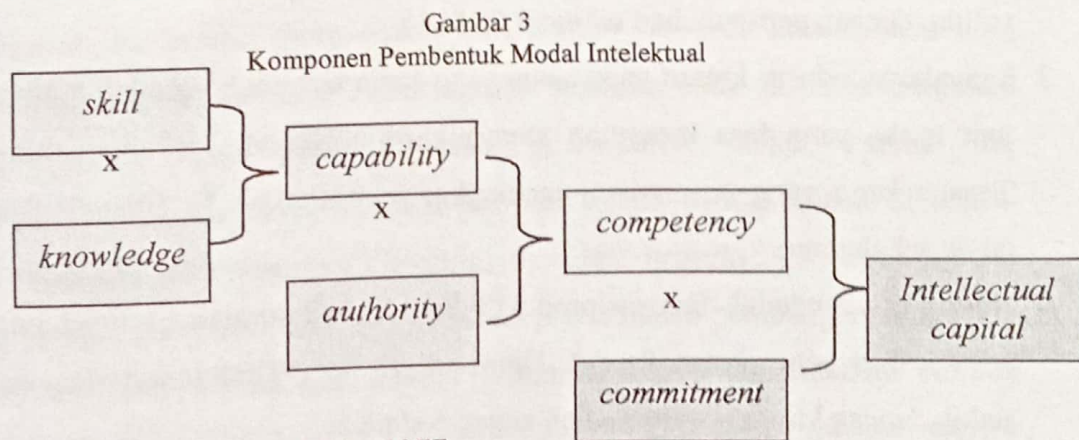
Interaksi dari ke 4 jenis modal tersebut sangat menentukan pertumbuhan kreativitas yang diperlukan sebagai modal pelaksanaan ekonomi kreatif yang diharapkan memberikan hasil manifestasi dari kreativitas berupa *outputs* dan *outcomes*. Keterkaitan dari 4 modal kreativitas dengan manifestasinya berupa *output* dan *outcome* tersebut dapat dijelaskan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Keterkaitan modal kreativitas dengan *output* dan *outcome*
 Sumber : Suryana, 2013, dengan modifikasi

Lebih lanjut Stewart, T.A. (1977), menyatakan bahwa modal intelektual merupakan gabungan dari modal kompetensi, ilmu pengetahuan, kemampuan, keterampilan, komitmen, dan tanggung jawab. Manusia yang memiliki keterampilan (*skill*) jika dikombinasikan dengan pengetahuan (*knowledge*) yang dimiliki akan melahirkan kapabilitas atau kemampuan kreatif (*capability*). Kemudian jika kapabilitas tersebut digunakan sesuai dengan otoritasnya, maka akan melahirkan apa yang disebut dengan kompetensi (*competency*), dan jika penggunaan kompetensi tersebut dipadukan dengan komitmen yang dimiliki, maka akan lahir apa yang dinamakan modal intelektual (*intellectual capital*).

Gabungan dari beberapa komponen modal intelektual yang dikemukakan Stewart sebagaimana dijelaskan di muka dapat digambarkan sebagai berikut.



Sumber : Stewart, T.A., 1977

POTENSI EKONOMI INDONESIA PADA MASA BONUS DEMOGRAFI

Badan Ekonomi Kreatif Indonesia melakukan pemetaan potensi ekonomi kreatif di daerah. "Ada enam belas subsektor ekonomi kreatif yang masih harus disosialisasikan," kata Kepala Badan Ekonomi Kreatif Triawan Munaf di Jakarta, Selasa 15 Maret 2016.

Triawan menyebut, ke-16 subsektor ekonomi kreatif itu adalah aplikasi dan pengembangan game, arsitektur dan desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film, animasi video, fotografi, kriya (kerajinan tangan), kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio. Ke-16 subsektor tersebut menjadi peluang yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat produktif untuk membuka lapangan pekerjaan minimal bagi dirinya sendiri.

Lahirnya model ekonomi kreatif di Indonesia telah terbukti mampu berkontribusi besar terhadap perekonomian Negara, yang dibuktikan dengan beberapa **capaian** sebagai berikut :

1. Pada tahun 2013, pertumbuhan jumlah usaha industri kreatif tercatat sebesar 9,68% dengan subsektor industri kreatif yang mengalami pertumbuhan jumlah usaha di atas rata-rata pertumbuhan jumlah usaha nasional adalah seni pertunjukan, penelitian dan pengembangan, permainan interaktif, periklanan, film, video dan fotografi, musik, dan teknologi informasi (Lukman Hakim, 2015).
2. Nilai tambah ekonomi kreatif pada tahun 2013 mencapai sebesar Rp 641,8 triliun, dengan pertumbuhan sekitar 5,76 %.
3. Banyaknya industri kreatif pada tahun yang sama tercatat berjumlah 5,4 juta unit usaha yang bisa menyerap tenaga kerja sebanyak 11,8 juta orang. Tenaga kerja yang terserap ini meningkat sebesar 0,63 % dibandingkan tahun sebelumnya.
4. Kontribusi penduduk berusia produktif bagi perekonomian nasional juga terlihat dari peningkatan Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia yang stabil, dengan kisaran pertumbuhan antara 5 s/d 6 %.

