



TESIS RA142551

KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO

ARSVIRA DANI ARDHALA

NRP. 3212205001

DOSEN PEMBIMBING:

Dr. Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg

Dr. Ing Ir. Haryo Sulistyarso

PROGRAM MAGISTER

BIDANG KEAHLIAN MANAJEMEN PEMBANGUNAN KOTA

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

2016



THESIS RA142551

DEVELOPMENT CONCEPT OF FOOTWEAR VILLAGE AS CREATIVE INDUSTRIES TOURISM AREA IN MOJOKERTO CITY

ARSVIRA DANI ARDHALA
3212205001

Advisor:

Dr. Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg
Dr. Ing Ir. Haryo Sulistyarso

MASTER PROGRAM
URBAN DEVELOPMENT MANAGEMENT
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE TECHNOLOGY
2016

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Teknik (M.T)
di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :
Arsvira Dani Ardhalu
NRP. 3212205001

Tanggal Ujian : 4 Januari 2016
Periode Wisuda : Maret 2016

Disetujui oleh :

1. Dr. Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg
NIP : 1961072619890310004

(Pembimbing I)

2. Dr. Ing. Ir. Haryo Sulistywarso
NIP : 195504281983031001

(Pembimbing II)

3. Dr. Ir. Rima Dewi Suprihardjo, MIP
NIP : 195403041981032001

(Penguji I)

4. Dr-Eng. Ir. Dipl-Ing. Sri Nastiti NE, MT
NIP : 196111291986012001

(Penguji II)

Direktur Program Pascasarjana ITS,

Prof. Ir. Djuhar S. Bafta, M.Sc., Ph.D.
NIP. 196012021987071001



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya, yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Arsvira Dani Ardhalu

NRP Mahasiswa : 3212205001

Program Studi : Magister Manajemen Pemhangunan Kota (S2)

Jurusan : Arsitektur

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan tesis saya dengan judul:

KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri.

Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah di tulis secara lengkap pada daftar pustaka.

Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, Januari 2016
yang membuat pernyataan;


Arsvira Dani Ardhalu
NRP : 3212205001

KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO

Nama : Arsvira Dani Ardhalu
NRP : 3212205001
Pembimbing : Dr. Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg
Co-Pembimbing : Dr. Ing. Ir. Haryo Sulistyarso

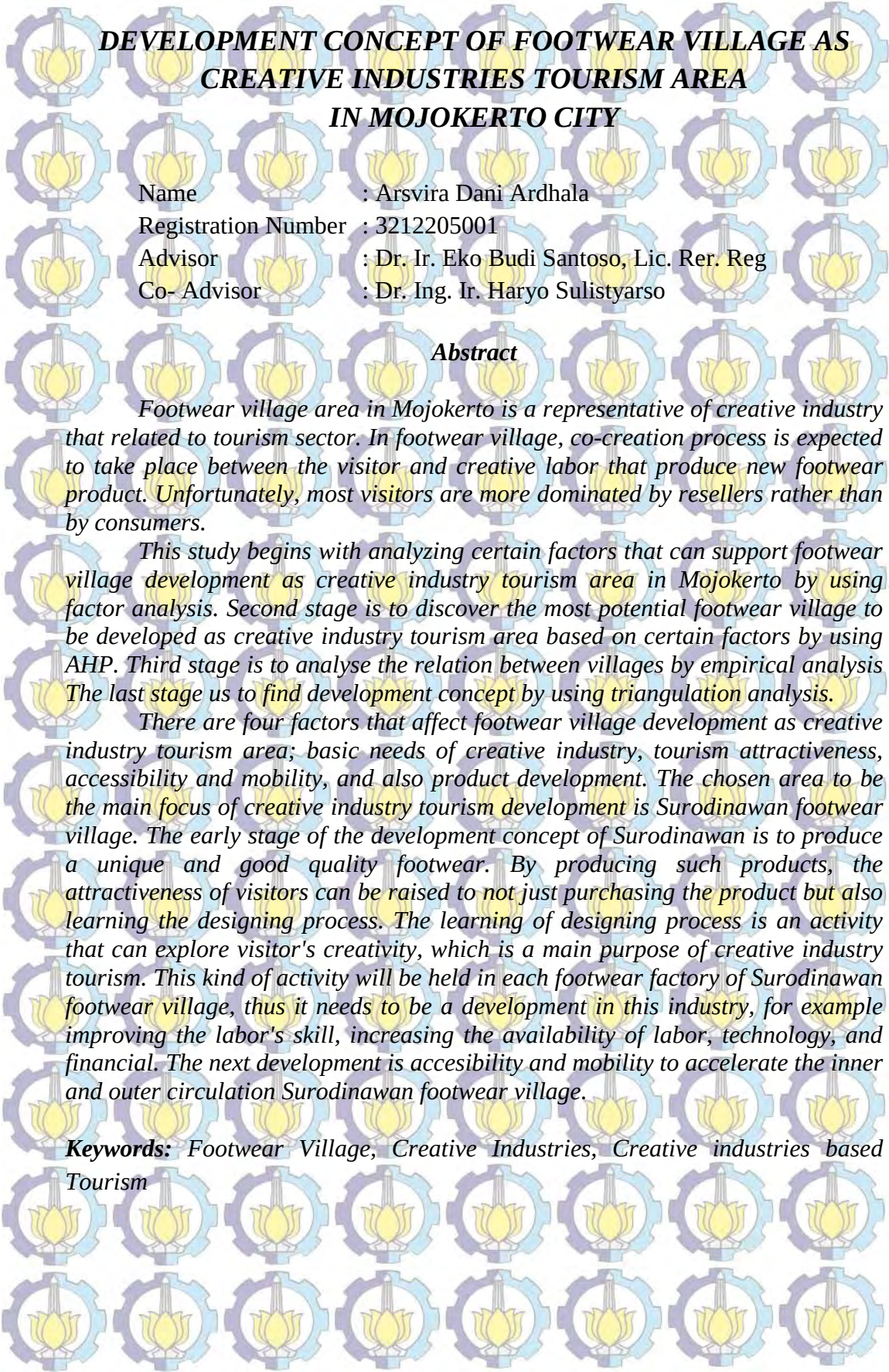
Abstrak

Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto merupakan salah satu contoh dari industri kreatif khususnya industri alas kaki yang terkait dengan sektor pariwisata. Didalam kawasan kampung sepatu diharapkan terjadi proses co creation antara pengunjung dan tenaga kerja kreatif yang menghasilkan sebuah produk alas kaki baru. Namun pada kenyataannya sebagian besar pengunjung masih didominasi tengkulak.

Penelitian ini diawali dengan menganalisis faktor-faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto dengan menggunakan analisis faktor. Tahap kedua adalah menentukan kawasan kampung sepatu yang paling berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif berdasarkan faktor-faktor yang mendukung pengembangan dengan menggunakan AHP. Tahap tiga adalah menganalisis keterkaitan antar kawasan kampung sepatu dengan menggunakan *empirical analytic*. Tahap terakhir adalah menentukan konsep pengembangan kawasan akan menggunakan analisis triangulasi.

Terdapat 4 faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif yaitu faktor kebutuhan dasar industri kreatif, faktor daya tarik wisata, faktor aksesibilitas dan mobilitas serta faktor pengembangan produk. Kawasan yang menjadi fokus utama pengembangan wisata industri kreatif adalah kawasan kampung sepatu Surodinawan. Konsep pengembangan Kampung Sepatu Surodinawan berawal dari mengembangkan produk alas kaki yang unik dan berkualitas. Dengan keberadaan hal tersebut dapat mampu meningkatkan minat pengunjung tidak hanya membeli produk alas kaki tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan minat untuk belajar desain alas kaki. Kegiatan belajar desain alas kaki merupakan kegiatan yang mampu mengeksplorasi kreativitas pengunjung, yang menjadi kegiatan utama dalam wisata berbasis industri kreatif. Kegiatan ini akan dilakukan pada masing-masing industri alas kaki di Kampung Sepatu Surodinawan, untuk itu membutuhkan pengembangan didalam industri kreatif alas kaki seperti meningkatkan ketersediaan tenaga kerja, teknologi dan modal. Perkembangan selanjutnya adalah aksesibilitas dan mobilitas untuk memperlancar sirkulasi dalam maupun di luar Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan.

Kata Kunci: Kampung sepatu, Industri Kreatif, Wisata berbasis industri kreatif



DEVELOPMENT CONCEPT OF FOOTWEAR VILLAGE AS CREATIVE INDUSTRIES TOURISM AREA IN MOJOKERTO CITY

Name : Arsvira Dani Ardhalah
Registration Number : 3212205001
Advisor : Dr. Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg
Co- Advisor : Dr. Ing. Ir. Haryo Sulistyarso

Abstract

Footwear village area in Mojokerto is a representative of creative industry that related to tourism sector. In footwear village, co-creation process is expected to take place between the visitor and creative labor that produce new footwear product. Unfortunately, most visitors are more dominated by resellers rather than by consumers.

This study begins with analyzing certain factors that can support footwear village development as creative industry tourism area in Mojokerto by using factor analysis. Second stage is to discover the most potential footwear village to be developed as creative industry tourism area based on certain factors by using AHP. Third stage is to analyse the relation between villages by empirical analysis. The last stage us to find development concept by using triangulation analysis.

There are four factors that affect footwear village development as creative industry tourism area; basic needs of creative industry, tourism attractiveness, accessibility and mobility, and also product development. The chosen area to be the main focus of creative industry tourism development is Surodinawan footwear village. The early stage of the development concept of Surodinawan is to produce a unique and good quality footwear. By producing such products, the attractiveness of visitors can be raised to not just purchasing the product but also learning the designing process. The learning of designing process is an activity that can explore visitor's creativity, which is a main purpose of creative industry tourism. This kind of activity will be held in each footwear factory of Surodinawan footwear village, thus it needs to be a development in this industry, for example improving the labor's skill, increasing the availability of labor, technology, and financial. The next development is accesibility and mobility to accelerate the inner and outer circulation Surodinawan footwear village.

Keywords: Footwear Village, Creative Industries, Creative industries based Tourism

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tesis berjudul Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif Di Kota Mojokerto. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian Tesis ini, antara lain:

1. Bapak dan Ibu tersayang, terima kasih atas segala do'a, dan perhatiannya yang turut memberikan dorongan dan semangat
2. Bapak Dr. Ir. Eko Budi Santoso, Lic. Rer. Reg. dan Bapak Dr. Ing Ir Haryo Sulistyarso selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan hingga terselesaikannya Tesis ini
3. Ibu Dr. Ir. Rima Dewi Suprihardjo, MIP dan Ibu Dr-Eng. Ir. Dipl-Ing. Sri Nastiti NE, MT selaku dosen penguji yang telah memberikan saran yang membangun untuk Tesis ini
4. Seluruh dosen Jurusan Arsitektur dan Perencanaan Wilayah dan Kota yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta staf Tata Usaha untuk semua bantuan terkait administrasi
5. Seluruh pihak yang telah berpartisipasi untuk membantu penelitian ini

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan serta terbatasnya kemampuan penulis dalam penyusunan Tesis, penulis menyadari adanya keterbatasan dan ketidaksempurnaan dari hasil Tesis ini. Oleh karena itu, saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Surabaya, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan dan Sasaran Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah	7
1.5.2 Ruang Lingkup Pembahasan.....	7
1.5.3 Ruang Lingkup Substansi	7
1.6 Kerangka Pemikiran	11
1.7 Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Industri Kreatif.....	15
2.1.1 Pengertian Industri Kreatif.....	15
2.1.2 Jenis-jenis Industri Kreatif	16
2.1.3 Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif	18
2.2 Pariwisata Berbasis Kreatifitas	24
2.2.1 Pengertian Pariwisata Berbasis Kreatifitas	24
2.2.2 Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas	27
2.2.3 Tipologi Pariwisata Berbasis Kreatifitas.....	32
2.3 Pengembangan Kampung Wisata	33
2.4 Penelitian Terdahulu.....	36
2.5 Sintesa Kajian Pustaka	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Pendekatan Penelitian.....	39
3.2 Jenis Penelitian	39
3.3 Variabel Penelitian.....	40
3.4 Populasi dan Sampel	41
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	47
3.5.1 Metode Pengumpulan Data Primer	47
3.5.2 Metode Pengumpulan Data Sekunder.....	48
3.6 Metode Analisis Data	48
3.6.1 Menganalisis Faktor-Faktor Yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto.....	49
3.6.2 Menentukan Kawasan Kampung Sepatu Yang Paling Berpotensi Untuk Dikembangkan Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif	

3.6.3	Berdasarkan Faktor-Faktor yang Mendukung Pengembangan Menganalisis Keterkaitan antar Kawasan Kampung Sepatu Di Kota Mojokerto	50 53
3.6.4	Merumuskan Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto.....	57
3.7	Tahapan Penelitian	57
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Gambaran Umum Kota Mojokerto	61
4.1.1	Batas Administrasi Kota Mojokerto	59
4.1.2	Karakteristik Perekonomian Kota Mojokerto.....	62
4.2	Karakteristik Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	67
4.2.1	Lokasi dan Jumlah Industri Alas Kaki Kota Mojokerto.....	67
4.2.2	Karakteristik Kegiatan Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto.....	71
4.2.2.1	Sumberdaya Manusia	71
4.2.2.2	Modal.....	74
4.2.2.3	Teknologi.....	74
4.2.2.4	Produk.....	74
4.2.2.5	Kelembagaan	76
4.3	Karakteristi Kawasan Kampung Sepatu.....	78
4.3.1	Sejarah Terbentuknya Kampung Sepatu	78
4.3.2	Karakteristik Kawasan Kampung Sepatu	80
4.3.2.1	Karakteristik Kampung Sepatu Dari Segi Non Spasial	80
4.3.2.2	Karakteristik Kampung Sepatu Dari Segi Spasial	91
4.4	Analisa dan Pembahasan	100
4.4.1	Identifikasi Variabel yang Dapat Digunakan dalam Penelitian.....	100
4.4.2	Analisis Faktor-Faktor yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto .	101
4.4.3	Menentukan Kawasan Kampung Sepatu yang Berpotensi Untuk Dikembangkan Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif Berdasarkan Faktor-Faktor yang Mendukung Pengembangan	121
4.4.4	Menganalisis Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu Di Kota Mojokerto	128
4.4.5	Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif.....	141
4.4.6	Konsep Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu.....	161
BAB V KESIMPULAN		169
5.1	Kesimpulan	169
5.2	Saran.....	170
DAFTAR PUSTAKA		171
LAMPIRAN		
Lampiran A		
Lampiran B		
Lampiran C		
Lampiran D		
Lampiran E		
Lampiran F		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Wilayah Studi	9
Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran	11
Gambar 3.1 Pemetaan <i>Stakeholder</i>	46
Gambar 3.2 Struktur Hierarki AHP	55
Gambar 3.3 Konsep Analisis Triangulasi	57
Gambar 4.1 Peta Lokasi Industri Alas Kaki	69
Gambar 4.2 Peralatan Tradisional yang Digunakan Industri Alas Kaki Di Kawasan Kampung Sepatu	83
Gambar 4.3 Peralatan Modern yang Digunakan Industri Alas Kaki Di Kawasan Kampung Sepatu	84
Gambar 4.4 Prototipe Hasil Pengembangan Produk Baru	86
Gambar 4.5 Kondisi Jaringan Jalan di Kawasan Kampung Sepatu	96
Gambar 4.6 Output AHP Kombinasi Keempat Kriteria	123
Gambar 4.7 Output AHP Kombinasi Sub Kriteria	124
Gambar 4.8 <i>Dinamic Sensitify</i> Kriteria Pengembangan Produk Pada Kawasan Kampung Sepatu	125
Gambar 4.9 <i>Dinamic Sensitify</i> Kriteria Kebutuhan Dasar Industri Kreatif Pada Kawasan Kampung Sepatu	126
Gambar 4.10 <i>Dinamic Sensitify</i> Kriteria Daya Tarik Wisata Pada Kawasan Kampung Sepatu	126
Gambar 4.11 <i>Dinamic Sensitify</i> Kriteria Aksesibilitas dan Mobilitas Pada Kawasan Kampung Sepatu	127
Gambar 4.12 <i>Dinamic Sensitify</i> Seluruh Kriteria Pada Kawasan Kampung Sepatu	128
Gambar 4.13 Skema Keterkaitan Tenaga Kerja Kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan	129
Gambar 4.14 Peta Keterkaitan Tenaga Kerja Kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan	133
Gambar 4.15 Skema Kunjungan Wisatawan Kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan	135
Gambar 4.16 Peta Jalur Trayek yang Melintasi Kawasan Kampung Sepatu	139
Gambar 4.17 Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif	142
Gambar 4.18 Konsep Awal Kegiatan Eksplorasi Kreatifitas	147
Gambar 4.19 Konsep Hubungan Kegiatan Eksplorasi Kreatif dan Pengembangan Produk Baru	150
Gambar 4.20 Konsep Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu	162

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif	20
Tabel 2.2 Kajian Teori Pariwisata Berbasis Kreatifitas	26
Tabel 2.3 Kajian Teori Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas	29
Tabel 2.4 Tipologi Pariwisata Berbasis Kreatifitas	32
Tabel 2.5 Kajian Teori Pengembangan Kampung Wisata	34
Tabel 2.6 Sintesa Kajian Pustaka	37
Tabel 3.1 Variabel Penelitian	40
Tabel 3.2 Pengambilan Sampel Industri Alas Kaki Kota Mojokerto	44
Tabel 3.3 Pengambilan Sampel Industri Alas Kaki Di Kawasan Kampung Sepatu	45
Tabel 3.4 <i>Stakeholder Purposive Sampling</i>	46
Tabel 3.5 Skala Preferensi Dari Perbandingan Dua Kriteria	52
Tabel 3.6 Tahapan Penelitian	59
Tabel 4.1 Luas Daerah, banyak Dusun, RW dan RT Pada Masing-Masing Kelurahan	61
Tabel 4.2 Produk Domestik Regional Bruto Kota Mojokerto Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha Tahun 2010-2014	64
Tabel 4.3 Lokasi Kegiatan Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	68
Tabel 4.4 Jumlah Tenaga Kerja Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	71
Tabel 4.5 Asal Tenaga Kerja Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	72
Tabel 4.6 Tingkat Pendidikan Tenaga Kerja Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	73
Tabel 4.7 Waktu Pengembangan Produk Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	74
Tabel 4.8 Asal Desain Produk Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto	75
Tabel 4.9 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Tenaga Kerja Kreatif	81
Tabel 4.10 Asal Tenaga Kerja Kreatif di Kawasan Kampung Sepatu	81
Tabel 4.11 Penilaian Responden Terhadap Penguasaan Keterampilan	82
Tabel 4.12 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Modal	82
Tabel 4.13 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Teknologi	83
Tabel 4.14 Penilaian Responden Terhadap Kebijakan Pemerintah	84
Tabel 4.15 Penilaian Responden Terhadap Kegiatan Pelatihan	85
Tabel 4.16 Penilaian Responden Terhadap Pengembangan Produk Baru	85
Tabel 4.17 Penilaian Responden Terhadap Produk Berkualitas	87
Tabel 4.18 Penilaian Responden Terhadap Variabel Kunjungan Wisatawan Kreatif	87
Tabel 4.19 Motivasi Kunjungan	88
Tabel 4.20 Sumber Informasi	88
Tabel 4.21 Penilaian Responden Terhadap Kegiatan Eksplorasi Kreatif	89
Tabel 4.22 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Ruang <i>Workshop</i>	89
Tabel 4.23 Penilaian Responden Terhadap Toleransi Berkreasi	90
Tabel 4.24 Penilaian Responden Terhadap Partisipasi Masyarakat	90
Tabel 4.25 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Listrik	91
Tabel 4.26 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Jalan	92
Tabel 4.27 Jaringan Jalan di Kawasan Kampung Sepatu	92
Tabel 4.28 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Air Bersih	93

Tabel 4.29 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Drainase.....	93
Tabel 4.30 Jaringan Drainase di Kawasan Kampung Sepatu.....	94
Tabel 4.31 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Telekomunikasi.....	94
Tabel 4.32 Penilaian Responden Terhadap Trayek Angkutan.....	95
Tabel 4.33 Rute Angkutan Umum yang Melintasi Kampung Sepatu	95
Tabel 4.34 Penilaian Responden Terhadap Kondisi Jalan	95
Tabel 4.35 Jenis Perkerasan Jalan di Kawasan Kampung Sepatu.....	96
Tabel 4.36 Penilaian Responden Terhadap Jarak Dengan Pusat Kota.....	96
Tabel 4.37 Penilaian Responden Terhadap Kemudahan Menuju Kampung Wisata.....	97
Tabel 4.38 Potensi dan Masalah Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto.....	98
Tabel 4.39 Kriteria Indeks Kofiesien Reliabilitas	100
Tabel 4.40 Hasil Uji Validitas Variabel	100
Tabel 4.41 Hasil Uji Reliabilitas Variabel.....	101
Tabel 4.42 Variabel yang Digunakan Dalam Analisis Faktor.....	102
Tabel 4.43 KMO and Bartlett's Test.....	102
Tabel 4.44 Nilai MSA Setiap Variabel.....	103
Tabel 4.45 KMO and Bartlett's Test.....	105
Tabel 4.46 Nilai MSA Setiap Variabel.....	105
Tabel 4.47 Total Variance Explained.....	107
Tabel 4.48 Rotated Component Matrix	109
Tabel 4.49 Faktor dan Sub Faktor yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif	120
Tabel 4.50 Rute Angkutan Umum Yang Melintasi Kampung Sepatu	136

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konsep ekonomi kreatif menggunakan prinsip pengetahuan atau kreativitas intelektual sebagai basis pembangunan ekonomi. Industri kreatif sebagai inti dari konsep ekonomi kreatif pertama kali diungkapkan oleh Pemerintah Inggris tahun 1997 yang memiliki definisi sebuah aktivitas yang didasarkan pada kreativitas individu, kemampuan dan talenta yang potensial yang dapat dimanfaatkan sebagai penciptaan lapangan kerja yang mengeksploitasi kekayaan intelektual (Roodhouse, 2011). Sedangkan di Indonesia keberadaan industri kreatif dapat menjawab tantangan permasalahan dasar jangka pendek dan jangka menengah antara lain relatif rendahnya pertumbuhan ekonomi pasca krisis, masih tingginya pengangguran, tingginya tingkat kemiskinan di perkotaan dan rendahnya daya saing industri di Indonesia (Departemen Perdagangan RI, 2008).

Menurut Antariksa (2010), salah satu media yang digunakan Pemerintah dalam melaksanakan pembangunan ekonomi kreatif adalah membentuk suatu lembaga kreatif. Nama yang digunakan untuk lembaga kreatif yang dimaksud sangat bermacam-macam seperti ruang kreatif, sentra kreatif, pusat kreatif, kawasan kreatif, desa kreatif atau Kabupaten/Kota kreatif dan lain sebagainya. Terbentuknya sebuah kawasan/desa/ruang/sentra/pusat kreatif dapat dijadikan sebagai obyek wisata. Sebagian besar orang menganggap bahwa yang dapat dijadikan obyek wisata adalah tempat-tempat yang memiliki keindahan alam, sarana rekreasi, nilai budaya, maupun nilai sejarah tersendiri. Namun kita tidak pernah sadar bahwa suatu proses produksi pada sektor-sektor kreatif juga memiliki daya tarik untuk dijadikan obyek wisata (Budiono, 2010).

Pendapat Antariksa (2010) dan Budiono (2010) yang menyatakan bahwa sektor industri kreatif dapat dijadikan sebagai obyek wisata didukung oleh berbagai pendapat dari beberapa pakar lainnya. Jauh sebelum kedua pakar tersebut berpendapat, Ooi (2006) menyatakan bahwa industri kreatif dan sektor pariwisata merupakan dua sektor yang saling berpengaruh dan dapat berjalan secara sinergi

bila dikelola dengan baik. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2012) menyatakan bahwa tumpang tindih antar keduanya semakin kuat ketika saling pengaruh ditingkatkan melalui pengembangan produk pariwisata yang inovatif. Film, kerajinan, dan berbagai industri berbasis budaya lainnya serta industri kreatif berbasis teknologi masuk ke dalam mata rantai produk pariwisata. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) (2014) menyatakan bahwa pariwisata kreatif merupakan fitur baru yang menggabungkan antara pariwisata dan industri kreatif, penggabungan keduanya dapat memberikan beberapa pengaruh yaitu (1) dengan membangun pariwisata dan industri kreatif bersama-sama dapat merangsang inovasi dan mendorong pengembangan produk baru diseluruh sektor (2) meningkatkan penciptaan pertumbuhan lapangan pekerjaan di suatu daerah dengan aset pariwisata yang terbatas. Melalui pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas diharapkan mampu membuka kebuntuan pengembangan sebuah destinasi yang hanya berbasis pada produk yang stagnan, membentuk *brand destination*, mampu mendorong komunitas menjadi lebih hidup dari interaksinya dengan wisatawan yang berkunjung (Hermantoro, 2011).

Bentuk dari lembaga kreatif yang banyak dikembangkan di Indonesia adalah terbentuknya kampung wisata yang berlatar belakang pada sentra kerajinan. Kampung wisata merupakan sebuah integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993). Pengembangan kampung wisata merupakan solusi dalam mengembangkan sebuah kampung melalui sektor pariwisata dengan menggunakan standar-standar khusus dalam mengontrol perkembangannya (wikipedia.org, 2014). Melalui pengembangan konsep kampung wisata yang didasarkan pada industri kreatif akan lebih mengangkat produk industri yang dihasilkan. Apabila produk tersebut telah dikenal oleh masyarakat luas, secara otomatis daerah penghasil produk tertentu ikut terangkat pula. Konsep wisata kampung industri kreatif itu juga akan mampu menambah Pendapatan Asli Daerah (PAD), baik dari sektor pembuatan barang maupun pariwisata.

Bentuk penggabungan wisata dengan industri kreatif di Indonesia berada di Kota Bandung tepatnya adalah di Kampung Kreatif Dago Pojok dan Cicukang. Kampung dago pojok dan Kampung Cicukang adalah hasil representasi dari berbagai hasil kreativitas masyarakat baik dari segi seni, budaya, kuliner dan industri kreatif yang diwujudkan Pemerintah Kota Bandung dengan kerjasama Bandung Creative City Forum (BCCF) (Republika.co.id). Berdasarkan hasil penelitian Utami dan Tubagus (2012) pembentukan kampung kreatif ini didahului oleh *brainstroming* pengembangan ide kegiatan yang ingin ditampilkan hal tersebut dikarenakan pada kawasan Kampung Kreatif Dago Pojok dan Cicukang masih belum teridentifikasi potensi kegiatan wisata/industri kreatif yang menonjol. Dari beberapa tahap dapat diketahui bahwa kegiatan wisata kreatif yang bisa dihadirkan di kawasan Kampung Kreatif Dago Pojok dan Cicukang adalah berupa pengunjung/wisatawan dapat mengikuti workshop, ikut berpartisipasi dalam kesenian yang ada di kampung tersebut yaitu berkesempatan untuk berfoto dan melukis mural, berkesempatan belajar seni tradisional Jawa Barat seperti tari Jaipong, Calung, Pencak Silat dan sebagainya. Serta dapat berkesempatan untuk berkreasi membuat kerajinan tangan kerajinan yang digalakkan di Kampung Dago Pojok adalah kerajinan pembuatan wayang, pembuatan alat musik bambu, pembuatan kertas tradisional dari pohon Saeh, dan juga keterampilan-keterampilan kontemporer, contohnya pembuatan perhiasan wanita dan kerajinan puzzle.

Serupa dengan Kampung Dago Pojok dan Cicukang, Kota Mojokerto memiliki sebuah program pengembangan wisata melalui keberadaan industri kreatif yaitu Kampung Sepatu. Berbeda dengan Kampung Dago Pojok dan Cicukang, Kampung Sepatu ini terbentuk dengan memanfaatkan potensi masyarakat yang sudah ada yaitu industri kreatif berupa industri alas kaki. Kota Mojokerto memiliki industri kreatif berupa industri alas kaki yang telah berkembang sejak tahun 1994 dan menjadi Kompetensi Inti Industri Daerah (KIID) dari Kota Mojokerto. Industri alas kaki sendiri merupakan salah satu jenis hasil produk industri kreatif dari subsektor kerajinan. Yang mana menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2007), bahwa industri berbasis kreativitas subsektor kerajinan adalah kegiatan kreatifitas yang berkaitan dengan

kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya antara lain meliputi barang kerajinan yang terbuat dari batu, serat alam maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam, kaca, porselain, kain, marmer, tanah liat dan kapur.

Terkait dengan pengembangan pariwisata, RTRW Kota Mojokerto Tahun 2012 – 2032, menetapkan bahwa strategi pengembangan kawasan pariwisata Kota Mojokerto dilakukan dengan menumbuh kembangkan sektor industri kreatif yang mampu menunjang pariwisata kota. Atas dasar tersebut Pemerintah Kota Mojokerto melalui Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan membangun kawasan kampung sepatu. Kawasan kampung sepatu memiliki fungsi sebagai kawasan yang menggabungkan antara kegiatan industri kreatif alas kaki dan kegiatan wisata yang mana pengunjung tidak hanya membeli produk alas kaki namun juga dapat berinteraksi dengan para produsen alas kaki secara langsung dengan melihat proses produksi dan membuat alas kaki. Selain itu keberadaan kampung sepatu mampu memperkuat identitas sebuah daerah sebagai penghasil alas kaki yang mampu meningkatkan pangsa pasar yang lebih luas lagi (Diskopperindag Kota Mojokerto, 2012). Menurut Indah S. Andajani, Sekertaris Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto memiliki Sumber Daya Alam yang minim untuk dikembangkan menjadi obyek wisata. Diharapkan kampung sepatu dapat menjadi salah satu objek wisata yang dikunjungi, khususnya dari luar kota. Kampung sepatu juga merupakan upaya untuk menarik masyarakat khususnya dari luar kota untuk mengenal sepatu/alas kaki hasil produksi Kota Mojokerto.

Di Kota Mojokerto terdapat 13 kelurahan yang menjadi pusat kegiatan industri alas kaki yaitu Kelurahan Prajurit kulon, Surodinawan, Blooto, miji, Mentikan, Kranggan, Kedundung, Gunung Gedangan, Pulorejo, Magersari, Meri, Wates dan Kauman. Pemerintah Kota Mojokerto melalui Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan merintis Kampung Sepatu sejak 2012. Hingga tahun 2015 sudah terdapat 3 kelurahan yang terbentuk menjadi kawasan kampung sepatu yaitu Kelurahan Miji sebagai *first project* kampung sepatu di tahun 2012,

Kelurahan Surodinawan di tahun 2013 dan Kelurahan Prajurikulon tahun 2014. (Indah S. Andajani, Dinas Koperasi Perindustrian dan Perdagangan, 2014)

Untuk mengembangkan wisata pada suatu wilayah salah satu yang penting untuk dilihat adalah motivasi wisatawan. Hal tersebut menurut Wahab (1996) menyatakan bahwa motivasi wisatawan untuk melakukan perjalanan kesuatu tempat tujuan merupakan komponen penting dalam segi permintaan di sektor pariwisata. Terkait dengan wisatawan, menurut Emru Suhada, Ketua KOMPAK (2014) menyatakan bahwa masyarakat yang berkunjung ke kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto masih banyak yang dikategorikan sebagai bukan wisatawan, pengunjung yang datang masih didominasi oleh tengkulak yang membeli dan menjual kembali produk alas kaki serta pembeli perseorangan. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Indah S. Andajani Sekertaris Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto (2014) kondisi yang ada di kampung sepatu kegiatan wisata yang dominan dilakukan masih terbatas pada pembelian produk tanpa melakukan aktivitas-aktivitas wisata lainnya. Padahal menurut Richards and Raymond (2007) menyatakan untuk mengembangkan pariwisata berbasis kreatifitas disuatu daerah hal terpenting yang perlu diperhatikan adalah kehadiran wisatawan yang aktif ikut berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat yang sesuai dengan destinasi yang dikunjungi, sehingga dapat membentuk wisatawan yang kreatif. Pendapat tersebut juga didukung oleh Budiono (2010) yang menyatakan bahwa syarat suatu obyek baik tempat maupun kegiatan dapat dijadikan tujuan wisata kreatif yaitu *Something to see* dapat dikaitkan dengan menikmati proses pembuatan produk industri kreatif, *something to do* dapat dikaitkan dengan aktivitas wisata untuk belajar mengenai proses pembuatan dan *something to buy* terkait dengan membeli produk.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Pengembangan industri kreatif sebagai tujuan wisata adalah salah satu cara untuk meningkatkan sektor ekonomi kreatif sebagai alternatif baru untuk mendukung tujuan wisata. Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto merupakan salah satu contoh dari industri kreatif khususnya industri alas kaki yang terkait dengan sektor pariwisata. Di Kawasan Kampung Sepatu, para

pengunjung tidak dapat membeli alas kaki tetapi juga dapat mengeksplorasi kreativitas mereka pada pembuatan kerajinan alas kaki. Faktanya kondisi tersebut masih belum terwujud hal tersebut terkait dengan masih banyaknya pengunjung yang beranggapan bahwa kawasan Kampung Sepatu masih sebagai kawasan sentra industri alas kaki. Hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi pengunjung menuju ke kawasan dimana sebagian besar pengunjung masih didominasi tengkulak. Pengembangan kawasan Kampung Sepatu sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif diharapkan dapat menambah jumlah obyek wisata buatan di Kota Mojokerto yang memiliki Sumber Daya Alam yang minim untuk dikembangkan menjadi obyek wisata. Dari permasalahan tersebut maka pertanyaan penelitian adalah bagaimana menerapkan keterpaduan antar aspek kepariwisataan dan industri kreatif pada kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto?

1.3 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merumuskan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Adapun sasaran dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis faktor-faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto
2. Menentukan kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif berdasarkan faktor-faktor yang mendukung pengembangan
3. Menganalisis keterkaitan antar kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto
4. Merumuskan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang pengembangan wisata berbasis industri kreatif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi masukan dan bahan pertimbangan pada Pemerintah Kota Mojokerto dalam hal menentukan kebijakan mengenai mengembangkan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilakukan di Kota Mojokerto yang memiliki batas wilayah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Sungai Brantas

Sebelah Selatan dan selatan : Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto

Sebelah Timur : Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto

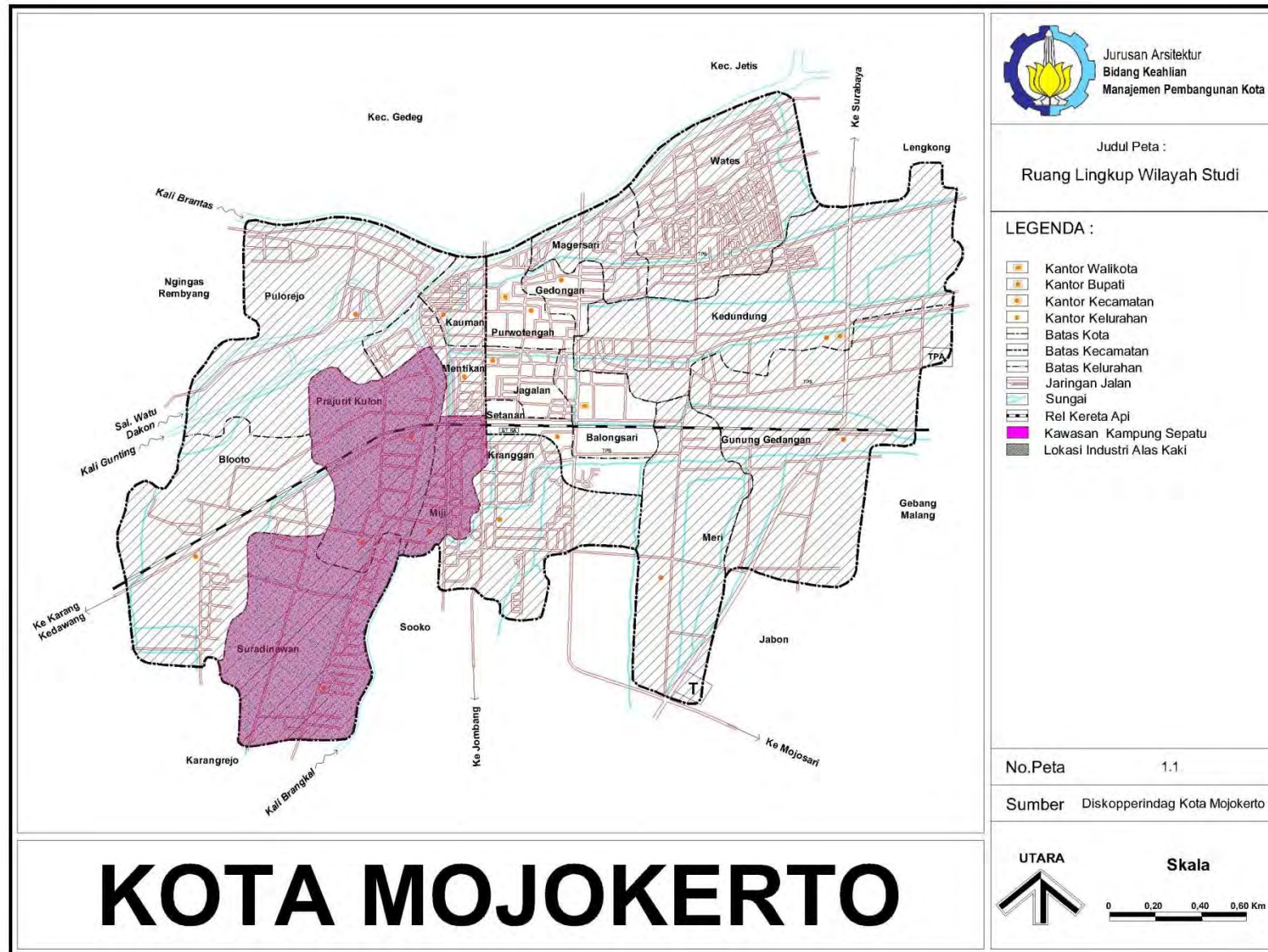
Ruang lingkup wilayah yang akan diambil sebagai lokasi penelitian adalah di kelurahan yang telah ditetapkan menjadi kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto yaitu Kelurahan Miji, Kelurahan Surodinawan dan Kelurahan Prajuritkulon.

1.5.2 Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini mengkaji mengenai upaya menumbuhkan kawasan industri kecil kreatif menjadi sebuah kawasan wisata industri kreatif. Dengan kata lain penelitian ini mengembangkan industri kreatif yang ada sebagai obyek wisata utama yang dihadirkan dalam kawasan wisata tersebut. Sehingga penelitian ini akan membahas mengenai keterpaduan antara aspek kepariwisataan dan industri kreatif dalam membangun sebuah kawasan wisata industri kreatif.

