
Studi Literatur : Upaya Peningkatan SDGs Melalui Ekonomi Kreatif

Dinda Niken Pratiwi¹

Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

dnikenpratiwi@gmail.com

Abstrak

Secara global, terjadinya krisis ekonomi dan keuangan berdampak terhadap manusia dan lingkungan. Hal tersebut dapat diupayakan melalui industri kreatif. Potensi industri kreatif di bidang ekonomi kreatif ke depan terlihat sangat besar dan dapat menjadi kekuatan baru sumber daya yang tidak terhabiskan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya ekonomi kreatif dalam meningkatkan SDGs. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan SDGs industri kreatif adalah dengan ekonomi kreatif melalui 17 sub sektor ekonomi kreatif. Dengan 17 sub sektor ekonomi kreatif, hal tersebut dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan menciptakan peluang kerja baru bagi masyarakat.

Kata kunci : SDGs, Ekonomi Kreatif

Literature Study: Efforts to Improve SDGs through Creative Economy

Abstract

Globally, there is an economic crisis and a financial impact on humans and the environment. This can be pursued through the creative industry. The potential for the creative industry in the field of creative economy in the future looks very large and can become a new power, an inexhaustible resource. The purpose of this research is to find out the efforts of the creative economy in increasing the SDGs. This research method uses qualitative methods with literature studies. The results of this study indicate that the effort to increase the SDGs of the creative industry is through the creative economy through 17 creative economy sub-sectors. With 17 creative economy sub-sectors, this can increase economic growth and create new job opportunities for the community.

Keywords: *SDGs, Creative Economy*

PENDAHULUAN

Secara global, terjadinya krisis ekonomi dan keuangan berdampak terhadap manusia dan lingkungan. Hal ini dikuatkan bahwa sampai dengan akhir abad 20 masalah mengenai kemiskinan merupakan suatu masalah yang menjadi beban bagi dunia. Kemiskinan nampaknya akan menjadi sebuah persoalan yang sulit atau bahkan tidak pernah hilang di dunia (Bhayu Pratama et al., 2020).

Pada tanggal 25 September 2015 bertempat di Markas Besar Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), para pemimpin dunia secara resmi mengesahkan Agenda Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*) sebagai kesepakatan pembangunan global. Dengan mengusung tema "Mengubah Dunia Kita : Agenda 2030 untuk Pembangunan Berkelanjutan". *Sustainable Development Goals* (SDGs) berisi 17 tujuan dan 169 target, hal ini merupakan rencana aksi global untuk 15 tahun ke depan yang berlaku sejak tahun 2016 hingga tahun 2030, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan. Penelitian lain mengungkapkan bahwa SDGs 2030 merupakan suatu rencana aksi global yang bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan-permasalahan secara global, mulai dari permasalahan dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, energi, hingga lingkungan. SDGs 2030 juga dirancang sebagai lanjutan dari rancangan MDGs (*Millenium Development Goals*) 2015 (Gusdwisari, 2020).

Pemerintah Indonesia mengintegrasikan SDGs ke dalam Rencana Pembangunan Nasional serta mengeluarkan

Peraturan Presiden (Perpres) No. 59 tahun 2017 tentang pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB). Penelitian lain mengungkapkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan dapat menjadikan Indonesia sebagai Negara maju yang mampu berkembang di segala aspek dan juga mampu melaksanakan dan menerapkan konsep ekonomi keberlanjutannya secara baik dan menyeluruh sehingga Indonesia bisa menjadi negara maju yang seutuhnya (Puja Pangestu et al., 2021).

SDGs menjadi bagian dari pembangunan nasional yang berkelanjutan di Indonesia, yang menargetkan pada pembangunan ekonomi dan lingkungan. Selain itu setiap kebijakan di Indonesia berupaya untuk menerapkan nilai-nilai SDGs dalam berbagai kebijakan pada pemerintahan pusat dan daerah. Berbagai kesepakatan dan tujuan SDGs 2030 secara tidak langsung menuntut generasi muda Indonesia untuk dapat bersaing secara global. Hal ini dikuatkan bahwa Pemerintah Indonesia berkomitmen dalam mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang harus dicapai pada tahun 2030. Pemerintah memandang agar pelaksanaan pencapaian SDGs dilakukan secara partisipatif dari berbagai pihak (Sudirman et al., 2020).