Namun dibalik beberapa capaian tersebut ternyata **masih banyak hal yang perlu dipikirkan untuk bisa melaksanakan sistem ekonomi kreatif**

secara optimal, terutama dalam kaitannya dengan berlakunya pasar tunggal Asean (*ASEAN Economic Community /AEC*) dimana Indonesia merupakan salah satu pemainnya. Dengan bonus demografi, SDM yang berusia produktif harus bisa diberdayakan agar menjadi pelaku ekonomi kreatif yang handal, mampu melakukan aktivitas yang produktif, dan bertindak secara professional. Masing-masing aktor harus bisa berkontribusi sesuai dengan kapasitas fungsi dan tugas masing-masing untuk mendorong sistem ekonomi kreatif berjalan baik dan membuahkan hasil dan dampak optimal.

Selain itu, dalam struktur ketenagakerjaan Indonesia terjadi ketidakseimbangan antara jumlah tenaga kerja dengan kualitas pendidikannya, terutama bagi pekerja di sektor informal. Sebagian besar pekerja di sektor informal masih didominasi mereka yang berpendidikan rendah yaitu Sekolah Dasar (SD) ke bawah sebesar 53,9 juta orang (48,63 persen) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 20,2 juta orang (18,25 persen). Sementara pekerja yang berpendidikan tinggi hanya sekitar 10,0 juta orang mencakup 3,0 juta orang (2,68 persen) berpendidikan diploma dan 7,0 juta orang (6,30 persen) berpendidikan universitas (Bappenas, 2011). Kapabilitas tenaga kerja yang masih dalam level mendasar tersebut mempunyai kecenderungan dibayar murah sehingga kesejahteraan pun juga menurun.

KEBIJAKAN YANG DIPERLUKAN

Pembangunan dilakukan pada saat manusia menjadi pelaku utama dari pembangunan itu sendiri yang diukur dari *human resource development* atau kualitas sumber daya manusia. Pembangunan manusia pada dasarnya ditujukan kepada manusia atau *people-centered development*. Oleh karena itu, pembangunan manusia harus menjadi prioritas dalam pembangunan di segala bidang termasuk pembangunan ekonomi, di mana proyeksi penduduk sangat penting sebagai prasyarat untuk merumuskan perencanaan pembangunan di masa depan secara lebih efektif dan efisien. Indonesia bisa memanfaatkan periode bonus demografi tersebut dengan maksimal sehingga bisa keluar menjadi negara maju dengan memperhatikan 3 sektor yang perlu diperhatikan dalam suksesnya melewati periode tersebut yaitu *Labor Participation Rate*, *Savings Rate*, dan

Labor Allocation Efficiency (Departemen Kajian dan Aksi Strategis BEM FEB UI, 2015).

Oleh karena itu strategi dan kebijakan yang dapat dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam memanfaatkan berkah dari bonus demografi untuk mengembangkan ekonomi kreatif diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kualitas SDM (*human capital*) dengan penekanan pada *intellectual capital*.

Upaya peningkatan kualitas SDM produktif diharapkan mampu menyediakan angkatan kerja yang profesional dan memiliki kompetensi yang makin kompetitif secara global. Peningkatan kualitas SDM ini bisa dilakukan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan *hard aspect* dan *soft aspect*. Pengembangan dari sisi "*hard aspect*" akan melahirkan kompetensi dan kapabilitas, sedangkan pengembangan melalui pendekatan "*soft aspect*", untuk SDM usia produktif akan melahirkan SDM yang bermental positif, optimis, kreatif. Peningkatan kualitas SDM sebaiknya ditekankan pada peningkatan "modal intelektual (*intellectual capital*) yang bisa dibentuk dengan menerapkan modelnya Stewart T.A. sebagaimana dijelaskan di muka.

2. Penyediaan lapangan kerja dan mendorong tumbuh-kembangnya wirausaha baru.

Pemanfaatan bonus demografi juga bisa disikapi pemerintah dengan membuka industri-industri yang padat kerja untuk menyerap ledakan penduduk usia produktif untuk mengurangi pengangguran. Penduduk usia kerja harus dibekali dengan pendidikan dan keterampilan untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif, dan hubungan antara pengusaha - buruh yang dapat menjadi sumber ketidakpastian harus dikelola dengan baik.