1.5.3 Ruang Lingkup Substansi

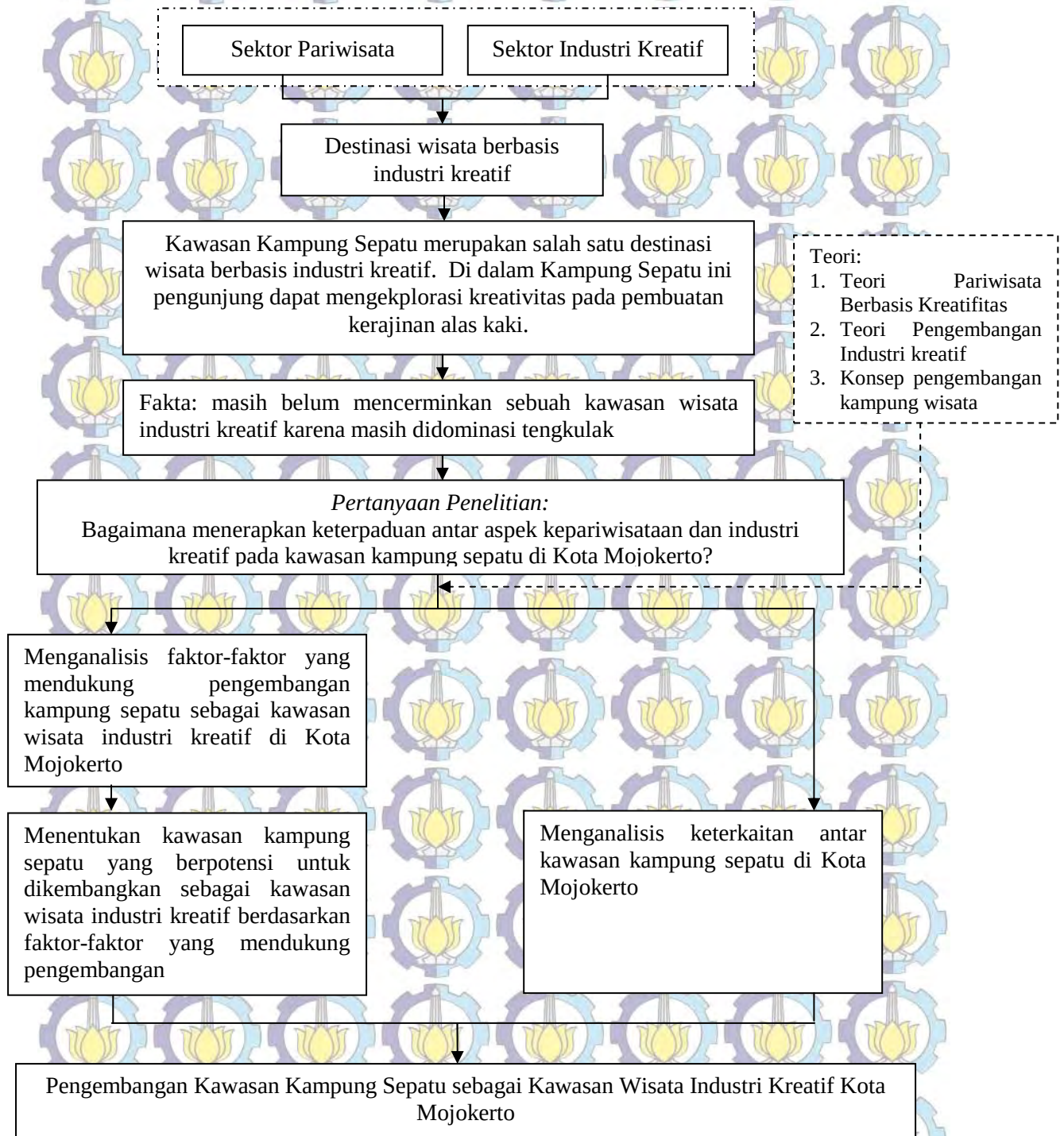
Substansi yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi aspek pengembangan kawasan wisata industri kreatif. Teori maupun konsep yang dibahas meliputi teori pengembangan industri kreatif, teori pengembangan pariwisata berbasis kreativitas dan konsep pengembangan kawasan kampung wisata



Gambar 1.1 Peta Wilayah Studi

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian pengembangan wisata berbasis pada sektor industri kreatif terutama pada industri alas kaki, rumusan masalah terkait dengan pengembangan wisata berbasis industri kreatif di Kota Mojokerto, tujuan dari penelitian memberikan konsep pengembangan kawasan wisata industri kreatif yang sesuai pada lokasi penelitian, ruang lingkup wilayah, ruang lingkup pembahasan penelitian, ruang lingkup substansi dan manfaat penelitian terkait dengan aspek pengembangan wisata berbasis industri kreatif.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan mengenai hasil studi literatur yang didasarkan dari teori dan referensi yang terkait dengan penelitian. Teori maupun konsep yang dikaji dalam penelitian ini terkait dengan konsep pengembangan kawasan kampung wisata, teori pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas dan konsep pengembangan industri kreatif.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai penekatan penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, metode penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis serta tahap analisis yang digunakan pada penelitian tentang pengembangan wisata berbasis industri kreatif di Kota Mojokerto.

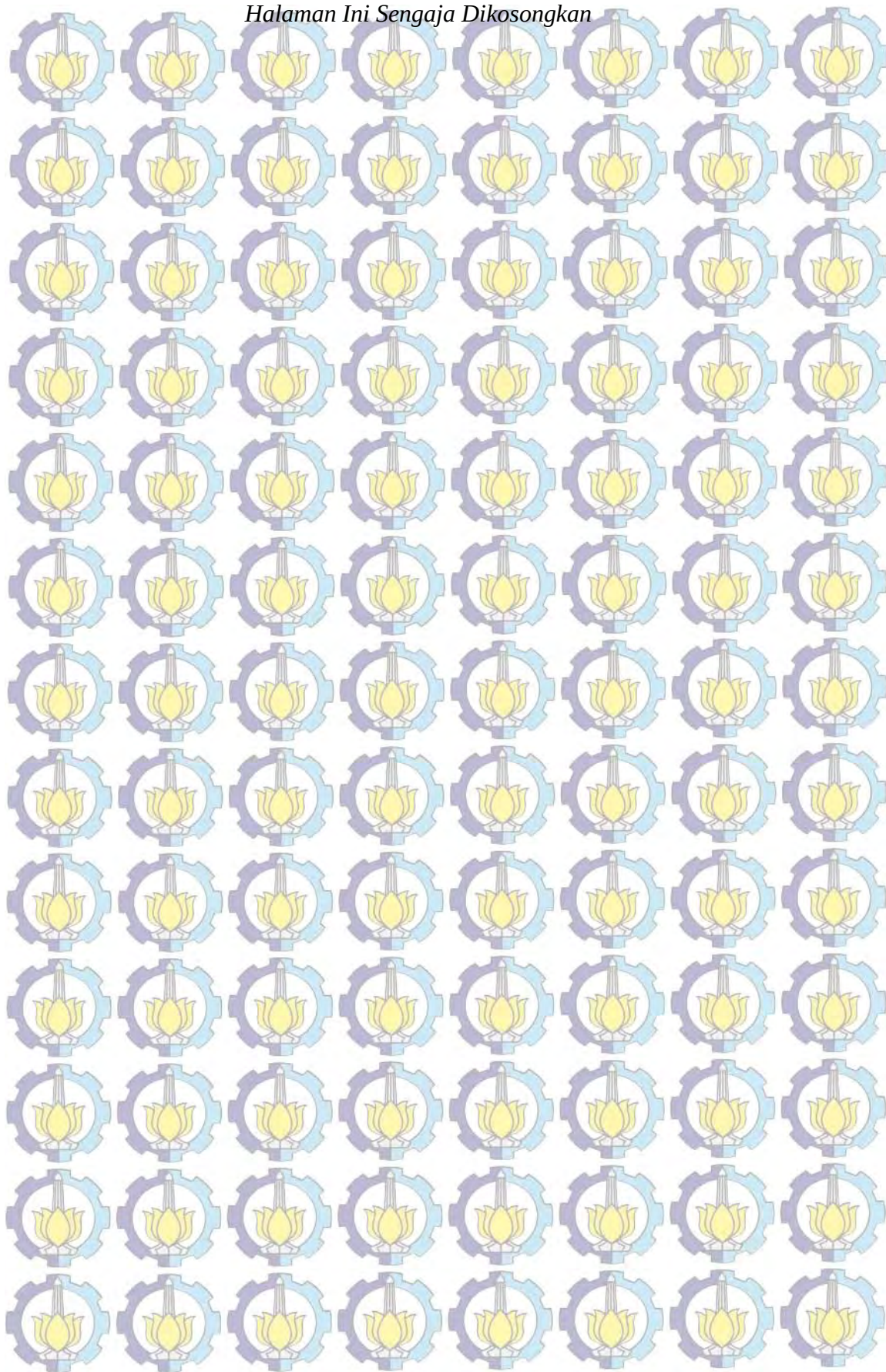
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberi gambaran umum wilayah studi, hasil dan pembahasan analisa terkait dengan faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto, menentukan kawasan kampung sepatu yang paling berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif, menganalisis keterkaitan antara kawasan kampung sepatu serta merumuskan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan rangkuman dari hasil penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai saran terhadap penanganan konsep pengembangan kawasan wisata berbasis industri kreatif di Kawasan Kampung Sepatu yang dihasilkan untuk studi selanjutnya.

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Industri Kreatif

2.1.1 Pengertian Industri Kreatif

Megawangi (2008) menyatakan bahwa industri kreatif merupakan basis dari ekonomi kreatif sebagai gelombang keempat penggerak sistem ekonomi dunia setelah industri pertanian, manufaktur dan teknologi mekanik. Sektor industri kreatif dianggap menjadi sektor unggulan dan sulit ditiru karena memerlukan kemampuan manusia yang melibatkan talenta, keahlian dan kreatifitas. Definisi lain dikemukakan oleh Simatupang (2007), industri kreatif adalah industri yang mengandalkan talenta, kreatifitas dan kerampilan yang merupakan elemen dasar setiap individu. Unsur utama industri kreatif adalah kreativitas, keahlian dan talenta yang berpotensi meningkatkan kesejahteraan melalui penawaran kreasi intelektual. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) (2014) yang menyatakan bahwa Industri kreatif sebagai kegiatan kreatif berbasis pengetahuan yang menghubungkan produsen, konsumen, dan tempat-tempat dengan memanfaatkan teknologi, bakat atau keterampilan untuk menghasilkan produk budaya yang berarti tidak berwujud, konten kreatif dan pengalaman. United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD) (2008) menjelaskan lebih rinci mengenai industri kreatif yaitu: (1) Industri yang siklus kreasi, produksi dan distribusi dari barang dan jasa menggunakan modal kreatifitas dan intelektual; sebagai input utama, (2) Bagian dari serangkaian aktivitas berbasis pengetahuan, berfokus pada seni yang berpotensi mendatangkan pendapatan dari perdagangan dan hak atas kekayaan intelektual, (3) Terdiri dari produk-produk yang dapat disentuh dan intelektual yang tidak dapat disentuh atau jasa-jasa artistik dengan muatan kreatif, nilai ekonomis dan tujuan pasar, (4) Bersifat lintas sektor antara seni, jasa dan industri dan (5) Bagian dari suatu sektor dinamis dalam dunia perdagangan. Sedangkan Turok (2003) menambahkan bahwa industri kreatif diproduksi oleh industri/usaha

kecil yang bergerak berdasarkan prinsip-prinsip kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang bersifat fleksibel dalam menghadapi perubahan pasar.

Mengacu pada definisi-definisi yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa industri kreatif merupakan jenis industri yang modal utama penggerakannya berasal dari memanfaatkan daya cipta dan kreasi individu dalam pembuatan sebuah produk. Definisi industri kreatif yang dikaji pada uraian diatas sesuai dengan konteks industri kreatif yang ada di wilayah studi sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi dari industri kreatif adalah industri yang memanfaatkan kreatifitas dari tenaga kerja pengrajin untuk membuat sebuah produk kreatif.

2.1.2 Jenis-Jenis Industri Kreatif

Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008) terdapat beberapa subsektor yang termasuk dalam industri kreatif yaitu:

1. Periklanan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa periklanan yaitu meliputi proses kreasi, produksi dan distribusi dari iklan yang dihasilkan.
2. Arsitektur: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan, biaya konstruksi, koservasi bangunan warisan, pengawasan konstruksi.
3. Pasar barang seni: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan perdagangan barang-barang asli, unik, dan langka serta memiliki estetika yang tinggi.
4. Kerajinan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi produk yang dibuat dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai dengan proses penyelesaian produknya, antara lain meliputi barang kerajinan yang dibuat dari batu, serat alam, kulit, rotan, bambu, kayu logam, kaca, kain, marmer, tanah liat dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil
5. Desain: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri
6. Fesyen: kegiatan yang berkaitan dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki dan desain aksesoris mode lainnya, selain itu juga terdapat konsultasi lini produk fesyen serta distribusi produk fesyen.

7. Video, film dan fotografi: kegiatan kreatif yang terlaait dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi
8. Permainan interaktif: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang bersifat menghibur, ketangkasan dan edukasi.
9. Musik: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi dan distribusi dari rekaman suara
10. Seni pertunjukan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukan, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung dan tata pencahayaan.
11. Penerbitan dan percetakan: kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid, dan konten digital.
12. Layanan komputer dan piranti lunak: kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengolahan data dan pengembangan data base
13. Televisi dan radio: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi dan siaran radio.
14. Riset dan pengembangan: kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha inovasi yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi serta penerapan ilmu dan pengetahuan.

Berdasarkan jenis-jenis/subsektor industri kreatif menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2008). Industri yang difokuskan dalam penelitian ini adalah industri alas kaki. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa industri alas kaki yang ada di wilayah studi termasuk dalam kedua kategori yaitu pada fesyen dan kerajinan. Tergolong sebagai fesyen dikarenakan industri alas kaki di wilayah studi menerima desain *custom* dari pengunjung dan tergolong sebagai subsektor kerajinan tangan karena industri alas kaki dihasilkan oleh tenaga pengrajin dan diproduksi dalam jumlah relatif kecil. Dari pernyataan tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa industri alas kaki yang ada di wilayah studi tergolong sebagai industri kreatif.

2.1.3 Aspek-aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif

Menurut Departemen Perdagangan RI (2008) menyatakan bahwa industri kreatif perlu untuk dikembangkan karena memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan; menciptakan iklim bisnis yang positif; membangun citra dan identitas bangsa; berbasais kepada sumberdaya terbarukan; menciptakan inovasi dan kreatifitas yang merupakan keunggulan yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa; serta memberikan dampak sosial. Untuk itu perkembangannya perlu untuk diperhatikan. Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif.

Menurut Departemen Perdagangan RI (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi berkembangnya industri kreatif di Indonesia adalah:

1. Dari segi pemerintah: memberikan arahan edukasi, memberikan penghargaan insan kreatif dan konservasi serta dengan memberikan insentif bagi pelaku sektor industri kreatif
2. Dari sisi bisnis: aspek yang perlu untuk diperhatikan adalah dengan memberikan pelatihan mengenai kewirausahaan, *business coaching and mentoring*; skema pembiayaan, pemasaran dan *business matching* serta adanya komunitas kreatif
3. Dari segi cendekiawan: aspek yang perlu diperhatikan adalah dengan memberikan kurikulum berorientasi kreatif dan *entrepreneurship*, memberikan kebebasan pers dan akademik, melaksanakan riset inovatif multidisiplin, serta lembaga pendidikan dan pelatihan.

Menurut Bakhtiar dan Sriyanto (2009), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif dapat dilihat dari segi pengembangan kreatifitas yang terbagi kedalam empat aspek sebagai berikut:

1. *Creative person*. Faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan industri kreatif adalah terkait dengan sumberdaya manusia yang kreatif yang dapat dilihat dari segi motivasi, kompetensi serta bakat minat.
2. *Organization context*: kinerja perusahaan, struktur, budaya, kebijakan dan sistem komunikasi
3. *Environment*: pemberdayaan sumber daya eksternal(modal dan kemitraan), teknologi, persaingan dan peraturan pemerintah

4. *Product innovation* (dari segi desain, bahan baku, alat atau pemanfaatan limbah).

Menurut Wu dalam Rogerson (2006) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif secara dinamis diantaranya adalah kapasitas inovasi lokal, ketersediaan modal usaha, kolaborasi peran antara lembaga, keterampilan dan pengetahuan dasar dan kebijakan publik yang mendukung pengembangan industri kreatif. Menurut Meethan dan Beer dalam Rogerson (2006) industri kreatif sangat membutuhkan inovasi, mobilitas dan fleksibilitas terhadap permintaan pasar. Yunidiawati (2014) menambahkan bahwa inovasi produk yang dilakukan industri kreatif dapat berupa mengembangkan atribut produk baru, mengembangkan tingkat mutu dan mengembangkan model dan ukuran produk. Untuk mempertahankan perkembangan pengembangan industri kreatif Evan (2005) berpendapat membutuhkan pertumbuhan ekonomi lokal dan kepercayaan investor dalam mengembangkan sektor industri kreatif.

Sementara Ooi (2006) mengidentifikasikan beberapa aspek yang berpengaruh terhadap pengembangan industri kreatif adalah sebagai berikut:

1. Kualitas produk

Dengan bertumpu pada pengembangan wisata, maka produk industri kreatif akan lebih berorientasi pada selera wisatawan dan diproduksi dalam jumlah yang cukup banyak sebagai souvenir. Hal ini dapat mengakibatkan hilangnya keunikan ataupun nilai khas dari produk hasil industri kreatif tersebut.

2. Konflik sosial terkait dengan isu komersialisasi dan modifikasi

Pengembangan industri kreatif melalui wisata seringkali mengkomersialkan ruang-ruang sosial dan kehidupan sosial untuk dipertontonkan pada wisatawan sebagai atraksi wisata. Bila tidak dikelola dengan melibatkan komunitas lokal, hal ini dapat berkembang menjadi konflik sosial karena di beberapa komunitas terdapat ruang-ruang sosial yang bersifat suci dan tidak untuk dipertontonkan pada wisatawan.

3. Manajemen industri kreatif

Dibutuhkan manajemen industri kreatif yang baik dengan salah satu fungsinya menentukan *guideline* industri kreatif mana yang harus di kembangkan dan mana yang sebaiknya tidak dikembangkan.

Tantangan terkait dengan keberlanjutan industri kreatif. Trend yang cenderung cepat berubah sehingga pengrajin dituntut untuk bisa menciptakan produk-produk kreatif dan inovatif. Di sisi lain, pengrajin tidak boleh terjebak pada selera pasar karena dapat menghilangkan orisinalitas dan keunikan produk (Syahram, 2000).

Selain itu Florida (2002) berpendapat bahwa keberhasilan industri kreatif ditentukan oleh 3T yaitu Talenta, Toleransi dan Teknologi yang ketiganya dijabarkan sebagai berikut:

1. Faktor Talenta meliputi aspek pekerja kreatif, aspek budaya dan aspek modal sumber Daya Manusia. Kreativitas adalah jantung inovasi, maka pekerja kreatif menentukan kelangsungan industri kreatif. Florida (2002) membagi pekerja ke dalam dua kategori utama yaitu pekerja kreatif (*creative class*) dan pekerja biasa (*working class*). Semakin tinggi proporsi pekerja kreatif maka akan semakin tinggi kinerja industri kreatif dalam sebuah kawasan wisata.
2. Faktor toleransi meliputi aspek sikap, nilai dan ekspresi diri
3. Faktor terakhir adalah teknologi yang mendukung penciptaan produk kreatif.

Tabel 2.1 Kajian Aspek-Aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif

Sumber	Aspek-aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif
Departemen perdagangan (2008)	• Pemberian arahan edukasi • Memberikan insentif bagi pelaku industri kreatif • Pemberian pelatihan (kewirausahaan, <i>business coaching and mentoring</i>; skema pembiayaan, pemasaran dan <i>business matching</i>) • Komunitas lokal • Pemberian kurikulum berorientasi kreatif • Melaksanakan riset dan inovasi • Mendirikan lembaga pelatihan dan pendidikan
Bakhtiar dan Sriyanto (2009)	• Sumberdaya manusia kreatif • Kinerja organisasi • Modal • Teknologi • Peraturan pemerintah • inovasi produk
Ooi (2006)	• Kualitas produk industri kreatif • Pengelolaan melibatkan komunitas lokal • Manajemen industri kreatif
Wu dalam Rogerson (2006)	• Kapasitas inovasi lokal • Modal usaha • Kolaborasi peran lembaga • Keterampilan dan pengetahuan dasar • Kebijakan publik

Sumber	Aspek-aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif
Meethan dan Beer dalam Rogerson (2006)	• Inovasi • Fleksibel terhadap permintaan pasar
Yunidiawati (2014)	• Inovasi produk
Syahram (2000)	• Produk memiliki khas • Keunikan produk
Florida (2002)	• Pekerja kreatif • Teknologi yang mendukung penciptaan produk kreatif

Sumber: Hasil Kajian Teori, 2015

Berdasarkan pada kajian yang telah dilakukan oleh para pakar diatas, dapat ditentukan aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif. Berikut adalah kajian dari beberapa teori diatas:

1. Sumberdaya manusia kreatif yang disebut oleh Florida (2002) sama seperti yang telah disebutkan Bakhtiar dan Sriyanto (2009). Florida (2002) menyatakan bahwa tinggi proporsi pekerja kreatif maka akan semakin tinggi kinerja industri kreatif. Sedangkan Bakhtiar dan Sriyanto (2009) bahwa sumberdaya manusia yang membangun industri kreatif adalah sumberdaya manusia yang memiliki motivasi, kompetensi serta bakat minat Industri kreatif dapat terbangun berkat ketersediaan sumberdaya manusia/tenaga kerja yang kreatif. Dengan peran sumberdaya manusia yang kreatif akan memberikan solusi-solusi kreatif untuk mengatasi permasalahan dalam pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas.
2. Selain itu faktor modal juga merupakan hal penting untuk perkembangan industri kreatif (Wu dalam Rogerson, 2006), Departemen perdagangan (2008) menyatakan pemberian insentif pada pelaku usaha mampu menyokong kebutuhan dana bagi industri kreatif. Sedangkan Bakhtiar dan Sriyanto (2009) menyatakan bahwa modal merupakan sumberdaya eksternal yang mendukung keberlangsungan dan perkembangan industri kreatif. Dari pendapat pakar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa modal penting bagi industri kreatif karena modal dibutuhkan untuk meningkatkan kinerja dan kontinuitas produksi industri kreatif.
3. Untuk mempermudah pembuatan produk kreatif maka perlu adanya teknologi yang mampu mendukung. Hal tersebut sama-sama diungkapkan oleh Florida (2002) dan Bakhtiar dan Sriyanto (2009).

4. Wu dalam Rogerson (2006) serta Bakhtiar dan Sriyanto (2009) menyatakan bahwa faktor kebijakan dari pemegang wewenang publik merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pengembangan industri kreatif.
5. Keterlibatan lembaga dan komunitas lokal juga menjadi hal yang perlu untuk diperhatikan. Menurut pendapat dari Departemen Perdagangan (2008) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif berisikan kolaborasi kegiatan yang dilakukan oleh pemerintah, sektor swasta (bisnis) dan cendekiawan. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Ooi (2006) dan Wu dalam Rogerson (2006) bahwa kolaborasi peran lembaga/institusi yang mampu menampung pemikiran dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi terkait dengan pengembangan industri kreatif.
6. Bakhtiar dan Sriyanto (2009), Yunidiawati (2014) serta Meethan dan Beer dalam Rogerson (2006) menyebutkan kriteria yang mengenai faktor yang berpengaruh bagi pengembangan industri kreatif yaitu terkait dengan inovasi produk.
7. Menurut Ooi (2006) sendiri mengenai kualitas produk yang dihasilkan oleh industri kreatif dapat meningkatkan minat pengunjung, dimana kualitas produk yang dihasilkan harus disesuaikan dengan keinginan/standar pengunjung.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut diatas maka dapat diketahui bahwa aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif diantaranya adalah:

1. Sumberdaya manusia
2. Modal
3. Teknologi
4. Kebijakan
5. Keterlibatan lembaga dan komunitas lokal
6. Inovasi produk
7. Kualitas produk

Dari aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan industri kreatif yang dapat dijadikan sebagai indikator dan variabel yang sesuai dengan wilayah studi adalah:

1. Sumberdaya manusia dalam industri kreatif merupakan sumber dari kegiatan produksi dalam industri kreatif. Sumberdaya manusia membantu dalam proses pembuatan produk kreatif. Sumberdaya manusia yang mendukung dalam pengembangan industri kreatif dapat dilihat dari ketersediaan tenaga kerja kreatif dan penguasaan keterampilan. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator sumberdaya manusia adalah ketersediaan tenaga kerja kreatif dan penguasaan keterampilan.
2. Teknologi merupakan penunjang terhadap keberhasilan dan mempermudah dalam memproduksi produk kreatif. Teknologi yang dibahas adalah peralatan yang digunakan untuk mendukung produksi produk kreatif. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator teknologi adalah ketersediaan teknologi/peralatan yang mendukung produksi produk kreatif.
3. Aspek permodalan ini berfungsi untuk mendanai segala kebutuhan dari produksi industri kreatif. Untuk itu ketersediaan modal yang mampu mendukung industri kreatif mulai dari proses awal produksi hingga proses akhir produksi sangat dibutuhkan. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator modal adalah ketersediaan modal yang mendukung industri kreatif.
4. Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah daerah/pemegang wewenang akan memberikan kemudahan bagi pelaku usaha industri kreatif untuk lebih mengembangkan usahanya. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator kebijakan adalah kebijakan pemerintah pendukung pengembangan.
5. Keterlibatan lembaga dan komunitas lokal menjadi wadah dalam *sharing knowledge* untuk lebih meningkatkan kreatifitas pada industri kreatif. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator keterlibatan lembaga dan komunitas lokal adalah kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal

6. Inovasi produk merupakan suatu proses berusaha memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Jenis produk yang dihasilkan oleh industri kreatif merupakan daya tarik bagi konsumen/pasar. Sehingga pelaku industri kreatif harus memikirkan inovasi produk yang seperti apa yang diinginkan oleh pasar. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator inovasi produk adalah pengembangan produk baru
7. Kualitas produk. Aspek lain yang mendukung berkembangnya industri kreatif terkait dengan produk yang dihasilkan. Jenis produk yang dihasilkan oleh industri kreatif merupakan daya tarik bagi konsumen/pasar. Sehingga produk yang dihasilkan harus berkualitas. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator kualitas produk adalah ketersediaan produk yang berkualitas.

2.2 Pariwisata Berbasis Kreatifitas

2.2.1 Pengertian Pariwisata Berbasis Kreatifitas

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) (2014) menyatakan bahwa terdapat peningkatan pertumbuhan ekonomi dari suatu wilayah akibat kontribusi sektor industri kreatif. Sektor industri kreatif menawarkan kesempatan menarik untuk (1) mengembangkan dan diversifikasi produk serta pengalaman wisata, (2) merevitalisasi produk wisata yang ada, (3) menggunakan teknologi kreatif untuk mengembangkan dan meningkatkan pengalaman berwisata dan mengatasi keterbatasan model pariwisata berbasis budaya. Selain itu juga pariwisata juga memiliki peran penting untuk industri kreatif karena memiliki potensi untuk (1) Meningkatkan nilai aset budaya dan kreatif, (2) memperluas pengguna/konsumen untuk produk kreatif, (3) dukungan inovasi, (4) meningkatkan citra wilayah, (5) membuka pasar ekspor dan dukungan jaringan profesional dan pengembangan pengetahuan. Dari penjelasan tersebut OECD (2014) menyimpulkan bahwa keterkaitan antara dua sektor yaitu sektor industri kreatif dan sektor pariwisata mampu menumbuhkan kegiatan pariwisata baru yaitu pariwisata kreatif.

UNCTAD (2010) menyatakan bahwa pariwisata sebagai salah satu penggerak utama ekonomi kreatif di seluruh dunia, dimana wisatawan adalah

konsumen utama barang dan jasa kreatif. The European Commission (2011) juga menyatakan bahwa peran budaya dan industri kreatif berkontribusi langsung terhadap peningkatan lapangan kerja dan pertumbuhan di sektor pariwisata. Inti aset dari industri kreatif yang berkaitan dengan pariwisata didasarkan pengetahuan dan keterampilan.

UNCTAD (2010), OECD (2014) dan The European Commission (2011) mengungkapkan hal yang senada bahwa sektor industri kreatif dan sektor pariwisata merupakan sektor yang memiliki pengaruh satu sama lain. Dengan kehadiran sektor industri kreatif pada sektor wisata meningkatkan pertumbuhan, memberikan pilihan dan merevitalisasi ragam produk wisata yang telah ada sebelumnya. Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa keterkaitan sektor industri kreatif dan sektor pariwisata mampu memberikan alternatif jenis wisata baru.

Sebagai pendekatan baru untuk pengembangan dan pemasaran pariwisata, pariwisata kreatif memperluas konsep pariwisata secara keseluruhan, mengalami pergeseran dari model konvensional pariwisata budaya berbasis warisan menuju model baru pariwisata kreatif berpusat pada kreativitas kontemporer, inovasi dan konten tidak berwujud. Pariwisata kreatif juga melibatkan kolaborasi dengan jangkauan sektor yang lebih luas. Pengalaman wisata kreatif menggabungkan konten kreatif yang berbeda dengan terlibat gaya hidup kreatif, baik dalam tujuan dan jarak jauh, atau bahkan hampir, melalui teknologi baru (OECD, 2014).

Creative tourism atau pariwisata berbasis kreativitas merupakan sebuah pengalaman berwisata yang memberikan peluang bagi wisatawan untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Dengan mengembangkan wisata berbasis kreativitas akan membentuk wisatawan menjadi wisatawan yang kreatif hal tersebut dikarenakan dalam wisata berbasis kreativitas para wisatawan secara langsung dapat mengembangkan potensi kreatif melalui partisipasi aktif dalam program dan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik destinasi yang dikunjungi (Richards and Raymond, 2007). Sedangkan menurut *International Conference on Creative Tourism* (2008), Wisata kreatif adalah kegiatan yang mengutamakan pengalaman otentik bagi wisatawan, keterlibatan wisatawan secara aktif dan pembelajaran partisipatif dalam mengkonsumsi

kegiatan wisatanya. Dengan kegiatan wisata kreatif memberikan peluang kepada wisatawan untuk menciptakan produknya sendiri dengan modal budaya yang dimiliki, keahlian, pengalaman dan emosinya (Prentice and Andersen dalam Richard and Wilson, 2007).

Menurut Richard dan Wilson (2007), obyek-obyek wisata yang termasuk dalam pariwisata kreatif diantaranya adalah seni dan kerajinan tangan, desain, kuliner, kesehatan, bahasa, spiritual, bentang alam dan olah raga.

Pariwisata berbasis kreativitas memberikan dampak terhadap pembangunan di bidang ekonomi, sosial dan budaya pada destinasi yang menawarkan jenis wisata tersebut. Dengan mengembangkan kreatifitas memungkinkan tujuan wisata untuk mengembangkan inovasi produk relatif lebih cepat sehingga menjadikan produk tersebut sebagai keunggulan kompetitif yang mampu bersaing dengan lokasi lain (Richards, 2001).

Tabel 2.2 Kajian Teori Pariwisata Berbasis Kreatifitas

Sumber	Definisi
OECD (2014)	Pariwisata berbasis kreatifitas merupakan kegiatan berpariwisata yang mengkolaborasikan kreativitas kontenporer dan inovasi yang mana dalam kegiatan wisata melibatkan wisatawan untuk merasakan kegiatan berkreasi dalam sebuah kegiatan produksi produk kreatif
Richards and Raymond (2007)	Pariwisata berbasis kreativitas adalah kegiatan wisata yang didalamnya membentuk wisatawan menjadi wisatawan yang kreatif
<i>International Conference on Creative Tourism</i> (2008)	Wisata kreatif merupakan wisata yang mengutamakan pengalaman otentik bagi wisatawan
Prentice and Andersen dalam Richard and Wilson (2007)	Wisata kreatif memberikan peluang kepada wisatawan untuk menciptakan produknya sendiri dengan keahlian yang dimiliki

Sumber: Hasil Kajian Teori, 2015

Pernyataan tersebut dapat dilihat dari kesepakatan antara OECD (2014), Richards and Raymond (2007), *International Conference on Creative Tourism* (2008), serta Prentice and Andersen dalam Richard and Wilson (2007) dimana sama-sama menyatakan pariwisata berbasis kreatifitas merupakan kegiatan wisata yang melibatkan wisatawan untuk aktif berkreasi. Kesepakat menyatakan bahwa pariwisata berbasis kreatifitas merupakan pariwisata yang didalamnya terdapat partisipasi aktif dari wisatawan dalam kegiatan wisata yang disuguhkan oleh sebuah destinasi wisata. Dalam pariwisata berbasis kreatifitas wisatawan tidak hanya bisa melihat kegiatan yang ditawarkan namun juga dapat mengeksplorasi

kreatifitas yang dimiliki. Berdasarkan teori yang disampaikan pakar dapat diketahui bahwa pariwisata berbasis kreatifitas bukan merupakan kegiatan pariwisata yang pasif dimana wisatawan hanya sebagai penikmat obyek/kegiatan wisata tanpa harus berinteraksi secara langsung dengan obyek/kegiatan wisata. Kawasan yang akan mengembangkan pariwisata berbasis kreatifitas maka daya tarik yang menjadi magnet utama wisata adalah terkait dengan berbagai macam bentuk kegiatan kreatif yang dapat dilakukan oleh wisatawan.

2.2.2 Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas

Menurut Raymond (2007), pariwisata berbasis kreativitas memiliki karakteristik diantaranya:

1. Memiliki tema yang berhubungan dengan budaya lokal yang mencakup aktivitas masyarakat, makanan, alam dan kesenian
2. Bersifat formal/tidak kaku dan fleksibel
3. Melibatkan pengunjung untuk belajar secara interaktif
4. Peserta dibatasi pada kelompok kecil atau personal
5. Kegiatan dilakukan ditempat pengajar atau bengkel kerja, bukan di ruang seminar yang mewah.
6. Pengunjung diperbolehkan mengeksplorasi kreativitas pada kegiatan wisata yang disuguhkan
7. Mendukung pariwisata berkelanjutan dengan adanya pasar untuk meningkatkan kemampuan kreativitas suatu komunitas selain itu juga dapat memanfaatkan prasarana dan sarana yang sudah ada.
8. Mendekatkan diri pada komunitas lokal termasuk pengajar/instruktur dan masyarakat sekitar.

Menurut Landry (2006) terdapat tiga aspek penting yang dapat diformulasikan untuk membuat wilayah/daerah menjadi tempat tujuan pariwisata berbasis kreatifitas diantaranya adalah:

1. Pemeliharaan dan pengembangan ekonomi kreatif

Landry (1995) menyatakan bahwa ekonomi kreatif merupakan sebuah sektor yang menyandarkan aktifitasnya pada proses penciptaan dan transaksi nilai. Bagi Howkins (2002) ekonomi kreatif merupakan hasil representasi ide dan

ekspresi kreativitas menjadi suatu produk yang memiliki nilai komersial dan menjadi sebuah *intellectual property*. *Intellectual property* diantaranya berupa desain, arsitektur, fashion, periklanan, percetakan dan penerbitan, televisi dan radio, kuliner, seni rupa dan kriya, film, video, animasi, musik, fotografi, hiburan interaktif, seni pertunjukan serta riset dan pengembangan.

Potensi sektor ekonomi kreatif membutuhkan pendukung dalam mengembangkannya seperti sarana fisik (infrastruktur) yang memadai dan kelembagaan/institusional yang mampu memberikan kemudahan bagi pemilik kreativitas dalam menciptakan, mengembangkan dan memasarkan produk kreatifnya. Evans (2009) menyatakan bahwa dalam konteks kepariwisataan diperlukan ruang-ruang kreatif bagi para pengrajin untuk mendapatkan produk-produk khas daerah wisata. Salah satu tempat yang paling penting bagi seorang pengrajin untuk menghasilkan karya adalah bengkel kerja atau studio. Bengkel kerja atau studio sebagai ruang kreatif.

2. Pemeliharaan *creative class*

Menurut Landry (2006), hal terpenting untuk mengembangkan sebuah wilayah/daerah menjadi kawasan pariwisata berbasis kreativitas adalah terkait dengan sumberdaya manusia. Sumberdaya manusia memiliki peran penting hal tersebut terkait dengan cara dalam menemukan solusi kreatif dalam mengatasi permasalahan pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas, selain itu kondisi lingkungan yang mendukung masyarakat dengan menyediakan kebutuhan yang dibutuhkan terkait dengan penciptaan kreativitas. Selain itu Florida (2005) menambahkan bahwa *creative class* perlu dipelihara dengan memberikan lingkungan yang kondusif bagi mereka untuk pengembangan kegiatan kreativitas, bila tidak masyarakat akan berpindah ke lingkungan lainnya yang menjadi pusat kegiatan kreatif.

3. Perencanaan dan pengembangan lingkungan kreatif.

Landry (2006) menyatakan bahwa untuk mendukung terciptanya pariwisata berbasis industri kreatif maka yang perlu diperhatikan adalah menciptakan atmosfer lingkungan yang mendukung yang dapat dilihat dari lingkungan *psikis* dan lingkungan fisik dimana masyarakat dapat beraktivitas dengan optimal. Lingkungan *psikis* terkait dengan sikap sosial yaitu dukungan dan

toleransi terhadap kreativitas dari pemerintah dan masyarakat yang mewujudkan sebuah kawasan wisata berbasis industri kreatif. Sedangkan lingkungan fisik terkait dengan fasilitas atau ruang yang mewadahi kegiatan manusia untuk berkreasi. Lingkungan yang inspiratif dapat mempengaruhi pengalaman ruang manusia, dimana manusia merasa nyaman dan terdorong untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya.

Menurut Richart and Wilson (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa hambatan dalam mengembangkan pariwisata berbasis kreatifitas yaitu:

1. Kurangnya keterampilan kreatif. Untuk mengembangkan atraksi yang kreatif memerlukan adanya peningkatan skill baru bagi para pengajar/instruktur. Untuk itu perlu adanya fasilitas yang mampu meningkatkan kreatifitas pengajar/instruktur.
2. Kurangnya investasi kreatif. Pengembangan kreatifitas juga memerlukan sebuah investasi yang tidak harus dalam bentuk infrastruktur fisik. Investasi kreatif bisa dibangun dari adanya lembaga non pemerintah yang membantu dalam peningkatan partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata berbasis masyarakat.
3. Kurangnya konsumen/wisatawan kreatif. Kegiatan kreatif yang ditawarkan oleh pariwisata jenis ini masih belum memiliki banyak peminat wisata. Hal tersebut dikarenakan target pasar wisata ini masih belum diketahui.
4. Kerugian kumulatif lokasi kreatif. Pembangunan wisata kreatif terhambat dengan adanya struktur perekonomian dari daerah/wilayah yang menyediakan wisata kreatif mengalami defisit serta lokasi kawasan wisata kreatif yang tidak strategis.