Dari 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, tujuan yang ke-8 yaitu Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi. Tujuan yang ke-8 bertujuan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi inklusif dan berkelanjutan, kesempatan kerja produktif serta kerja layak untuk semua. Hal ini dikuatkan bahwa dengan adanya target-target tujuan ke-8 yang meliputi mempertahankan pertumbuhan ekonomi per

kapita; mencapai tingkat produktivitas ekonomi lebih tinggi; menggalakkan kebijakan pembangunan yang mendukung kegiatan produktif; penciptaan lapangan kerja layak; mendorong formalisasi dan pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UKM); mengurangi proporsi usia muda yang tidak bekerja; tidak menempuh pendidikan atau pelatihan (NEET); mempromosikan pariwisata berkelanjutan; dan memperkuat lembaga keuangan (Bappeda, n.d.).

Dalam pertumbuhan ekonomi, sektor ekonomi kreatif yang paling dianggap memiliki potensi besar untuk *Sustainable Development Goals* (SDGs). Terdapat tiga strategi utama dalam membangkitkan sektor perekonomian kreatif dan pariwisata yang sempat menurun akibat wabah yang mengguncang dunia, yakni inovasi, adaptasi, dan kolaborasi. Ekonomi kreatif menekankan kepada aspek eksploitasi ide yang akan membawa pada kinerja ekonomi dan sosial (inovasi). Ekonomi kreatif mengandalkan sumber daya kreatif yang sangat melekat pada kemampuan, keahlian, dan keterampilan manusia. Usaha berbasis ekonomi kreatif mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat, mendorong inovasi, menciptakan lapangan kerja yang layak, meningkatkan pendapatan, meningkatkan kualitas sosial. Hal ini berbanding lurus dengan target serta tujuan SDGs khususnya pada pilar pembangunan sosial dan pilar pembangunan ekonomi.

METODE

Metode yang dilakukan dalam penelitian yaitu studi literatur. Peneliti melakukan *review* dari beberapa literatur mengenai upaya peningkatan SDGs melalui ekonomi kreatif. Penelitian kepustakaan atau *studi literature* merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode

pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, sert mengelola bahan penelitian. Studi literatur dilakukan oleh setiap peneliti dengan tujuan utama yaitu mencari dasar pijakan/ fondasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berpikir, dan menentukan dugaan sementara atau disebut juga dengan hipotesis penelitian (Kartiningrum, 2015).

PEMBAHASAN

SDGs adalah satu kesepakatan masyarakat dunia untuk mewujudkan dunia yang terbebas dari kemiskinan, berkehidupan yang bermartabat, adil, dan sejahtera, serta saling bekerja sama di antara mereka. Penelitian lain mengungkapkan bahwa SDGs adalah sesuatu yang diukur dalam keberlanjutan pembangunan sebuah Negara. Nilai dan tujuan keberlanjutan ini memiliki manfaat dalam konteks sosial yang beragam namun saling berkaitan satu sama lain (HARTATI & HARIYONO, 2020). Hal ini selaras dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang juga memiliki arti pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya (bappenas, n.d.).

Terdapat empat pilar pelaksanaan SDGs di Indonesia, yaitu Pilar Pembangunan Sosial, Pilar Pembangunan Ekonomi, Pilar Pembangunan Lingkungan, dan Pilar Pembangunan Hukum dan Tata Kelola (ybkb, 2021). Pada Pilar Pembangunan Ekonomi, Pembangunan Ekonomi SDGs

adalah upaya membangun dengan tujuan tercapainya pertumbuhan ekonomi berkualitas melalui keberlanjutan peluang kerja dan usaha, inovasi, industri inklusif, infrastruktur memadai, energi bersih yang terjangkau, dan didukung kemitraan (bappenas, n.d.).

