

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KELAS IX**

**EKONOMI KREATIF**



**MASRUOH, S.Pd**

**NIP. 19740818 199802 2 003**

**201512180356@guruku.id**

**SMP NEGERI 3 SUGIO**

*Alamat : PonPes "Darul Ulum" Daliwangun, Sugio, Lamongan 081235003533*

*Website: <http://www.smpn3sugio.sch.id> Email: [smp\\_tigasugio@yahoo.co.id](mailto:smp_tigasugio@yahoo.co.id)*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

Satuan Pendidikan : SMP N 3 SUGIO  
 Kelas/Semester : IX/Genap  
 Tema : Membangun Ekonomi Kreatif Untuk Kesejahteraan  
 Sub Tema : Ekonomi Kreatif  
 Pembelajaran ke : 4  
 Alokasi Waktu : 1 JP (10 menit)

**KD 3.3 dan 4.3**

3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.

3.3.1. Menjelaskan Konsep Ekonomi Kreatif  
 3.3.2. Mengidentifikasi Upaya untuk meningkatkan ekonomi kreatif

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.

4.3.1. Mempresentasikan hasil analisis analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.

**A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah kegiatan pembelajaran, diharapkan siswa dapat :

- Menjelaskan Konsep Ekonomi Kreatif dengan benar
- Menganalisis upaya peningkatan ekonomi kreatif dengan potensi daerah yang dimiliki
- Menyajikan hasil analisis tentang pengembangan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui presentasi



**ALAT/BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**

- ALAT/BAHAN :**  
 Smartphone, laptop, gambar,  
**SUMBER BELAJAR :**
1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Buku Siswa kelas 9 Mata Pelajaran IPS Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
  2. Internet
  3. Sumber lain yang relevan

**B. Langkah – langkah pembelajaran**

1. Pendahuluan ( 2 menit )
  - Peserta didik memberi salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa
  - Guru memberikan apersepsi berupa pengaitan materi ekonomi kreatif dengan pengalaman siswa
  - Guru memberi motivasi serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan
  - Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran
2. Kegiatan inti ( 7 menit )
  - **Orientasi terhadap masalah**  
 Guru menyampaikan penjelasan singkat tentang ekonomi kreatif dan upaya membangun ekonomi kreatif. Selanjutnya, guru menyampaikan sejumlah permasalahan untuk dibahas peserta didik.
  - **Organisasi belajar Guru**  
 membimbing peserta didik untuk memahami masalah yang telah disajikan. Peserta didik berbagi peran/tugas untuk menyelesaikan masalah tersebut. Karena itu, kelas dibagi dalam 8 kelompok (4-5 orang per kelompok).
  - **Membimbing penyelidikan**  
 Guru membimbing peserta didik melakukan pengumpulan data/informasi melalui berbagai macam cara untuk menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah. Informasi/data yang relevan dapat diambil dari berbagai sumber, seperti membaca buku siswa dan buku penunjang, serta mencari informasi dari berbagai situs di internet.
  - **Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah**  
 Guru membimbing peserta didik untuk menentukan penyelesaian masalah yang paling tepat dari berbagai alternatif pemecahan

**C. Penilaian**

PENILAIAN  
 PENGETAHUAN  
 DILAKUKAN  
 DENGAN  
 KUIS

PENILAIAN  
 KETERAMPILAN  
 DILAKUKAN  
 DENGAN  
 PERFORMANT DAN  
 PRODUK

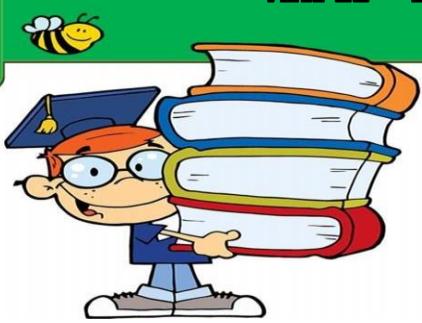
Penilaian sikap  
 dilakukan dengan  
 mengamati sikap  
 tanggung jawab,  
 kerjasama dan  
 percaya diri dalam  
 kegiatan  
 pembelajaran