Tabel 2.3 Kajian Teori Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas

Sumber	Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas
Raymond (2007)	• Memiliki tema yang berupa aktivitas masyarakat, makanan alam dan kesenian • Terdapat kegiatan wisata berupa eksplorasi kreatifitas • Terdapat fasilitas pendukung kegiatan wisata • Kegiatan bersifat fleksibel
Landry (2006)	• Tersedianya industri kreatif yang menjadi modal utama dalam pariwisata berbasis kreatifitas • Pemeliharaan <i>creative class</i> • Perencanaan dan pengembangan lingkungan yang kreatif
Richart and Wilson (2007)	• Keterampilan kreatif • Investasi kreatif

Sumber	Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas
	• Konsumen/wisatawan kreatif • Struktur ekonomi wilayah

Sumber: Hasil Kajian Teori, 2015

Berikut merupakan kajian teori tentang aspek yang mempengaruhi pariwisata berbasis kreatifitas:

1. Aspek utama yang mendukung berkembangnya pariwisata berbasis kreatifitas adalah terkait dengan jenis obyek wisata kreatif yang ingin disuguhkan. Raymond (2007) menyatakan bahwa obyek wisata kreatif dapat mencakup aktivitas masyarakat, makanan alam dan kesenian. Sedangkan Landry (2006) lebih menspesifikkan bahwa obyek wisata kreatif berupa industri kreatif. Dari kedua pakar tersebut memiliki inti yang sama mengenai jenis obyekwisata kreatif namun sesuai dengan pendapat landry maka aspek utama dalam pariwisata berbasis kreatifitas adalah industri kreatif karena didalamnya representasi ide dan ekspresi kreativitas menjadi suatu produk
2. Aspek yang juga harus ada dalam pariwisata berbasis kreatifitas adalah terkait dengan kegiatan eksplorasi kreatifitas (Raymond, 2007). Kegiatan tersebut menjadi atraksi yang harus ada dalam sebuah kawasan wisata berbasis kreatifitas.
3. Aspek lainnya adalah keberadaan konsumen/wisatawan kreatif. Menurut Richart and Wilson (2007) aspek utama lainnya dalam pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas adalah keberadaan konsumen/wisatawan kreatif. Seperti yang telah disebutkan pada subbab sebelumnya yang menyatakan bahwa pariwisata berbasis kreatifitas merupakan pariwisata yang memberikan pengalaman otentik dalam membuat sebuah produk dengan kreatifitas yang dimiliki. Wisatawan kreatif ini merupakan wisatawan yang memiliki motivasi berkunjung untuk mempelajari pembuatan produk kreatif yang ditawarkan.
4. Menurut Richart dan Wilson (2007) aspek yang mendukung pariwisata berbasis kreatifitas adalah investasi kreatif sedangkan menurut Landry (2006) lingkungan kreatif. Lingkungan kreatif yang mendukung menurut Landry (2006) terdiri dari lingkungan fisik (terkait dengan fasilitas pendukung wisata) dan lingkungan psikis (terkait dengan dukungan masyarakat)

Sedangkan Investasi kreatif yang disampaikan oleh Richart dan Wilson (2007) yang mendukung berupa infrastruktur fisik dan dukungan masyarakat.

Maka dari ketiga pendapat pakar dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek yang dimaksudkan adalah terkait dengan ketersediaan fasilitas pendukung wisata dan dukungan masyarakat. Hal tersebut juga senada disampaikan oleh Raymond (2007) mengenai ketersediaan fasilitas pendukung wisata.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut diatas maka dapat diketahui bahwa untuk mengembangkan kawasan pariwisata berbasis kreatifitas adalah

1. Industri kreatif
2. Konsumen/wisatawan kreatif
3. Atraksi wisata kreatif
4. Fasilitas pendukung wisata
5. Dukungan masyarakat

Dari aspek yang mempengaruhi pariwisata berbasis kreatifitas yang telah didapatkan dari kajian pustaka maka yang dapat dijadikan indikator yang dapat digunakan untuk wilayah studi adalah:

1. Industri kreatif. Obyek wisata yang dihadirkan dalam wisata berbasis kreatifitas adalah industri kreatif. Karena dengan ketersediaan industri kreatif diharapkan pengunjung dapat berinteraksi secara aktif pada wisata berbasis kreatifitas. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator industri kreatif adalah keberadaan industri kreatif dalam kawasan.
2. Wisatawan kreatif. Untuk mengembangkan kawasan pariwisata berbasis kreatifitas maka perlu adanya kunjungan dari wisatawan kreatif. Dengan adanya wisatawan kreatif memberikan dampak *sharing knowledge* baik dari wisatawan maupun pemilik usaha. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator wisatawan kreatif adalah kunjungan wisatawan kreatif.
3. Atraksi wisata kreatif merupakan hal terpenting yang ada pada pariwisata berbasis kreativitas hal tersebut terkait dengan konsep wisata yang menganjurkan wisatawan untuk aktif turut serta berkreasi didalamnya. Maka atraksi wisata kreatif dapat berupa kegiatan eksplorasi kreatif yang

ditawarkan sebagai obyek utama dalam pariwisata berbasis kreatifitas. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator atraksi wisata kreatif adalah kegiatan eksplorasi kreatifitas.

4. Fasilitas pendukung wisata merupakan sarana penunjang yang dapat dikembangkan pada kawasan untuk meningkatkan daya tarik kawasan. Fasilitas yang dibutuhkan dalam pariwisata berbasis kreatifitas merupakan fasilitas yang mampu digunakan sebagai ruang untuk berkreasi bagi wisatawan yang ingin berkunjung. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator fasilitas pendukung wisata adalah ketersediaan ruang *workshop*/bengkel kerja.
5. Dukungan masyarakat. Dukungan masyarakat dalam pariwisata berbasis kreatifitas berfungsi dalam memberikan gagasan, kritik membangun, dukungan, dan pelaksanaan pembangunan disekitar kawasan wisata. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa variabel yang terumus untuk indikator dukungan masyarakat adalah toleransi dalam berkreasi.

2.2.3 Tipologi Pariwisata Berbasais Kreatifitas

Menurut Adriani (2012)¹ dalam pariwisata berbasis kreatifitas terdapat beberapa tipologi yang didasarkan pada beberapa segi seperti berikut:

Tabel 2.4 Tipologi Pariwisata Berbasis Kreatifitas

Tipologi	Kegiatan	Destinasi
Berbasis budaya kehidupan masyarakat	Mengalami kehidupan di perdesaan dengan masyarakatm terlibat dalam prosesi upacara adat	Desa adat, desa nelayan, desa wisata
Berbasis teknologi	Terlibat proses produksi kriya, memasak kuliner, proses budidaya pertanian, tur fotografi	Kawasan industri, kawasan perkebunan, desa wisata, desa adat
Berbasis pengetahuan	Pengamatan flora dan fauna, pengamatan bentukan lanskap, tur sejarah, tur geowisata	Cagar alam, suaka margasatwa, taman nasional, perbukitan, perkotaan
Berbasis olah raga	Menyelam, berselancar, belajar bela diri tradisional, lomba dayung, tur bersepeda, tur sepeda motor	Pantai, laut, sungai, pedesaan, perbukitan
Berbasis seni	• Belajar kesenian (tarian, alat musik tradisional atau modern, khas daerah tertentu) • Partisipasi dalam pertunjukan	Desa wisata, desa adat, perkotaan, sekolah tinggi seni.

¹ Pengembangan Pariwisata Kreatif Di Indonesia oleh Yani Adriani Disajikan dalam Kajian Tipologi New Tourism (Extreme Tourism, Spa & Wealthness Tourism, Creative Tourism & Zona Creative Tourism, serta Dark Tourism) Jakarta, 5 Desember 2012.

Tipologi	Kegiatan	Destinasi
	seni • Terlibat dalam pertunjukan teater/opera	

Sumber : Adriani (2012)

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa tipologi dalam pariwisata berbasis kreativitas dapat dibedakan berdasarkan jenis kegiatan yang dapat dilakukan pada sebuah kawasan wisata. Bila didasarkan pada tipologi diatas maka posisi objek penelitian terdapat pada tipologi pariwisata kreativitas berbasis teknologi. Hal tersebut mengacu pada destinasi yang ingin dikembangkan adalah kawasan industri kreatif alas kaki. Sesuai dengan tipologi diatas maka kegiatan pariwisata yang dilakukan melibatkan wisatawan untuk terjun langsung dalam proses produksi produk industri kreatif yaitu berupa alas kaki

2.3. Pengembangan Kampung Wisata

Pendapat Silas (1996), menyatakan bahwa terdapat kriteria umum yang lebih dahulu dipenuhi bagi calon kampung wisata yakni, letaknya yang tidak terlalu sulit untuk ditemukan dan dicapai oleh pengunjung, terdapat kekhasan fisik dan non fisik serta ada hasil tertentu dari penduduk yang dapat dijual sebagai cenderamata atau buah tangan. Selain itu Sastrayuda (2010) menyatakan bahwa beberapa kriteria penting yang harus dimiliki oleh kampung wisata agar menarik perhatian pengunjung adalah (1) keunikan, keaslian dan sifat khas; (2) letaknya berdekatan dengan daerah alam yang luar biasa; (3) berkaitan dengan kelompok masyarakat berbudaya yang secara hakiki menarik minat pengunjung serta (4) memiliki peluang berkembang baik dari segi prasarana dasar maupun lainnya.

Menurut Ismariandi (2010), untuk membangun sebuah kampung menjadi kawasan wisata terdapat beberapa hal yang perlu untuk diperhatikan yaitu

1. Menetapkan prioritas pengembangan potensi yang mendominasi di kampung
2. Meningkatkan keterkaitan fungsi pengembangan kegiatan wisata yang baik dengan sektor lain
3. Perbaikan dan pemeliharaan sarana dan prasarana
4. Pemanfaatan sumber daya lokal yang merupakan potensi wilayah
5. Memberikan insentif yang sesuai bagi masyarakat untuk dapat lebih tertarik dalam berpartisipasi

6. Memberikan peluang seluas-luasnya kepada masyarakat lokal untuk menjadi bagian dari pengembangan kampung sebagai kawasan wisata.
7. Penguatan institusi lokal atau kelembagaan yang menaungi pengembangan potensi wilayah wisata.
8. Meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dalam pengelolaan program-program pariwisata dengan memberikan pelatihan yang sesuai kebutuhan pengembangan kampung sebagai kawasan wisata.
9. Menciptakan sinergi keterkaitan pengembangan kampung sebagai kawasan wisata dengan sektor lainnya.

Menurut Utami dan Tubagus (2012), yang membahas mengenai pengembangan kampung wisata yang didasarkan pada kreatifitas penduduknya. Mengembangkan kampung wisata dengan mengandalkan potensi yang dimiliki dapat dilakukan dengan cara (1) Melakukan brainstorming dalam membentuk ide pengembangan yang sesuai untuk pengembangan kampung wisata selanjutnya (2) realisasi ide kreatif dengan memunculkan industri kreatif yang ingin dikembangkan (3) penguatan sistem pendukung dengan membangun interaksi dengan pihak-pihak yang membantu program kampung wisata (4) penyediaan ruang yang berfungsi untuk meningkatkan kreatifitas masyarakat (5) Evaluasi terhadap kegiatan pengembangan yang telah dilakukan.

Tabel 2.5 Kajian Teori Pengembangan Kampung Wisata

Sumber	Pengembangan Kampung Wisata
Silas (1996)	• Letaknya yang tidak terlalu sulit untuk ditemukan dan dicapai oleh pengunjung • Terdapat kekhasan fisik dan non fisik • Ada hasil tertentu dari penduduk yang dapat dijual sebagai cenderamata atau buah tangan
Sastrayuda (2010)	• Keunikan, keaslian dan sifat khas • Letaknya berdekatan dengan daerah alam yang luar biasa • Berkaitan dengan kelompok masyarakat • Tersedia sarana dan prasarana dasar
Ismariandi (2010)	• Pengembangan sesuai dengan potensi yang mendominasi • Tersedia sarana dan prasarana • Memanfaatkan sumber daya lokal • Ketersediaan institusi lokal • Berkaitan dengan kelompok masyarakat • Adanya interaksi dengan sektor lain
Utami dan Tubagus (2012)	• Dukungan dari pihak-pihak terkait • Dukungan masyarakat (dalam pembentukan dan realisasi ide untuk memunculkan potensi kampung yang ingin

Sumber	Pengembangan Kampung Wisata
	dikembangkan) • Ketersediaan ruang yang manfasilitasi penduduk dalam kegiatan kreatif.

Sumber: Hasil Kajian Teori, 2015

Berikut adalah kajian teori tentang pengembangan kampung wisata adalah sebagai berikut:

1. Menurut Sastrayuda (2010) untuk mengembangkan sebuah kampung wisata maka hal yang perlu untuk diperhatikan adalah keunikan, keaslian dan sifat khas. Sedangkan menurut Ismariandi (2010) pengembangan kampung harus disesuaikan dengan potensi yang dimiliki. Silas (1996) menyatakan bahwa kampung yang akan dijadikan sebagai kawasan wisata harus memiliki kekhasan fisik maupun non fisik. Dari pendapat para pakar sebelumnya dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kampung wisata hal yang perlu diperhatikan adalah terkait dengan kekhasan yang dimiliki sebuah kampung.
2. Sarana dan prasarana merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kawasan kampung wisata, sebagai mana yang telah diutarakan oleh Sastrayuda (2010) dan Ismariandi (2010).
3. Letak kampung yang strategis menurut Silas (1996) dan Sastrayuda (2010) merupakan hal penting agar pengunjung dapat dengan mudah menuju ke lokasi.
4. Silas (1996), Sastrayuda (2010), Ismariandi (2010) maupun Utami dan Tubagus (2012) menyebutkan bahwa aktor utama dalam pengembangan kampung wisata adalah masyarakat. Sehingga untuk mengembangkan kampung wisata perlu adanya dukungan masyarakat.

Berdasarkan kajian pusata tersebut diatas maka dapat diketahui bahwa aspek-aspek yang penting dalam pengembangan kampung wisata adalah:

1. Kekhasan kawasan
2. Ketersediaan sarana dan prasarana
3. Letak kampung yang strategis
4. Dukungan masyarakat

Dari berbagai aspek pembentuk kampung wisata maka yang dapat dijadikan sebagai indikator yang sesuai dengan wilayah studi adalah:

1. Ketersediaan sarana dan prasarana. Ketersediaan sarana dan prasarana memiliki peranan yang penting terhadap perkembangan dan kelangsungan kehidupan penduduk di sebuah perkampungan. Sarana dan prasarana yang harus tersedia pada kawasan kampung wisata adalah jaringan jalan, jaringan listrik, jaringan air bersih, jaringan drainase, jaringan telekomunikasi, trayek angkutan menuju lokasi dan kondisi jalan.
2. Letak kampung yang strategis mempermudah pengunjung untuk datang. Kedekatan kampung wisata dengan pusat kota yang menjadi pusat kegiatan/aktivitas dan kemudahan menuju kampung wisata dapat dikatakan bahwa letak kampung wisata strategis.
3. Dukungan masyarakat. Keterlibatan masyarakat dalam pengembangan kampung wisata merupakan hal penting. Untuk itu partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata sangat dibutuhkan dalam mengembangkan kawasan kampung wisata sehingga dapat berkembang dengan baik.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan pariwisata berbasis industri kreatif pernah dilakukan oleh Priyatmono (2012), dengan judul penelitian Pengembangan Pariwisata Kreatif Studi Kasus Kampoeng Perhiasan Njayengan Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini didapatkan bahwa dalam membangun kawasan wisata yang mengandalkan sektor industri kreatif sebagai penggerak utamanya maka hal yang perlu dilakukan adalah membentuk organisasi pengelola, pembuatan program kerja, meningkatkan jaringan kerjasama, promosi, kegiatan pelatihan dan studi banding serta memberikan modal.

Penelitian lainnya yang berjudul Proses Pembentukan Kampung Kreatif (Studi Kasus: Kampung Dago Pojok dan Cicukang, Kota Bandung) oleh Utami dan Tubagus (2012), bertujuan untuk mengetahui proses pembentukan kawasan perkampungan menjadi kawasan wisata serta mencari aktor yang memiliki peran dalam pengembangan kampung wisata tersebut. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa tahap dalam pembentukan kampung wisata yaitu tahap pembentukan ide kreatif, tahap realisasi ide kreatif, tahap penguatan sistem

pendukung, tahap penyediaan ruang berbasis kreatif dan tahap evaluasi. Sedangkan kategori aktor yang ikut berperan dalam pelaksanaan kampung kreatif yaitu kelompok inisiator, kelompok pendukung pembentukan dan pengembangan, serta seluruh elemen masyarakat kampung kreatif itu sendiri

2.5 Sintesa Kajian Pustaka

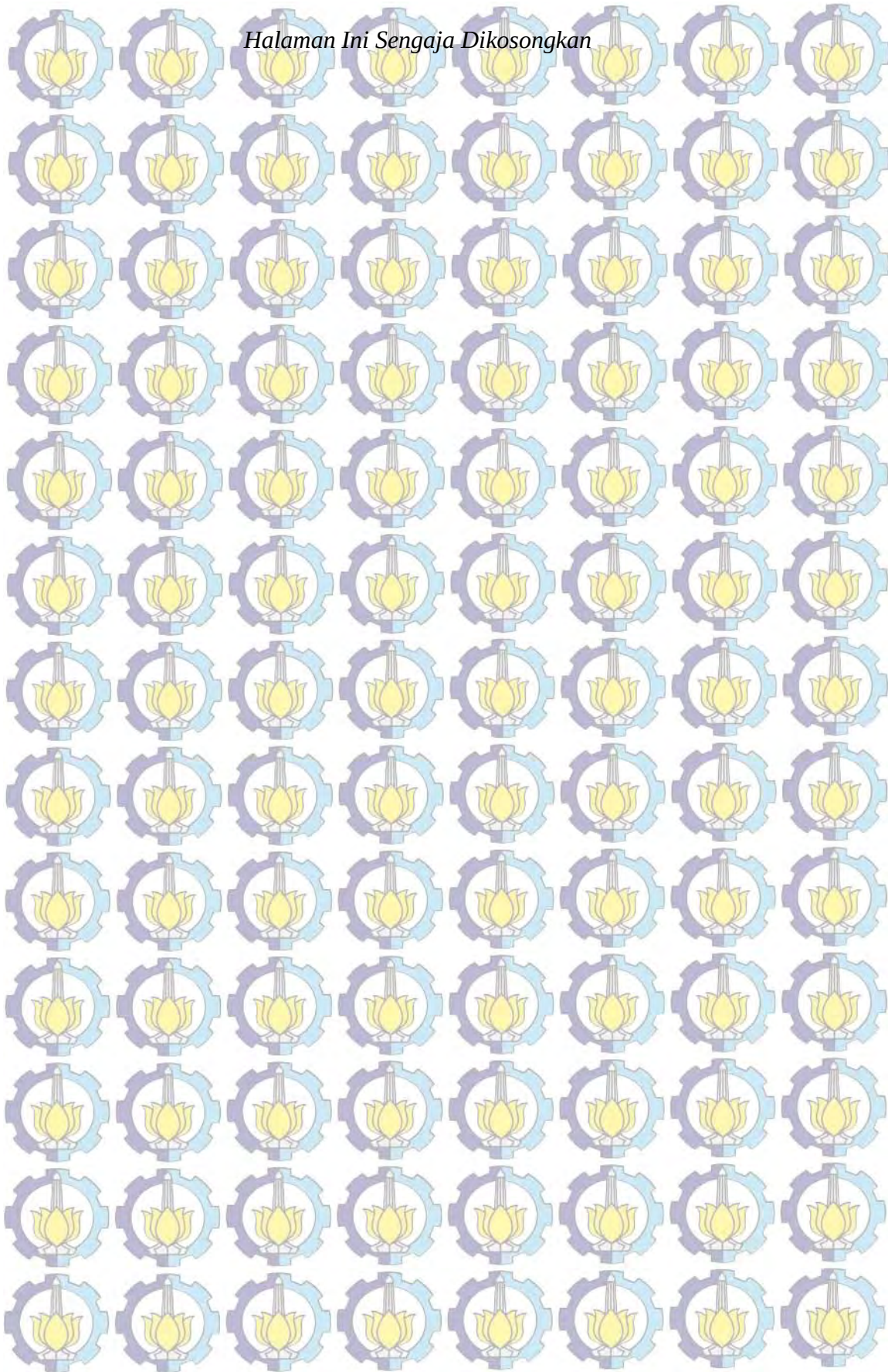
Berdasarkan kajian pustaka diatas maka dapat dirumuskan sintesa pustaka berupa indikator dan variabel yang digunakan dalam penelitian pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto.

Tabel 2.6 Sintesa Kajian Pustaka

Teori	Indikator	Variabel
Aspek yang Mempengaruhi Perkembangan Industri Kreatif	Sumberdaya manusia	• Ketersediaan tenaga kerja kreatif • Pengusaan keterampilan
	Modal	Ketersediaan modal yang mendukung industri kreatif
	Teknologi	Ketersediaan teknologi mendukung produksi produk kreatif
	Kebijakan	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan
	Keterlibatan lembaga dan komunitas lokal	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal
	Inovasi produk	Pengembangan produk baru
	Kualitas produk	Ketersediaan produk yang berkualitas
Aspek yang Mempengaruhi Pariwisata Berbasis Kreatifitas	Industri kreatif	Keberadaan industri kreatif dalam kawasan
	Konsumen/wisatawan kreatif	Kunjungan wisatawan kreatif
	Atraksi wisata kreatif	Kegiatan eksplorasi kreatifitas
	Fasilitas pendukung wisata	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja
	Dukungan masyarakat pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas	Toleransi dalam berkreasi
Pengembangan Kampung Wisata	Ketersediaan sarana dan prasarana	• Jaringan jalan • Jaringan listrik • Jaringan air bersih • Jaringan drainase • Jaringan telekomunikasi • Trayek angkutan menuju lokasi • Kondisi jalan
	Letak kampung yang strategis	• Jarak dengan pusat kota • Kemudahan menuju ke kampung wisata
	Dukungan masyarakat dalam pengembangan kampung wisata	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata

Sumber: Hasil Sintesa, 2015

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan rasionalistik untuk menganalisa data yang ada berdasarkan pada sumber kebenaran teori dan fakta empiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muhadjir (1990) yang menyatakan bahwa pendekatan rasionalistik memiliki sumber kebenaran yang berasal dari empiri dan etik. Artinya, ilmu yang dibangun berasal dari pengamatan indera atau secara nalar yang kemudian didukung landasan teori. Penelitian ini bersifat eksploratif yang dilakukan untuk menemukan atau mendapatkan hal yang baru.

Dalam model penelitian ini pertama-tama dilakukan adalah menentukan konsep teoritik sebagai konsep dasar penelitian yang berkaitan dengan wisata berbasis industri kreatif. Teori tersebut menjadi dasar untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi, menentukan kawasan berpotensi, menganalisis keterkaitan serta untuk menentukan konsep pengembangan.

Selanjutnya, dilakukan pengamatan obyek penelitian terhadap konteks konsep dasar penelitian yang telah dirumuskan, karena pada dasarnya topik yang dibahas saling berkaitan dan tidak dapat berdiri sendiri. Keterkaitan tersebut menghasilkan suatu analisis pembahasan yang selanjutnya secara generalisasi dapat ditarik suatu kesimpulan.

Tahap generalisasi yang dilakukan yaitu menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan didukung oleh landasan teori yang digunakan dengan kenyataan empirik yang muncul dari hasil analisis.

3.2 Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) membagi penelitian menurut jenis dan analisis data yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Sedangkan penelitian kualitatif adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode kualitatif dimana

proses penelitian lebih bersifat seni dan data hasil penelitian berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan.

Mengacu pada hal tersebut diatas maka penelitian yang berjudul Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu sebaga Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto menggunakan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian dengan metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif dan metode ini juga digunakan untuk penentuan kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif berdasarkan faktor-faktor yang mendukung pengembangan. Sedangkan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif digunakan untuk menganalisis keterkaitan antar kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto dan untuk merumuskan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2010), Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan kajian pustaka yang telah dilakukan dapat dirumuskan variabel-variabel penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Variabel Penelitian

Indikator	Variabel Penelitian	Deskripsi operasional
Sumberdaya manusia	Ketersediaan tenaga kerja kreatif	Jumlah tenaga kerja kreatif
	Pengusaan keterampilan	Tingkat penguasaan keterampilan dalam pengolahan produk kreatif
Modal	Ketersediaan modal	Jumlah modal yang mendukung proses produksi
Teknologi	Ketersediaan teknologi yang digunakan untuk mendukung kreatifitas	Tersedianya piranti/peralatan yang mendukung kegiatan pengolahan produk kreatif
Kebijakan	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan	Peraturan yang mengatur dan menetapkan pengembangan industri
Keterlibatan lembaga dan komunitas lokal	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal	Terdapatnya kegiatan pelatihan yang memberikan manfaat dalam pengembangan industri
Inovasi produk	Pengembangan produk baru	Kegiatan pengembangan produk baru

Indikator	Variabel Penelitian	Deskripsi operasional
Kualitas produk	Ketersediaan produk yang berkualitas	Terdapatnya produk industri kreatif yang berkualitas
Konsumen/wisatawan kreatif	Kunjungan wisatawan kreatif	Ada atau tidaknya wisatawan kreatif yang berkunjung
Atraksi wisata kreatif	Kegiatan eksplorasi kreatifitas	Ada atau tidaknya kegiatan eksplorasi kreatifitas yang ditawarkan
Fasilitas pendukung wisata	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja	Terdapatnya ruang <i>workshop</i> bagi wisatawan
Dukungan masyarakat pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas	Toleransi dalam berkreasi	Terdapatnya toleransi berkreasi antar unit industri kreatif
Dukungan masyarakat dalam pengembangan kampung wisata	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata	Tingkat partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata
Ketersediaan sarana dan prasarana	Jaringan jalan	Jaringan jalan yang menghubungkan kawasan kampung sepatu
	Jaringan listrik	Jaringan listrik yang melayani kampung sepatu
	Jaringan air bersih	Jaringan air bersih yang melayani lingkungan kampung sepatu
	Jaringan drainase	Terdapatnya jaringan drainase pada lingkungan kampung sepatu
	Jaringan telekomunikasi	Ketersediaan layanan telekomunikasi pada lingkungan kampung sepatu
	Trayek angkutan menuju lokasi	Ketersediaan trayek angkutan umum menuju lokasi
	Kondisi jalan	Kondisi jalan yang menghubungkan/men menuju ke kampung septu
Letak kampung yang strategis	Jarak dengan pusat kota	Jarak kampung dengan pusat kota
	Kemudahan menuju ke kampung wisata	Tingkat kemudahan menuju ke kampung sepatu

Sumber : Hasil sintesa, 2015

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. (Sugiyono, 2010).

Untuk memperoleh sampel yang benar-benar representatif maka teknik sampling yang digunakan harus sesuai. Dalam penelitian ini akan menggunakan dua macam menentukan sampel yaitu penggunaan *insidental sampling*, *proportional sampling* dan *Purposive sampling*

a. *Insidental sampling*

Penggunaan *insidental sampling* akan diberlakukan pada populasi pengunjung/wisatawan yang ada di kawasan kampung sepatu. Penggunaan teknik sampel tersebut dikarenakan masih belum adanya data sekunder yang valid mengenai jumlah pengunjung. Teknik *insidental sampling* menurut Sugiyono (2010) adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja yang secara kebetulan yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui cocok dengan sumber data. Oleh karena populasi tidak diketahui maka pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \left[\frac{Z_{\alpha/2}}{E} \right]^2$$
$$n = \left[\frac{1,96}{0,20} \right]^2 = 96$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

$Z_{\alpha/2}$ = Nilai standar daftar luar normal standar dengan tingkat kepercayaan (α) 95%

E = Tingkat ketetapan yang digunakan dengan menggunakan besarnya error maksimum secara 20%

Dari perhitungan diatas dapat diketahui sampel dalam penelitian ini adalah 96 responden.

b. *Proportional Sampling*

Menurut Sugiyono (2010) *Proportional sampling* adalah teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Penggunaan sampling jenis ini digunakan untuk mengetahui jumlah responden yang berasal dari produsen alas kaki dengan menggunakan rumus *slovin*.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = persen kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengampilan sampel yang masih dapat ditolerir 10%

Penggunaan *proportional sampling* akan digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik industri alas kaki di Kota Mojokerto dimana sampel yang digunakan adalah industri-industri alas kaki yang berada di 13 Kelurahan. Berikut merupakan perhitungan sampel dengan menggunakan *slovin*.

$$\begin{aligned} n &= \frac{353}{1 + 353(0,10)^2} \\ &= \frac{353}{1 + 3,53} = \frac{353}{4,53} = 77,92 \sim 78 \end{aligned}$$

Untuk menentukan jumlah sampel pada masing-masing kelurahan secara proporsional. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan sampel pada masing-masing kelurahan adalah:

$$n_i = \left(N_i / N \right) \times n$$

Dimana:

n = Total sampel (78 unit)

n_i = Jumlah sampel Kelurahan i

N = Populasi industri alas kaki di seluruh kelurahan

N_i = Populasi industri alas kaki di Kelurahan i

Tabel 3.2 Pengambilan Sampel Industri Alas Kaki Kota Mojokerto

Lokasi Industri Alas Kaki	Unit Usaha ¹	Jumlah Sampel
Prajurit Kulon	82	18
Surodinawan	70	15
Blooto	70	15
Miji	45	10
Mentikan	26	6
Kranggan	17	4
Kedundung	13	3
Gunung Gedangan	10	2
Pulorejo	6	1
Magersari	5	1
Meri	5	1
Wates	2	1
Kauman	2	1
Jumlah total	353	78

¹ = 1 unit usaha dimiliki 1 produsen alas kaki

Penggunaan proportional sampling juga digunakan pada Kelurahan yang telah ditetapkan sebagai kawasan kampung sepatu yaitu Kelurahan Miji, Prajuritkulon, dan Surodinawan. Sampel ini digunakan dalam untuk menganalisis faktor-faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Berikut merupakan perhitungan sampel dengan menggunakan slovin.

$$n = \frac{197}{1 + 197(0,10)^2}$$

$$= \frac{197}{1 + 1,97} = \frac{197}{2,97} = 66,39 \sim 66$$

Untuk menentukan jumlah sampel pada masing-masing kelurahan secara proporsional. Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan sampel pada masing-masing kelurahan adalah:

$$n_i = \left(\frac{N_i}{N} \right) \times n$$

Dimana:

n = Total sampel (66 unit)

n_i = Jumlah sampel Kelurahan i

N = Populasi industri alas kaki di seluruh kelurahan

N_i = Populasi industri alas kaki di Kelurahan i

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka akan diproporsikan guna mengetahui jumlah sampel dimasing-masing kelurahan yang dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Pengambilan Sampel Industri Alas Kaki Di Kawasan Kampung Sepatu

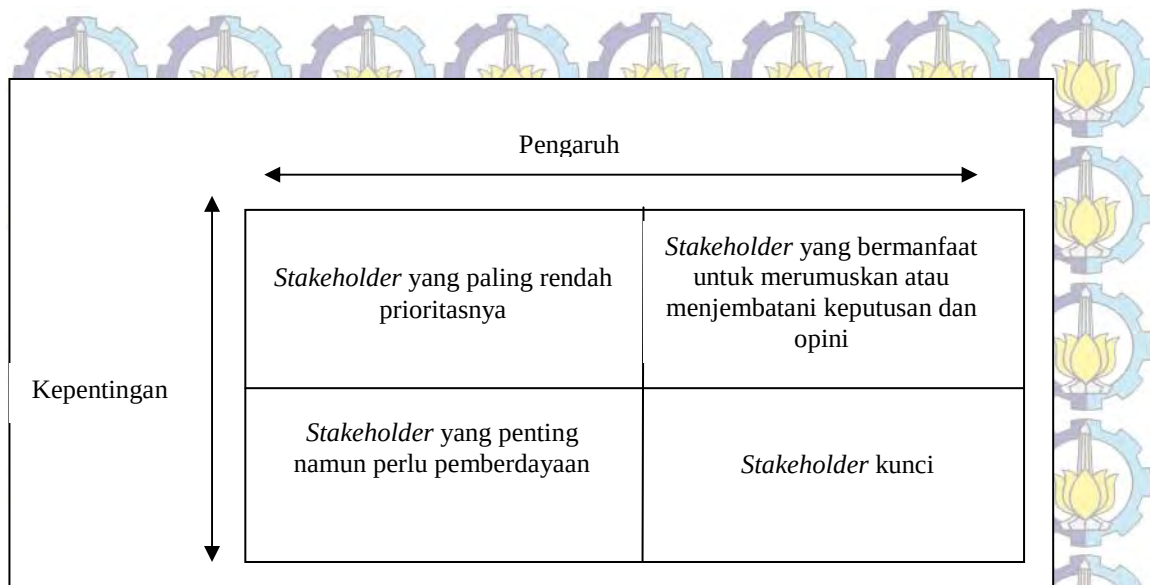
Kawasan Kampung Sepatu	Unit Usaha ¹	Jumlah Sampel
Miji	45	15
Surodinawan	70	23
Prajurit Kulon	82	28
Jumlah total	197	66

¹ = 1 unit usaha dimiliki 1 produsen alas kaki

c. *Purposive sampling*

Sampel yang diambil dapat merepresentasikan dari kelompoknya dan dapat memberikan informasi yang spesifik berdasarkan pandangan dan kepentingan kelompok tersebut sebanyak dan seakurat mungkin. Dalam memudahkan penelitian dilakukan teknik pengambilan sampel yang sama terhadap populasi dengan menggunakan teknik pemetaan *stakeholder* (*stakeholder mapping*) berdasarkan tingkat kepentingan dan pengaruhnya. Proporsi pengambilan sampel keterwakilan oleh masing-masing pihak yakni pemerintah dan masyarakat. Responden yang terpilih akan digunakan untuk menentukan kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif. Analisis stakeholder merupakan alat yang penting dalam memahami konteks sosial dan institusional dari suatu program, proyek ataupun kebijaksanaan. Alat ini dapat menyediakan informasi awal dan medasar tentang (Rahmawati, 2007):

1. Stakeholder yang akan terkena dampak dari suatu program (dampak positif maupun negatif)
2. Stakeholder yang dapat mempengaruhi program tersebut (positif maupun negatif)
3. Individu atau kelompok mana yang perlu dilibatkan dalam program tersebut
4. Bagaimana caranya, serta kapasitas siapa yang perlu dibangun untuk memberdayakan mereka dalam berpartisipasi.



Gambar 3.1 Pemetaan Stakeholder

Untuk mengetahui lebih jelas proses analisis stakeholder dapat dilihat pada lampiran A. Berdasarkan hasil analisis stakeholder yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa *stakeholder* yang menjadi sampel penelitian ini adalah:

Tabel 3.4 Stakeholder Purposive Sampling

Pihak	Kepakaran	Stakeholder
Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Mojokerto	Bappeko sebagai pihak pembuat kebijakan pembangunan wilayah. Bappeko memiliki fungsi sebagai pembinaan, koordinasi dan pengendalian teknis di bidang ekonomi dan pembiayaan pembangunan daerah.	Kepala bidang perencanaan ekonomi
Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto	Diskoperindag merupakan pihak yang memberikan pembinaan teknis dari produksi hingga pemasaran produk kreatif dari industri-industri kecil/besar/kreatif yang ada di Kota Mojokerto.	Kepala bidang industri
Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Mojokerto	Berperan memberikan pertimbangan dalam rangka pembinaan budaya dan pariwisata	Kepala bidang pariwisata
Lembaga peneliti	Berperan dalam pandangan yang sesuai terhadap pengembangan kawasan wisata industri kreatif	Konsultan lokal SMIDep – JICA (Japan International Cooperation Agency)
Perangkat pemerintah Kecamatan Prajurit Kulon	Berperan dalam penyusunan peraturan daerah terkait dengan strategi pembangunan kawasan serta berperan dalam penyelenggara fasilitas di wilayah administrasi kecamatan.	Kasie perekonomian, fisik dan praswil

Sumber : Hasil identifikasi, 2015

Penggunaan sampel *purposive sampling* digunakan untuk menentukan kawasan kampung sepatu (dari tiga kampung sepatu) yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif.

3.5 Metode Pengumpulan Data

3.5.1 Metode Pengumpulan Data Primer

Survey primer merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung (observasi lapangan), wawancara serta pengukuran langsung di wilayah studi. Survey primer bertujuan untuk mendapatkan gambaran kondisi lingkungan dengan melihat dan mendengar fakta-fakta yang ada tanpa harus mengambil sampel ataupun dengan mengambil sampel. Terkait dengan pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari:

1. Pengamatan atau observasi

Metode pengamatan atau observasi merupakan pengamatan obyek studi secara langsung sehingga dapat diketahui informasi mengenai karakteristik wilayah studi secara akurat yang ditunjang dengan pengambilan gambar agar informasi dan hasil pengamatan lebih optimal.

2. Penyebaran kuisioner atau angket

Penyebaran angket ini dilakukan dengan teknik pendampingan dimana surveyor mendampingi dan menunggu responden untuk mengisi angket atau kuisioner tersebut. Penyebaran kuisioner atau angket dilakukan di Kelurahan Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon. Tujuan penyebaran kuisioner pada ini adalah untuk mengetahui karakteristik industri alas kaki yang ada di Kota Mojokerto. Penyebaran kuisioner untuk mengumpulkan data primer digunakan untuk sasaran 1 (dengan responden industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu yaitu Kelurahan Prajuritkulon, Miji dan Surodinawan), Sasaran 2 (dengan responden *stakeholder*) dan sasaran 3 (dengan responden industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu yaitu Kelurahan Prajuritkulon, Miji dan Surodinawan).

3. Metode *interview* atau wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara dilakukan dengan

mengajukan pertanyaan secara langsung terkait dengan industri alas kaki dan kawasan kampung sepatu. Pengumpulan data dan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara kepada responden. Wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan industri alas kaki dan kawasan kampung sepatu, mencari informasi mengenai aspek yang berpengaruh terhadap pengembangan serta konsep pengembangan yang sesuai dengan wilayah studi. Responden yang diwawancarai merupakan sampel yang telah memiliki kesesuaian dengan kriteria dari tujuan penelitian.

3.5.2 Metode Pengumpulan Data Sekunder

Teknik pengumpulan data dalam studi ini mempergunakan teknik pengumpulan data sekunder dapat dilakukan dengan mengumpulkan studi literatur dan survei instansi terkait.

1. Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari, mendalami dan mengutip teori-teori atau konsep-konsep dari sejumlah literatur baik buku, jurnal, majalah koran atau karya ilmiah yang relevan dengan topik, fokus atau variabel penelitian pengembangan kawasan wisata industri. Studi literatur ini dilakukan untuk mendapatkan variabel sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

2. Survei Instansi

Survei instansi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data dari instansi terkait dengan studi. Instansi terkait dengan studi adalah BAPPEKO Mojokerto, Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto, Dinas Pemuda Olah Raga Budaya dan Pariwisata dan Kecamatan Prajurit Kulon.