Tulang punggung perekonomian nasional salah satunya dengan perkembangan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Hal ini didukung dengan keberadaan industri kreatif yang menjadi pengejawantahannya, seperti promosi, pelayanan prima, pemberian hadiah atau *reward*, afiliasi atau kemitraan bisnis, dan modal sosial (Siagian & Cahyono, 2021).

Bidang ekonomi kreatif telah memberikan sumbangsih pada bangsa dan negara, informasi menunjukkan bahwa pada tahun 2002-2008 industri kreatif Indonesia menduduki peringkat 6 dari 10 sub sektor industri, dengan rata-rata kontribusi PDB sebesar 7,8%. Ekonomi kreatif juga telah menciptakan 5,4 juta usaha atau sekitar 9,68% dari total jumlah usaha nasional, serta memberikan kontribusi terhadap devisa negara sebesar Rp119 Triliun atau sebesar 5,72% dari total ekspor nasional (Motivasi & Siswa, 2022). Berdasarkan publikasi Kemenparekraf, tercatat pada tahun 2019 sub sektor ekonomi kreatif menyumbangkan Rp1.153,4 Triliun PDB atau 7,3% terhadap total PDB Nasional, 15,2% tenaga kerja, dan 11,9% ekspor (adhi004, 2022).

Potensi ekonomi kreatif ke depan sangat besar dan dapat menjadi kekuatan baru, sumber daya yang tidak terhabiskan. Berdasarkan laman (kemenparekraf, n.d.), terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif di Indonesia, diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembang Permainan

Sub sektor yang didorong masuk ke dalam dunia pendidikan, serta diperkuat dengan kebijakan proteksi untuk membangun ekosistem yang sehat dan berkontribusi dalam ekonomi kreatif. Kontribusi *game* untuk ekonomi kreatif di Indonesia pada tahun 2017 adalah 1,93% PDB, dengan 44.733 jumlah tenaga kerja. Kemenparekraf mendorong para pengembang *game* lokal untuk berkarya, karena Indonesia merupakan salah satu Negara dengan pangsa pasar *game* yang peningkatannya cenderung signifikan.

2. Kriya

Sub sektor yang menjadi ciri khas Bangsa Indonesia dan sangat dekat dengan industri pariwisata dan ekonomi kreatif. Seni kriya maju karena berlimpahnya material bahan baku yang tersedia dan tingginya kreativitas para pelaku industrinya. Sub sektor ini berkontribusi lebih dari 14% untuk PDB ekonomi kreatif dari tahun 2018 sampai dengan tahun 2019 dan akan menjadi salah satu motor penggerak kebangkitan ekonomi kreatif di Indonesia.

3. Desain Interior

Sub sektor ini menunjukkan kemajuan yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir yang ditandai dengan meningkatnya apresiasi masyarakat terhadap

jasa desainer interior. Potensi ekonomi dari industri desain interior sangat menjanjikan. Dengan segala potensinya sub sektor ini dapat bersaing secara domestic ataupun global.

4. Musik

Sub sektor ini menunjukkan bahwa musik mempunyai potensi menjadi industri yang lebih besar dikarenakan besarnya minat dan antusiasme para musisi muda untuk terjun ke dalam bidang ini. Kemenparekraf optimistis menempatkan musik sebagai salah satu sub sektor yang akan dikelola secara lebih maksimal. Kemenparekraf pun menyediakan fasilitasi untuk para pelaku industri musik.

5. Seni Rupa

Sub sektor ini menunjukkan bahwa Indonesia mempunyai potensi terbesar baik secara kualitas, kuantitas, pelaku kreatif, produktivitas, dan potensi pasar. Sudah lebih dari 160 pelaku kreatif seni rupa Indonesia terlibat dalam forum dan acara internasional. Hal ini membuat Kemenparekraf menyediakan berbagai fasilitas seperti pembangunan ruang seni dan budaya, fasilitasi forum dan ajang seni rupa bertaraf internasional.

6. Desain Produk

Sub sektor ini merupakan proses kreasi produk yang menggabungkan unsur fungsi dengan estetika

sehingga bermanfaat dan memiliki nilai tambah bagi masyarakat. Hal ini membentuk interaksi antara pelaku industri dan pasar sangat besar. Sub sektor ini juga didukung oleh para pelaku industri yang memiliki *craftmanship* yang andal.