Pendekatan : Saintifik  
 Model : Problem Based  
 Learning

	<p>masalah yang peserta didik temukan. Peserta didik menyusun laporan hasil penyelesaian masalah. Selanjutnya, setiap kelompok mengomunikasikan hasil kerjanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Analisis dan evaluasi proses penyelesaian masalah</b> Guru membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah yang dilakukan.</li> </ul> <p>3. Penutup ( 1 menit )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik didampingi guru membuat kesimpulan tentang materi hari itu</li> <li>- Guru memberi pesan moral agar peserta didik selalu menjaga kebersihan, belajar di rumah</li> <li>- Guru menyampaikan tugas berikut</li> </ul>	
<p>Mengetahui, Kepala SMPN 3 Sugio</p> <p>Midlajuz Zaman Ahmad, S,Pd NIP 19671221 199802 1 001</p>		<p>Sugio, Januari 2022</p> <p>Guru Mata Pelajaran</p> <p>Masruroh, S.Pd NIP 19740818 199802 2 003</p>

Lampiran 1

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
MAPEL IPS**



Materi : Ekonomi kreatif  
 Kelas : IX  
 Nama : 1.  
 2.  
 3.  
 4.  
 5.

Waduk Prinjetan	Waduk Gondang	Wego Lamongan

A. Petunjuk Kegiatan

1. Amatilah gambar diatas, kemudian diskusikan dengan kelompok kalian manakah diantara potensi alam yang ada di kecamatan Sugio Kab. Lamongan yang paling menarik menurut masyarakat dan yang kurang diminati masyarakat ?
2. Faktor apa yang menyebabkan potensi alam tersebut menarik dan berikan alasannya
3. Faktor apa yang menyebabkan potensi alam tersebut kurang menarik dan bagaimana upaya untuk mengembangkan potensi tersebut agar dapat meningkatkan ekonomi masyarakat di daerah tersebut ?
4. Kerjakan dikolom yang telah disediakan !

B. Kerjakan soal pada kolom dibawah ini.

1.

Potensi yang paling menarik	Potensi yang kurang menarik

2.

Faktor apa yang menyebabkan potensi alam tersebut menarik	Alasan potensi alam tersebut menarik

3.

Faktor apa yang menyebabkan potensi alam tersebut kurang menarik	upaya untuk mengembangkan potensi tersebut agar dapat meningkatkan ekonomi masyarakat di daerah tersebut

**Lampiran 1a**

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL  
(LEMBAR OBSERVASI)**

**A. Petunjuk Umum**

1. Instrumen penilaian sikap sosial ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh Bapak/Ibu Guru Mata Pelajaran.

**Rubrik Penilain Sikap dapat disusun sebagai berikut :**

NO	ASPEK YANG DI NILAI	SKOR			
		4	3	2	1
1	Tanggung jawab	Melaksanakan tugas yang diberikan dengan sangat baik	Melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik	Melaksanakan tugas yang diberikan dengan cukup baik	Melaksanakan tugas yang diberikan dengan kurang baik
2	Kerjasama	Bekerjasama dengan sangat baik dalam kelompok	Bekerjasama dengan baik dalam kelompok	Bekerjasama dengan cukup baik dalam kelompok	Bekerjasama kurang baik dalam kelompok
3	Percaya diri	Berani mengungkapkan pendapat dengan sangat baik	Berani mengungkapkan pendapat dengan sangat baik	Berani mengungkapkan pendapat dengan sangat baik	Berani mengungkapkan pendapat dengan sangat baik

**B. Lembar Observasi Peserta Didik**

**LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK**

Kelas/Semester : .....

Hari/Tanggal Pengisian : .....

Tahun Pelajaran : .....