3.6 Metode Analisis Data

Penelitian ini meliputi lima tahap analisis berdasarkan atas lima sasaran yang ingin dicapai seperti:

3.6.1 Menganalisis Faktor-Faktor Yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung perkembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif akan menggunakan alat analisis faktor dengan bantuan *software SPSS 16*. Analisis faktor merupakan suatu teknik untuk menganalisis tentang saling ketergantungan dari beberapa variabel secara simultan dengan tujuan untuk menyederhanakan dari bentuk hubungan antara beberapa variabel yang diteliti menjadi sejumlah faktor yang lebih sedikit dari pada variabel yang diteliti. Hal ini berarti, analisis faktor dapat juga menggambarkan tentang struktur data dari suatu penelitian (Suliyanto, 2005).

Analisis faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis faktor eksploratori/ *Exploratory Factor Analysis*. Menurut Cudeck (2000), Analisis faktor eksploratori/ *Exploratory Factor Analysis* merupakan metode statistik untuk menyelidiki pengaruh dari sebuah kumpulan variabel. Tujuannya adalah untuk meringkas pola rumit korelasi antara variabel menjadi kerangka penjelasan sederhana. Penstrukturan data dilakukan dengan cara mengelompokkan data asli berdasarkan keeratan hubungan masing-masing variabel dalam kelompok yang sama. Keeratan hubungan ditentukan berdasarkan besarnya korelasi antar variabel. Setiap kelompok variabel disebut faktor. Setiap faktor mewakili variabel yang ada didalamnya.

Willian dan Onsman (2010) menyatakan bahwa terdapat beberapa 5 tahap dalam melakukan Analisis faktor eksploratori/ *Exploratory Factor Analysis* yaitu

1. Data yang cocok untuk analisis faktor. Tes harus digunakan untuk menilai kesesuaian data responden yaitu dengan Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Measure of Sampling Adequacy dan Uji Bartlett Sphericity Indeks. Nilai KMO berkisar dari 0 sampai 1, dengan 0,50 dianggap cocok untuk analisis faktor. Uji Bartlett Sphericity harus signifikan ($p < 0,05$) data dianggap cocok untuk analisis faktor;
2. Ekstraksi faktor. Tujuan rotasi adalah untuk menyederhanakan struktur faktor dari kelompok item. Ada banyak cara untuk mengekstrak faktor: Principal

components analysis (PCA), principal axis factoring (PAF), image factoring, maximum likelihood, alpha factoring, and canonical

3. Kriteria menentukan ekstraksi faktor. Tujuan dari ekstraksi data mengurangi sejumlah item besar ke sebuah kelompok faktor. Banyak aturan dan pendekatan ekstraksi ada termasuk: kriteria Kaiser (eigenvalue > 1 aturan), screen test dan the cumulative percent of variance extracted
4. Pemilihan metode rotasi. Pertimbangan lain ketika memutuskan berapa banyak faktor yang akan menganalisis data Anda adalah apakah variabel mungkin berhubungan dengan lebih dari satu faktor. Ada tiga macam metode dalam rotasi orthogonal seperti varimax, quartimax, dan equamax.
5. Interpretasi dan pelabelan. Interpretasi dan pelabelan melibatkan peneliti dalam memberikan nama terhadap faktor yang terbentuk yang dapat dilihat berdasarkan nama atau tema sejumlah item yang masuk dalam faktor tersebut.

3.6.2 Menentukan Kawasan Kampung Sepatu yang Berpotensi Untuk Dikembangkan Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif Berdasarkan Faktor-Faktor yang Mendukung Pengembangan

Analisa yang digunakan untuk menentukan kawasan kampung sepatu yang dapat dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah menggunakan analisa AHP. Analisa ini digunakan untuk menentukan besarnya bobot dari tiap-tiap faktor.

Analytical Hierarchy Process (AHP) adalah analisa yang digunakan untuk menyederhanakan suatu permasalahan yang kompleks yang tidak terstruktur, strategis dan dinamik menjadi bagian-bagiannya serta menata dalam suatu hierarki (Marimin dalam Yogiswara, 2011). AHP juga memungkinkan pengguna untuk memberikan nilai bobot relatif dari suatu kriteria majemuk (atau alternatif majemuk terhadap suatu kriteria) secara intuitif. Model AHP memakai persepsi manusia yang dianggap *expert* sebagai input utamanya. Kriteria *expert* lebih mengacu pada orang yang mengerti benar permasalahan yang sedang terjadi, merasakan akibat dari suatu masalah atau mempunyai kepentingan terhadap masalah tersebut. Tahapan-tahapan dalam *Analytical Hierarchy Process* (AHP).

1. Penyusunan hierarki

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya dapatkan faktor sebagai berikut:

(1) Kebutuhan Dasar Industri Kreatif (tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas^{1.1}, terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan alas kaki baru yang berciri khas^{1.2}, peningkatan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang entrepreneur^{1.3}, tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki^{1.4}, tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi^{1.5}, terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat^{1.6}, layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu^{1.7}, dan kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu^{1.8});

(2) Daya Tarik Wisata (terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk belajar desain alas kaki^{2.1}, tersedianya kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki yang sesuai dengan kemampuan pengunjung^{2.2}, tersedianya space dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki^{2.3} dan peningkatan pengetahuan masyarakat terkait dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu^{2.4});

(3) Aksesibilitas dan Mobilitas (pemeliharaan jaringan jalan penghubung di kawasan kampung sepatu^{3.1}, kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu^{3.2}, pemeliharaan kondisi perkerasan jalan^{3.3}, kedekatan jarak kampung sepatu dengan pusat Kota Mojokerto^{3.4} dan terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu^{3.5});

(4) Pengembangan Produk (pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto^{4.1} dan produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki^{4.2}).

Faktor-faktor yang didapat kemudian disusun menjadi suatu hierarki. Diagram berikut mempresentasikan keputusan untuk memilih prioritas kampung sepatu mana (dari tiga kampung sepatu) yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif.

2. Penyebaran kuisoner

Kuisoner AHP berisikan perbandingan tingkat faktor dan variabel dalam fakyor yang telah disebutkan sebelumnya. Kuesioner terdiri dari dua level pertanyaan, level pertama yaitu perbandingan kepentingan antar faktor, dan level kedua yaitu perbandingan kepentingan antar variabel dalam faktor. Perbandingan antar faktor dan variabel dalam kuisoner AHP menggunakan skala pembobotan dengan mengkuantitatifkan pendapat atau preferensi seseorang seperti yang terlihat pada tabel 3.5. Perbandingan antara dua kriteria diatas dapat dilihat pada lampiran F.

Tabel 3.5 Skala Preferensi Dari Perbandingan Dua Kriteria

Tingkat/Nilai Preferensi Kepentingan	Kedudukan/Perbandingan antar dua elemen	Keterangan
1	Preferensi $A=B$	Kedua elemen sama pentingnya
3	Preferensi $A > B$ dengan derajat moderat	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen lainnya
5	Preferensi $A > B$ dengan derajat kuat	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen lainnya
7	Preferensi $A > B$ dengan derajat sangat kuat	Satu elemen lebih mutlak penting dari elemen lainnya
9	Preferensi $A > B$ dengan derajat ekstrim kuat	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2,4,6,8	Nilai-nilai pertengahan (<i>intermediate values</i>)	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan yang berdekatan

Sumber: Saaty (1993)

3. Pengolahan matrik berpasangan

Pengolahan matriks berpasangan (*pairwise comparison*) merupakan tahapan setelah penyebaran kuisoner. Sebelumnya nilai perbandingan kuisoner tersebut diolah kedalam *pairwise individual* pada *Expert Choice*, dimana dimasukkan nilai bobot dari hasil kuisoner pada masing-masing preferensi individu.

4. Perhitungan bobot dan uji konsistensi

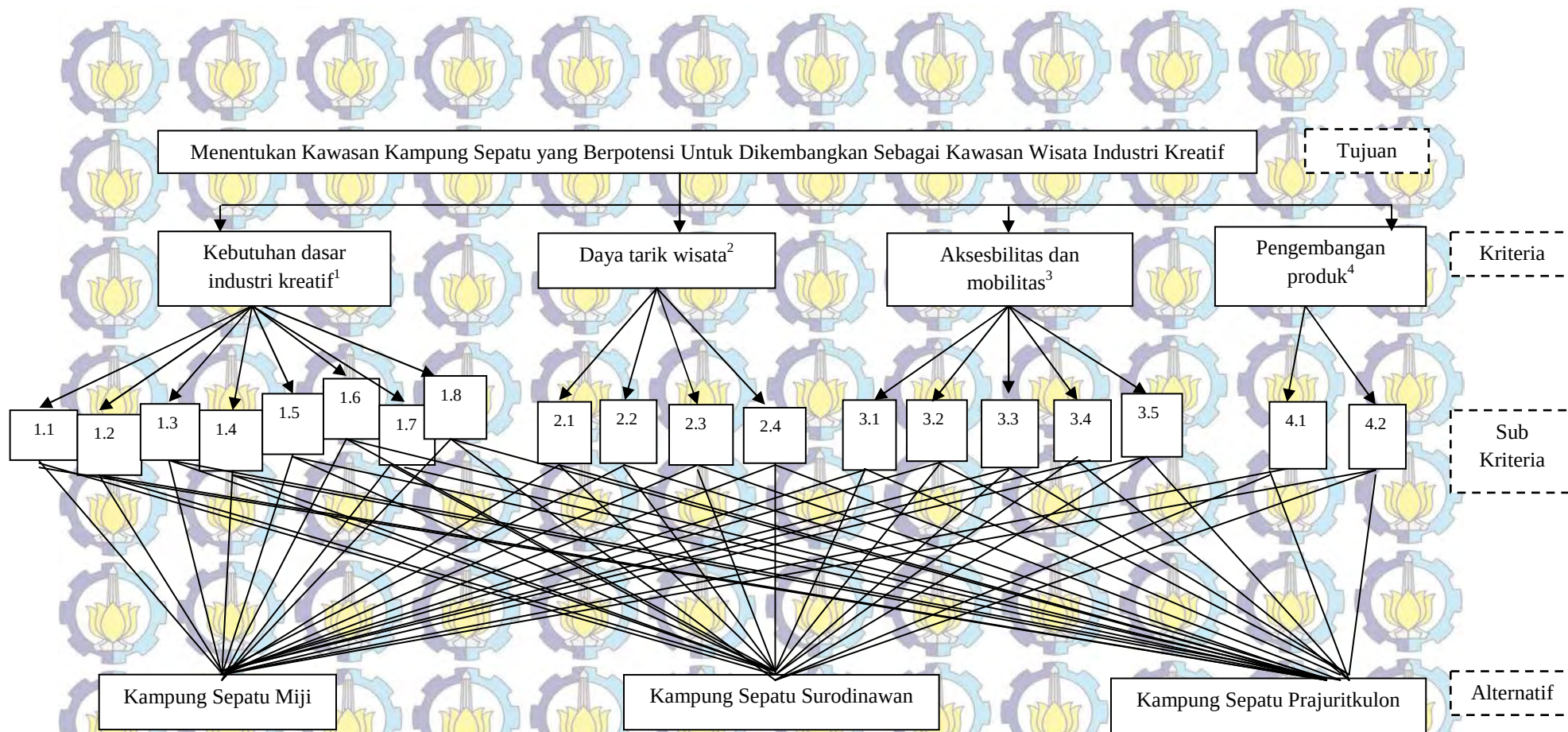
Perhitungan bobot dilakukan dengan menggunakan *tools* AHP (*Expert Choice*) sehingga dari hasil penyebaran kuisoner dan matrik berpasangan

(*pairwise comparison*) yang dipilih berdasarkan pendapat dan pengalaman masing-masing responden, maka nilai bobot diketahui dari masing-masing nilai bobot maka dapat diketahui prioritas (*priorities derived*) faktor dengan nilai inkonsistensinya. (Apabila nilai inkonsistensinya $< 0,1$ maka dianggap faktor dan variabel dalam faktor signifikan).

3.6.3 Menganalisis Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu Di Kota Mojokerto

Untuk menganalisis keterkaitan antar kawasan kampung sepatu dapat dilakukan dengan menggunakan teknik analisa *empirical analytic*. *Empirical analytic* merupakan sebuah proses analisis yang menggunakan data empirik yaitu informasi yang diperoleh dari data empiris, indra pengalaman, pengetahuan empiris atau sumber pengetahuan yang diperoleh dari dari obeservasi atau percobaan (Mifflin, 2000).

Analisis keterkaitan antar kawasan kampung sepatu ini didasarkan pada keterkaitan internal. Keterkaitan internal dapat pula diartikan sebagai keterkaitan dari berbagai kegiatan dalam suatu wilayah. Wibowo dan Soetrisno (2004) yang menyatakan bahwa dasar keterkaitan suatu wilayah yang didalamnya terdapat dua atau lebih kegiatan, dapat berupa dapat berupa positif linkage ataupun negatif linkage. Hubungan bersifat positif jika kegiatan yang satu bersifat mendorong timbulnya atau menumbuhkembangkan kegiatan yang lain dalam artian terjadi timbal balik yang saling menguntungkan. Hubungan bersifat negatif jika tumbuh kembangnya suatu kegiatan justru mengakibatkan aktivitas kegiatan lain menjadi lemah dan menurun secara timbal balik. Hasil sasaran tiga ini akan dijabarkan mengenai keterkaitan yang terjalin diantara kawasan kampung sepatu berpotensi untuk dikembangkan dengan kawasan kampung sepatu lainnya yang didasarkan pada faktor pembentuk kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif.



(Penjelasan penomoran dapat dilihat pada halaman 51)

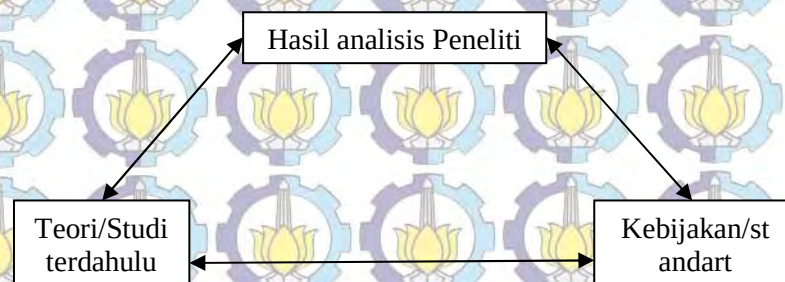
Gambar 3.2 Struktur Hierarki AHP

3.6.4 Merumuskan Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto

Dalam melakukan perumusan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto digunakan analisa triangulasi. Triangulasi lebih banyak menggunakan metode alam level mikro, seperti bagaimana menggunakan beberapa metode pengumpulan data dan analisis data sekaligus dalam sebuah penelitian, termasuk menggunakan informan sebagai alat uji keabsahan dan analisis hasil penelitian (Bungin, 2010).

Analisa triangulasi ini dilakukan dengan menggunakan tiga sumber data. Tiga sumber data ini nantinya dijadikan sebagai bahan pertimbangan dengan perumusan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif. Dalam penelitian ini sumber informasi/data yang digunakan yaitu:

1. Hasil analisis peneliti berupa faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif.
2. Kebijakan/standart yang terkait dengan studi
3. Referensi/teori/studi terdahulu mengenai pengembangan kawasan wisata berbasis industri kreatif



Gambar 3.3 Konsep Analisis Triangulasi

3.7 Tahapan Penelitian

Penelitian yang berjudul pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto akan dibagi menjadi 5 tahapan penelitian. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perumusan masalah merupakan tahap awal dalam penelitian. Permasalahan yang terkait dengan studi ini adalah masih belum berjalannya program pengembangan wisata berbasis industri kreatif di Kawasan Kampung

Sepatu, hal tersebut karena masih banyaknya pengunjung yang beranggapan bahwa kawasan Kampung Sepatu masih sebagai kawasan sentra industri alas kaki. Hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi pengunjung menuju ke kawasan dimana sebagian besar pengunjung masih didominasi tengkulak. Permasalahan tersebut melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini yang selanjutnya dibahas mengenai cara penanganan masalah pada bab analisa dan pembahasan.

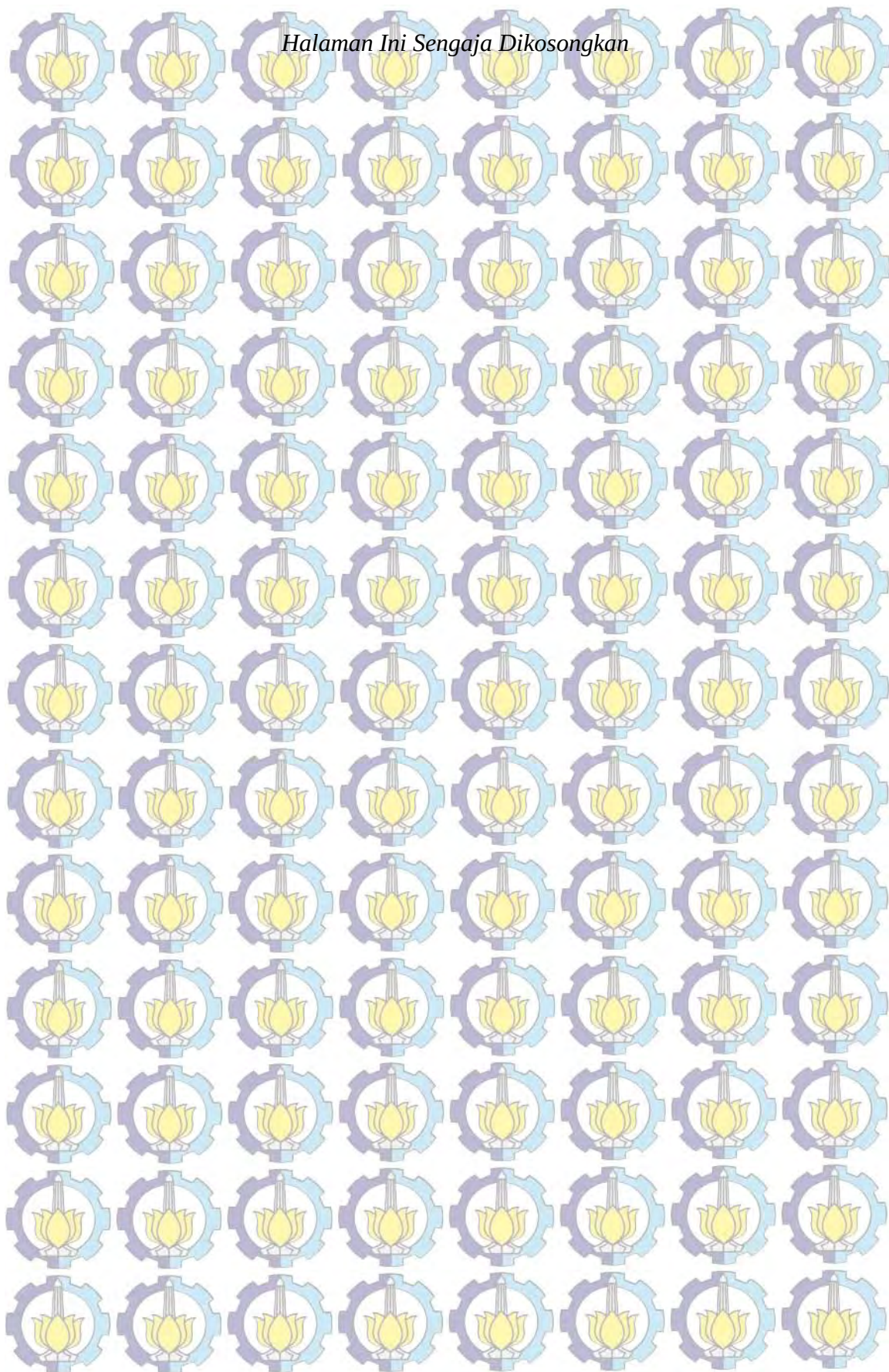
2. Studi literatur, kegiatan ini dilakukan untuk mencari informasi yang terkait dengan penelitian berupa teori, konsep, studi kasus, contoh penerapan, dan hal-hal lain yang relevan. Sumber literatur yang digunakan pada penelitian ini berasal dari jurnal, buku dan makalah. Dari studi literatur yang didapatkan kemudian dikaji sehingga didapatkan variabel-variabel penelitian yang menjadi dasar dalam melakukan analisa.
3. Pengumpulan data, data merupakan suatu input yang sangat penting dalam penelitian. Kelengkapan dan keakuratan data akan sangat mempengaruhi proses analisa dan hasil penelitian. Oleh karena itu, dalam pengumpulan data harus benar-benar memperhatikan instrumen pengumpulan data yang digunakan dan validitas instrumen tersebut. Kebutuhan data disesuaikan dengan analisis dan variabel yang digunakan dalam penelitian.
4. Tahap analisis, Setelah data-data yang dibutuhkan dalam penelitian diperoleh, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah proses analisis data tersebut. Analisis yang dilakukan mengacu pada teori yang dihasilkan dari studi literatur sehingga sesuai dengan desain penelitian yang telah dibuat di awal.
5. Penarikan kesimpulan, tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses penelitian. Dalam proses penarikan kesimpulan ini, diharapkan dapat tercapai tujuan akhir penelitian.

Berikut merupakan tahapan dalam penelitian yang akan dilakukan yang dapat dilihat pada tabel 3.6

Tabel 3.6 Tahapan Penelitian

No.	Tahapan Analisis	Input Data	Alat Analisis	Output
1.	Menganalisis faktor-faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto	Hasil tinjauan pustaka	Analisis Faktor	Mendapatkan faktor-faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif
2.	Menentukan kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif berdasarkan faktor-faktor yang mendukung pengembangan	Hasil analisis sasaran 1	AHP	Kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif
3.	Menganalisis keterkaitan antar kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto	Hasil sasaran 1	<i>Empirical analytic</i>	Mendapatkan keterkaitan antar kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto
4.	Merumuskan konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto	• Hasil analisis • Tinjauan literatur/penelitian lain • Pendapat stakeholder	Analisis triangulasi	Konsep pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif Kota Mojokerto

Sumber: Penulis, 2015



BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kota Mojokerto

4.1.1 Batas Administrasi Kota Mojokerto

Posisi Kota Mojokerto terletak ditengah-tengah Kabupaten Kota Mojokerto terbentang pada 7⁰33' Lintang Selatan dan 112⁰28' Bujur Timur, dengan batas wilayah sebagai berikut:

- Batas Utara : Sungai Brantas
- Batas Selatan : Kecamatan Sooko, Kabupaten Mojokerto
- Batas Barat : Kecamatan Sooko, Kabupaten Mojokerto
- Batas Timur : Kecamatan Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto

Kota Mojokerto memiliki luas 16,45 km². Daerah ini merupakan kota yang memiliki satuan wilayah maupun luas wilayah terkecil di Propinsi Jawa Timur.

Kota Mojokerto terdiri dari 2 Kecamatan yang terdiri dari 18 Kelurahan, 611 Rukun Tetangga (RT), 177 Rukun Warga (RW) dan 70 Dusun/Lingkungan yang terangkum dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Luas Daerah, Banyak Dusun, RW dan RT Pada Masing-Masing Kelurahan

Kecamatan/Kelurahan	Luas Daerah (Km ²)	Banyaknya		
		Dusun/Lingkungan	Rukun Warga (RW)	Rukun Tetangga (RT)
Prajurit Kulon	7,763	35	72	285
1. Suroidinawan	1,459	5	8	37
2. Kranggan	1,133	6	14	54
3. Miji	0,396	4	11	49
4. Prajurit Kulon	1,195	4	10	30
5. Blooto	1,781	4	8	32
6. Mentikan	0,189	4	10	33
7. Kauman	0,186	3	3	16
8. Pulorejo	1,424	5	8	34
Magersari	8,705	38	106	376
1. Meri	1,648	3	11	40
2. Gunung Gedangan	1,705	6	9	30
3. Kedundung	2,286	5	15	63
4. Balongsari	0,829	4	14	46
5. Jagalan	0,166	2	6	18
6. Sentanan	0,139	2	6	14
7. Purwotengah	0,135	3	5	18
8. Gedongan	0,147	2	4	14

Kecamatan/Kelurahan	Luas Daerah (Km ²)	Banyaknya		
		Dusun/Lingkungan	Rukun Warga (RW)	Rukun Tetangga (RT)
9. Magersari	0,329	4	10	35
10. Wates	1,321	7	26	98
Jumlah/Total	16,458	73	178	661

Sumber: Data Permukiman dan Penyehatan Lingkungan Tahun 2014

4.1.2 Karakteristik Perekonomian Kota Mojokerto

Kontribusi tiap sektor perekonomian pada suatu wilayah dapat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi wilayah tersebut tiap tahunnya. Gambaran kondisi ekonomi di wilayah Kota Mojokerto dapat diketahui dari angka PDRB yang disajikan secara *time series* dari tahun 2010 hingga tahun 2014 sehingga dapat dilihat perkembangan antar tahunnya. Rincian mengenai PDRB menurut sektor/lapangan usaha adalah pada tabel 4.2.

Berdasarkan data Produk Domestik Regional Bruto sektor/lapangan usaha terdapat tiga sektor/lapangan usaha berkontribusi besar terhadap perekonomian Kota Mojokerto yaitu sektor perdagangan, sektor informasi dan komunikasi dan sektor industri pengolahan.

Dari ketiga sektor tersebut dapat diketahui bahwa sektor industri pengolahan tiap tahunnya mengalami penurunan jumlah kontribusinya terhadap PDRB Kota Mojokerto namun keberadaan sektor tersebut mampu menyerap sejumlah tenaga kerja tahun 2011 sebanyak 66.253 orang, tahun 2012 jumlah tenaga kerja naik menjadi 66.720 orang, sedangkan tahun 2013 jumlah tenaga kerja di sektor industri mengalami kenaikan lagi menjadi 67.050 orang. Sedangkan bila dilihat dari nilai produksi tahun 2013 sebesar 2.320.969,12 juta rupiah dan nilai investasi yang terserap dari kegiatan tersebut adalah sebesar 1.187.515,49 juta rupiah. Penyerapan investasi ini harus menjadi perhatian pihak birokrat, mengingat masuknya investor asing ke Kota Mojokerto menjadi harapan pemerintah untuk dapat meningkatkan pemasukan PAD. Di sektor industri pengolahan, sub sektor industri kulit, barang dari kulit dan alas kaki memberikan kontribusi terbesar ke dalam sektor industri pengolahan. Dari tabel 4.2 dapat diketahui bahwa sub sektor industri kulit, barang dari kulit dan alas kaki setiap tahunnya mengalami peningkatan jumlah penerimaan terhadap sektor pengolahan

yaitu pada tahun 2010 sebesar 38,71%, tahun 2011 sebesar 39,22%, tahun 2012 39,06%, tahun 2013 sebesar 39,50%, tahun 2014 sebesar 39,96%.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik perekonomian Kota Mojokerto dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga sektor perekonomian yang memiliki berkontribusi besar terhadap perekonomian Kota Mojokerto yaitu sektor perdagangan, sektor informasi dan komunikasi serta sektor industri pengolahan. Sektor yang menjadi fokus studi kali ini adalah sektor industri pengolahan khususnya pada Industri kulit, barang dari kulit dan alas kaki. Industri kulit, barang dari kulit dan alas kaki memberikan kontribusi terbesar dalam sektor industri pengolahan, selain itu khususnya industri alas kaki merupakan sektor penting karena menjadi KIID (Kompetensi Inti Industri Daerah) Kota Mojokerto sehingga perlu untuk dikembangkan lebih lanjut.

Tabel 4.2 Produk Domestik Regional Bruto Kota Mojokerto Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha (juta rupiah) Tahun 2010-2014

	Sektor/Lapangan Usaha	2010	2011	2012	2013	2014
A	Pertanian, kehutanan dan prikanan	23.533,9	23.457,2	23.855,8	22.703,2	23.754,3
	1. Perikanan, peternakan, perburuan dan jasa	21.728,0	21.554,8	21.785,4	20.734,0	21.662,6
	a. Tanaman pangan	14.290,3	14.051,5	14.447,8	13.837,8	14.758,9
	b. Tanaman hortikultura	863,9	858,0	884,4	900,9	914,0
	c. Tanaman perkebunan	466,5	470,3	460,4	516,3	523,3
	d. Peternakan	5.816,5	5.880,4	5.181,8	5.181,8	5.165,5
	e. Jasa pertanian dan perburuan	290,8	294,5	297,2	297,2	300,8
B	2. Kehutanan dan penebangan kayu	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Pertambangan dan penggalian	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	1. Pertambangan minyak, gas dan panas	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2. Pertambangan batubara dan lignit	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	3. Pertambangan bijih logam	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
C	4. Pertambangan dan penggalian lainnya	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	Industri pengolahan	335.797,3	350.388,4	362.536,0	379.754,7	400.592,7
	1. Industri batubara dan pengilangan	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	2. Industri makanan dan minuman	83.808,8	87.890,3	91.968,3	97.116,0	100.874,6
	3. Industri pengolahan tembakau	81.854,9	83.514,0	86.138,9	88.436,5	94.074,4
	4. Industri tekstil dan pakaian jadi	5.160,3	5.411,2	5.764,4	6.086,1	6.355,1
	5. Industri kulit, barang dari kulit dan alas kaki	---	---	---	---	---
	6. Industri kayu, barang dari kayu dan gabus dan barang anyaman dari bambu, rotan dan sejenisnya	129.985,7	137.434,3	141.617,8	150.002,4	160.070,0
	7. Industri kretas dan barang dari kertas; percetakan dan reproduksi media rekaman	8.190,4	8.318,1	8.406,4	8.842,1	9.187,6
	8. Industri kimia, farmasi dan obat tradisional	11.818,4	12.280,3	12.571,6	12.687,5	12.803,8
	9. Industri karet, barang dari karet dan plastik	1.093,6	1.137,4	1.284,0	1.365,9	1.437,6
	10. Industri barang galian bukan logam	1.088,9	1.122,4	1.227,9	1.258,9	1.312,1
	11. Industri logam dasar	834,3	888,3	932,7	988,1	1.003,7
	12. Industri barang logam; komputer, barang	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0

	Sektor/Lapangan Usaha	2010	2011	2012	2013	2014
	elektronik, optik dan peralatan listrik					
	13. Industri mesin dan perlengkapan	528,9	547,3	596,5	634,2	660,2
	14. Industri alat angkutan	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	15. Industri furniture	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	16. Industri pengolahan lainnya; jasa reparasi dan pemasangan mesin dan peralatan	3.822,9	3.967,9	4.101,9	4.291,2	4.436,8
		7.610,2	7.876,9	7.961,7	3.462,2	8.376,9
D	Pengadaan listrik dan gas	2.727,6	3.096,1	3.430,2	3.462,2	3.497,7
	1. Ketenagaanlistrikan	2.727,6	3.096,1	3.430,2	3.462,2	3.497,7
	2. Pengadaan gas dan produksi es	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
E	Pengadaan air, pengelolaan sampah dan limbah dan daur ulang	5.364,2	5.166,2	5.352,4	5.228,3	5.217,7
G	Perdagangan besar dan eceran;reparasi mobil dan sepeda motor	873.408,6	927.245,8	994.552,9	1.059.673,9	1.120.277,4
	1. Perdagangan mobil, sepeda motor dan reparasi	248.153,4	261.536,6	275.939,0	292.144,2	307.457,1
	2. Perdagangan besar dan eceran, bukan mobil dan sepeda motor	625.255,2	665.709,2	718.613,9	767.529,6	812.820,3
H	Transportasi dan pergudangan	84.695,4	87.549,5	90.364,9	93.263,6	96.877,7
	1. Angkutan rel	3.753,9	3.819,1	3.830,4	3.843,1	4.004,4
	2. Angkutan darat	53.399,3	54.841,6	56.743,9	57.865,1	59.690,3
	3. Angkutan laut	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	4. Angkutan sungai, danau dan penyeberangan					
	5. Angkutan udara	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
	6. Pergudangan dan jasa penunjang angkutan; pos dan kurir	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
		27.542,2	28.888,8	29.790,6	31.555,4	33.182,9
I	Penyediaan akomodasi dan makanan	182.806,1	195.520,5	207.134,7	216.260,3	229.793,2
	1. Penyediaan akomodasi	2.320,3	2.467,5	2.535,6	2.690,8	2.837,0
	2. Penyediaan makan minum	180.485,8	193.053,0	204.599,1	213.569,5	226.956,2
J	Informasi dan komunikasi	386.899,3	414.949,6	450.076,2	485.602,2	523.834,6
K	Jasa keuangan dan asuransi	210.663,7	225.799,6	242.148,9	263.980,2	280.530,4

	Sektor/Lapangan Usaha	2010	2011	2012	2013	2014
	1. Jasa perantara keuangan	128.833,6	135.416,0	145.064,4	159.624,6	169.029,0
	2. Asuransi dan dana pensiun	33.113,4	36.191,3	38.966,5	42.034,7	45.047,8
	3. Jasa keuangan lainnya	48.653,5	54.124,5	58.045,2	62.242,3	66.370,5
	4. Jasa penunjang keuangan	63,4	67,8	72,7	78,6	83,1
L	Real estat	87.927,8	91.412,5	97.580,5	104.113,1	109.928,1
MN	Jasa perusahaan	22.609,3	23.905,5	25.049,0	26.417,4	28.291,5
O	Administrasi pemerintahan, pertahanan dan jaminan sosial wajib	151.705,9	161.819,3	167.855,0	171.814,6	173.818,1
P	Jasa pendidikan	135.192,1	140.698,6	145.418,6	157.034,2	165.026,2
Q	Jasa kesehatan dan kegiatan sosial	31.462,0	35.181,2	39.140,7	138.832,4	146.508,6
RSTU	Jasa lainnya	119.797,7	125.611,1	130.596,9	138.832,4	146.508,6
Produk Domestik Regional Bruto		2.987.156,3	3.165.602,7	3.358.424,3	3.566.386,1	3.771.841,1

Sumber: Mojokerto Dalam Angka, 2015

Keterangan:



Sektor dengan nilai penerimaan tinggi



Sektor yang menjadi bahasan studi

4.2 Karakteristik Industri Alas Kaki Di Kota Mojokerto

4.2.1 Lokasi dan Jumlah Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto

Penelitian ini akan membahas mengenai pengembangan wisata yang berbasis pada industri kreatif. Industri kreatif yang menjadi fokus pembahasan adalah industri alas kaki. Berikut merupakan penjelasan mengenai kondisi industri alas kaki di Kota Mojokerto.

Industri alas kaki di Kota Mojokerto tersebar di 13 Kelurahan. Secara administratif sebagian besar industri alas kaki berasal dari seluruh Kelurahan yang ada di Kecamatan Prajurit Kulon yaitu di Kelurahan Prajurit Kulon, Surodinawan, Blooto, Miji, Mentikan, Kranggan, Kedundung dan Pulorejo. Sedangkan sisanya berasal dari Kelurahan Magersari yaitu Kelurahan Gunung Gedangan, Magersari, Meri, Wates dan Kauman.

Jumlah produksi alas kaki diseluruh wilayah Kota Mojokerto adalah sebesar 681.350 Kodi dan nilai investasi yang terangkum pada tahun 2014 adalah sebesar Rp. 16.512.600.000,-. Daerah pemasaran produksi hasil industri alas kaki Kota Mojokerto telah merambah pasar nasional yaitu dengan merambahnya produksi alas kaki ke luar Pulau Jawa. Keseluruhan informasi mengenai persebaran lokasi industri alas kaki, jumlah unit usaha, jumlah tenaga kerja, kapasitas produksi, nilai investasi dan wilayah pemasaran terangkum dalam tabel

4.3.

Tabel 4.3 Lokasi Kegiatan Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto

No.	Kelurahan	Jumlah Unit Usaha	Jumlah Tenaga Kerja (Orang)	Nilai Investasi (Rp.)	Kapasitas Produksi/Tahun (Kodi)	Nilai Total (Rp.)	Wilayah Pemasaran
1.	Prajurit Kulon	82	1157	4.700.000.000	85.100	71.222.265.810	Mojokerto (lokal),
2.	Surodinawan	70	560	150.000.000	99.100	42.478.850.000	Jawa Timur, Jawa
3.	Blooto	70	615	2.000.000.000	156.300	40.854.825.000	Tengah, Kalimantan,
4.	Miji	45	639	6.378.000.000	91.150	59.204.338.000	Sumatra, Bali, NTB,
5.	Mentikan	26	190	455.000.000	38.000	10.262.000.000	NTT
6.	Kranggan	17	265	814.600.000	62.600	22.909.400.000	
7.	Kedundung	13	175	200.000.000	47.000	8.638.500.000	
8.	Gunung Gedangan	10	140	550.000.000	47.100	1.860.820.000	
9.	Pulorejo	6	43	100.000.000	23.000	690.000.000	
10.	Magersari	5	20	575.000.000	20.000	600.000.000	
11.	Meri	5	15	25.000.000	4.500	900.000.000	
12.	Wates	2	28	500.000.000	6.500	1.950.000.000	
13.	Kauman	2	7	65.000.000	1.000	500.000.000	
Total		353	3854	16.512.600.000	681.350	262.071.000.000	

Sumber: Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto, 2014



Gambar 4.1 Peta Lokasi Industri Alas Kaki

4.2.2 Karakteristik Kegiatan Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto

Berikut merupakan penjelasan mengenai kondisi industri alas kaki yang ada di Kota Mojokerto yang dilihat dari segi Sumberdaya Manusia, modal, teknologi, produk dan kelembagaan. Berikut merupakan penjelasan mengenai industri alas kaki di Kota Mojokerto. Untuk mengetahui karakteristik industri alas kaki maka sampel yang diambil adalah sebesar 78 unit dari seluruh industri alas kaki di Kota Mojokerto.

4.2.2.1 Sumberdaya Manusia

Sumberdaya manusia akan membahas mengenai tenaga kerja yang bekerja di industri alas kaki di Kota Mojokerto yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Jumlah Tenaga Kerja

Jumlah tenaga kerja pada industri alas kaki di Kota Mojokerto telah dijelaskan pada tabel 4.3. Dimana jumlah total tenaga kerja yang terserap pada 353 industri alas kaki adalah sebesar 3854 orang. Jumlah tenaga kerja pada masing-masing kelurahan berbeda-beda, tergantung pada besarnya jumlah produksi alas kaki pada masing-masing unit industri alas kaki. Jumlah tenaga kerja pada industri alas kaki dijabarkan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Jumlah Tenaga Kerja Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto

Kelurahan	Jumlah Tenaga Kerja			
	≤ 5 orang	6-10 orang	11-15 orang	16-20 orang
Prajurit Kulon	-	8	10	1
Surodinawan	-	13	2	-
Blooto	-	13	2	-
Miji	-	6	4	-
Mentikan	-	6	-	-
Kranggan	-	3	1	-
Kedundung	-	2	-	-
Gunung Gedangan	-	1	1	-
Pulorejo	-	1	-	-
Magersari	1	-	-	-
Meri	1	-	-	-
Wates	-	1	-	-
Kauman	1	-	-	-
Total	3	54	20	1
Prosentase	3,85%	69,23%	25,64%	1,28%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Dari tabel 4.4 diketahui bahwa jumlah tenaga kerja yang bekerja di industri alas kaki Kota Mojokerto didominasi 6-10 orang tenaga kerja (69,23%),

sedangkan prosentase paling kecil yaitu 1,28% merupakan industri yang memiliki jumlah tenaga kerja sebesar 16-20 orang.