7. Fesyen

Sub sektor ini berjalan sangat dinamis karena tren fashion bermunculan setiap tahun yang diiringi peningkatan daya saing signifikan di tingkat global. Kemenparekraf akan mengeluarkan kebijakan untuk mendorong penggunaan karya *fashion* dalam negeri, melancarkan ketersediaan bahan baku, dan sampai pada promosi produk-produk *fashion* dalam negeri di pasar domestik dan global.

8. Kuliner

Sub sektor kuliner berkontribusi 30% dari total pendapatan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Industri kuliner memiliki potensi yang sangat kuat untuk berkembang, oleh karena itu Kemenparekraf menyediakan fasilitasi seperti pelatihan bisnis, akses permodalan, dan pendampingan pendirian usaha, serta mempromosikan kuliner Indonesia di pasar domestik dan luar negeri.

9. Film, Animasi, dan Video

Sub sektor ini memiliki peraturan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), investasi dan permodalan, serta akses penonton yang

lebih luas. Sebagai lembaga pemerintah, Kemenparekraf menyediakan fasilitasi untuk memperkuat industri perfilman Indonesia.

10. Fotografi

Sub sektor yang didukung oleh meningkatnya minat anak muda terhadap fotografi. Salah satu program Kemenparekraf adalah sertifikasi terhadap para fotografer. Sertifikasi ini sebagai standar yang jelas terhadap profesi fotografer.

11. Desain Komunikasi Visual

Sub sektor yang berperan dalam mendukung pertumbuhan bisnis hingga kelancaran program Pemerintah yang dibarengi dengan pertumbuhan praktisi lokal kompeten. Kemenparekraf juga bisa turut mempromosikan serta mempublikasikan hasil karya Desain Komunikasi Visual (DKV) dan membuat regulasi atau peraturan tentang para pekerja desain lokal mendapatkan prioritas dalam menggarap proyek perusahaan domestic daripada desainer luar.

12. Televisi dan Radio

Sub sektor ini berperan dalam penyebaran informasi. Hal yang dibutuhkan sub sektor ini adalah program acara yang berkualitas, Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, dan segala hal yang berkaitan dengan kreativitas.

13. Arsitektur

Sub sektor ekonomi kreatif yang berperan dalam menampilkan karakter budaya bangsa, serta berperan dalam pembangunan sebuah kota. Dalam hal budaya, keanekaragaman arsitektur lokal dan daerah menunjukkan karakter Bangsa Indonesia yang mempunyai beraneka ragam budaya. Dalam hal pembangunan, arsitektur berperan dalam merancang dasar pembangunan sebuah kota. Arsitektur menjadi bagian dari pengembangan industri nasional dari *raw-based economy* menjadi *knowledge-based economy*.

14. Periklanan

Sub sektor yang paling efisien dalam memublikasikan produk dan jasa. Pertumbuhan belanja iklan nasional bisa mencapai 5% sampai dengan 7% setiap tahunnya. Sub sektor ini mempunyai *soft power* yang berperan dalam membentuk pola konsumsi, pola berpikir, dan pola hidup masyarakat.

15. Seni Pertunjukan

Sub sektor ini memperlihatkan bahwa Indonesia memiliki kekayaan dan keanekaragaman seni dan tradisi pertunjukan. Pemerintah berperan dalam menentukan regulasi atau peraturan yang komprehensif untuk mendorong agar lebih berkembang. Pemerintah juga berperan dalam memfasilitasi pembangunan gedung atau tempat pertunjukan yang

representatif dan dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat.

16. Penerbitan

Sub sektor yang berperan dalam membangun kekuatan intelektual bangsa dan terus berupaya untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Penerbitan turut berperan aktif dalam membangun kekuatan intelektual bangsa. Munculnya sastrawan, penulis, peneliti, dan para cendekiawan, tak lepas dari peran industri penerbitan.