**Indikator Sikap :**

1. Tanggung jawab Terhadap tugas yang diberikan
2. Kerjasama dengan kelompok
3. Percaya diri ketika mempresentasikan hasil

No	Nama Siswa	Skor/ Indikator		
		Tanggung jawab	Kerjasama	Percaya diri
1				
2				
3				
4				
5				
	dst			

Sugio,  
Penilai

\_\_\_\_\_

## Lampiran 1.b

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap sosial ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh Bapak/Ibu Guru Mata Pelajaran.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan perilaku peserta didik, Bapak/Ibu Guru dapat memberi dapat mengisi skor 4, 3, 2, atau 1 pada setiap indikator sikap spiritual yang diamati di Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

- skor 4 apabila *selalu* melakukan perilaku yang diamati
- skor 3 apabila *sering* melakukan perilaku yang diamati
- skor 2 apabila *kadang-kadang* melakukan perilaku yang diamati
- skor 1 apabila *tidak pernah* melakukan perilaku yang diamati

#### C. Lembar Observasi Peserta Didik

##### LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

Kelas/Semester : .....  
Hari/Tanggal Pengisian : .....  
Tahun Pelajaran : .....

#### Indikator Sikap :

1. Berdo'a pada awal dan akhir kegiatan pembelajaran
2. Memberi dan menjawab salam pada Bapak/Ibu Guru
3. Bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan
4. Bersyukur ketika berhasil melakukan sesuatu

No	Nama Siswa	Skor/Indikator			
		Berdo'a	Memberi Salam	Bersyukur atas nikmat dan karunia Tuhan	Bersyukur ketika berhasil melakukan sesuatu
1					
2					
3					
4					
5					

Sugio,  
Penilai

---

## Lampiran 2

### PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN

**Mata Pelajaran** : IPS  
**Kelas / Semester** : IX  
**Materi** : Ekonomi Kreatif

---

A. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan ekonomi kreatif !
2. Bagaimana upaya peningkatan ekonomi kreatif yang di lakukan pemerintah?
3. Mengapa ekonomi kreatif dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat

B. Lembar Jawaban

1.

2.

3.

**Kunci jawaban:**

1. Pengertian ekonomi kreatif juga bisa kita temukan dalam Diktum pertama Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Dalam Diktum tersebut, ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang didasarkan pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu guna menciptakan daya kreasi serta daya cipta yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.
  
2. Upaya meningkatkan ekonomi kreatif oleh pemerintah
  - Memberikan Intensif Pada Pelaku Usaha. ...
  - Membuat Roadmap Ekonomi Kreatif. ...
  - Mengadakan Pelatihan Ekonomi Kreatif. ...
  - Memberikan Perlindungan Hukum Untuk Produk Ekonomi Kreatif. ...
  - Menyiapkan Investor Untuk Pengembangan.
  
3. Ekonomi kreatif dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, karena:
  - a. Mendorong inovasi melalui berbagai aktifitas dari pelaku ekonomi kreatif
  - b. Mendorong perekonomian melalui penghasilan yang didapat dari ekonomi kreatif
  - c. Meningkatkan kualitas hidup di sebuah wilayah yang dapat menarik lebih banyak orang-orang kreatif dan inovator ke wilayah itu.

**Pedoman penilaian pengetahuan**

NO SOAL	SKOR	BOBOT
1	1	30
2	5	40
3	3	30
JUMLAH		100

### Lampiran 3

#### INSTRUMEN PENILAIAN KOMPETENSI KETERAMPILAN

#### A. Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

**Nama Sekolah** : SMPN 3 Sugio  
**Kelas/Semester** : IX/Genap  
**Mata pelajaran** : IPS  
**Tahun Pelajaran** : 2021/2022

NO	KD	MATERI	INDIKATOR	TEKNIK PENILAIAN
1.	44.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	Ekonomi Kreatif	4.3.1. Mempresentasikan hasil analisis analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.	Unjuk kerja

#### D. Instrumen Penilaian Kinerja

##### LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - UNJUK KERJA

Penilaian Kinerja : Digunakan untuk menilai keterampilan peserta didik

##### *a. Petunjuk Umum*

4. Instrumen penilaian kompetensi keterampilan ini berupa Lembar Observasi.
5. Instrumen ini diisi oleh Bapak/Ibu Guru Mata Pelajaran selama proses pembelajaran.

##### *b. Petunjuk Pengisian*

Berdasarkan kinerja peserta didik dalam melakukan praktikum, Bapak/Ibu Guru dapat memberi dapat mengisi skor 4, 3, 2, atau 1 pada setiap indikator kompetensi keterampilan yang diamati di Lembar Observasi sesuai dengan rubrik penilaian.