B. Asal Tenaga Kerja

Asal tenaga kerja industri alas kaki Kota Mojokerto dibedakan menjadi 4 yaitu tenaga kerja yang berasal dari keluarga sendiri, kelurahan yang sama, kecamatan yang sama dan lainnya (luar Kota Mojokerto). Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Asal Tenaga Kerja Industri Alas kaki Kota Mojokerto

Kelurahan	Asal Tenaga Kerja			
	Keluarga Sendiri	Kelurahan yang sama	Kecamatan yang Sama	Luar Kota Mojokerto
Prajurit Kulon	43	82	31	32
Surodinawan	20	25	72	13
Blooto	30	55	28	25
Miji	20	38	22	10
Mentikan	10	19	9	11
Kranggan	3	21	11	4
Kedundung	3	8	-	7
Gunung Gedangan	3	10	-	7
Pulorejo	3	2	1	-
Magersari	2	2	-	-
Meri	2	-	1	-
Wates	3	4	7	-
Kauman	2	-	1	-
Total	144	266	178	109
Prosentase	20,66%	38,16%	25,53%	15,63%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa asal tenaga kerja didominasi dari kelurahan yang terdapat industri alas kaki sebesar 38,60%, rata-rata tenaga kerja yang bekerja merupakan masyarakat yang bertempat tinggal disekitar industri alas kaki itu berada. Prosentase terkecil adalah tenaga kerja yang berasal dari luar Kota Mojokerto yaitu sebesar 15,94%. Tenaga kerja yang berasal dari luar Kota Mojokerto rata-rata merupakan penduduk dari Kabupaten Mojokerto yang berbatasan langsung dengan Kota Mojokerto. Dalam hal ini keberadaan industri alas kaki di Kota Mojokerto mampu memberikan lapangan pekerjaan tidak hanya bagi penduduk yang berada di sekitar industri alas kaki saja tetapi juga untuk penduduk yang berada di luar Kota Mojokerto.

C. Tingkat Pendidikan Tenaga Kerja

Tingkat pendidikan tenaga kerja yang bekerja pada industri alas kaki di Kota Mojokerto berbeda-beda. Tingkat pendidikan tenaga kerja industri alas kaki dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Tingkat Pendidikan Tenaga Kerja Industri Alas kaki Kota Mojokerto

Kelurahan	Tingkat Pendidikan Tenaga Kerja			
	Tidak Sekolah	Tamat SD/Sederajat	Tamat SMP/Sederajat	Tamat SMA/Sederajat
Prajurit Kulon	-	-	81	107
Surodinawan	-	3	21	106
Blooto	-	6	18	114
Miji	-	4	20	66
Mentikan	-	1	10	38
Kranggan	-	-	9	30
Kedundung	-	-	2	16
Gunung Gedangan	-	-	5	15
Pulorejo	-	-	-	6
Magersari	-	-	-	4
Meri	-	-	-	3
Wates	-	-	4	10
Kauman	-	-	3	-
Total	0	14	173	515
Prosentase	0%	1,99%	24,64%	73,36%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan tabel 4.6 tingkat pendidikan dari tenaga kerja didominasi oleh tamatan SMA/ sederajat sebesar 73,36%, sedangkan jenjang pendidikan paling rendah dari para pekerja di industri alas kaki adalah sebesar 1,99% yaitu tamatan SD/ sederajat.

D. Penguasaan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki oleh tenaga kerja di industri alas kaki di Kota Mojokerto berasal dari turun temurun, mengikuti pelatihan dan belajar sendiri.

Para tenaga kerja mengikuti pelatihan yang pernah diadakan oleh Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto, pelatihan yang diadakan oleh lembaga pendidikan di luar Kota Surabaya (Universitas Petra) dan pelatihan pengembangan produk oleh perwakilan dari JICA (Japan International Cooperation Agency). Sedangkan keterampilan yang berasal dari belajar sendiri, biasanya didapat dengan melihat proses produksi industri alas kaki kemudian

memcoba memprakterkkan untuk membuat dengan cara melihat tenaga kerja yang sudah berpengalaman.

4.2.2.2 Modal

Nilai modal yang dibutuhkan tiap pengusaha berbeda-beda tergantung dari skala produksi yang dilakukan dan besarnya investasi peralatan yang dimiliki. Berikut merupakan rincian modal yang digunakan pengusaha untuk melakukan produksi, data modal yang disajikan adalah berupa range, hal tersebut dikarenakan jumlah modal yang dibutuhkan memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh antar unit industri alas kaki. Jumlah modal yang dikeluarkan untuk sekali produksi bekisar Rp.16.000.000,- s/d > Rp.20.000.000,-. Menurut beberapa pengrajin jumlah modal yang dibutuhkan tiap kali produksi dirasakan masih belum mencukupi kebutuhan produksi akibat kenaikan sejumlah bahan baku.

4.2.2.3 Teknologi

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan produk alas kaki di Kota Mojokerto berupa peralatan tradisional dan peralatan modern. Peralatan tradisional merupakan peralatan yang digunakan secara manual dengan menggunakan tenaga manusia seluruhnya. Sedangkan peralatan modern pengerjaannya dibantu dengan menggunakan bantuan mesin.

4.2.2.4 Produk

A. Produk yang dihasilkan

Produk alas kaki yang dihasilkan oleh industri alas kaki Kota Mojokerto terdiri dari kulit hewan asli (baik sapi maupun kambing) serta kulit sintetis. Jenis produk yang dihasilkan tentunya adalah sepatu, sandal dan selop untuk pria dan wanita. Industri alas kaki yang ada di Kota Mojokerto juga melakukan pengembangan produk baru. Untuk mengeluarkan produk jenis baru masing-masing pengrajin memiliki rentang waktu yang berbeda, seperti pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Waktu Pengembangan Produk Baru Industri Alas kaki Kota Mojokerto

Kelurahan	Waktu Pengembangan Produk		
	< 6 Bulan	6 – 12 Bulan	Tidak Tentu
Prajurit Kulon	9	5	4
Surodinawan	9	6	-
Blooto	7	8	-
Miji	5	5	-

Kelurahan	Waktu Pengembangan Produk		
	< 6 Bulan	6 – 12 Bulan	Tidak Tentu
Mentikan	3	1	2
Kranggan	-	2	2
Kedundung	-	-	3
Gunung Gedangan	-	-	2
Pulorejo	1	-	-
Magersari	1	-	-
Meri	1	-	-
Wates	1	-	-
Kauman	1	-	-
Total	38	27	13
Prosentase	48,71%	34,62%	16,67%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat diketahui bahwa waktu pengembangan produk alas kaki di Kota Mojokerto didominasi oleh pengembangan <6 bulan sebesar 48,71%, menandakan bahwa pengrajin alas kaki di Kota Mojokerto produktif dalam mengembangkan produk-produk alas kaki baru. Hal tersebut dikarenakan produk alas kaki merupakan produk fashion yang harus selalu up to date dengan selera pasar sehingga produk alas kaki asal Kota Mojokerto dapat bertahan dipasaran. Prosentase terkecil (sebesar 16,67%) adalah pengrajin yang mengembangkan produk alas kaki namun tidak memiliki batas waktu. Dalam hal ini pengrajin tidak memiliki target waktu dalam pengembangan produk.

B. Asal Desain

Desain produk yang dihasilkan oleh industri alas kaki Kota Mojokerto dibagi menjadi 3 yaitu berasal dari ide sendiri, sesuai dengan pesanan konsumen serta meniru produk yang saat ini sedang trend di pasar, yang dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Asal Desain Produk Industri Alas kaki Kota Mojokerto

Kelurahan	Asal Desain		
	Ide Sendiri	Sesuai Pesanan	Meniru
Prajurit Kulon	5	8	5
Surodinawan	5	8	2
Blooto	5	6	4
Miji	3	4	3
Mentikan	1	3	2
Kranggan	-	1	3
Kedundung	-	-	3
Gunung Gedangan	-	1	1
Pulorejo	-	1	-
Magersari	-	1	-
Meri	-	1	-

Kelurahan	Asal Desain		
	Ide Sendiri	Sesuai Pesanan	Meniru
Wates	-	1	-
Kauman	-	1	-
Total	19	36	23
Prosentase	24,36%	46,15%	29,49%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Dari tabel 4.7 dapat diketahui bahwa asal desain alas kaki yang diproduksi industri alas kaki di Kota Mojokerto didominasi oleh desain yang disesuaikan oleh pesanan (46,15%), sebanyak 29,49% adalah hasil meniru desain alas kaki yang menjadi trend pasar sisanya sebanyak 24,36% adalah hasil ide kreatifitas baik dari pengusaha maupun dari tenaga kerja yang memberikan ide pengembangan produk alas kaki.

4.2.2.5 Kelembagaan

Sebagai sektor yang memiliki peran besar dalam perekonomian Kota Mojokerto, industri alas kaki telah memiliki lembaga yang menaungi anggota/unit-unit industri alas kaki. Lembaga yang menaungi industri alas kaki Kota Mojokerto diantaranya adalah

- KOMPAK merupakan singkatan dari KOMite Pengusaha Alas Kaki.

KOMPAK adalah lembaga yang dibentuk untuk mengumpulkan seluruh pengusaha alas kaki agar dapat berkembang bersama serta mampu mengatasi permasalahan bersama. KOMPAK menjadi lembaga yang menjembatani Diskoperindag dengan pengusaha alas kaki di seluruh Kota Mojokerto.

- KUB Miji, KUB Surodinawan, KUB Prajuritkulon. Merupakan Kelompok Usaha Bersama yang dikhususkan untuk Kelurahan-Kelurahan yang menjadi kampung sepatu.
- Satyamadja dan Japadwipa. Kegiatan yang diadakan oleh 2 lembaga ini hampir sama dengan KOMPAK yaitu bagaimana agar alas kaki asal Kota Mojokerto ini dapat berkembang dengan baik. Berbeda dengan KOMPAK, Satyamadja dan Japadwipa merupakan kelompok yang didirikan oleh beberapa pengusaha alas kaki di Kota Mojokerto dengan rata-rata jumlah anggotanya sebesar $\pm 7 - 10$ orang. Kegiatan yang dilakukan oleh kedua lembaga ini tidak berbeda jauh dengan KOMPAK yang sama-sama sebagai sebuah kelompok yang menjadi tempat *sharing* pengalaman dan

permasalahan bagi para pengusaha alas kaki. Kegiatan yang membedakan dengan KOMPAK adalah terdapat kegiatan yang dilakukan bersama untuk mengembangkan produk alas kaki. Salah satu kegiatan yang diadakan oleh Japadwipa adalah berinovasi dalam membuat desain sepatu yang disesuaikan dengan *culture* yang ada. *Culture* yang menginspirasi adalah dari kerajaan Majapahit sehingga terbentuklah produk sepatu bernama *historical culture shoes*. Desain sepatu yang dibuat masih berupa prototipe dan masih belum dipasarkan secara massal.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik industri alas kaki di Kota Mojokerto dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari segi jumlah tenaga kerja dapat disimpulkan bahwa jumlah tenaga kerja yang bekerja pada masing-masing industri alas kaki didominasi jumlah pekerja sebanyak 6-10 orang (sebanyak 69,23%). Jumlah tenaga kerja yang bekerja nantinya berpengaruh terhadap besar/kecilnya tingkat produktifitas pada masing-masing industri alas kaki.
2. Keberadaan industri alas kaki di Kota Mojokerto tidak hanya membantu dalam penyerapan tenaga kerja di lingkungan sekitar industri alas kaki namun juga keberadaan industri alas kaki mampu menyerap tenaga kerja yang berasal dari luar Kota Mojokerto.
3. Tingkat pendidikan yang dimiliki oleh pekerja industri alas kaki di 13 kelurahan didominasi oleh tenaga kerja dengan tingkat pendidikan SMA/Sederajat (sebesar 73,36%) hal tersebut menandakan bahwa tenaga kerja yang bekerja memiliki pendidikan yang cukup tinggi. Tingkat pendidikan yang dimiliki oleh tenaga kerja berpengaruh terhadap kecekatan dan kecakapan pekerja dalam memproduksi produk alas kaki.
4. Penguasaan keterampilan yang dimiliki oleh pekerja tidak hanya mengandalkan kemampuan sendiri yang diperoleh dari pelatihan yang diadakan oleh instansi pemerintah dan lembaga penelitian lainnya namun juga diperoleh dari pemilik ataupun pekerja lain yang telah lama berkecimpung dalam proses produksi alas kaki.

5. Modal adalah sumber dana yang penting dalam proses produksi alas kaki. Jumlah modal yang telah dikeluarkan oleh pengrajin masih belum mencukupi kebutuhan produksi akibat kenaikan sejumlah bahan baku.
6. Industri alas kaki yang ada di Kota Mojokerto termasuk dalam industri kreatif, hal tersebut dikarenakan dalam produksinya mengandalkan tenaga kerja manusia yang kreatif. Tenaga kerja manusia masih didominasi untuk memproduksi alas kaki hal tersebut dikarenakan jenis peralatan yang digunakan untuk memproduksi masih mengandalkan sepenuhnya pada tenaga dari para pekerja.
7. Pengembangan produk di industri alas kaki di Kota Mojokerto tergolong cepat hal ini dikarenakan pengembangan produk dilakukan setiap < 6 bulan. Hal tersebut dikarenakan alas kaki merupakan produk *fashion* yang harus selalu *up to date* pada selera pasar. Pengembangan produk baru oleh industri alas kaki di Kota Mojokerto disesuaikan dengan pesanan dari konsumen.
8. Industri alas kaki di Kota Mojokerto merupakan industri unggulan dari Kota Mojokerto sehingga untuk terus menjaga keberlangsungan dari industri alas kaki terdapat beberapa lembaga yang menaungi inudstri alas kaki di Kota Mojokerto seperti KOMPAK, KUB Miji, KUB Surodinawan, KUB Prajuritkulon, Satyamadja dan Japadwipa.

4.3 Karakteristik Kawasan Kampung Sepatu Di Kota Mojokerto

4.3.1 Sejarah Terbentuknya Kampung Sepatu

Alas kaki merupakan produk industri yang menjadi salah satu *icon* dari Kota Mojokerto. Industri alas kaki di Kota Mojokerto juga sebagai basis KIID (Kompetensi Inti Industri Daerah) Kota Mojokerto (Diskopperndag Kota Mojokerto, 2013). Untuk mendukung perkembangan industri alas kaki di Kota Mojokerto, pemerintah Kota Mojokerto telah melakukan beberapa cara diantaranya adalah pembangunan gedung Sentra Industri Kecil (SIK) yang berada di jalan Arteri Primer yang menghubungkan Kota jenjang satu (Kota Surabaya) dengan kota-kota jenjang ketiga (seperti Kab./Kota Jombang, Kab. Kediri). Namun pada kenyataanya bangunan SIK yang ada tidak termanfaatkan sama sekali. Fungsi keberadaan SIK sebagai pusat pemasaran produk alas kaki, dengan

keberadaan SIK ada awalnya diharapkan industri-industri alas kaki yang ada tidak memasarkan produknya secara individu. Keberadaan SIK menjadi sebuah identitas kota bahwa alas kaki merupakan produk unggulan Kota Mojokerto. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua KOMPAK Emru Suhada (2013), para pengrajin enggan menempati SIK karena sebagian besar pengrajin masih beranggapan bahwa rumah sebagai tempat tinggal, pemasaran dan produksi. Keinginan para pengrajin alas kaki Kota Mojokerto adalah menjadikan kawasan industri alas kaki Kota Mojokerto dimana calon pembeli dapat secara langsung melihat dan membeli produk alas kaki yang diinginkan dari para produsen.

Menanggapi permasalahan yang dihadapi industri alas kaki dan sesuai dengan RTRW Kota Mojokerto Tahun 2012 – 2032, menetapkan bahwa strategi pengembangan kawasan pariwisata Kota Mojokerto dilakukan dengan menumbuh kembangkan sektor industri kreatif yang mampu menunjang pariwisata kota. Atas dasar tersebut Pemerintah Kota Mojokerto melalui Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan membangun kawasan kampung sepatu.

Pembentukan kampung sepatu sendiri sebagai cara untuk mempromosikan produk alas kaki yang dikemas dalam lingkup wisata. Dengan kata lain kampung sepatu merupakan kawasan yang memiliki fungsi sebagai pusat kegiatan industri alas kaki dan sebagai kawasan wisata industri kreatif. Selain berfungsi untuk lebih mengenalkan alas kaki sebagai produk unggulan Kota Mojokerto, efek keberadaan kampung sepatu diharapkan dapat lebih mampu meningkatkan produktifitas sehingga berpengaruh terhadap peningkatan omzet industri alas kaki dan dapat meningkatkan jumlah lapangan pekerjaan yang berdampak pada berkurangnya pengangguran di Kota Mojokerto. Selain itu dengan adanya kampung sepatu diharapkan mampu meningkatkan pembelian secara langsung dan menurunkan tingkat ketergantungan pengusaha terhadap tengkulak (Nurjanah, Kepala Bidang Industri, Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto, 2015)

Indah S. Andajani, Sekretaris Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto, Kota Mojokerto, (2014) menyatakan bahwa kampung sepatu diharapkan dapat menghadirkan kegiatan *something to see* dapat dikaitkan dengan menikmati proses pembuatan produk industri kreatif, *something*

to do dapat dikaitkan dengan aktivitas wisata untuk belajar mengenai proses pembuatan dan *something to buy* terkait dengan membeli produk.

Pembentukan kampung sepatu diadakan oleh Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan dengan merintis salah satu Kelurahan yang terdapat kegiatan industri alas kaki yaitu Kelurahan Miji pada tahun 2012. Pemberian nama kampung sepatu dipilih karena lebih mudah diingat. Indah S. Andajani, Sekretaris Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto (2013) menyatakan pemilihan Kelurahan Miji sebagai kawasan kampung sepatu terkait dengan tingkat produktifitas, keterjangkauan lokasi dan jumlah tenaga kerja yang lebih banyak. Dalam perintisan kampung sepatu pada awalnya tidak mengikutkan seluruh unit industri alas kaki yang ada di Kelurahan Miji. Hal tersebut untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan program kampung sepatu yang diterapkan. Di tahun 2013 Diskoperindag mengembangkan program kampung sepatu di Kelurahan Surodinawan dan pada tahun 2014 di Kelurahan Prajuritkulon. Selama proses pelaksanaan program kampung sepatu terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Mojokerto melalui Diskoperindag Kota Mojokerto adalah dengan pemberian neon box sebagai penanda bahwa adanya keberadaan usaha alas kaki, pemberian rak pajang untuk memajang hasil produksi serta pelatihan usaha.

4.3.2 Karakteristik Kampung Sepatu

Untuk mengetahui karakteristik kampung sepatu di tiga kelurahan yaitu Kelurahan Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon dapat dilihat dari segi non spasial dan spasial. Berikut merupakan penjelasan mengenai karakteristik kampung sepatu yang ada di tiga kelurahan di Kota Mojokerto.

4.3.2.1 Karakteristik Kampung Sepatu Dari Segi Non Spasial

Dengan menggunakan responden sebanyak 66 unit industri alas kaki yang ada di Kelurahan Miji, Kelurahan Surodinawan dan Kelurahan Prajuritkulon, penilaian dilakukan dengan pengukuran model linkert 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju dan 5 = Sangat Setuju. Berikut merupakan penilaian responden terhadap aspek-aspek terpilih.

1. **Ketersediaan Tenaga Kerja Kreatif.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.9 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Tenaga Kerja Kreatif

Ketersediaan Tenaga Kerja Kreatif		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	38	57,58%
Setuju	23	34,85%
Netral	3	4,55%
Tidak Setuju	2	3,03%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan hasil penilaian diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 57,58% responden menyatakan sangat setuju (SS) bahwa adanya tenaga kerja kreatif mampu mendukung pembangunan kampung sepatu di Kota Mojokerto. Tenaga kerja yang ada di kawasan kampung sepatu (Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) telah memiliki kemampuan untuk mengkreasikan ide kedalam bentuk sebuah produk kreatif sedangkan prosentase lain setuju (34,84%), Netral (4,45%) dan tidak setuju (3,03%) dikarenakan ketersediaan tenaga kerja kreatif pada masing-masing kawasan berbeda. Hal tersebut terkait ketersediaan tenaga kerja kreatif di dalam kawasan kampung sepatu.

Tabel 4.10 Asal Tenaga Kerja Kreatif Di Kawasan Kampung Sepatu

Kawasan Kampung Sepatu	Asal Tenaga Kerja Kreatif		
	Dalam Kawasan Kampung Sepatu	Luar Kawasan Kampung Sepatu	Luar Kota Mojokerto
Prajurit Kulon	125	31	32
Surodinawan	45	72	13
Miji	58	22	10

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa kawasan kampung sepatu yang memiliki jumlah tenaga kerja kreatif yang berasal dari dalam kawasan kampung sepatu adalah Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Untuk itu kedepannya perlu adanya peningkatan jumlah tenaga kerja kreatif yang berasal dari dalam kawasan kampung sepatu.

2. **Penguasaan Keterampilan.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.11 Penilaian Responden Terhadap Penguasaan Keterampilan

Penguasaan Keterampilan		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	39	59,09%
Setuju	20	30,30%
Netral	4	6,06%
Tidak Setuju	3	4,55%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan hasil penilaian diatas dapat diketahui bahwa sebesar 59,09% menyatakan sangat setuju dan 30,30% menyatakan setuju bahwa penguasaan keterampilan menjadi syarat dalam pembangunan kampung sepatu di Kota Mojokerto. Penilaian responden tersebut didasarkan bahwa seluruh tenaga kerja telah mamahami pembuatan alas kaki (mulai pembuatan upper dan alas) hingga terciptalah produk alas kaki. Sedangkan sisanya yaitu 6,06% (netral) dan 4,55% (tidak setuju) hal tersebut dikarenakan Penguasaan keterampilan hanya sebatas untuk dalam pembuatan produk alas kaki saja. Tenaga kerja tidak mampu meningkatkan keterampilan yang lebih selain membuat alas kaki.

3. **Ketersediaan Modal.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.12 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Modal

Ketersediaan Modal		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	42	63,64%
Setuju	21	31,82%
Netral	2	3,03%
Tidak Setuju	1	1,52%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Modal merupakan hal yang sangat krusial bagi sebuah industri, hal tersebut terkait dengan pembiayaan kegiatan produksi dari awal hingga akhir. Untuk itu sebanyak 63,64% menyatakan sangat setuju (SS) terhadap ketersediaan modal. Ketersediaan modal bagi industri alas kaki mempunyai pengaruh yang sangat besar, hal tersebut terkait dengan pembiayaan selama melakukan proses produksi (dari pembelian bahan baku hingga proses pengepakan produk). jumlah modal yang digunakan masing-masing dindustri alas kaki di Kawasan kampung Sepatu adalah sebesar Rp.16.000.000,- s/d >

Rp.20.000.000,-. Dengan jumlah modal sebesar Rp.16.000.000,- s/d > Rp.20.000.000,- dirasakan pengrajin masih kurang hal tersebut dikarenakan terjadinya kenaikan harga sejumlah bahan baku.

- 4. Ketersediaan Teknologi/Peralatan.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.13 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Teknologi/Peralatan

Ketersediaan Teknologi		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	50	75%
Setuju	11	16,67%
Netral	4	6,06%
Tidak Setuju	1	1,51%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Teknologi berfungsi untuk mendukung kegiatan/proses pembuatan produk kreatif dengan menggunakan berbagai macam peralatan baik peralatan tradisional maupun modern. untuk itu sebanyak 75% dari responden menyatakan sangat setuju dan 16,67% setuju terhadap ketersediaan teknologi. Menurut responden hal tersebut dikarenakan ketersediaan teknologi yang ada di kawasan sudah mampu mendukung produksi alas kaki. Jenis teknologi/peralatan tersebut menggunakan teknologi tradisional dan modern (dengan bantuan penggunaan mesin).



Gambar 4.2 Peralatan Tradisional yang Digunakan Industri Alas Kaki Di Kawasan Kampung Sepatu



Gambar 4.3 Peralatan Modern yang Digunakan Industri Alas Kaki Di Kawasan Kampung Sepatu

sedangkan yang menyatakan netral 6,06% dan 1,51% tidak setuju terhadap ketersediaan teknologi/peralatan di Kawasan Kampung Sepatu hal tersebut dikarenakan teknologi yang saat ini digunakan masih belum mampu mempersingkat waktu produksi, sebagian besar masih mengandalkan tenaga kerja dalam pengopreasiannya selain itu teknologi/peralatan yang dimiliki masih belum mampu membantu dalam hal membuat produk-produk yang lebih bervariasi. Perlu adanya teknologi berbasis IT yang mampu mempermudah desain serta memproduksi alas kaki.

5. **Kebijakan Pemerintah.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.14 Penilaian Responden Terhadap Kebijakan Pemerintah

Kebijakan Pemerintah		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	36	54,55%
Setuju	28	42,42%
Netral	2	3,03%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 54,55% sangat setuju dan 42,42% setuju terkait kebijakan pemerintah Kota Mojokerto khususnya terkait dengan pengembangan industri alas kaki. Kebijakan pemerintah Kota Mojokerto di kawasan kampung sepatu masih menangani permasalahan terkait dengan industri alas kaki sedangkan kebijakan yang mengatur pengembangan wisata industri kreatif masih belum ada. Hal ini

memerlukan dukungan dari berbagai instansi terkait hal tersebut dikarenakan kampung sepatu merupakan destinasi baru yang menggabungkan sektor industri kreatif dan sektor wisata.

- 6. Kegiatan Pelatihan.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.15 Penilaian Responden Terhadap Kegiatan Pelatihan

Kegiatan Pelatihan		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	36	54,55%
Setuju	26	39,39%
Netral	4	6,06%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Kegiatan pelatihan berfungsi untuk menambah keterampilan dan keahlian para pekerja industri kreatif agar lebih kreatif dalam menghasilkan produk-produk kreatif. Untuk itu sebanyak 54,55% menyatakan sangat setuju dan 39,39% setuju terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan di Kawasan Kampung Sepatu. Hal tersebut dikarenakan telah terdapat kegiatan pelatihan yang telah dilakukan oleh Diskoperindag dan berbagai lembaga lain seperti JICA (Japan International Cooperation Agency) sedangkan 6,06% menyatakan netral (N) terhadap adanya kegiatan pelatihan. Hal tersebut dikarenakan kegiatan pelatihan yang dilakukan masih sebatas pelatihan teknik pengeleman alas kaki, pembuatan upper dan sol sepatu. Kegiatan pelatihan desain sepatu (desain upper dan pengembangan desain baru) tidak dilakukan pada seluruh unit industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu.

- 7. Pengembangan Produk Baru.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.16 Penilaian Responden Terhadap Pengembangan Produk Baru

Pengembangan Produk Baru		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	53	80,30%
Setuju	11	16,67%
Netral	1	1,52%
Tidak Setuju	1	1,52%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Dengan tetap terus berinovasi dengan mengembangkan produk-produk baru sektor industri kreatif dapat tetap eksis baik dari segi produk yang diciptakan maupun kegiatan produksinya. Untuk itu sebanyak 80,30% menyatakan sangat setuju dan 16,67% setuju terhadap pengembangan produk baru yang telah ada mampu mengembangkan kawasan kampung sepatu di kota Mojokerto. Untuk mendukung pengembangan produk alas kaki, maka pemerintah Kota Mojokerto bekerjasama dengan JICA (Japan International Cooperation Agency) dengan proyek bernama program model pengembangan sepatu (Mojokerto Keren) dimana tujuan dari program ini adalah pengembangan dan promosi alas kaki melalui penciptaan produk baru yang sesuai dengan segmen pasar sasaran dengan dukungan berbagai pihak dari instansi pemerintah, swasta (industri alas kaki) dan akademisi. Program ini diikuti masih diikuti oleh 6 industri alas kaki, hal tersebut sebagai langkah awal dalam mengembangkan produk baru alas kaki. Program ini menghasilkan prototipe alas kaki berupa sepatu dengan berbagai model diantaranya adalah:



Gambar 4.4 Prototipe Hasil Pengembangan Produk Baru

Sumber: Studi model pengembangan alas kaki Diskopreindag Kota Mojokerto, 2015

Namun pengembangan produk baru yang ada dirasa masih kurang, hal tersebut mengakibatkan beberapa responden lainnya merasa netral dan tidak setuju terhadap pengembangan produk baru yang dilakukan. Hal tersebut dikarenakan produk kreatif yang tercipta masih belum memiliki ciri khas yang kuat (yang mampu mendadakan produk alas kaki asal Kota Mojokerto) selain itu pengembangan produk baru masih berupa prototipe yang masih belum diproduksi secara massal.

8. **Produk Berkualitas.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.17 Penilaian Responden Terhadap Produk Berkualitas

Pengembangan Produk Baru		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	22	33,33%
Setuju	41	62,12%
Netral	3	4,55%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Produk yang dikembangkan oleh industri kreatif tidak hanya unik namun juga harus memiliki kualitas yang baik. Sebanyak 62,12% menyatakan setuju terhadap adanya produk yang berkualitas di industri kreatif sedangkan 4,55% menyatakan netral (N). Produk yang berkualitas merupakan produk yang awet dan tahan lama, dimana membutuhkan teknik pengerjaan yang terampil dan baik dari tangan-tangan tenaga kerja kreatif. Namun pada kenyataannya produk alas kaki yang berasal dari tiga Kawasan Kampung Sepatu (Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) masih belum mampu menandingi produk alas kaki import. Produk import yang beredar memiliki kualitas yang baik dengan harga yang lebih terjangkau dibanding dengan produk asal Kampung Sepatu di Kota Mojokerto.

9. **Kunjungan Wisatawan Kreatif.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.18 Penilaian Responden Terhadap Kunjungan Wisatawan Kreatif

Kunjungan Wisatawan Kreatif		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	63	95,45%
Setuju	1	1,52%
Netral	1	1,52%
Tidak Setuju	1	1,52%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Salah satu syarat untuk sebuah kawasan menjadi sebuah destinasi wisata adalah kehadiran dari wisatawan. Untuk wisata berbasis kreatifitas, kelompok wisatawan yang berkunjung adalah wisatawan yang kreatif. Dalam hal ini wisatawan kreatif adalah wisatawan yang mampu berbaur dan memberdayakan kreatifitasnya dalam kegiatan berwisata. Untuk itu sebanyak

95,45% menyatakan sangat setuju (SS) bila kampung sepatu mendapatkan kunjungan wisatawan kreatif. Kehadiran wisatawan kreatif diharapkan mampu memberikan *sharing knowledge* antar wisatawan dan pengrajin di kampung sepatu.

Kunjungan wisatawan kreatif di Kawasan Kampung Sepatu masih belum nampak hal tersebut dapat dilihat dari motivasi kunjungan pengunjung/wisatawan. Untuk mengetahui motivasi kunjungan dari masyarakat maka dilakukan survey terhadap 96 orang pengunjung yang menjadi sampel penelitian. Penarikan sampel pengunjung didasarkan pada teknik *insidental sampling*.

Tabel 4.19 Motivasi Kunjungan

Motivasi Kunjungan	Jumlah	Prosentase (%)
Berjalan-jalan	0	0
Pembelian jumlah besar (kulakan)	91	94,79
Belajar mendesain	5	5,21
Total	96	100

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Tabel 4.20 Sumber Informasi

Sumber Informasi	Jumlah	Prosentase (%)
Rekan/Teman	55	57,29
Iklan/internet	28	29,17
Sendiri	13	13,54
Total	96	100

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa karakteristik pengunjung yang berkunjung di ketiga Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto masih didominasi oleh pengunjung yang melakukan pembelian dalam jumlah besar/untuk dijual kembali. Sedangkan wisatawan yang memiliki motivasi kunjungan belajar mendesain memiliki prosentase kecil yaitu sebesar 5,21% .Wisatawan yang memiliki motivasi kunjungan belajar mendesain terlihat di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Sumber informasi tentang keberadaan kampung sepatu didominasi oleh informasi dari rekan yang mengidikasikan bahwa informasi berasal dari mulut ke mulut dan masih belum berbasis pada teknologi IT

10. Kegiatan Eksplorasi Kreatifitas. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.21 Penilaian Responden Terhadap Kegiatan Eksplorasi Kreatif

Kegiatan Eksplorasi Kreatif		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	54	81,82%
Setuju	10	15,15%
Netral	0	0%
Tidak Setuju	2	3,03%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Kegiatan eksplorasi kreatifitas merupakan kegiatan yang harus ada dalam wisata berbasis kreatifitas. Kegiatan ini wisatawan diberikan kebebasan untuk bereksplorasi untuk mendesain alas kaki dan menjadi bahan *sharing knowledge* antar wisatawan dan pengrajin di kampung sepatu. Untuk itu sebanyak 81,82% menyatakan sangat setuju (SS) bila kegiatan tersebut hadir dalam kawasan kampung sepatu, Namun sebanyak 3,03% masih tidak setuju dengan adanya kegiatan eksplorasi kreatifitas.

Saat ini kegiatan eksplorasi kreatifitas di kawasan kampung sepatu masih belum terlihat. Hal tersebut dikarenakan kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto masih berproses sebagai kawasan wisata industri.

- 11. Ketersediaan Ruang Workshop.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.22 Penilaian Responden Terhadap Ketersediaan Ruang Workshop

Ketersediaan Ruang Workshop		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	45	68,18%
Setuju	17	25,76%
Netral	2	3,03%
Tidak Setuju	2	3,03%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Ruang workshop adalah ruang yang digunakan untuk beraktifitas dan berkreasi tidak hanya untuk wisatawan/pengunjung namun juga bagi pengrajin. Sebanyak 68,18% menyatakan sangat setuju (SS) mengenai ketersediaan ruang *workshop*, 25,76% menyatakan setuju (S), 3,03% menyatakan netral (N) dan 3,03% menyatakan tidak setuju (TS).

Ruang workshop yang ada dimasing-masing industri di Kawasan Kampung Sepatu merupakan bengkel kerja yang berfungsi sebagai tempat produksi alas kaki. Untuk meningkatkan kinerja dari ruang workshop sendiri Dinas

Koperasi Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto bekerja sama dengan JICA (Japan International Cooperation Agency) memberikan pelatihan dan penyuluhan 3 S pada beberapa industri alas kaki yang ada di kawasan kampung sepatu. 3 S merupakan *Seiri* (Keteraturan), *Seiton* (Kerapihan) dan *Seiso* (Kebersihan) yang merupakan adaptasi dari ruang workshop IKM yang ada di Jepang. Dengan adanya penerapan 3 S pada ruang-ruang workshop industri alas kaki dapat terjadi efisien waktu karena penerapan 3S membagi ruang workshop sesuai dengan ruang gerak produksi (tidak terjadi percampuran kegiatan produksi satu sama lain).

12. Toleransi Berkreasi. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.23 Penilaian Responden Terhadap Toleransi Berkreasi

Toleransi Berkreasi		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	30	45,45%
Setuju	21	31,81%
Netral	11	16,67%
Tidak Setuju	4	6,06%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Toleransi dalam berkreasi merupakan rasa saling menghargai kegiatan berkreasi untuk menghadirkan produk-produk yang kreatif dan bervariasi baik antar pengrajin alas kaki maupun antar wisatawan. Sebanyak 45,45% menyatakan sangat setuju (SS), 31,81% setuju (S), 16,67% netral (N) dan 6,06% tidak setuju (TS) terhadap toleransi berkreasi.

Dari kondisi lapangan diketahui bahwa toleransi berkreasi masih berlaku antar pengrajin alas kaki saja hal tersebut dikarenakan wisatawan kreatif masih belum nampak di Kawasan Kampung Sepatu.

13. Partisipasi Masyarakat. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.24 Penilaian Responden Terhadap Partisipasi Masyarakat

Toleransi Berkreasi		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	46	69,69%
Setuju	18	27,27%
Netral	1	1,52%
Tidak Setuju	1	1,52%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer,

Untuk mengembangkan kegiatan wisata pada sebuah kawasan non wisata tentu partisipasi masyarakat dibutuhkan. Partisipasi diperlukan agar kegiatan pengembangan berjalan dengan baik karena masyarakat turut serta dalam pengembangannya. Sebanyak 69,69% menyatakan sangat setuju 27,27% menyatakan setuju, 1,52% menyatakan netral (N) dan 1,52% menyatakan tidak setuju (TS) terhadap partisipasi masyarakat terhadap pengembangan wisata berbasis kreatifitas. Partisipasi masyarakat yang nampak di kawasan kampung sepatu adalah partisipasi dalam mendukung kebersihan lingkungan dan mempunyai masyarakat untuk menerima kehadiran kunjungan dari masyarakat dari luar kawasan kampung sepatu. Namun untuk membangun kawasan wisata industri kreatif maka partisipasi masyarakat belum terlihat hal tersebut dikarenakan masih belum pahamnya konsep pengembangan wisata industri kreatif yang diterapkan dilingkungan tempat tinggal mereka (dikawasan Kampung Sepatu Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon).

4.3.2.2 Karakteristik Kampung Sepatu Dari Segi Spasial Di Kota Mojokerto

Dengan menggunakan responden sebanyak 66 unit industri alas kaki yang ada di Kelurahan Miji, Kelurahan Surodinawan dan Kelurahan Prajuritkulon, penilaian dilakukan dengan pengukuran model linkert 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju dan 5 = Sangat Setuju. Berikut merupakan penilaian responden terhadap aspek-aspek terpilih

1. **Jaringan Listrik.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.25 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Listrik

Jaringan Listrik		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	21	31,82%
Setuju	22	33,33%
Netral	23	34,85%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Listrik merupakan kebutuhan yang vital untuk industri alas kaki, hal tersebut dikarenakan sejumlah peralatan produksi membutuhkan listrik. Jaringan listrik yang melayani seluruh bagian wilayah studi berupa Saluran Udara Tegangan Menengah (SUTM) dan Saluran Udara Tegangan Rendah (SUTR).

Sebanyak 31, 82% menyatakan sangat setuju dan 33,33% menyatakan setuju terhadap jaringan listrik mampu mendukung pengembangan kampung sepatu di Kota Mojokerto. Hal tersebut dikarenakan distribusi jaringan listrik yang sudah ada dan telah merata di seluruh kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto sehingga mampu mendukung pergerakan peralatan produksi yang menggunakan aliran listrik sebagai penggerak mesinnya. Sedangkan 34,85% menyatakan netral terhadap jaringan listrik yang mampu mendukung pengembangan kawasan kampung wisata. Hal tersebut dikarenakan jenis peralatan yang digunakan sebagian besar merupakan peralatan tradisional.