17. Aplikasi

Sub sektor yang seiring dengan semakin meningkatnya penetrasi ponsel, industri pengembangan aplikasi semakin meningkat. Berbagai aplikasi didesain untuk mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Dengan 17 sub sektor ekonomi kreatif dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan menciptakan peluang kerja baru bagi masyarakat Indonesia. Hal tersebut selaras dengan hasil riset gabungan yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dan Bekraf 2015, sektor perfilman di Indonesia menyerap 15,9% tenaga kerja dan menyumbangkan nilai ekspor sebesar USD 19,4 miliar. Hal ini menunjukkan pertumbuhan dan perkembangan yang cukup bagus. Ekonomi kreatif menunjukkan angka persentase 11%, hal ini menunjukkan pengaruh yang positif terhadap perekonomian di Indonesia. Dengan adanya pertumbuhan dan peningkatan industri ekonomi kreatif dapat terus membantu perekonomian di Indonesia (Rahmi, 2018).

Dalam upaya peningkatan SDGs terdapat faktor utama ekonomi kreatif sebagai pendorong. Faktor utama ini yaitu kegiatan investasi. Investasi menjadi salah satu kata kunci dalam setiap upaya menciptakan pertumbuhan ekonomi. Disamping itu terdapat faktor pendidikan sebagai peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) (Meydianawati et al., n.d.). Peningkatan kualitas perekonomian dapat meningkatkan produktivitas, nilai tambah, dan menyerap angkatan kerja sehingga tingkat pengangguran dan kemiskinan semakin berkurang, karena ketersediaan kesempatan kerja yang menjamin perolehan pendapatan (Suryani Ritonga & Qarni, 2022).

PENUTUP

Sustainable Development Goals (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) adalah suatu kesepakatan dunia untuk mewujudkan keberlanjutan pembangunan demi terjaganya kesejahteraan ekonomi, kehidupan sosial, kualitas lingkungan hidup, dan kualitas hidup generasi. Salah satu pilar pelaksanaan SDGs di Indonesia adalah Pilar Pembangunan Ekonomi.

Pada Pilar Pembangunan Ekonomi, peningkatan SDGs dapat dilakukan melalui industri kreatif yaitu ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif adalah sebuah konsep di era ekonomi yang baru yang mengutamakan kreativitas dan informasi.

Upaya dalam peningkatan SDGs melalui ekonomi kreatif adalah dengan 17 sub sektor ekonomi kreatif. Dengan 17 sub sektor ekonomi kreatif maka dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan menciptakan peluang kerja baru bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Artikel dalam Jurnal

- [1] Bhayu Pratama, N., Priyo Purnomo, E., & Agustiyara. (2020). Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora Sustainable Development Goals (Sdgs) Dan Pengentasan Kemiskinan Di Daerah Istimewa Yogyakarta. 64 | Sosiohumaniora, 6(2), 64–74.
- [2] Gusdwisari, B. (2020). Digital Skill Education Concept, Upaya Peningkatan Kualitas Generasi Muda Dan Mengurangi Tingkat Pengangguran Menuju Sdgs 2030. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang, 216–223.
- [3] Hartati, M., & Hariyono, E. (2020). Efektifitas Pembelajaran Fisika Terintegrasi Dengan Aksi Iklim Pada Prinsip Sdgs (Sustainable Development Goals) Dalam Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan. Ipf: Inovasi Pendidikan Fisika, 9(3), 349–355. <https://doi.org/10.26740/IpF.V9n3.P349-355>
- [4] Kartiningrum, E. D. (2015). Panduan Penyusunan Studi Literatur. Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto, 1–9.
- [5] Meydianawati, L. G., Abundanti, N., Manajemen, P. S., Udayana, U., Udayana, U., Jimbaran, B., Informasi, S., Industri, P., Menengahberbasis, K., Kreatif, E., Prima, A. P., Kerja, J. T., & Potensi, S. I. (N.D.).
- [6] Motivasi, M., & Siswa, K. (2022). Pelatihan Pembuatan Produk Kimia Rumah Tangga Untuk. 4(2), 157–162.
- [7] Puja Pangestu, F., Shelvia Rahmadiani, N., Tanzila Hardiyanti, N., & Yusida, E. (2021). Ekonomi Pancasila Sebagai Pedoman Dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Sdgs (Sustainable Development Goals) 2030. Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan, 1(3), 210–219. [www.Globalgoals.Org](http://www.globalgoals.org)
- [8] Rahmi, A. N. (2018). Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Di Indonesia. Seminar Nasional Sistem Informasi (Senasif), 2(1), 1386–1395. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/SEnasif/article/view/139>
- [9] Siagian, A. O., & Cahyono, Y. (2021). Strategi Pemulihan Pemasaran Umkm Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sektor Ekonomi Kreatif. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, 3(1), 206–217. <https://doi.org/10.47233/jitekssis.V3i1.212>
- [10] Sudirman, F. A., Basri, M., Huda, K., & Upe, A. (2020). Collaborative Governance Dalam Pelaksanaan Program Keluarga Harapan (Pkh) Sebagai Upaya Pencapaian Sustainable Development Goals (Sdgs). Neo Societal, 5(4), 381–394. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/Neosocietal/article/view/14500>
- [11] Suryani Ritonga, L., & Qarni, W. (2022). Analisis Peran Dinas Perindustrian Dan Perdagangan Provinsi Sumatera Utara Terhadap Usaha Kecil Menengah Berbasis Ekonomi Kreatif Di Kota Medan. Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, 1(5), 635–