Disamping itu juga harus mendorong tumbuhnya wirausaha baru mengingat banyaknya lapangan pekerjaan sangat tidak seimbang dengan jumlah penduduk usia produktif yang terjadi di era bonus demografi ini. Oleh karena itu pendidikan kewirausahaan menjadi sebuah keharusan diselenggarakan di setiap jenjang pendidikan.

3. Merumuskan kebijakan untuk memperkuat investasi di bidang kesehatan,

-- pendidikan maupun ketenagakerjaan.

Sebagai konsekuensi pemanfaatan berkah bonus demografi, maka pemerintah harus memiliki komitmen untuk menanamkan investasi besar pada sektor primer yaitu pendidikan dan kesehatan sehingga bonus demografi bisa berdampak positif terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Pada sektor tenaga kerja juga harus mendapat perhatian serius terutama terkait dengan kesejahteraan mereka.

Selain strategi dan kebijakan yang disarankan dimuka, pemerintah hendaknya juga bisa memperpanjang bonus demografi dan mengurangi beban negara dalam menanggung penduduk usia tua dengan solusinya antara lain :

- a. peningkatan teknologi kesehatan misalnya dengan menyiapkan tenaga kerja kreatif sejak dini dengan program pemberian nutrisi 1000 hari pertama sejak kelahiran karena dalam jangka waktu tersebut merupakan masa-masa untuk perkembangan otak.
- b. peningkatan partisipasi tenaga kerja wanita secara optimal agar setelah bonus demografi berakhir tidak menimbulkan permasalahan dengan sistem jaminan sosial.

PENUTUP

Bonus demografi bagi perekonomian nasional bisa memberi dampak positif dan juga bisa memberi dampak negatif, tergantung bagaimana kesiapan kita untuk memanfaatkan berkah yang hanya terjadi sekali dalam seabad tersebut. Agar bonus demografi berdampak positif terhadap perekonomian Indonesia yang sedang mengembangkan sistem ekonomi kreatif, maka harus didukung dengan kebijakan optimalisasi dan pemberdayaan SDM usia produktif.

Berbagai strategi dan kebijakan yang sebaiknya dilakukan diantaranya adalah : peningkatan kualitas SDM (*human capital*) dengan penekanan pada *intellectual capital*; penyediaan lapangan kerja dan mendorong tumbuh-kembangnya wirausaha baru; serta kebijakan untuk memperkuat investasi di bidang kesehatan, pendidikan maupun ketenagakerjaan. Disisi lain, untuk mengurangi dampak negative dari terjadinya bonus demografi, pemerintah harus memiliki komitmen untuk menanamkan investasi besar pada sektor primer yaitu

pendidikan dan kesehatan agar bisa memperpanjang usia bonus demografi dan mengurangi beban negara dalam menanggung penduduk tidak produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abby Satya, 2016. Pengertian Ekonomi Kreatif; diakses dalam <http://solusismart.com> tanggal 14 April 2011
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2009. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025 (Buku 4)*
- Departemen Kajian dan Aksi Strategis BEM FEB UI 2015. Analisis Bonus Demografi Sebagai Kesempatan Memacu Percepatan Industri di Indonesia, di akses dalam <http://bemfebui.com/official/wp>
- Lukman Hakim (2015). Menangkap Gelombang Ekonomi Kreatif Indonesia di Era MEA; diakses dalam <http://selasar.ekonomi> tanggal 15 November 2015
- M Hanif Dhakiri, 2016. Pekerja Harus Tingkatkan Daya Saing, diakses dalam <http://kjrikotakinabalu.org/> tanggal 22 Maret 2016.
- M.Saichudin, 2015. Menuju Bonus Demografi Indonesia Tahun 2020 – 2030, diakses dalam <http://fkmalmarsya.blogspot.com>
- Suko Harsono, 2015. Bonus Demografi dan Ketenagakerjaan bagi Indonesia :Sebuah Peluang atau Ancaman ?, diakses dalam <http://sukoharsono.wordpress.com> tanggal 24 April 2015
- Suryana, 2013. *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru : Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Penerbit Salemba Empat, Jakarta
- Yuswohadi, 2012. *Bonus demografi*, diakses dalam <http://www.yuswohady.com> dipublikasikan tanggal 17 November 2012
- Zimmerer, W.T. dan Norman M.S., 1996. *Entrepreneurship and The New Venture Formation*. New Jersey, Prentice Hall International
- _____, *Creative Economy report, 2013*; diakses dalam <http://en.unesco.org/>