2. **Jaringan Jalan.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.26 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Jalan

Jaringan Jalan		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	34	51,52%
Setuju	27	40,91%
Netral	3	4,55%
Tidak Setuju	2	3,03%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Jaringan jalan merupakan prasarana transportasi yang memegang peranan penting untuk dapat menggerakkan dan memperlancar roda perekonomian untuk masyarakat Kota Mojokerto yang didalamnya juga merupakan masyarakat yang berada di kawasan kampung sepatu. Untuk itu sebanyak 51,52% menyatakan sangat setuju sedangkan prosentase terkecil yaitu 3,03% menyatakan tidak setuju terhadap jaringan jalan yang ada dalam mendukung pengembangan kampung wisata.

Jaringan jalan yang ada di Kawasan Kampung Sepatu (Kelurahan Prajuritkulon, Surodinawan dan Miji) merupakan jalan lingkungan.

Tabel 4.27 Jaringan Jalan di Kawasan Kampung Sepatu

Kelurahan	Panjang Jalan (m)
Surodinawan	12647,25
Miji	4545
Prajuritkulon	8005

Sumber: Data Permukiman dan Penyehatan Lingkungan Tahun 2014

3. **Jaringan Air Bersih.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.28 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Air Bersih

Jaringan Air Bersih		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	19	28,79%
Setuju	15	22,73%
Netral	24	36,36%
Tidak Setuju	8	12,12%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Pasokan air bersih di wilayah studi saat ini diperoleh dari air sumur yang ada di rumah penduduk dengan menggunakan pompa dan ditimba. Selain itu pemakaian air bersih juga bersumber dari PDAM. Sebagian besar aktivitas industri alas kaki di wilayah studi menggunakan air bersih dengan menggunakan keduanya yaitu sumur dan PDAM. Penilai responden terhadap jaringan air bersih yang mampu mendukung pengembangan kampung wisata yaitu sebanyak 28,79% menyatakan sangat setuju, 22,73% menyatakan setuju, 36,36% menyatakan netral dan 12,12% menyatakan tidak setuju.

4. **Jaringan Drainase.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.29 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Drainase

Jaringan Drainase		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	19	28,79%
Setuju	23	34,85%
Netral	24	36,36%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Secara umum sistem drainase di wilayah studi cukup memadai, hal ini terlihat dari sebagian besar jaringan jalan yang ada di wilayah studi sudah dilengkapi dengan saluran drainase. Namun karena topografi Kota Mojokerto yang cukup rendah dibanding dengan wilayah disekitarnya maka Kota Mojokerto menjadi salah satu kota yang menjadi langganan banjir. Dari penilain responden didominasi oleh 36,36% yang menyatakan bahwa netral terhadap jaringan drainase yang ada dapat mendukung pengembangan kampung

wisata. Hal tersebut dikarenakan masih adanya genangan yang terjadi di beberapa titik di Kawasan Kampung Sepatu akibat tidak berfungsinya saluran drainase yang ada. Sedangkan presentase terkecil adalah penilaian sangat setuju sebesar 28,79%. Hal tersebut dikarenakan responden merasa jaringan drainase yang ada di Kawasan Kampung Sepatu sudah sesuai dan telah berfungsi dengan baik. Berikut merupakan jaringan drainase yang ada di Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto.

Tabel 4.30 Jaringan Drainase di Kawasan Kampung Sepatu

Kelurahan	Lebar Saluran	Sistem Drainase
Surodinawan	Berkisar antara 1,15 – 8,00 m	Terbuka
Miji	Berkisar antara 0,15 – 1,00 m	Terbuka
Prajuritkulon	Berkisar antara 0,30 – 1,00 m	Terbuka

Sumber: Data Permukiman dan Penyehatan Lingkungan Tahun 2014

- Jaringan Telekomunikasi.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.31 Penilaian Responden Terhadap Jaringan Telekomunikasi

Jaringan Telekomunikasi		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	35	53,03%
Setuju	29	43,93%
Netral	0	0%
Tidak Setuju	2	3,03%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi sarana komunikasi merupakan salah satu pilihan untuk mempercepat dan mempermudah berkomunikasi. Jaringan komunikasi yang berkembang pesat di wilayah studi adalah penggunaan telepon seluler dan jaringan yang memberikan layanan informasi berbasis teknologi internet dalam bentuk warung internet (warnet). Sebanyak 53,03% menyatakan sangat setuju bila jaringan telekomunikasi mendukung pengembangan kampung wisata, responden yang berpendapat setuju sebesar 43,93% sedangkan 3,03% menyatakan tidak setuju.

- Trayek Angkutan.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.32 Penilaian Responden Terhadap Trayek Angkutan

Trayek Angkutan		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	28	42,42%
Setuju	35	53,03%
Netral	3	4,55%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Terdapat angkutan umum yang melintasi kampung sepatu Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon berupa mikrolet. Penilai responden terhadap variabel trayek angkutan didominasi oleh penilaian setuju sebesar 53,03%, sedangkan penilaian sangat setuju 42,42% dan netral sebesar 4,55%. Penilaian responden terhadap ketersediaan trayek angkutan di kawasan kampung sepatu didukung dengan tersedianya sarana angkutan umum dengan rute.

Tabel 4.33 Rute Angkutan Umum Yang Melintasi Kampung Sepatu

Jenis Trayek/Jurusan	Ruas Jalan yang Dilewati
Line B (Kertajaya – Hayam Muruk)	Terminal Kertajaya-Jl. Jaya Negara-Jl.R.Wijaya-Jl. RA.Basuni-Jl. KH. Usman-Jl. Surodinawan-Jl. Prajurit Kulon-Jl. Tribuana Tungga Dewi-Jl. Brawijaya-Jl. Hayam Muruk-Jl. Letkol Sumarjo-Jl. Res-Pamuji-Jl. Gajah Mada-Jl. Pahlawan-Jl. Jaya Negara-Terminal Kertajaya
Line D (Kertajaya – Trowulan)	Terminal Kertajaya-Jl. Meri-Jl. Tropodo-Jl. Pahlawan-Jl. Gajah Mada-Jl. Cokroaminoto-Jl. KH. Nawawi-Jl. Bhayangkara-Jl. Mojopahit-Jl. Tribuana Tungga Dewi-Jl. Surodinawan-Jl. Sambiroto-Brangkal-Jl. Sambiroto-Jl. KH. Usma-Jl. Jaya Wardhana-Jl. Teratai-Jl. R.Wijaya-Jl. Jaya Negara-Terminal Kertajaya

Sumber: DLLAJ Kota Mojokerto

7. **Kondisi Jalan.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.34 Penilaian Responden Terhadap Kondisi Jalan

Kondisi Jalan		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	21	31,82%
Setuju	17	25,76%
Netral	23	34,85%
Tidak Setuju	5	7,58%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Kondisi jalan yang dilewati berpengaruh terhadap kenyamanan pengunjung/wisatawan menuju ke kawasan kampung wisata. Didaerah studi jaringan jalan yang ada memiliki berkerasan jalan aspal dengan kondisi baik

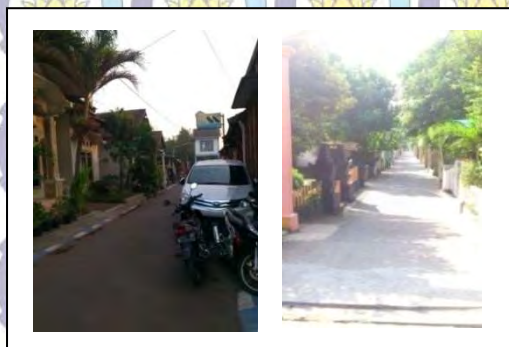
dan sedang dan hanya sebagian kecil yang mengalami rusak ringan. Gambaran secara lebih jelasnya keadaan prasarana jalan dapat dilihat pada gambar 4.3. Penilaian responden terhadap kondisi jalan beragam yaitu sebanyak 31,82% menyatakan sangat setuju dan 25,76% menyatakan setuju terhadap kondisi jalan yang ada di Kawasan Kampung Sepatu. Penilaian responden juga didasarkan pada jenis perkerasan jalan yang ada di Kawasan Kampung Sepatu.

Tabel 4.35 Jenis Perkerasan Jalan di Kawasan Kampung Sepatu

Kelurahan	Jenis Perkerasan
Surodinawan	Aspal, Paving
Miji	Aspal, Paving stone, beton
Prajuritkulon	Aspal, Paving

Sumber: Data Permukiman dan Penyehatan Lingkungan Tahun 2014

Sedangkan 34,85% menyatakan netral dan sisanya 7,58% menyatakan tidak setuju terhadap kondisi jalan yang ada di Kawasan Kampung Sepatu. Hal tersebut dikarenakan masih terdapatnya lubang di beberapa ruas jalan dalam Kawasan Kampung Sepatu.



Gambar 4.5 Kondisi Jaringan Jalan di Kawasan Kampung Sepatu

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

8. **Jarak dengan Pusat Kota.** Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.36 Penilaian Responden Terhadap Jarak dengan Pusat Kota

Jarak dengan Pusat Kota		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	24	36,36%
Setuju	31	46,97%
Netral	7	10,61%
Tidak Setuju	4	6,06%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Jarak dengan pusat kota adalah variabel yang juga mempengaruhi pengembangan kampung wisata. Penilaian responden terhadap variabel ini didominasi oleh penilaian setuju 46,97%, dan penilaian setuju sebanyak 36,36% Pusat kota merupakan pusat keramaian, sehingga jarak kampung sepatu dengan pusat kota memiliki jarak yang dekat diharapkan banyak wisatawan/pengunjung yang datang di kampung sepatu. Sedangkan yang tidak bisa memutuskan pendapat/netral sebanyak 10,61% dan sisanya tidak setuju sebanyak 6,06% menyatakan bahwa lokasi Kampung Sepatu Sudah berada dekat dengan pusat Kota Mojokerto.

9. Kemudahan Menuju Kampung Wisata. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan maka dapat diketahui bahwa:

Tabel 4.37 Penilaian Responden Terhadap Kemudahan Menuju Kampung Wisata

Jarak dengan Pusat Kota		
Skala	Jumlah	Prosentase
Sangat Setuju	6	9,09%
Setuju	44	66,67%
Netral	16	24,24%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%

Sumber: Hasil Survey Primer, 2015

Kemudahan menuju kampung sepatu merupakan syarat penting agar wisatawan/pengunjung dapat dengan mudah menuju ke kawasan. Dari hasil penilaian responden menyatakan setuju sebanyak 66,67% dan sangat setuju 9,09% terhadap kemudahan menuju kampung wisata. Hal tersebut didukung dengan kondisi kampung sepatu yang memiliki jarak yang dekat dengan pusat Kota Mojokerto sehingga lokasi kampung sepatu dirasa mudah untuk dicapai oleh pengunjung baik dari dalam Kota Mojokerto maupun dari luar Kota Mojokerto. Namun tidak sedikit juga yang menyatakan netral (24,24%) terhadap kemudahan menuju kampung wisata. Hal tersebut dikarenakan lokasi unit-unit industri di kawasan kampung sepatu berada di dalam gang yang cukup sempit.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik Kawasan Kampung Sepatu (dimana dalam hal ini menjelaskan mengenai keadaan di Ketiga Kawasan Kampung Sepatu) yang dilihat dari segi spasial dan non spasial dapat diketahui bahwa terdapat beberapa potensi dan masalah yang ada di dalam Kawasan

Kampung Sepatu di Kota Mojokerto. Potensi dan Permasalahan Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto terangkum sebagai berikut:

Tabel 4.38 Potensi dan Masalah Kawasan Kampung Sepatu Di Kota Mojokerto

Variabel	Karakteristik Kawasan Kampung Sepatu	
	Potensi	Masalah
Dari Segi Non Spasial		
Ketersediaan tenaga kerja kreatif	Tenaga kerja yang ada di kawasan kampung sepatu (Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) telah memiliki kemampuan untuk mengkreasikan ide kedalam bentuk sebuah produk kreatif	Ketersediaan tenaga kerja kreatif di masing-masing Kawasan Kampung Sepatu tidak sama hal tersebut terlihat pada kawasan Kampung Sepatu Surodinawan yang memiliki jumlah tenaga kerja yang terbatas.
Penguasaan keterampilan	Seluruh tenaga kerja telah mamahami pembuatan alas kaki (mulai pembuatan upper dan alas) hingga terciptalah produk alas kaki.	Tenaga kerja tidak mampu meningkatkan keterampilan yang lebih selain membuat alas kaki
Ketersediaan Modal	-	Meningkatnya harga sejumlah bahan baku berakibat pada peningkatan ongkos produksi alas kaki sehingga sebagai pengusaha mengalami kerugian.
Ketersediaan teknologi/peralatan	Terdapat peralatan tradisional dan modern (dalam bentuk mesin) yang mendukung produksi alas kaki	Peralatan yang ada belum mampu mempersingkat waktu produksi, masih mengandalkan tenaga kerja dalam pengoperasiannya dan belum mampu membantu membuat produk alas kaki yang lebih bervariasi
Kebijakan pemerintah	Terdapat kebijakan pemerintah Kota Mojokerto yang mendukung perkembangan industri alas kaki	Kebijakan yang mengatur/mengembangkan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata masih belum ada
Kegiatan pelatihan	Kegiatan pelatihan telah dilakukan oleh berbagai instansi seperti Diskoprendag dan berbagai lembaga lainnya dari luar Kota Mojokerto.	Kegiatan pelatihan yang dilakukan masih monoton dan masih mengajarkan hal-hal dasar tentang proses produksi alas kaki.
Pengembangan produk baru	Pengembangan produk baru telah dilakukan oleh beberapa industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu. Pengembangan produk baru merupakan hasil pemikiran tenaga kerja kreatif, owner dan dukungan pelatihan dari Diskoprendig dan berbagai instansi seperti JICA dll.	Produk kreatif yang tercipta masih belum memiliki ciri khas yang kuat (yang mampu mendadakan produk alas kaki asal Kota Mojokerto) selain itu pengembangan produk baru masih berupa prototipe yang masih belum diproduksi secara massal.
Produk berkualitas	-	Produk alas kaki yang berasal dari tiga Kawasan Kampung Sepatu (Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) masih belum mampu menandingi produk alas kaki import. Produk import yang beredar memiliki kualitas yang baik dengan harga yang lebih terjangkau dibanding dengan produk asal Kampung Sepatu di Kota Mojokerto
Kunjungan wisatawan kreatif	-	Masih belum banyak pengunjung yang memiliki tujuan untuk belajar mendesai

Variabel	Karakteristik Kawasan Kampung Sepatu	
	Potensi	Masalah
		alas kaki.
Kegiatan eksplorasi kreatif	-	Kegiatan eksplorasi kreatifitas di kawasan kampung sepatu masih belum terlihat
Ketersediaan ruang workshop	Industri-industri alas kaki yang ada di Kawasan Kampung Sepatu telah mendapatkan pelatihan penataan ruang workshop yang mampu meningkatkan efisiensi waktu	Belum space khusus yang mampu menampung pengunjung untuk belajar membuat desain
Toleransi berkreasi	Toleransi berkreasi masih berlaku antar pengrajin alas kaki	-
Partisipasi masyarakat	-	Partisipasi masyarakat belum terlihat hal tersebut dikarenakan masih belum pahamnya konsep pengembangan wisata industri kreatif yang diterapkan dilingkungan tempat tinggal mereka (dikawasan Kampung Sepatu Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon).
Dari Segi Spasial		
Jaringan listrik	Seluruh kawasan telah terlayani oleh jaringan listrik	-
Jaringan jalan	Seluruh kawasan telah terlayani jaringan jalan	-
Jaringan air bersih	Kawasan kampung sepatu telah terlayani jaringan air bersih baik berasal PDAM maupun yang berasal dari sumur.	-
Jaringan drainase	Seluruh kawasan telah memiliki jaringan drainase dengan sistem drainase terbuka.	Masih terdapatnya genangan di beberapa titik di Kawasan Kampung Sepatu akibat tidak berfungsinya saluran drainase yang ada.
Jaringan telekomunikasi	Jaringan telekomunikasi sudah tersebar di seluruh kawasan kampung sepatu didominasi penggunaan telepon selular.	-
Trayek angkutan	Terdapatnya 2 trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu.	-
Kondisi jalan	Kondisi jaringan jalan di kawasan kampung sepatu telah didukung dengan perkerasan jalan aspal, paving dan beton.	-
Jarak dengan pusat Kota	Kampung sepatu memiliki jarak yang cukup dekat dengan pusat Kota Mojokerto	-
Kemudahan menuju kampung wisata	Kondisi kampung sepatu yang memiliki jarak yang dekat dengan pusat Kota Mojokerto sehingga lokasi kampung sepatu dirasa mudah untuk dicapai oleh pengunjung baik dari dalam Kota Mojokerto maupun dari luar Kota Mojokerto	Lokasi unit-unit industri di kawasan kampung sepatu berada di dalam gang yang cukup sempit

Sumber: Survey Primer, 2015

4.4 Analisa dan Pembahasan

4.4.1 Identifikasi Variabel yang Dapat Digunakan dalam Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen kuisioner dengan jenis data ordinal tahap awal yang harus dilakukan adalah dengan pengujian validitas dan reabilitas kuisioner tersebut. Validitas menunjukkan kinerja kuisioner dalam mengukur apa yang diukur sedangkan reliabilitas menunjukkan bahwa kuisioner tersebut konsisten apabila digunakan untuk mengukur gejala yang sama (Santosa, 2005). Teknik yang digunakan dalam uji validitas adalah dengan menghitung korelasi product moment antara variabel dengan skor total. Variabel atau pertanyaan dikatakan valid atau total H_0 apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pengukuran uji validitas dan reabilitas dilakukan pada 66 orng yang merupakan hasil sampling dari unit industri kreatif yang ada di kawasan kampung sepatu. Untuk menntukan nilai r_{tabel} maka nilai n akan menggunakan jumlah responden yaitu sebesar 66. Nilai r_{tabel} akan mengikuti nilai $n=65$ karena tidak terdapat nilai $n=66$, dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05) diperoleh r_{tabel} sebesar 0,244 (Dapat dilihat pada lampiran B.2). Instrumen atau variabel dapat dikatakan andal/reliabel bila memiliki koefisien keandalan reliabilitas sebesar 0,6 atau lebih (Arikunto, 2002).

Tabel 4. 39 Kriteria Indeks Kofiesien Reliabilitas

No.	Interval	Kriteria
1.	<0,200	Sangat Rendah
2.	0,200-0,399	Rendah
3.	0,400-0,599	Cukup
4.	0,600-0,799	Tinggi
5.	0,800-1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Arikunto (2002)

Berikut merupakan hasil uji validitas dan reliabilitas yang dapat dilihat pada tabel 4.40 dan 4.41.

Tabel 4.40 Hasil Uji Validitas Variabel

Nama	Variabel	Skor Korelasi Total (r)	Keterangan
X1	Ketersediaan tenaga kerja kreatif	0,752	Valid
X2	Pengusaan keterampilan	0,615	Valid
X3	Ketersediaan modal	0,640	Valid
X4	Ketersediaan teknologi yang digunakan untuk mendukung kreatifitas	0,637	Valid
X5	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan	0,805	Valid
X6	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal	0,717	Valid

Nama	Variabel	Skor Korelasi Total (r)	Keterangan
X7	Pengembangan produk baru	0,445	Valid
X8	Ketersediaan produk yang berkualitas	0,578	Valid
X9	Kunjungan wisatawan kreatif	0,510	Valid
X10	Kegiatan eksplorasi kreatifitas	0,570	Valid
X11	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja	0,444	Valid
X12	Toleransi dalam berkreasi	0,362	Valid
X13	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata	0,473	Valid
X14	Jaringan listrik	0,550	Valid
X15	Jaringan jalan	0,480	Valid
X16	Jaringan air bersih	0,477	Valid
X17	Jaringan drainase	0,487	Valid
X18	Jaringan telekomunikasi	0,659	Valid
X19	Trayek angkutan menuju lokasi	0,439	Valid
X20	Kondisi jalan	0,612	Valid
X21	Jarak dengan pusat kota	0,604	Valid
X22	Kemudahan menuju ke kampung wisata	0,518	Valid

Tabel 4.41 Hasil Uji Reliabilitas Variabel

Kesimpulan Proses			Reliabilitas	
	N	%	<i>Cronbach's Alpha</i>	N
<i>Valid</i>	66	100	0,744	23
<i>Excluded</i>	0	0		
Total	66	100		

Dari tabel 4.33 dapat diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga variabel yang diuji valid, sedangkan pada tabel 4.34 dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* berada di range 0,600-0,799 yaitu 0,744 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel memiliki tingkat reliabel yang tinggi.

4.4.2 Analisis Faktor-Faktor yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto

Setelah variabel dinyatakan lulus uji validitas dan reliabilitas maka tahap selanjutnya adalah analisis faktor. Metode analisis faktor dilakukan untuk menyederhanakan suatu bentuk hubungan antar beberapa variabel yang diteliti menjadi faktor yang lebih sedikit dari sejumlah variabel yang diteliti. Variabel yang diukur/dianalisa terdiri dari 22 variabel yang didapatkan dari hasil kajian pustaka yaitu:

Tabel 4.42 Variabel yang Digunakan Dalam Analisa Faktor

Nama	Variabel
X1	Ketersediaan tenaga kerja kreatif
X2	Pengusaan keterampilan
X3	Ketersediaan modal
X4	Ketersediaan teknologi yang digunakan untuk mendukung kreatifitas
X5	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan
X6	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal
X7	Pengembangan produk baru
X8	Ketersediaan produk yang berkualitas
X9	Kunjungan wisatawan kreatif
X10	Kegiatan eksplorasi kreatifitas
X11	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja
X12	Toleransi dalam berkreasi
X13	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata
X14	Jaringan listrik
X15	Jaringan jalan
X16	Jaringan air bersih
X17	Jaringan drainase
X18	Jaringan telekomunikasi
X19	Trayek angkutan menuju lokasi
X20	Kondisi jalan
X21	Jarak dengan pusat kota
X22	Kemudahan menuju ke kampung wisata

Berdasarkan William et al (2010) mengatakan bahwa eksplorasi Analisis Faktor memiliki lima tahapan sebagai berikut:

Langkah 1: Data cocok untuk analisis faktor. Ada tes yang dapat dilakukan untuk menentukan data yang sesuai digunakan untuk analisis faktor dengan uji Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Measure of Sampling Adequacy dan Uji Bartlett Sphericity. Berdasarkan hasil analisis faktor dengan menggunakan bantuan software SPSS 16, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.43 KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.715
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square
	1.323E3
	df
	231
	Sig.
	.000

Uji KMO MSA (*Kaiser Meiyer Olkin Measure of Sampling Adequency*) digunakan untuk melihat indikator layak untuk masuk dalam analisis faktor lebih lanjut. Jika nilai KMO MSA (*Kaiser Meiyer Olkin Measure of Sampling*

Adequacy) lebih besar dari 0,5 maka proses analisis dapat digunakan. Hipotesis dalam uji MSA adalah

- H_0 : Variabel tidak layak untuk masuk dalam analisis berikutnya
- H_1 : Variabel layak untuk masuk dalam analisis berikutnya
- H_0 ditolak jika sig $< 0,05$

Berdasarkan hasil analisis didapatkan nilai KMO MSA 0,715 yang berarti variabel-variabel yang diujikan dapat dianalisis lebih lanjut hal tersebut dikarenakan nilai KMO MSA lebih dari 0,5. Sedangkan hipotesis uji MSA yang dinilai dari nilai signifikansi *Bartlett's Test of Sphericity* menunjukkan angka 0,000 yang berarti tolak H_0 terima H_1 yaitu variabel layak untuk masuk analisis selanjutnya.

Selanjutnya untuk melihat variabel mana saja yang tidak layak untuk masuk dalam analisis faktor dapat dilihat pada tabel *anti images matrices*. Pada bagian tabel *anti images correlation* dapat diketahui besaran nilai MSA untuk setiap variabel. Variabel dengan nilai kurang dari 0,5 tidak dapat masuk dalam analisis faktor selanjutnya.

Tabel 4.44 Nilai MSA Setiap Variabel

No.	Nama	Variabel	Nilai MSA
1	X1	Ketersediaan tenaga kerja kreatif	0,846
2	X2	Pengusaan keterampilan	0,850
3	X3	Ketersediaan modal	0,795
4	X4	Ketersediaan teknologi yang digunakan untuk mendukung kreatifitas	0,784
5	X5	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan	0,768
6	X6	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal	0,836
7	X7	Pengembangan produk baru	0,660
8	X8	Ketersediaan produk yang berkualitas	0,806
9	X9	Kunjungan wisatawan kreatif	0,746
10	X10	Kegiatan eksplorasi kreatifitas	0,874
11	X11	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja	0,733
12	X12	Toleransi dalam berkreasi	0,416
13	X13	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata	0,758
14	X14	Jaringan listrik	0,507
15	X15	Jaringan jalan	0,881
16	X16	Jaringan air bersih	0,397
17	X17	Jaringan drainase	0,391
18	X18	Jaringan telekomunikasi	0,772
19	X19	Trayek angkutan menuju lokasi	0,656
20	X20	Kondisi jalan	0,581

No.	Nama	Variabel	Nilai MSA
21	X21	Jarak dengan pusat kota	0,694
22	X22	Kemudahan menuju ke kampung wisata	0,724

Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat diketahui bahwa nilai MSA pada variabel X12 (toleransi berkreasi) 0,416, X16 (jaringan air bersih) 0,397 dan X17 (jaringan drainase) 0,391 memiliki nilai $< 0,50$ sehingga harus dikeluarkan. Tidak masuknya variabel tersebut juga didasarkan kondisi empiri lapangan yang menyatakan bahwa selama ini kegiatan pendesain alas kaki dilakukan oleh masing-masing industri alas kaki, walaupun terdapat sedikit kesamaan dalam desain antar pengusaha alas kaki tidak terlalu mempermasalahkan karena adanya toleransi antara pemilik usaha alas kaki. Hal tersebut memberikan pengaruh terhadap penilaian toleransi berkreasi (X12) dengan nilai MSA yang kurang 0,5.

Selain itu jaringan air bersih (X16) seluruh lingkungan Kampung Sepatu (Kampung Sepatu Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) memiliki kondisi yang baik, penyediaan air bersihnya telah tercukupi dengan adanya jaringan air dari PDAM maupun dari sumur, namun jaringan air bersih memiliki pengaruh yang kecil bila dikaitkan dengan tujuan penelitian. Sedangkan untuk jaringan drainase (X17) di masing-masing Kawasan Kampung Sepatu (Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) bisa dikatakan baik hal tersebut dapat dilihat ketika musim penghujan tiba dengan minimnya air genangan yang jalan, namun sama halnya dengan jaringan air bersih, jaringan drainase juga memiliki pengaruh yang kecil bila dikaitkan dengan tujuan penelitian. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa toleransi berkreasi (X12), jaringan air bersih (X16) dan jaringan drainase (X17) baik dari hasil pengamatan dan pendapat responden dapat dikatakan memiliki dampak yang kurang berpengaruh terhadap pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto.

Langkah selanjutnya setelah mengeluarkan 3 variabel tersebut diatas maka langkah selanjutnya adalah dengan melakukan analisis ulang. Dari hasil analisis tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.45 KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.776
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1.133E3
	Df	171
	Sig.	.000

Berdasarkan hasil analisis didapatkan nilai KMO MSA 0,776 yang berarti variabel-variabel yang diujikan dapat dianalisis lebih lanjut hal tersebut dikarenakan nilai KMO MSA lebih dari 0,5. Sedangkan hipotesis uji MSA yang dinilai dari nilai signifikansi *Bartlett's Test of Sphericity* menunjukkan angka 0,000 yang berarti tolak H_0 terima H_1 yaitu indikator layak untuk masuk analisis selanjutnya.

Nilai MSA per variabel yang dapat menunjukkan lebih rinci variabel mana saja yang layak untuk masuk dalam analisis faktor selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.46.

Tabel 4.46 Nilai MSA Setiap Variabel

No.	Nama	Variabel	Nilai MSA
1	X1	Ketersediaan tenaga kerja kreatif	0,840
2	X2	Pengusaan keterampilan	0,803
3	X3	Ketersediaan modal	0,772
4	X4	Ketersediaan teknologi yang digunakan untuk mendukung kreatifitas	0,748
5	X5	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan	0,779
6	X6	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal	0,884
7	X7	Pengembangan produk baru	0,757
8	X8	Ketersediaan produk yang berkualitas	0,765
9	X9	Kunjungan wisatawan kreatif	0,744
10	X10	Kegiatan eksplorasi kreatifitas	0,882
11	X11	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja	0,718
12	X13	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata	0,750
13	X14	Jaringan listrik	0,682
14	X15	Jaringan jalan	0,864
15	X18	Jaringan telekomunikasi	0,798
16	X19	Trayek angkutan menuju lokasi	0,776
17	X20	Kondisi jalan	0,671
18	X21	Jarak dengan pusat kota	0,660
19	X22	Kemudahan menuju ke kampung wisata	0,764

Dari tabel MSA diatas dapat dilihat tidak ada variabel yang memiliki nilai kurang dari 0,50 sehingga output yang diperoleh dapat digunakan untuk analisa selanjutnya. Dari nilai ekstraksi masih belum terlihat pengelompokkan variabel

dan jumlah faktor baru yang terbentuk dari variabel-variabel tersebut. Faktor baru yang terbentuk dilihat dari tabel 4.47.

Langkah 2: Ekstrak faktor. Penelitian ini menggunakan analisis komponen utama (PCA), PCA bertujuan mengurangi jumlah variabel menjadi variabel yang lebih sedikit (komponen utama).

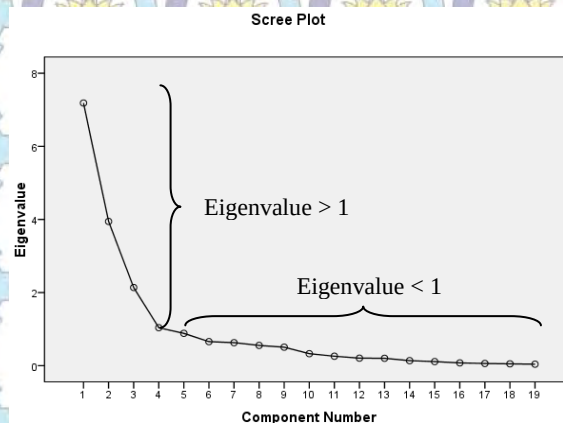
Langkah 3: Kriteria menentukan ekstraksi faktor menggunakan Cumulative Percentage of Variance and Eigenvalue dimana nilai Cumulative Percentage of Variance and Eigenvalue > 1 selain itu terdapat screen test.

Tabel 4.47 Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	7.185	37.818	37.818	7.185	37.818	37.818	4.833	25.438	25.438
2	3.945	20.764	58.581	3.945	20.764	58.581	4.273	22.492	47.929
3	2.137	11.249	69.830	2.137	11.249	69.830	3.449	18.151	66.081
4	1.038	5.465	75.295	1.038	5.465	75.295	1.751	9.214	75.295
5	.884	4.652	79.947						
6	.657	3.458	83.405						
7	.629	3.312	86.717						
8	.553	2.912	89.628						
9	.506	2.662	92.291						
10	.327	1.724	94.014						
11	.258	1.359	95.373						
12	.204	1.075	96.448						
13	.202	1.062	97.511						
14	.137	.719	98.230						
15	.110	.580	98.810						
16	.076	.401	99.211						
17	.060	.314	99.525						
18	.050	.264	99.789						
19	.040	.211	100.000						

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Total variance explained menunjukkan berapa faktor yang akan terbentuk. Berdasarkan tabel di atas, maka ternyata ada 4 faktor pembentuk yang terbentuk karena pada komponen 4, nilai eigenvalue-nya masih di atas 1. Dengan total % kumulatif sebesar 75,295% ini berarti keempat faktor yang terbentuk bias menjelaskan 75,295% dari semua variabel yang ada.



Berdasarkan hasil dari screen plot dan eigenvalues menghasilkan linearitas garis dengan hasil 4 faktor. Oleh karena itu uji screen plot menunjukkan bahwa data harus dianalisis menjadi 4 faktor.

Langkah 4: Metode Rotasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rotasi varimax. Metode varimax adalah dengan meminimalkan jumlah variabel yang memiliki loading yang tinggi pada faktor.

Langkah 5: Interpretasi dan pelabelan. Pemilihan variabel ke dalam faktor-faktor komponen dapat dilihat dari sebagian besar nilai korelasi variabel antara 4 komponen faktor yang ada. Berdasarkan penentuan faktor, didapatkan empat faktor dengan 19 variabel yang dapat menjelaskan pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Pemisahan variabel-variabel dalam faktor yang terbentuk diuji dengan alat komponen pada analisis faktor. Adapun hasil rotasi pada faktor yang terbentuk dapat dilihat pada output SPSS tabel *Rotated Component Matrix* seperti yang ditunjukkan oleh tabel 4.48.

Tabel 4.48 Rotated Component Matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X1	.779	.370	.128	.246
X2	.750	-.089	.311	-.014
X3	.944	-.003	.139	.015
X4	.857	-.088	.259	.050
X5	.698	.416	.140	.322
X6	.615	.313	.137	.483
X7	.022	.324	.159	.675
X8	.468	.148	.056	.619
X9	.119	.763	.074	.295
X10	.357	.735	-.040	.280
X11	.007	.934	-.051	.063
X13	.007	.878	.028	.052
X14	.754	-.064	.247	.113
X15	.152	-.123	.924	.003
X18	.802	.268	.051	.088
X19	.112	.107	.742	-.274
X20	.199	-.056	.906	.083
X21	.111	.031	.885	.200
X22	.135	-.101	.657	.444

Extraction Method: Principal Component Analysis.
Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

Terpilihnya variabel-variabel kedalam komponen faktor dapat dilihat dari nilai korelasi variabel paling besar diantara 4 komponen faktor yang ada. Pada tabel 4.44 dapat dilihat bahwa kolom dengan warna kuning adalah nilai korelasi variabel paling besar diantara 4 komponen faktor yang terbentuk. Anggota dari 4 komponen faktor yang terbentuk adalah sebagai berikut:

1. Faktor 1 : X1 (Ketersediaan tenaga kerja kreatif), X2(Penguasaan keterampilan), X3 (Ketersediaan modal), X4 (Ketersediaan teknologi), X5 (Kebijakan pemerintah), X6 (Kegiatan pelatihan), X14 (Jaringan listrik) dan X18 (jaringan telekomunikasi).
2. Faktor 2 : X9 (kunjungan wisatawan kreatif), X10 (Kegiatan eksplorasi kreatif), X11 (Ketersediaan ruang workshop) dan X13 (Partisipasi masyarakat).
3. Faktor 3 : X15 (Jaringan jalan), X19 (trayek angkutan), X20 (kondisi jalan), X21 (jarak dengan pusat kota) dan X22 (kemudahan menuju kampung wisata)..

4. Faktor 4 : X7 (Pengembangan produk baru) dan X8 (Ketersediaan produk yang berkualitas).

Dari analisis yang telah dilakukan maka tahap selanjutnya adalah tahap penamaan faktor. Penamaan faktor akan diberikan sesuai dengan variabel apa saja yang masuk kedalam 4 faktor tersebut.

1. Faktor 1 : X1 (Ketersediaan tenaga kerja kreatif), X2(Penguasaan keterampilan), X3 (Ketersediaan modal), X4 (Ketersediaan teknologi), X5 (Kebijakan pemerintah), X6 (Kegiatan pelatihan), X14 (Jaringan listrik) dan X18 (jaringan telekomunikasi). Variabel yang termasuk dalam faktor 1 adalah ketersediaan tenaga kerja kreatif di industri kreatif, karena tenaga kerja kreatif masukan utama untuk mendukung proses produksi produk kreatif. Keterampilan tenaga kerja juga membantu untuk melakukan proses kegiatan kreatif di industri kreatif. Teknologi merupakan sarana penunjang proses produksi secara efisien. Modal berfungsi untuk mendukung kelangsungan proses produksi (terkait dengan pembiayaan proses produksi). Kegiatan pelatihan memainkan peran penting untuk meningkatkan kompetensi tenaga kerja untuk membuat produk-produk kreatif. Jaringan listrik merupakan sarana yang berfungsi untuk mendukung kegiatan produksi. Jaringan telekomunikasi merupakan sarana yang berfungsi untuk komunikasi, dan juga kebijakan pemerintah salah pemerintah dukungan untuk lebih mengembangkan industri kreatif dalam hal regulasi dan sebagainya. Sebagian besar pemerintah daerah tampaknya menyadari kendala fisik cluster di daerah mereka yang sering berhubungan dengan transportasi yang tidak memadai, telekomunikasi atau infrastruktur (Tambunan, 2005). Dalam rangka mengatasi kompetensi di industri alas kaki, perusahaan harus meningkatkan keterampilan tenaga kerja mereka, sumber daya dan kemampuan di bidang ini yang mengarah ke proses yang berkesinambungan (Pirolo, Giustiniano, Nenni, 2013). Dari penjelasan tersebut dikatakan bahwa variabel yang termasuk dalam faktor pertama adalah variabel yang diperlukan sebagai dasar pengembangan industri kreatif sehingga faktor 1 adalah yaitu dengan kebutuhan dasar industri kreatif.