644.
<https://doi.org/10.54443/Sibatik.V1i5.71>

2. Online/Website

- [12] Adhi004. (2022, 01 14). Kominfo. Retrieved From Kominfo.Go.Id: <https://www.kominfo.go.id/content/Detail/39347/Pemerintah-Dorong-Optimalisasi-Pertumbuhan-Industri-KreatifIndonesia/0/Berita#:~:Text=Berdasarkan%20publikasi%20kemenparekraf%2c%20tercatat%20pada,Da%20n%2011%2c9%25%20ekspor> [Diakses Pada 27 Januari 2023]
- [13] Bappeda. (N.D.). Retrieved From [bappeda.jogjaprov.go.id/http://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/sdgs/detail/8-Pekerjaan-Yang-Layak-Dan-Pertumbuhan-Ekonomi#:~:Text=Tujuan%208%20berusaha%20meningkatkan%20pertumbuhan,Pekerjaan%20yang%20layak%20untuk%20semua](http://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/sdgs/detail/8-Pekerjaan-Yang-Layak-Dan-Pertumbuhan-Ekonomi#:~:Text=Tujuan%208%20berusaha%20meningkatkan%20pertumbuhan,Pekerjaan%20yang%20layak%20untuk%20semua) [Diakses Pada 26 Januari 2023]
- [13] Bappenas. (N.D.). Retrieved From sdgs.bappenas.go.id/sekilas/sdgs/#:~:Text=Tujuan%20pembangunan%20berkelanjutan%20 [Diakses Pada 27 Januari 2023]
- [14] Bappenas. (N.D.). Retrieved From sdgs.bappenas.go.id/pilar-ekonomi/ [Diakses Pada 28 Januari 2023]
- [15] kemenparekraf.go.id/layanan/subsektor-ekonomi-kreatif [Diakses Pada 28 Januari 2023]

- [16] Ybkb. (2021, 12 10). Retrieved From [Ybkb.Or.Id: https://ybkb.or.id/yuk-kenalan-dengan-sustainable-development-goals-sdgs/](https://ybkb.or.id/yuk-kenalan-dengan-sustainable-development-goals-sdgs/) [Diakses Pada 28 Januari 2023]

PROFIL SINGKAT

Penulis artikel ini bernama Dinda Niken Pratiwi. Lahir di Jakarta pada 16 Oktober 2001. Saat ini, penulis sedang menempuh S1 Program Studi Pendidikan Ekonomi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, dan akan menyelesaikan pendidikannya di tahun 2023 ini. Aktivitas lain penulis saat ini adalah menjadi Wakil Ketua Pengurus Asrama Uhamka yang berdomisili di FKIP UHAMKA Ps. Rebo.