##### *c. Lembar penilaian Kinerja :*

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4		
1.	Berpartisipasi dalam mempersiapkan bahan diskusi						
2.	Memberikan pendapat dalam memecahkan masalah						
3.	Memberikan komentar terhadap hasil kerja kelompok lain						
4.	Mengajukan pertanyaan ketika belajar di kelas						
5.	Menuliskan dengan rapi menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD						

$$N = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor total}} \times 100$$

# **MATERI EKONOMI KREATIF**

Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan  
Potensi Wiayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan  
Masyarakat



**MASRUOH, S.Pd**

**NIP. 19740818 199802 2 003**

**201512180356@guruku.id**

**SMP NEGERI 3 SUGIO**

*Alamat : PonPes "Darul Ulum" Daliwangun, Sugio Lamongan 081235003533*

Website: <http://www.smpn3sugio.sch.id> Email: [smp\\_tigasugio@yahoo.co.id](mailto:smp_tigasugio@yahoo.co.id)

# Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wiayah untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

## 1. Konsep Ekonomi Kreatif

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik itu berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya (Supriadi, 2001:7). Dalam setiap kegiatan ekonomi diperlukan suatu pemikiran yang kreatif yang dapat membantu alternatif tindakan. Seorang wirausahawan adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan melihat dan menangkap peluang bisnis, mengumpulkan sumber daya yang dibutuhkan guna mengambil keuntungan dan mengambil tindakan yang tepat, serta memastikan keberhasilan. Seorang wirausahawan tidak hanya mampu berbuat sesuatu yang baik bagi dirinya melainkan bagi orang lain.

Gagasan kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan ekonomi. Karena gagasan ini para pelaku ekonomi muncul suatu ide yang inovatif yang akhirnya dapat menjadi pendorong dalam meningkatkan kegiatan ekonomi. Munculnya gagasan-gagasan kreatif diharapkan menimbulkan kemampuan melakukan kegiatan ekonomi.

Berdasarkan INPRES No. 6/2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk tahun 2009-2015, pemerintah melakukan usaha mengembangkan kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis yang mendukung industri kreatif dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Konsep ekonomi kreatif yang digunakan dalam desain induk ini mengacu kepada INPRES No. 6 Tahun 2009, era ekonomi baru yang mengintensifkan pemanfaatan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan pada ide dan stock of knowledge dari SDM sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya menghasilkan produk atau karya kreatif (Industri kreatif yang terdiri dari 14 klaster sebagaimana tercantum dalam INPRES No. 6 tahun 2009). Perekonomian mengalami transformasi yang tadinya berbasis sumber daya alam (SDA) diikuti menjadi berbasis sumber daya manusia (SDM).

Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep yang berlandaskan sumber aset kreatif yang diharapkan mampu meningkatkan pertumbuhan potensi ekonomi. Jumlah penduduk yang banyak dan potensi sumber daya budaya yang beraneka ragam dapat dijadikan sebagai modal untuk mengembangkan industri kreatif. Kekayaan potensi seni budaya dari berbagai daerah sebagai fondasi untuk tumbuhnya industri kreatif. Keragaman budaya daerah sebagai bahan baku industri kreatif, yakni dengan munculnya aneka ragam kerajinan dan berbagai produk masyarakat Indonesia di bidang industri kreatif. Pemerintah mengidentifikasi lingkup industri kreatif mencakup 14 subsektor yang meliputi

periklanan, arsitektur, pasar seni dan barang antik, kerajinan, desain, fashion mode, film video, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan piranti lunak, radio dan TV, serta riset pengembangan.