2. Faktor 2 : X9 (kunjungan wisatawan kreatif), X10 (Kegiatan eksplorasi kreatif), X11 (Ketersediaan ruang workshop) dan X13 (Partisipasi masyarakat). Variabel yang termasuk dalam faktor 2 adalah variabel yang mendukung pengembangan pariwisata. Karena pengunjung perlu pengalaman berupa aktivitas kreatif sebagai daya tarik wisata yang wajib dihadirkan bila berkunjung ke sana. Para pengunjung yang berkunjung di kampung sepatu dapat secara aktif berpartisipasi dalam aktivitas pariwisata. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan kreatif adalah kegiatan eksplorasi kreatif di mana wisatawan dapat berpartisipasi dalam membuat produk kreatif alas kaki di ruang *workshop*. Ruang *workshop* diperlukan untuk pariwisata kreatif, hal tersebut dikarenakan ruang *workshop* berfungsi sebagai ruang publik yang disediakan untuk pengunjung yang mungkin terlibat dalam proses produksi dengan bimbingan pengrajin. Integrasi masyarakat yang lebih besar dalam perencanaan dan pengelolaan pariwisata meningkatkan manfaat sosial ekonomi lokal, termasuk tenaga kerja langsung dan tidak langsung, pendapatan, kepemilikan dan profitabilitas (Mitchell, Eagles, 2001). Variabel dalam faktor kedua dapat disebut sebagai daya tarik wisata.
3. Faktor 3 : X15 (Jaringan jalan), X19 (trayek angkutan), X20 (kondisi jalan), X21 (jarak dengan pusat kota) dan X22 (kemudahan menuju kampung wisata). Variabel yang masuk dalam faktor 3 yaitu jaringan jalan, kondisi jalan, trayek angkutan, jarak dengan pusat kota serta kemudahan menuju kampung wisata. Variabel-variabel tersebut menjelaskan mengenai aksesibilitas dan mobilitas untuk menuju ke sebuah lokasi/kawasan. Untuk itu faktor 3 akan diberi nama aksesibilitas dan mobilitas.
4. Faktor 4 : X7 (Pengembangan produk baru) dan X8 (Ketersediaan produk yang berkualitas). Produk alas kaki harus kompetitif dan dapat bersaing dengan menghadirkan produk baru. Dengan kompetensi mendorong produsen untuk meningkatkan kualitas dan meningkatkan kecepatan dan fleksibilitas (Knorringa, 1999). Variabel dalam faktor keempat yang berkaitan dengan produk baru dan berkualitas sehingga penyebutan untuk faktor keempat adalah pengembangan produk

Dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa untuk mengembangkan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto membutuhkan faktor-faktor seperti (1) Faktor kebutuhan dasar industri kreatif (Ketersediaan tenaga kerja kreatif, Penguasaan keterampilan, Ketersediaan modal, Ketersediaan teknologi, Kebijakan pemerintah, Kegiatan pelatihan, Jaringan listrik dan jaringan telekomunikasi); (2) Faktor daya tarik wisata (kunjungan wisatawan kreatif, Kegiatan eksplorasi kreatif, Ketersediaan ruang workshop, Partisipasi masyarakat); (3) Faktor aksesibilitas dan mobilitas (Jaringan jalan, trayek angkutan, kondisi jalan, jarak dengan pusat kota dan kemudahan menuju kampung wisata); (4) Faktor pengembangan produk (Pengembangan produk baru dan Ketersediaan produk yang berkualitas).

Untuk lebih memperjelas mengenai sub faktor –sub faktor yang ada didalam masing-masing kelompok faktor yang mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai wisata industri kreatif dilakukan dengan cara membandingkan kondisi eksisting kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto dengan kebijakan maupun teori yang terkait dengan wisata berbasis industri kreatif. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Berdasarkan analisis sebelumnya diketahui bahwa sub faktor kebutuhan dasar kebutuhan dasar industri kreatif terdiri dari:

- a) Ketersediaan tenaga kerja kreatif. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto diketahui bahwa tenaga kerja kreatif merupakan tenaga kerja yang memiliki kemampuan untuk mengkreasikan ide kedalam bentuk produk alas kaki. Terbatasnya jumlah tenaga kerja kreatif di beberapa kawasan kampung sepatu juga berpengaruh terhadap kegiatan produksi alas kaki (sebagai produk kreatif). Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, industri kreatif memerlukan dukungan berupa peningkatan jumlah SDM kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan (*sustainable*) dan tersebar merata(*widespread*).

Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari ketersediaan tenaga kerja adalah tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas.

b) Kegiatan pelatihan. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa kegiatan pelatihan telah dilakukan oleh berbagai instansi dan lembaga pendidikan baik didalam maupun diluar Kota Mojokerto. Namun kegiatan pelatihan pelatihan yang dilakukan masih monoton dan masih mengajarkan hal-hal dasar terkait dengan proses produksi alas kaki. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, industri kreatif memerlukan dukungan berupa meningkatkan telenta kreatif yang dibutuhkan oleh industri kreatif memerlukan kegiatan pelatihan dari lembaga pendidikan dan dinas terkait. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari kegiatan pelatihan adalah terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan alas kaki baru yang berciri khas.

c) Penguasaan keterampilan. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa sebagian besar tenaga kerja memiliki penguasaan yang baik dalam pembuatan alas kaki. Namun untuk tenaga kerja tidak memiliki keterampilan lain selain membuat alas kaki. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, perlu menumbuhkan keterampilan pada SDM kreatif dengan cara peningkatan jumlah enterpreneur kreatif secara signifikan sehingga mendorong tumbuhnya lapangan kerja kreatif. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari penguasaan keterampilan adalah peningkatkan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang enterpreneur.

d) Ketersediaan modal. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu, dapat diketahui bahwa meningkatnya harga sejumlah bahan baku berakibat pada peningkatan ongkos produksi alas kaki sehingga sebagai pengusaha mengalami kerugian. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, modal bagi industri kreatif dapat dilakukan dengan penciptaan skema dan lembaga pembiayaan yang mendukung tumbuh kembangnya industri kreatif dan penguatan hubungan antara bisnis, pemerintah dan cendekia dengan lembaga keuangan. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari ketersediaan modal adalah

tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki.

e) Ketersediaan teknologi. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa Peralatan yang ada belum mampu mempersingkat waktu produksi, masih mengandalkan tenaga kerja dalam pengoperasiannya dan belum mampu membantu membuat produk alas kaki yang lebih bervariasi. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, ketersediaan teknologi bagi industri kreatif dapat dilakukan dengan cara melalui penguasaan kapasitas kemampuan penguasaan teknologi dan *computer literacy*. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari ketersediaan teknologi/peralatan adalah tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi.

f) Kebijakan pemerintah. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa kebijakan pemerintah untuk mendukung industri alas kaki sudah dirasakan dampak perubahannya seperti terjalannya kerjasama dengan lembaga peneliti dari luar (JICA). Rencana Pengembangan ekonomi Kreatif Indonesia 2025, pemerintah diharapkan memberikan dukungan pertumbuhan dan pengembangan industri kreatif berbasis pada budaya tradisi dan warisan budaya. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari kebijakan pemerintah adalah terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat.

g) Jaringan listrik. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa seluruh kawasan telah terlayani oleh jaringan listrik. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, terkait dengan infrastruktur kota menyatakan bahwa perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari jaringan listrik adalah peningkatan layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu.

h) Jaringan telekomunikasi. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa seluruh kawasan telah terlayani oleh jaringan telekomunikasi. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, menyatakan bahwa perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari jaringan telekomunikasi adalah peningkatan kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu.

Berdasarkan deskripsi diatas maka dapat diketahui bahwa kebutuhan dasar industri kreatif yang mampu mempengaruhi pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas, terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan alas kaki baru yang berciri khas, peningkatan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang enterpreneur, tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki, tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi, terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat, peningkatan layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu, dan peningkatan kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu.

2. Faktor Daya Tarik Wisata

Berdasarkan analisis sebelumnya diketahui bahwa sub faktor daya tarik wisata terdiri dari:

a) Kunjungan wisatawan kreatif. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa masih belum banyak pengunjung yang memiliki tujuan untuk belajar mendesai alas kaki. Richart and Wilson (2007) aspek utama lainnya dalam pengembangan pariwisata berbasis kreatifitas adalah keberadaan konsumen/wisatawan kreatif. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, terkait dengan program pengembangan pemasaran pariwisata dapat dilakukan dengan cara

meningkatkan jaringan promosi pariwisata dan kunjungan wisatawan. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari kunjungan wisatawan kreatif adalah terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk belajar mendesai alas kaki.

b) Kegiatan eksplorasi kreatif. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa kegiatan eksplorasi kreatifitas di kawasan kampung sepatu masih belum terlihat. Aspek yang juga harus ada dalam pariwisata berbasis kreatifitas adalah terkait dengan kegiatan eksplorasi kreatifitas (Raymond, 2007). Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari segi kegiatan eksplorasi kreatif adalah terdapatnya kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung

c) Ketersediaan ruang workshop. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa industri alas kaki yang ada di Kawasan Kampung Sepatu telah mendapatkan pelatihan penataan bengkel kerja yang mampu meningkatkan efisiensi waktu. Namun belum *space* khusus yang mampu menampung pengunjung untuk belajar membuat desain. Raymond (2007) pariwisata berbasis kreativitas memiliki karakteristik tersedianya ruang workshop sebagai tempat untuk melakukan kegiatan berwisata. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari ketersediaan ruang workshop adalah tersedianya *space* dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki.

d) Partisipasi masyarakat. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa partisipasi masyarakat belum terlihat hal tersebut dikarenakan masih belum pahamnya konsep pengembangan wisata industri kreatif yang diterapkan dilingkungan tempat tinggal mereka (dikawasan Kampung Sepatu Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon). Utami dan Tubagus (2012), menyatakan bahwa untuk mengembangkan wisata di perkampungan penduduk perlu adanya partisipasi masyarakat sebagai aktor penggerak wisata. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu

bila dilihat dari segi partisipasi masyarakat adalah peningkatan pengetahuan masyarakat terkait dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu.

Berdasarkan deskripsi diatas maka dapat diketahui bahwa daya tarik wisata yang mampu mempengaruhi pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk belajar mendesain alas kaki, terdapatnya kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung, tersedianya *space* dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki, peningkatan pengetahuan masyarakat terkait dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu.

3. Faktor Aksesibilitas dan Mobilitas

Berdasarkan analisis sebelumnya diketahui bahwa sub faktor aksesibilitas dan mobilitas terdiri dari:

a) Jaringan jalan Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa jaringan jalan mampu menghubungkan antar industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, terkait dengan program pembangunan jalan dan jembatan menyatakan bahwa perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari jaringan jalan adalah pemeliharaan jaringan jalan penghubung antar industri alas kaki di kawasan kampung sepatu.

b) Trayek angkutan. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa Terdapatnya 2 trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, terkait dengan program peningkatan pelayanan angkutan menyatakan perlu adanya peningkatan kualitas dan jumlah halte/shelter angkutan umum. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari trayek angkutan adalah peningkatan

kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu.

c) Kondisi jalan. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa Kondisi jaringan jalan di kawasan kampung sepatu telah didukung dengan perkerasan jalan aspal, paving dan beton. Rencana RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, terkait dengan infrastruktur kota menyatakan bahwa perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari kondisi jalan adalah pemeliharaan perkerasan kondisi jalan yang ada di kawasan kampung sepatu.

d) Jarak dengan pusat kota. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa Kampung sepatu memiliki jarak yang cukup dekat dengan pusat Kota Mojokerto. Berdasarkan Silas (1996) menyatakan bahwa sebuah kampung wisata hendaknya tidak terlalu sulit untuk ditemukan dan dicapai oleh pengunjung. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari jarak dengan pusat kota adalah kedekatan jarak kawasan kampung sepatu dengan pusat kota Mojokerto.

e) Kemudahan menuju kampung wisata. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa Kondisi kampung sepatu yang memiliki jarak yang dekat dengan pusat Kota Mojokerto sehingga lokasi kampung sepatu dirasa mudah untuk dicapai oleh pengunjung baik dari dalam Kota Mojokerto maupun dari luar Kota Mojokerto. Namun Lokasi unit-unit industri di kawasan kampung sepatu berada di dalam gang yang cukup sempit. Berdasarkan Silas (1996) menyatakan bahwa sebuah kampung wisata hendaknya tidak terlalu sulit untuk ditemukan dan dicapai oleh pengunjung. Dari penjelasan tersebut diketahui pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari kemudahan menuju kampung wisata adalah terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu.

Berdasarkan deskripsi diatas maka dapat diketahui bahwa aksesibilitas dan mobilitas yang mampu mempengaruhi pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah pemeliharaan jaringan jalan penghubung di kawasan kampung sepatu, peningkatan kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu, pemeliharaan kondisi perkerasan jalan, kedekatan jarak kampung sepatu dengan pusat Kota Mojokerto dan terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu.

4. Faktor Pengembangan Produk

Berdasarkan analisis sebelumnya diketahui bahwa sub faktor pengembangan produk terdiri dari:

a) Pengembangan produk baru Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui Produk kreatif yang tercipta masih belum memiliki ciri khas yang kuat (yang mampu mendadakan produk alas kaki asal Kota Mojokerto) selain itu pengembangan produk baru masih berupa prototipe yang masih belum diproduksi secara massal. Kehadiran desain produk yang menarik dapat meningkatkan daya tarik kawasan wisata berbasis industri kreatif (EOCD, 2014) Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diketahui bahwa aspek yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari segi produk baru adalah pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto.

b) Produk yang berkualitas. Berdasarkan karakteristik kawasan kampung sepatu dapat diketahui bahwa Produk alas kaki yang berasal dari tiga Kawasan Kampung Sepatu (Miji, Surodinawan dan Prajuritkulon) masih belum mampu menandingi produk alas kaki import. Produk import yang beredar memiliki kualitas yang baik dengan harga yang lebih terjangkau dibanding dengan produk asal Kampung Sepatu di Kota Mojokerto. Berdasarkan RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019, yang membahas mengenai pemahaman IPTEK bagi industri kreatif adalah dengan meningkatkan pemahaman tenaga kerja mengenai standard kualitas produk. Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diketahui bahwa aspek yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu bila dilihat dari segi produk

yang berkualitas adalah produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki.

Berdasarkan deskripsi diatas maka dapat diketahui bahwa pengembangan produk yang mampu mempengaruhi pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto dan produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki.

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor dan sub faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif dapat dilihat pada tabel 4.49.

Tabel 4.49 Faktor dan Sub Faktor yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif

No.	Faktor Pengembangan	Sub Faktor Pengembangan
1.	Kebutuhan dasar industri kreatif	- Tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas - Terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan alas kaki baru yang berciri khas - Peningkatan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam bidang enterpreneur - Tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki - Tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi - Terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat - Peningkatan layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu - Peningkatan kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu
2.	Daya Tarik Wisata	- Terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk belajar mendesai alas kaki - Terdapatnya kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung - Tersedianya <i>space</i> dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki - Peningkatan pengetahuan masyarakat terkait dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu
3.	Aksesibilitas dan Mobilitas	- Pemeliharaan jaringan jalan penghubung di kawasan kampung sepatu - Peningkatan kualitas layanan trayek angkutan umum yang

No.	Faktor Pengembangan	Sub Faktor Pengembangan
		- melintasi kawasan kampung sepatu - Pemeliharaan kondisi perkerasan jalan - Kedekatan jarak kampung sepatu dengan pusat Kota Mojokerto - Terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu
4.	Pengembangan produk	- Pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto - Produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki

Sumber: Hasil Analisa, 2015

4.4.3 Menentukan Kawasan Kampung Sepatu yang Berpotensi Untuk Dikembangkan Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif Berdasarkan Faktor-Faktor yang Mendukung Pengembangan

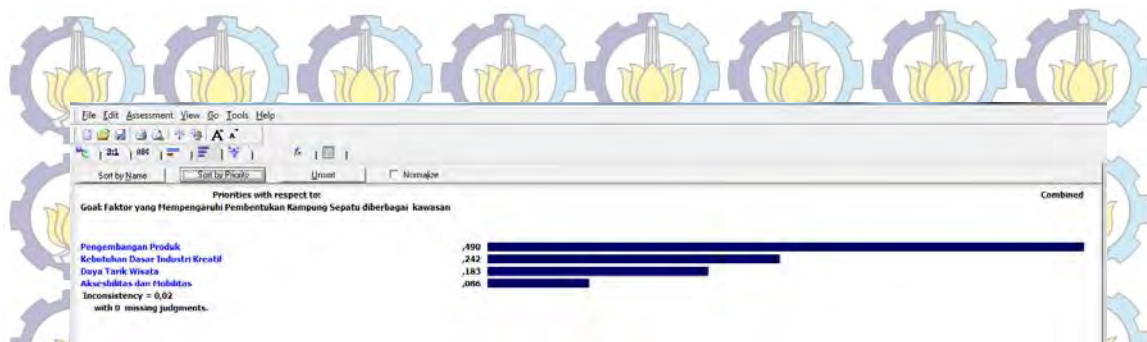
Dalam menentukan kawasan kampung sepatu yang paling berpotensi dengan menggunakan output dari analisis sebelumnya. Dari analisis sebelumnya didapatkan beberapa faktor yang akan menjadi kriteria dalam penentuan kawasan berpotensi yaitu (1) Kebutuhan Dasar Industri Kreatif (tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas, terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan produk alas kaki baru yang berciri khas, peningkatan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang enterpreneur, tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki, tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi, terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat, layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu, dan kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu); (2) Daya Tarik Wisata (terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi belajar mendesain alas kaki, terdapatnya kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung, tersedianya *space* dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki dan peningkatan pengetahuan masyarakat terkait

dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu); (3) Aksesibilitas dan Mobilitas (pemeliharaan jaringan jalan penghubung, kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi dikawasan kampung sepatu, pemeliharaan kondisi perkerasan jalan, kedekatan jarak kampung sepatu dengan pusat Kota Mojokerto dan terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu); (4) Pengembangan Produk (pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto dan produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki). Penentuan kawasan didasarkan dari preferensi responden yang tertunjuk melalui analisa *stakeholder* (Lampiran A). *Stakeholder* dipilih sebagai penentu kawasan karena selain memiliki wawasan yang luas mengenai kondisi kampung sepatu serta tidak adanya keberpihakan *stakeholder* pada masing-masing kawasan kampung sepatu. Untuk menentukan kawasan kampung sepatu yang berpotensi sebagai kawasan wisata industri kreatif ditentukan dengan mengaplikasikan *Analysis Hierarchy Process*.

Langkah awal dalam menentukan kawasan kampung sepatu yang paling berpotensi untuk dikembangkan adalah dengan melakukan perhitungan bobot pada kriteria dan sub kriteria. Dari hasil perhitungan diketahui bahwa:

1. Bobot kombinasi keempat kriteria

Berdasarkan hasil AHP didapatkan nilai bobot untuk masing-masing kriteria yaitu pengembangan produk (0,490), kebutuhan dasar industri kreatif (0,242), daya tarik wisata (0,183) dan aksesibilitas dan mobilitas (0,086) dengan nilai inkonsistensi 0,02 keempat faktor tersebut dianggap valid karena nilai inkonsistensi $< 0,1$ dan dapat digunakan untuk menentukan kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif. Output hasil olahan AHP dengan *Expert Choice 11* dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah ini.



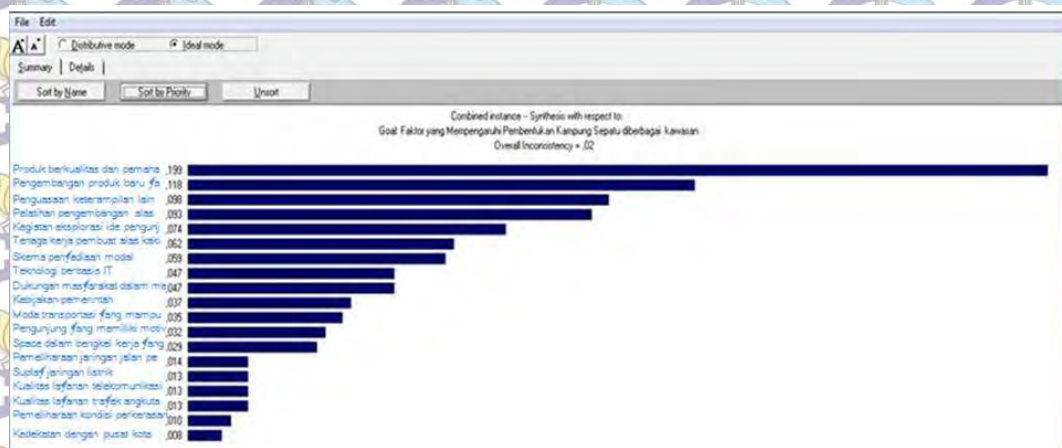
Gambar 4.6 Output AHP Kombinasi Keempat Kriteria

2. Sedangkan untuk hasil kombinasi dari seluruh subkriteria didapatkan hasil pembobotan sebagai berikut:

1. Produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki (0,199)
2. Pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto (0,118)
3. Peningkatan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang enterpreneur (0,098)
4. Terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan produk alas kaki baru yang berciri khas (0,093)
5. Terdapatnya kegiatan ekspolorasi kreatifitas dalam medesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung (0,074)
6. Tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas (0,062)
7. Tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki (0,059)
8. Tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi (0,047)
9. Peningkatan pengetahuan masyarakat terkait dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu (0,047)
10. Terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat (0,037)

11. Terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu (0,035)
12. Terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi belajar mendesai alas kaki i (0,032)
13. Tersedianya *space* dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki (0,029)
14. Pemeliharaan jaringan jalan penghubung (0,014)
15. Layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu (0,013)
16. Kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu (0,013)
17. Kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu (0,013)
18. Pemeliharaan kondisi perkerasan jalan (0,010)
19. Kedekatan jarak kampung sepatu dengan pusat Kota Mojokerto (0,008)

Untuk output hasil olahan AHP menggunakan *Expert Choice 11* dapat dilihat pada gambar 4.7 dibawah ini.



Gambar 4.7 Output AHP Kombinasi Sub Kriteria

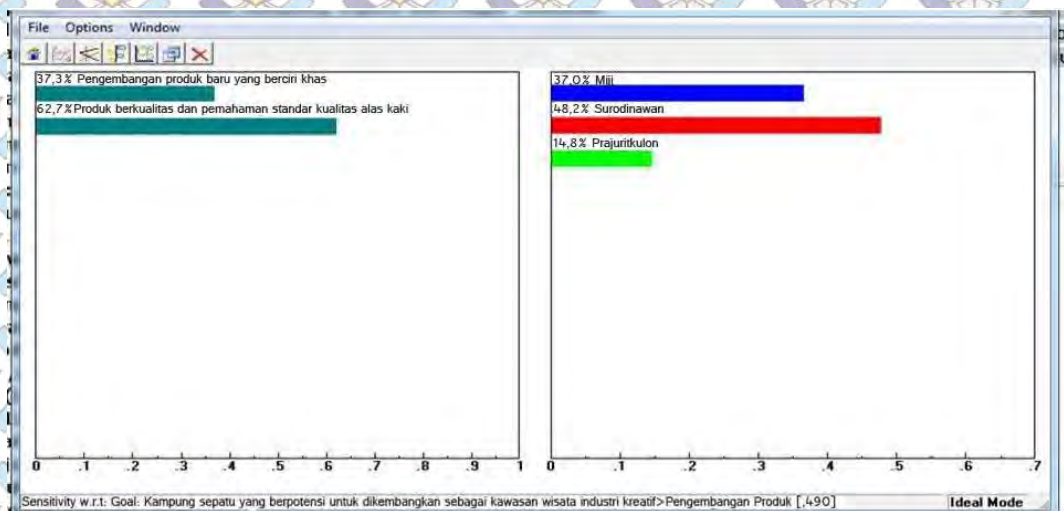
Berdasarkan analisis diatas dapat diketahui bahwa kriteria prioritas yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu menjadi kawasan wisata industri

kreatif adalah (1) Pengembangan produk; (2) Kebutuhan dasar industri kreatif; (3) Daya tarik wisata dan (4) Aksesibilitas dan mobilitas.

Langkah kedua adalah membandingkan kriteria dan sub kriteria diatas dengan kondisi di ketiga kawasan kampung sepatu (Kampung Sepatu Surodinawan, Kampung Sepatu Miji dan Kampung Sepatu Prajuritkulon).

1. Membandingkan kriteria pengembangan produk pada ketiga Kawasan Kampung Sepatu.

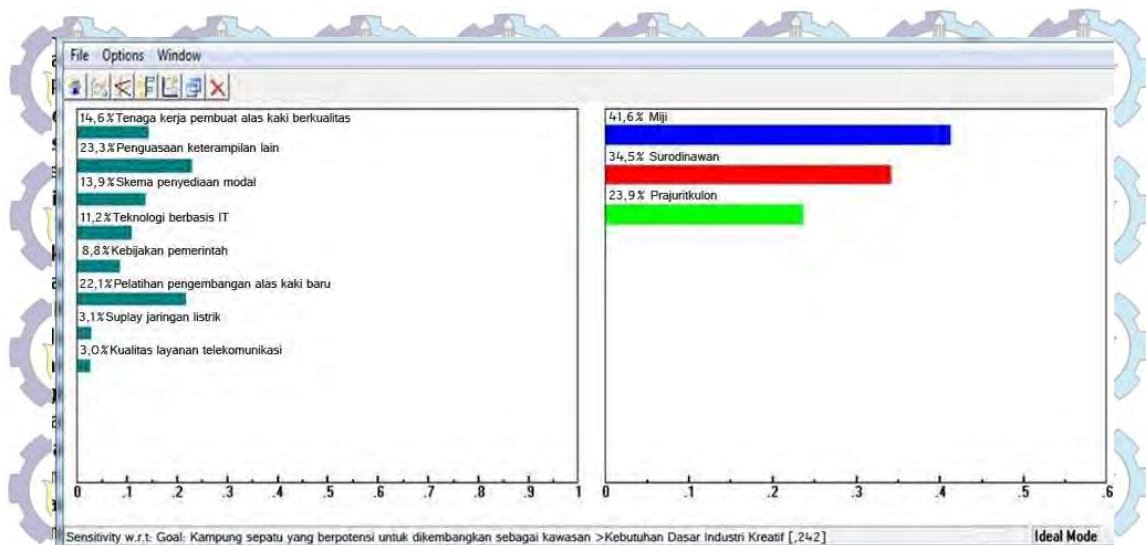
Berdasarkan hasil analisis menggunakan *expert choice* 11 dapat diketahui bahwa kawasan kampung sepatu yang memiliki potensi pada pengembangan produk adalah Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Detail hasil dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.8 Dinamic Sensitivity Kriteria Pengembangan Produk Pada Kawasan Kampung Sepatu

2. Membandingkan kriteria kebutuhan dasar industri kreatif pada ketiga Kawasan Kampung Sepatu

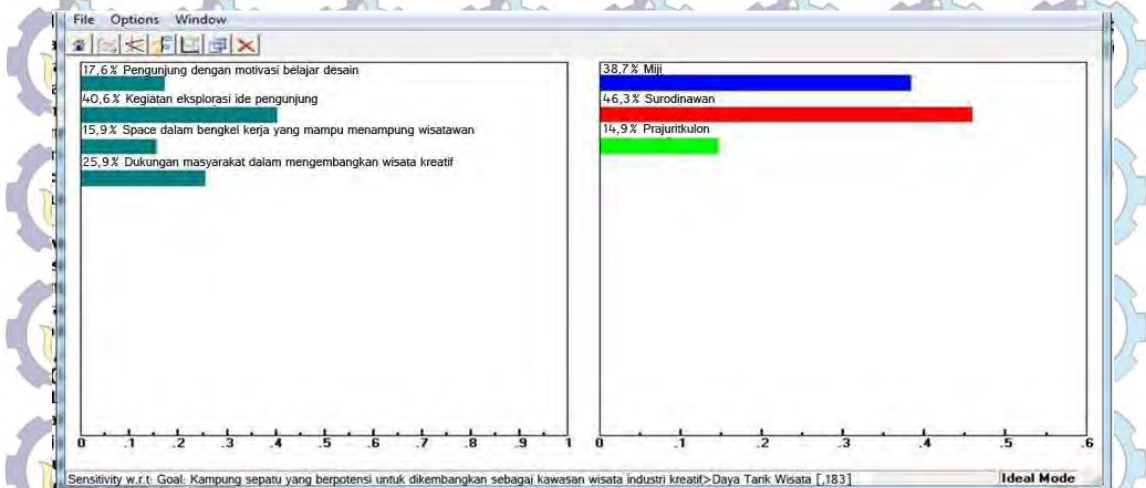
Berdasarkan hasil analisis menggunakan *expert choice* 11 dapat diketahui bahwa kawasan kampung sepatu yang memiliki potensi pada kebutuhan dasar industri kreatif adalah Kawasan Kampung Sepatu Miji. Detail hasil dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.9 Dinamic Sensitivity Kriteria Kebutuhan Dasar Industri Kreatif Pada Kawasan Kampung Sepatu

3. Membandingkan kriteria daya tarik wisata pada ketiga Kawasan Kampung Sepatu

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *expert choice 11* dapat diketahui bahwa kawasan kampung sepatu yang memiliki potensi pada daya tarik wisata adalah Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Detail hasil dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

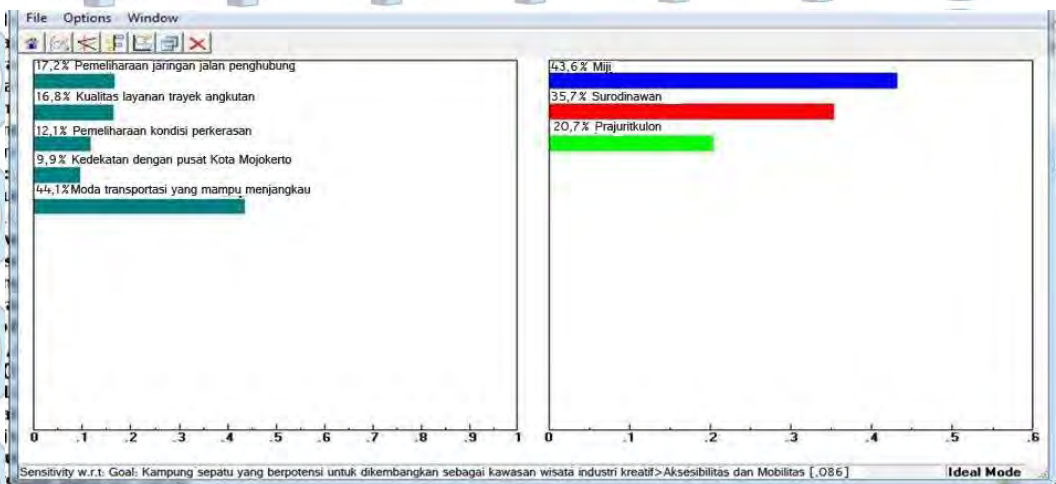


Gambar 4.10 Dinamic Sensitivity Kriteria Daya Tarik Wisata Pada Kawasan Kampung Sepatu

4. Membandingkan kriteria aksesibilitas pada ketiga Kawasan Kampung Sepatu

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *expert choice 11* dapat diketahui bahwa kawasan kampung sepatu yang memiliki potensi pada aksesibilitas dan

mobilitas adalah Kawasan Kampung Sepatu Miji. Detail hasil dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

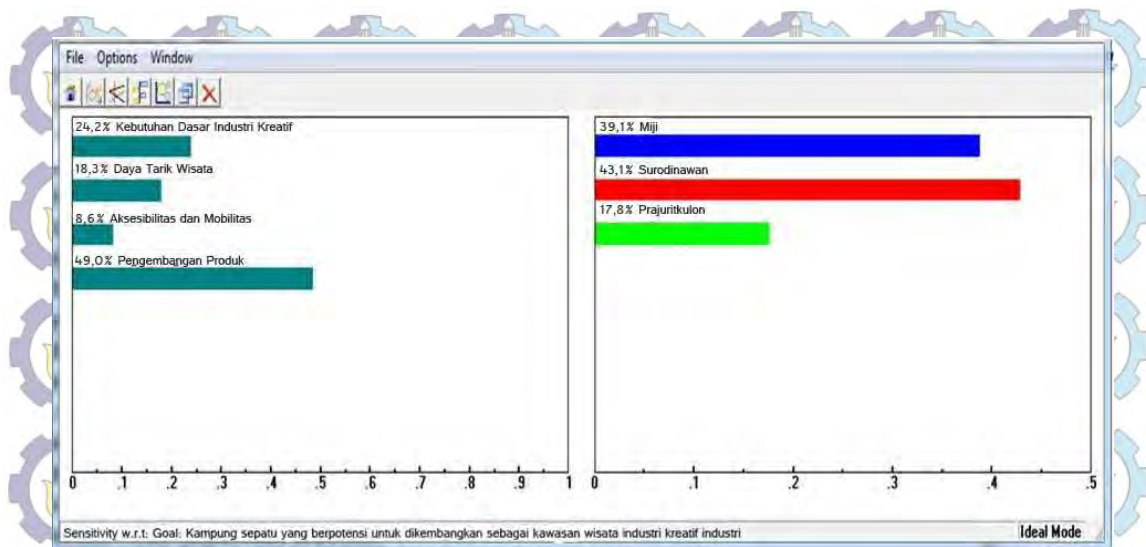


Gambar 4.11 Dinamic Sensitivity Kriteria Aksesibilitas dan Mobilitas Pada Kawasan Kampung Sepatu

5. Membandingkan seluruh kriteria pada ketiga Kawasan Kampung Sepatu

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui bahwa terdapat dua Kawasan Kampung Sepatu yang memiliki potensi untuk dikembangkan yaitu Kawasan Kampung Sepatu Miji (yang memiliki potensi pada kriteria kebutuhan dasar industri kreatif dan pada kriteria aksesibilitas dan mobilitas) dan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan (yang memiliki potensi pada kriteria pengembangan produk dan pada kriteria daya tarik wisata). Sedangkan Kawasan Kampung Sepatu yang tidak memiliki potensi pada keempat kriteria pengembangan adalah Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon.

Bila keempat kriteria pengembangan dibandingkan pada kondisi ketiga Kawasan Kampung Sepatu didapatkan hasil bahwa Kawasan Kampung Sepatu yang paling berpotensi untuk dikembangkan sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif adalah Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Output hasil analisis *expert choice* 11 dapat dilihat pada gambar 4.12.



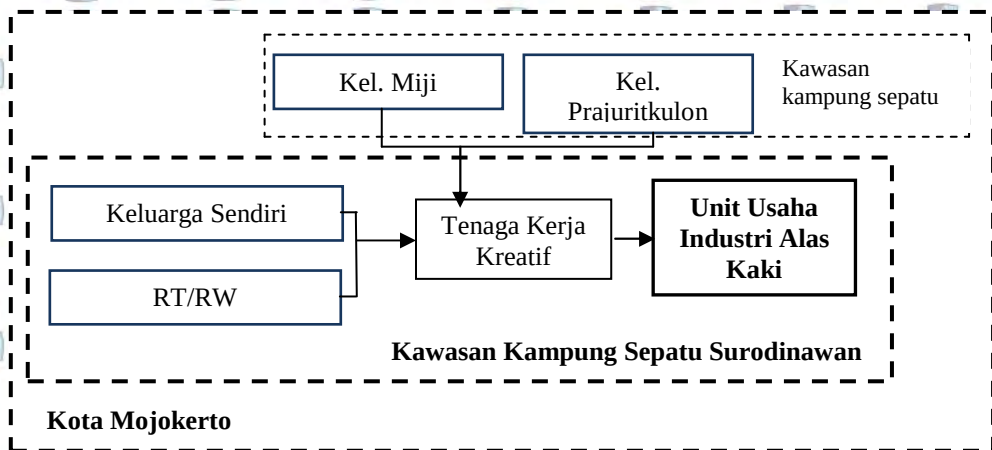
Gambar 4.12 Dinamic Sensitivity Seluruh Kriteria Pada Kawasan Kampung Sepatu

4.4.4 Menganalisis Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya dapat diketahui bahwa kawasan kampung sepatu yang memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah kawasan kampung sepatu Surodinawan. Pada subbab ini digunakan untuk mengetahui keterkaitan antara kawasan kampung sepatu Surodinawan dengan kawasan kampung sepatu Miji dan Prajuritkulon. Keterkaitan antar kawasan kampung sepatu sejalan dengan pemikiran Wibowo dan Soetriono (2004) yang menyatakan dasar keterkaitan suatu wilayah dapat terjadi bila terdapat kegiatan yang bersifat mendorong timbulnya atau menumbuhkembangkan antar wilayah. Keterkaitan antar ketiga kawasan tersebut didasarkan pada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif. Untuk lebih jelasnya mengenai keterkaitan faktor-faktor tersebut di antara ketiga kawasan kampung sepatu dapat dilihat pada penjelasan berikut:

- 1) Faktor kebutuhan dasar industri kreatif:
 - Sub faktor: tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas. Bila membahas mengenai tenaga kerja maka hal yang penting untuk diperhatikan adalah terkait dengan *supply* tenaga kerja yang berkualitas. Tenaga kerja yang berkualitas dapat dilihat dari

produk alas kaki yang dihasilkan. *Supply* tenaga kerja kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan selain berasal dari dalam kawasan juga berasal dari luar kawasan, yaitu Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon. Ketersediaan tenaga kerja kreatif didalam kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sangat terbatas hal tersebut dapat disebabkan minat penduduk kawasan untuk mencari lapangan pekerjaan lain yang ada di luar kawasan.



Gambar 4.13 Skema Keterkaitan Tenaga Kerja Kreatif pada Ketiga Kawasan Kampung Sepatu

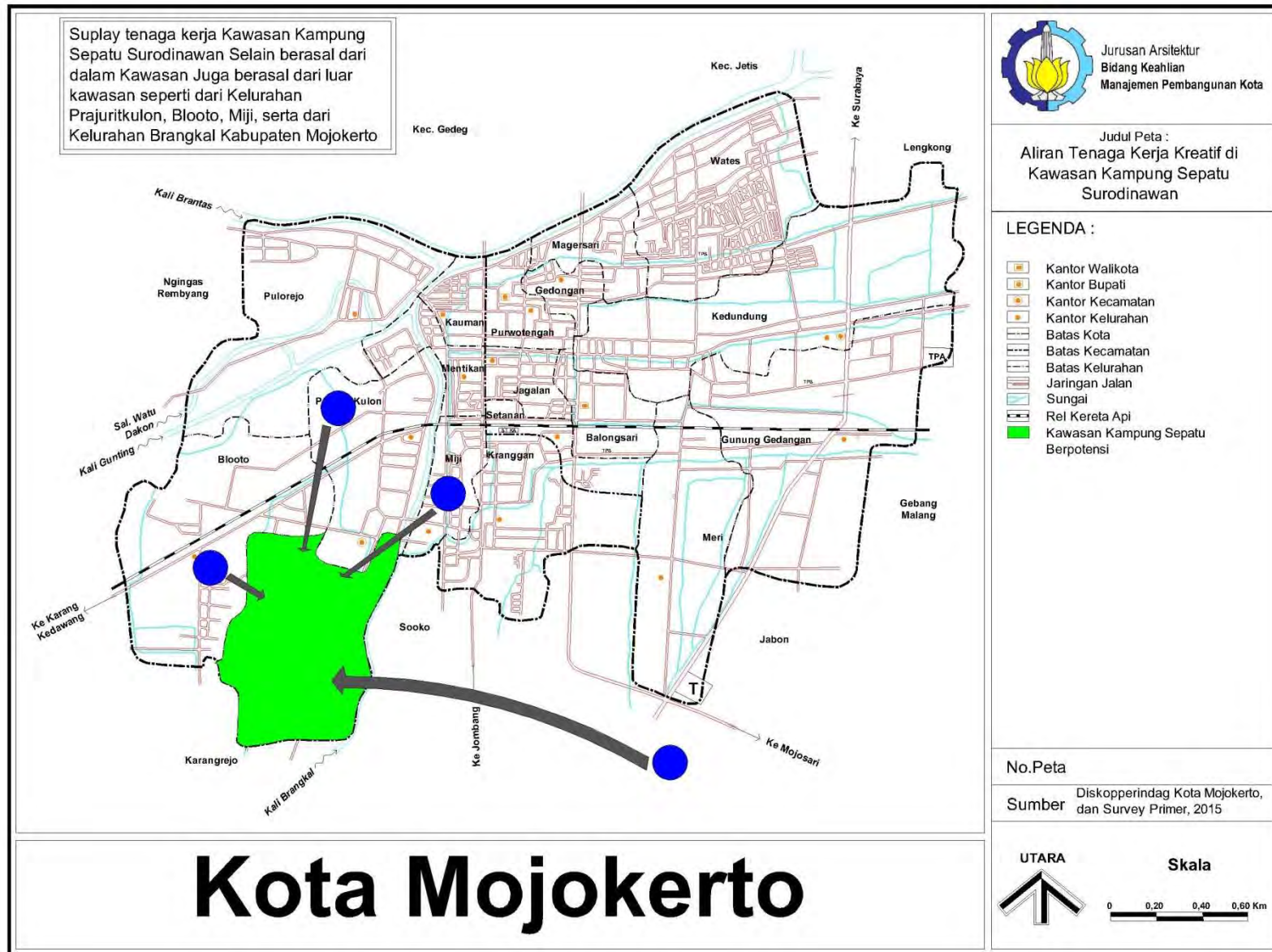
- Sub faktor: terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan produk alas kaki baru yang berciri khas. Kegiatan pelatihan bagi tenaga kerja industri alas kaki diperoleh dari beberapa instansi khususnya Diskoperindag, JICA dan beberapa lembaga pendidikan dari luar Kota Mojokerto. Kegiatan pelatihan yang ada diterima oleh tenaga kerja di seluruh kawasan Kampung Sepatu Kota Mojokerto. Terdapatnya lembaga lokal seperti Japadwipa (komunitas di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan) menjadi wadah bagi para pengrajin untuk melakukan *sharing knowladge* untuk mengembangkan produk alas kaki tak jarang juga lembaga lokal ini menjadi wadah untuk menambah keterampilan pengembangan produk alas kaki. Kegiatan yang sering dilakukan oleh japadwipa adalah *sharing knowladge* yang juga menjadi pengganti kegiatan pelatihan yang biasanya diikuti oleh anggota Japadwipa sendiri maupun dari pengusaha/tenaga kerja di kawasan kampung sepatu lain.