**Keempat belas lingkup industri kreatif dapat diuraikan sebagai berikut.**

- a. Periklanan (advertising). Kegiatan ini berkaitan dengan jasa periklanan, yakni komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu. Meliputi proses kreasi, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan
- b. Arsitektur. Kegiatan ini berkaitan dengan desain bangunan secara menyeluruh, baik dari level makro (town planning, urban design, landscape architecture) sampai level mikro (detail konstruksi).
- c. Pasar barang seni. Kegiatan ini berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik dan langka serta memiliki nilai estetika seni dan sejarah yang tinggi melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet, meliputi barang-barang musik, percetakan, kerajinan, automobile, dan film.  
dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya.
- d. Desain. Industri kreatif ini berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, konsultasi identitas perusahaan dan jasa riset pemasaran, serta produksi kemasan dan jasa pengepakan.
- e. Fesyen (fashion). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, serta konsultasi lini produk berikut distribusi produk fesyen.
- f. Video, film, dan fotografi. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi atau festival film.
- g. Permainan interaktif (game). Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Subsektor permainan interaktif bukan didominasi sebagai hiburan semata-mata tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran atau edukasi.
- h. Musik. Kegiatan ini berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara.
- i. Seni pertunjukan (showbiz). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukkan. Misalnya, pertunjukkan wayang, balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, serta tata pencahayaan.

- j. Penerbitan dan percetakan. Kegiatan ini berkaitan dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi, saham dan surat berharga lainnya, paspor, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, serta rekaman mikro film.
- k. Layanan komputer dan peranti lunak (software). Kegiatan ini berkaitan dengan pengembangan teknologi informasi, termasuk layanan jasa komputer, pengolahan data, pengembangan database, pengembangan peranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur peranti lunak, desain prasarana peranti lunak dan peranti keras, serta desain portal termasuk perawatannya.
- l. Televisi dan radio (broadcasting). Kegiatan ini berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, dan infotainment), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar) siaran radio dan televisi.
- m. Riset dan pengembangan. Kegiatan ini berkaitan dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi, serta mengambil manfaat terapan dari ilmu dan teknologi tersebut guna perbaikan produk dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode 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.

Kegiatan kreatif yang secara rutin diselenggarakan daerah antara lain sebagai berikut.

- Bandung, misalnya Helarfest, Braga Festival
- Jakarta, misalnya Festival Kota Tua, PRJ, Jak Jazz, Jiffest
- Surakarta, misalnya Solo Batik Carnival, Pasar Windu Jenar
- Yogyakarta, misalnya Festival Kesenian Yogyakarta, Pasar Malam Sekaten, Biennale
- Jember, misalnya Jember Fashion Carnaval
- Bali, misalnya Bali Fashion Week, Bali Art Festival, Bali sanur festival
- Lampung, misalnya Way Kambas Festival

## 2. Upaya Meningkatkan Ekonomi Kreatif

Untuk mengembangkan ekonomi kreatif, pemerintah memiliki strategi dengan melaksanakan pembangunan secara terintegrasi antara masyarakat, swasta dan pemerintah. Beberapa strategi tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Menyiapkan insentif untuk memacu pertumbuhan industri kreatif berbasis budaya.
- b. Membuat Roadmap Industri kreatif yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan kalangan swasta.
- c. Membuat program komprehensif untuk menggerakkan industri kreatif melalui pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, desain, mutu, dan pengembangan pasar.
- d. Memberikan perlindungan hukum dan insentif bagi karya industri kreatif. Contoh yang dilindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nya antara lain, buku, tulisan, drama, tari, koreografi, karya seni rupa, lagu atau musik, dan arsitektur.
- e. Membentuk Indonesia Creative Council yang menjadi jembatan untuk menyediakan fasilitas bagi para pelaku industri kreatif.

Kementerian Perdagangan melakukan upaya pengembangan ekonomi kreatif untuk mewujudkan strategi pemerintah dengan langkah sebagai berikut.

- a. Pengembangan Database Ekonomi Kreatif Indonesia yang Didukung dengan Teknologi Informasi.
- b. Peningkatan Penggunaan Teknologi melalui Program Kemitraan
- c. Pekan Produk Kreatif Indonesia ( PPKI)
- d. Festival Ekonomi Kreatif
- e. Wahana Kreatif
- f. Peningkatan Jangkauan dan Efektivitas Pemasaran
- g. Riset Ekonomi Kreatif dan Fasilitas Pemberian Insentif yang mendukung Inovasi
- h. Fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru.
- i. Kegiatan fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif dan entrepreneur kreatif baru untuk merangsang terciptanya insan kreatif dan enterpreneur baru di Indonesia.
- j. Penciptaan Indentitas Lokal Daerah Tingkat I dan II serta Indentitas Nasional