- Sub faktor: peningkatan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang enterpreneur. Keterampilan diperoleh tenaga kerja berasal dari pemilik usaha alas kaki dan pelatihan yang dilaksanakan oleh Diskoprendig, JICA, lembaga pendidikan dari luar Kota Mojokerto serta lembaga lokal (KOMPAK, Japadwipa dan Satyamadya). Seperti pada penjelasan mengenai kegiatan pelatihan sebelumnya. Diketahui bahwa kegiatan pelatihan juga dilakukan oleh lembaga-lembaga lokal yang menanggung ketiga kawasan kampung sepatu sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi keterkaitan penguasaan keterampilan di ketiga kawasan kampung sepatu.

- Sub faktor: tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki. Modal yang digunakan industri-industri alas kaki untuk berproduksi di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan selain berasal dari milik pribadi, pinjaman dari sejumlah lembaga keuangan di dalam Kota Mojokerto maupun berasal dari bantuan Diskoperindag. Keterkaitan antara pengusaha alas kaki dalam pengadaan modal baik didalam Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan maupun keluar kawasan (Kawasan Kampung sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon) tidak terjalin. Hal tersebut dikarenakan meningkatnya sejumlah bahan baku sehingga menuntut masing-masing industri alas kaki untuk tetap bertahan dengan mengusahakan ketersediaan modal untuk masing-masing industri alas kaki.

- Sub faktor: tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi. Penyediaan teknologi/peralatan yang dibutuhkan oleh Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan dilakukan secara individu atau dengan kata lain dilakukan oleh masing-masing industri alas kaki di kawasan tersebut. Tidak terdapat adanya keterkaitan penyediaan teknologi/peralatan dengan Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon. Hal ini terkait dengan kebutuhan masing-masing industri alas kaki berbeda sehingga membutuhkan teknologi/peralatan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan tiap industri alas kaki.

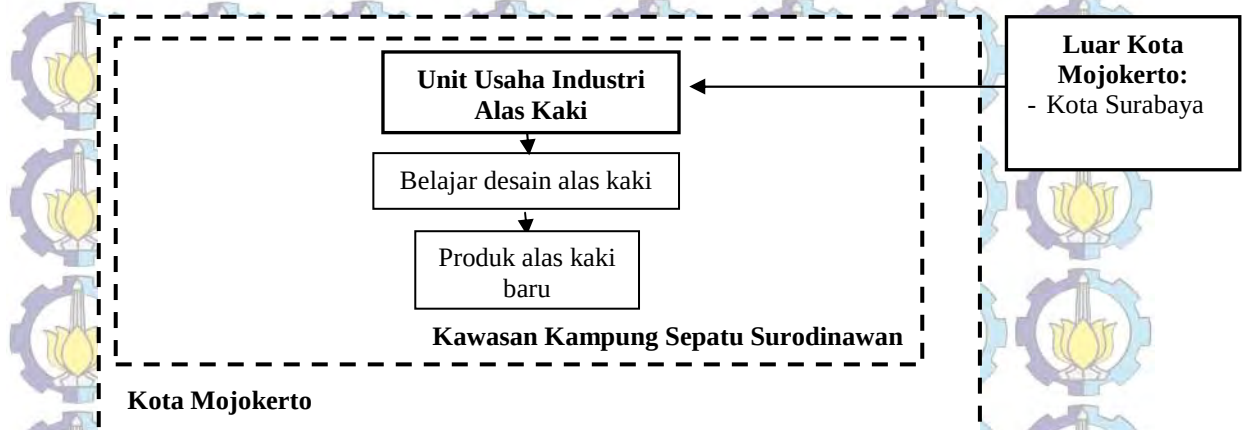
- 
- Sub faktor: terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat. Kebijakan merupakan aturan yang diberikan pada pemerintah untuk sebuah kawasan. Dari kebijakan pemerintah yang ada di ketiga kawasan tidak memberikan dampak terhadap hubungan antar ketiga kawasan kampung sepatu. Hal tersebut dikarenakan kebijakan pemerintah kota mojokerto terkait dengan industri alas kaki sudah memberikan berbagai manfaat hanya pada masing-masing kawasan kampung sepatu.
 - Sub faktor: layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu. Layanan jaringan listrik merupakan aspek yang mampu membantu dalam proses produksi alas kaki karena terdapat beberapa peralatan yang membutuhkan aliran listrik. Layanan listrik seluruhnya diperoleh dari PLN untuk seluruh masyarakat tidak terkecuali industri alas kaki pada masing-masing kawasan kampung sepatu. Sehingga pengadaan jaringan listrik yang ada tidak memberikan dampak yang mampu mengkaitkan antar ketiga kawasan kampung sepatu.
 - Sub faktor: kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu. Seperti halnya jaringan listri, jaringan komunikasi juga terpenuhi oleh berbagai provider. Sehingga pengadaan jaringan telekomunikasi yang ada tidak memberikan dampak yang mampu mengkaitkan antar ketiga kawasan kampung sepatu.



Gambar 4.14 Peta Keterkaitan Tenaga Kerja Kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan

2) Faktor daya tarik wisata

- Sub faktor: terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk belajar mendesai alas kaki. Wisatawan yang tergolong wisatawan kreatif adalah wisatawan yang motivasi kunjungannya tidak hanya untuk membeli produk alas kaki namun juga mempelajari pembuatan produk alas kaki. Berdasarkan hasil survey diketahui bahwa kawasan kampung sepatu surodinawan merupakan satu-satunya kawasan kampung sepatu yang telah menunjukkan potensi kegiatan wisata kreatif. Wisatawan kreatif yang berkunjung di kawasan kampung sepatu surodinawan berasal dari luar Kota Mojokerto yaitu dari Kota Surabaya yang merupakan mahasiswa yang ingin mengetahui seluk beluk produksi alas kaki.



Gambar 4.15 Skema Kunjungan Wisatawan Kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan

- Sub faktor: pengetahuan masyarakat terkait dengan wisata berbasis industri kreatif sehingga mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu. Masyarakat dalam pengembangan kawasan memiliki peranan yang penting, hal tersebut dikarenakan masyarakat sebagai aktor utama penggerak sebuah sektor dalam sebuah wilayah. Begitu pula dengan di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan, masyarakat di Kawasan ini sejak awal telah memiliki partisipasi dalam hal pengembangan kawasan, yaitu yang dilakukan dengan sikap masyarakat yang bisa menerima kunjungan dari luar kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Partisipasi masyarakat dari luar Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan masih belum terlihat.

- Sub faktor Tersedianya *space* dalam bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki yang mampu menampung wisatawan dalam berkegiatan mendesain alas kaki. Kegiatan wisata nantinya akan diadakan pada masing-masing bengkel kerja industri alas kaki dengan menyediakan sejumlah ruang bagi wisatawan.

- Sub faktor: kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang direncanakan ada pada masing-masing industri alas kaki di Kawasan kampung Sepatu Surodinawan sehingga saat ini masih belum ada keterkaitan antara ke tiga kawasan kampung sepatu terdapat kegiatan eksplorasi kreatif.

3) Faktor aksesibilitas dan mobilitas

- Sub faktor: pemeliharaan jaringan jalan penghubung di kawasan kampung sepatu. Hingga saat ini pemeliharaan jalan penghubung dilakukan oleh instansi PU. Masyarakat sebagai pengguna melakukan pemeliharaan pada beberapa titik yang memiliki kerusakan pada jalan-jalan lingkungan pada masing-masing kawasan kampung sepatu.

- Sub faktor: kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu. Terdapat trayek angkutan yang mampu menghubungkan tidak hanya menuju ke Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan, namun juga ke beberapa kawasan kampung sepatu lainnya seperti Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon hal tersebut dikarenakan rute trayek angkutan melewati ketiga kawasan tersebut. Rute trayek angkutan tersebut adalah:

Tabel 4.50 Rute Angkutan Umum Yang Melintasi Kampung Sepatu

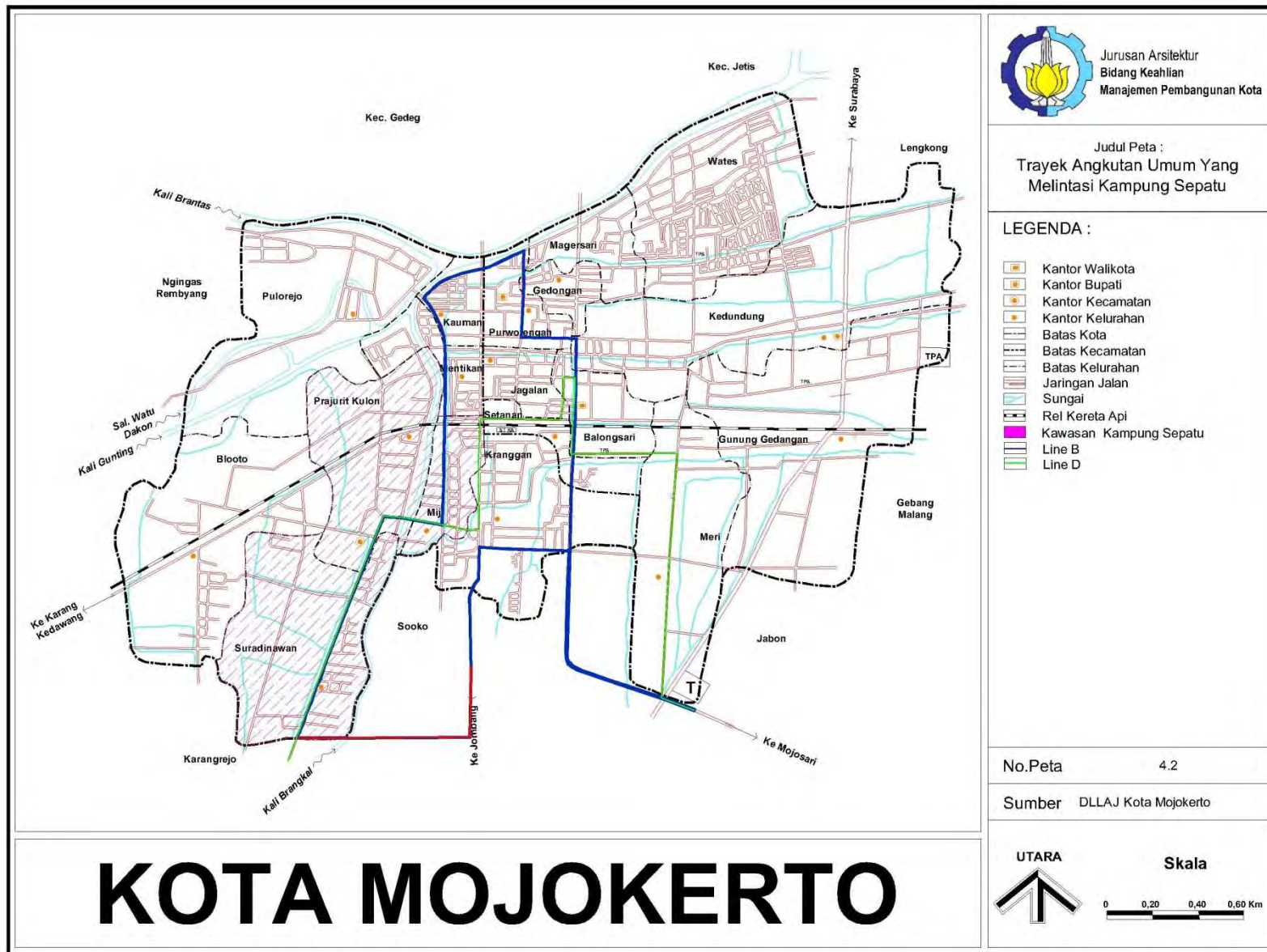
Jenis Trayek/Jurusan	Ruas Jalan yang Dilewati
Line B (Kertajaya – Hayam Muruk)	Terminal Kertajaya-Jl. Jaya Negara-Jl.R.Wijaya-Jl. RA.Basuni-Jl. KH. Usman-Jl. Surodinawan-Jl. Prajurit Kulon-Jl. Tribuana Tungga Dewi-Jl. Brawijaya-Jl. Hayam Muruk-Jl. Letkol Sumarjo-Jl. Res-Pamuji-Jl. Gajah Mada-Jl. Pahlawan-Jl. Jaya Negara-Terminal Kertajaya
Line D (Kertajaya – Trowulan)	Terminal Kertajaya-Jl. Meri-Jl. Tropodo-Jl. Pahlawan-Jl. Gajah Mada-Jl. Cokroaminoto-Jl. KH. Nawawi-Jl. Bhayangkara-Jl. Mojopahit-Jl. Tribuana Tungga Dewi-Jl. Surodinawan-Jl. Sambiroto-Brangkal-Jl. Sambiroto-Jl. KH. Usma-Jl. Jaya Wardhana-Jl. Teratai-Jl. R.Wijaya-Jl. Jaya Negara-Terminal Kertajaya

Sumber: DLLAJ Kota Mojokerto

4) Faktor pengembangan produk

Dari hasil analisis sebelumnya dapat diketahui yang menjadi bagian dari pengembangan produk adalah pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto dan produk memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki. Kegiatan pengembangan produk dilakukan oleh masing-masing industri alas kaki di masing-masing kawasan kampung sepatu sehingga tidak melibatkan industri alas kaki di kawasan diluar kampung sepatu.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa keterkaitan antara Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sebagai fokus pengembangan kawasan wisata industri kreatif dengan kawasan Kampung Sepatu lainnya masih kurang. Keterkaitan yang terjalin diantara ketiga kawasan kampung sepatu tersebut adalah terdapatnya supply tenaga kerja bagi Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan (kampung berpotensi) oleh masyarakat yang tinggal di Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon, terdapatnya kegiatan pelatihan yang diadakan oleh lembaga/komunitas lokal Kampung Sepatu Surodinawan yang diikuti oleh seluruh tenaga kerja/pengusaha yang ada di tiga kawasan kampung sepatu serta terdapatnya trayek angkutan yang melintasi ketiga kawasan kampung sepatu.



Gambar 4.16 Peta Jalur Trayek yang Melintasi Kawasan Kampung Sepatu

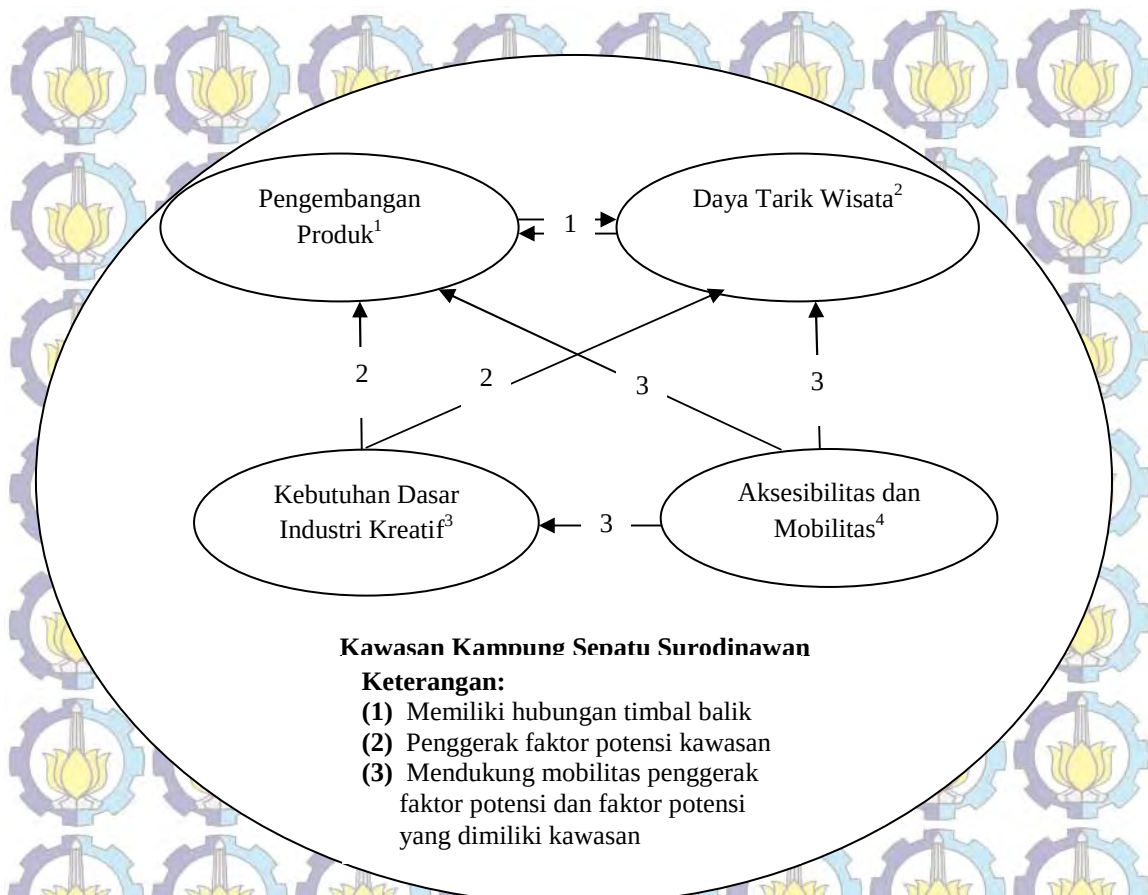
4.4.5 Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif

Konsep pengembangan yang dirumuskan adalah untuk mengembangkan kampung sepatu menjadi sebuah kawasan wisata yang berbasis pada industri kreatif melalui analisis triangulasi. Analisis triangulasi ini mempertimbangkan:

1. Hasil penelitian berupa faktor-faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif
2. Kebijakan yang digunakan adalah Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Mojokerto tahun 2014-2019.
3. Referensi/teori mengenai konsep pengembangan wisata berbasis industri kreatif.

Ketiga data tersebut kemudian dilakukan perbandingan antar data sehingga diperoleh kesimpulan hasil perbandingan antar data. Kesimpulan tersebut kemudian digunakan untuk merumuskan konsep pengembangan kampung sepatu menjadi kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya diketahui bahwa Kampung Sepatu yang berpotensi adalah Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Sehingga pengembangan kawasan wisata industri kreatif akan difokuskan pada Kawasan Kampung Sepatu.

Pada tahap penentuan kawasan kampung sepatu yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif diketahui bahwa Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan memiliki potensi dalam faktor Pengembangan produk dan Daya tarik wisata, sehingga pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan di mulai pada faktor-faktor tersebut. Faktor Kebutuhan Dasar industri kreatif menjadi penggerak kedua faktor tersebut (pengembangan produk dan daya tarik wisata), sedangkan faktor aksesibilitas dan mobilitas merupakan faktor yang mampu mendukung mobilitas dari ketiga faktor yang ada. Penjelasan mengenai konsep pengembangan kawasan kampung sepatu Surodinawan dapat digambarkan pada gambar berikut:



Gambar 4.17 Konsep Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif

Penjelasan terkait dengan konsep pengembangan pada masing-masing faktor untuk mendukung pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sebagai Kawasan wisata berbasis industri kreatif adalah:

1. Pengembangan Produk

Peningkatan faktor pengembangan produk sehingga dapat berfungsi untuk mengembangkan kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai Kawasan Wisata berbasis industri kreatif, dibagi menjadi 2 bagian yaitu terkait dengan pengembangan produk baru dan produk yang berkualitas. Pembahasan terkait dengan pengembangan produk adalah sebagai berikut:

a) Pengembangan Produk baru

- Hal yang menjadi pertimbangan pengembangan yang dikaitkan dengan pengembangan wisata berbasis industri kreatif terkait dengan pengembangan produk alas kaki baru yang memiliki desain berciri khas Mojokerto.

- Kebijakan terkait dengan pengembangan produk alas kaki baru di RPJMD Kota Mojokerto tahun 2014-2019 belum ada.

- Teori/Referensi

Kehadiran desain yang menarik pada sebuah produk memainkan peran utama dalam meningkatkan daya tarik sebuah kawasan wisata berbasis pada industri kreatif (OECD, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Produk baru yang lebih bervariasi mampu menarik pengunjung dalam berkunjung. Konsep pengembangan produk alas kaki baru yang dapat diterapkan di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan adalah

✓ Mengembangkan prototipe produk alas kaki baru dengan motif khas Mojokerto (prototipe yang sudah ada sebelumnya) menjadi produk alas kaki yang dijual massal. Menjadi langkah awal untuk mengenalkan produk alas kaki unik dengan motif khas Mojokerto.

✓ Melakukan sistem pengembangan produk baru yang dilaksanakan untuk memacu pengrajin alas kaki untuk lebih meningkatkan kinerjanya dalam memproduksi bentuk/desain alas kaki baru dengan cara mengadakan sebuah kegiatan/perlombaan diantara pengrajin alas kaki di kawasan kampung sepatu dengan memberikan *reward* bagi pengrajin yang memiliki desain alas kaki yang inovatif. Proyek yang dipilih akan diberikan *reward* berupa hadiah berupa uang ataupun akses untuk mengembangkan produk dari hasil proyek yang dilakukan baik dari segi permodalan, kemudahan pemasaran

✓ Pendampingan dari lembaga pendidikan yang ada di Kota Mojokerto seperti SMK yang memiliki kompetensi pada bidang desain. Sehingga mendapatkan konsep produk alas kaki baru yang dapat disesuaikan dengan trend pasar dan memiliki produk yang berciri khas Kota Mojokerto.

b) Produk yang berkualitas

- Hal yang menjadi pertimbangan pengembangan yang dikaitkan dengan pengembangan wisata berbasis industri kreatif terkait dengan produk

yang memiliki kualitas setara produk alas kaki import yang didukung dengan pemahaman tenaga kerja mengenai standar kualitas alas kaki.

- Tinjauan kebijakan terkait dengan standar produk berkualitas pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 adalah dengan meningkatkan pemahaman tenaga kerja mengenai standard kualitas produk.

- Teori/Referensi

Kualitas adalah kesesuaian antara produk (barang maupun jasa) dengan spesifikasi kebutuhan pelanggan. Terdapat dua variasi pendekatan terhadap konsep kualitas, yaitu pendekatan kualitas yang obyektif dan pendekatan kualitas yang subyektif. Pendekatan obyektif menekankan pada pandangan terhadap kualitas secara internal, melalui pendekatan produksi dan penawaran. Adapun pendekatan subyektif menekankan pada pandangan terhadap kualitas secara eksternal yaitu kesesuaian produk atau jasa yang dihasilkan dengan standar eksternal yaitu keinginan atau harapan pelanggan (Zhang, 2000).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Konsep peningkatan ketersediaan produk yang berkualitas adalah pembekalan keterampilan bagi para pengrajin mengenai standar produk yang harus ada di produk alas kaki sehingga dapat menghasilkan produk alas kaki yang sesuai dengan standar. Pengenalan standarisasi produk alas kaki yang mampu menandingi kualitas produk alas kaki import dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan. Selain itu juga pemberlakuan kegiatan *quality control* dalam proses produksi alas kaki dengan memperketat jumlah *error product*.

2. Daya Tarik Wisata

Peningkatan faktor daya tarik wisata sehingga dapat berfungsi untuk mengembangkan kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai Kawasan Wisata berbasis industri kreatif, dibagi menjadi 4 bagian yaitu terkait dengan kunjungan wisatawan kreatif, kegiatan eksplorasi kreatif, ketersediaan ruang workshop dan partisipasi masyarakat. Pembahasan terkait dengan pengembangan produk adalah sebagai berikut:

a) Kunjungan wisatawan kreatif

- Hal yang menjadi pertimbangan pengembangan yang dikaitkan dengan pengembangan wisata berbasis industri kreatif terkait dengan terdapatnya promosi yang mampu menghadirkan pengunjung yang memiliki motivasi untuk belajar mendesai alas kaki.

- Tinjauan kebijakan terkait dengan program pengembangan pariwisata di Kota Mojokerto pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 adalah cara meningkatkan jaringan promosi pariwisata dan kunjungan wisatawan.

- Teori/Referensi

Perlu adanya cara pemasaran yang kreatif. Strategi branding untuk sebuah kawasan tujuan wisata dapat lebih dikenal. Dengan branding yang kreatif membuat kawasan wisata menarik untuk dikunjungi wisatawan (OECD, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Untuk meningkatkan kunjungan wisatawan kreatif di Kawasan Kampung Sepatu adalah dengan melakukan promosi dengan cara meningkatkan branding kawasan. Konsep pengembangan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan kreatif adalah dengan promosi dapat menarik kunjungan wisatawan kreatif adalah

- ✓ Menetapkan branding destination. Branding destination ini dikaitkan dengan produk alas kaki dengan menggunakan motif desain berciri khas Kota Mojokerto. Menggunakan produk alas kaki yang unik sebagai salah satu media pemasaran diharapkan mampu menarik minat pengunjung untuk berkunjung ke kawasan kampung sepatu Surodinawan, terutama terkait dengan kegiatan belajar/edukasi tentang kegiatan menghasilkan produk alas kaki yang bercorak khas Kota Mojokerto.

b) Kegiatan eksplorasi kreatif

- Hasil analisis. Daya tarik wisata yang dapat dikembangkan di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan adalah terkait dengan terdapatnya

kegiatan eksplorasi kreatifitas dalam mendesain alas kaki sesuai dengan kemampuan pengunjung

- Kebijakan terkait dengan kegiatan wisata berupa eksplorasi kreatif di RPJMD Kota Mojokerto tahun 2014-2019 belum ada.

- Teori/Referensi

Menghubungkan produk kreatif dan pengalaman berkreasi pada sebuah kawasan merupakan tantangan bagi kawasan tersebut. Untuk itu hal utama yang harus diperhatikan adalah menanamkan pola kreatif pada masyarakat yang ada di kawasan tersebut (OECD, 2014).

Konten kegiatan berkrasi harus fleksibel dan memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk menghasilkan produk baru (OECD, 2014)

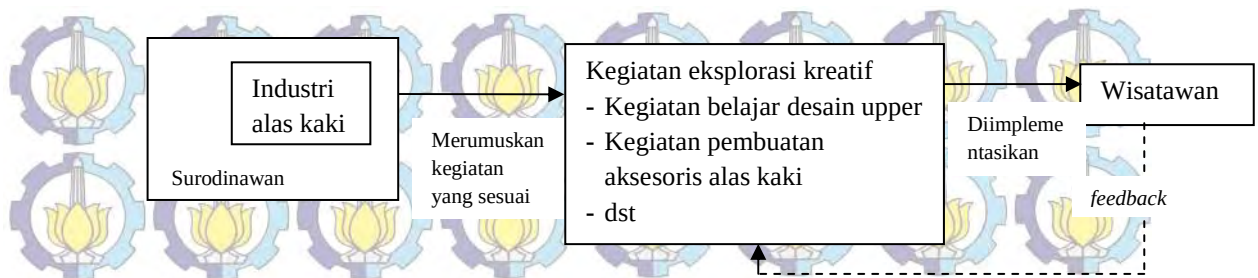
Peningkatan kecakapan berkomunikasi dari para *host* dalam menjelaskan makna dan pentingnya kegiatan eksplorasi kreatif yang akan dilakukan (Wisudthiluck et al, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Agar mampu menghadirkan kegiatan eksplorasi kreatif terdapat beberapa konsep yang dapat diterapkan pada kawasan Kampung Sepatu

Surodinawan adalah sebagai berikut:

- ✓ Mensosialisasikan dan memberikan pelatihan mengenai peningkatan keterampilan/kecakapan berkomunikasi dari para tenaga kerja/owner agar mampu menjelaskan mengenai kegiatan eksplorasi kreatif yang akan dilaksanakan
- ✓ Mendesain bersama (seluruh tenaga kerja/owner) tahapan/alur kegiatan eksplorasi kreatif yang dapat diterapkan untuk wisatawan (mengenai proses pembuatan alas kaki). Dengan hal ini diharapkan adanya kesamaan alur kegiatan eksplorasi kreatif di seluruh industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan.



Gambar 4.18 Konsep Awal Kegiatan Eksplorasi Kreatifitas

c) Ketersediaan ruang workshop

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan ketersediaan ruang workshop adalah tersedianya space dalam bengkel kerja yang mampu menampung wisatawan kreatif.
- Kebijakan terkait dengan ketersediaan ruang workshop yang mendukung wisata di RPJMD Kota Mojokerto tahun 2014-2019 belum ada.

- Teori/Referensi

Ruang gerak dari pariwisata berbasis industri kreatif berbeda dengan jenis pariwisata yang sudah ada. Penyediaan workshop bagi wisatawan dengan tutol lokal dimana wisatawan dapat belajar berbagai hal terkait dengan produk lokal sekaligus mengembangkan kreatifitasnya (Raymond, 2007).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Ruang *workshop* merupakan fasilitas yang harus tersedia untuk menunjang kegiatan eksplorasi kreatif di kawasan kampung sepatu.

Untuk itu konsep untuk pengembangan ketersediaan ruang workshop adalah pengoptimalan keberadaan *workshop*, sehingga pengunjung dapat menggunakan ruang tersebut sebagai ruang untuk berkreasi yaitu dengan cara:

- ✓ Sosialisasi kepada usaha alas kaki di Kampung Sepatu Surodinawan mengenai fungsi ketersediaan ruang *workshop* yang mampu mendukung kegiatan eksplorasi kreatif.
- ✓ Penataan tempat bengkel kerja pembuatan alas kaki untuk wisatawan, sehingga wisatawan dapat melihat proses produksi alas kaki. Luas bengkel kerja pada masing-masing industri alas kaki di

Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan berbeda-beda tergantung dengan luas lahan yang dimiliki masing masing industri alas kaki.

Untuk itu konsep pengembangan ruang yang mendukung kegiatan berkreasi tidak menentukan luasan ruang yang harus tersedia.

Penyediaan ruang yang dapat menampung wisatawan dapat dilakukan dengan melakukan penataan bengkel kerja yang harus diperhatikan adalah tidak tercampurnya ruang produksi massal dengan ruang untuk menunjang kegiatan eksplorasi kreatif

- ✓ Ruang *workshop* harus tetap memperhatikan kebersihan dan penataan agar menjadi menarik dengan menampilkan ciri khas Kota Mojokerto.

d) Partisipasi masyarakat

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan partisipasi masyarakat adalah dukungan masyarakat dalam mengembangkan wisata kreatif di Kawasan Kampung Sepatu

- Kebijakan terkait dengan program pembangunan sumber daya kepariwisataan dalam RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 adalah peningkatan jumlah tenaga kerja/SDM yang terlatih di sektor formal dan non formal di bidang kepariwisataan.

- Teori/Referensi

Perlu adanya proses pengembangan kesadaran dan pengetahuan masyarakat terhadap kolaborasi pariwisata dan industri kreatif. Terdapat beberapa langkah untuk membangun kesadaran masyarakat mengenai pengetahuan pariwisata berbasis industri kreatif yaitu dengan cara memberikan sosialisasi kepada masyarakat tentang pariwisata berbasis industri kreatif, membangun sebuah kelompok/organisasi pariwisata, mengembangkan pola pikir kreatif pada masyarakat (OECD, 2014).

Membangun hubungan diantara seluruh aktor yang terlibat dalam pengembangan wisata berbasis industri kreatif (OECD, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Partisipasi masyarakat dalam pengembangan wisata di suatu daerah sangatlah penting. Hal tersebut dikarenakan masyarakat sebagai aktor

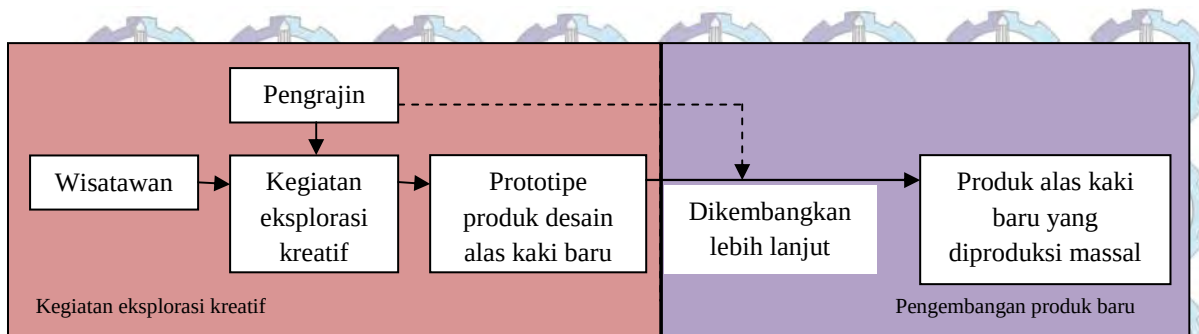


terdampak dari hadirnya kegiatan wisata di kawasan mereka. Hal tersebut sama halnya di kawasan kampung sepatu Surodinawan, dimana masyarakatnya masih belum mengetahui konsep wisata yang ada dilingkungan tempat tinggal mereka. Untuk itu konsep untuk meningkatkan partisipasi masyarakat di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan adalah

- ✓ Sosialisasi kepada masyarakat mengenai kehadiran wisata di kawasan tempat tinggal yang dapat dilakukan dengan cara melakukan bimbingan masyarakat yang dilakukan dengan kerjasama berbagai instansi terkait dengan komunitas lokal Surodinawan mengenai. Bimbingan masyarakat penting untuk dilakukan mengingat masyarakat memiliki peran yang efektif dalam proses pembuatan keputusan tentang bentuk pariwisata yang memanfaatkan kawasan lingkungan tempat tinggal

- ✓ Pembentukan organisasi pengelola kawasan yang khusus menangani kampung dalam konteks pariwisata kreatif dengan melibatkan masyarakat yang ada di lingkungan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Organisasi ini nantinya akan mengkoordinir dan sebagai pintu masuk dan keluar segala aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan wisata kreatif di kawasan ini. Sebagai langkah awal dengan memanfaatkan komunitas lokal Surodinawan (KUB) dan Japadwipa sebagai wadah sementara dalam pengelolaan kawasan kampung sepatu Surodinawan.

Berdasarkan gambar 4.17 dikatakan bahwa terdapat dua faktor yang dapat saling mendukung yaitu faktor pengembangan produk (terkait dengan pengembangan produk baru) dan faktor daya tarik wisata (terkait dengan kegiatan eksplorasi kreatif). Konsep pengembangan yang tercipta dari hubungan kedua faktor tersebut terkait dengan pengembangan produk baru juga dapat tercipta dari hasil kegiatan eksplorasi kreatif yang dilakukan dengan skema seperti dibawah ini:



Gambar 4.19 Konsep Hubungan Kegiatan Eksplorasi Kreatif dan Pengembangan Produk Baru

Pada tahap pengembangan lebih lanjut pengrajin dapat mengembangkan hasil protipe produk baru dengan menambahkan unsur-unsur yang menjadi ciri khas Mojokerto. Terkait dengan ciri khas yang dapat dimasukkan pada desain alas kaki dapat dikaitkan dengan budaya Kerajaan Majapahit

3. Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Konsep pengembangan kebutuhan dasar industri kreatif yang dapat mendukung daya tarik wisata dan pengembangan produk bagi Kawasan

Kampung Sepatu Surodinawan adalah sebagai berikut:

a) Ketersediaan tenaga kerja kreatif

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat diketahui bahwa untuk membangun kawasan kampung sepatu faktor yang dibutuhkan adalah kebutuhan dasar industri kreatif. Agar kebutuhan dasar industri kreatif mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu maka hal yang diperhatikan adalah terkait dengan tersedianya tenaga kerja yang mampu membuat alas kaki yang berkualitas dan berciri khas
- Kebijakan tentang tenaga kerja kreatif yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan bahwa industri kreatif memerlukan dukungan berupa peningkatan peningkatan jumlah SDM kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan dan tersebar merata
- Teori/Referensi

Industri kreatif adalah faktor penting dalam keberhasilan pariwisata berbasis industri kreatif sehingga industri kreatif yang ada harus didukung dengan pengetahuan dan keterampilan yang kuat yaitu

dengan cara memberikan pendidikan dan pelatihan khusus pada pengrajin industri kreatif (OECD, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Sebagai Kawasan yang memiliki potensi tinggi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata industri kreatif, Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan perlu dilakukan peningkatan atau pembenahan pada beberapa faktor seperti halnya tenaga kerja kreatif. Tenaga kerja kreatif merupakan sumber utama dalam pengembangan kawasan wisata industri kreatif. Namun pada kenyataanya kondisi kampung sepatu surodinawan memiliki jumlah tenaga kerja kreatif yang rendah. Untuk itu perlu adanya konsep meningkatkan ketersediaan tenaga kerja kreatif di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan yaitu:

✓ Sosialisasi kepada masyarakat mengenai konsep wisata di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Sosialisai ini diperlukan agar masyarakat di lingkungan Surodinawan mengerti mengenai pengembangan kedepan mengenai Kampung Sepatu. Saat ini sosialisasi Pemerintah Kota Mojokerto terhadap fungsi kampung sepatu kepada masyarakat kurang untuk itu perlu adanya koordinasi dari beberapa instansi pemerintah dan lembaga lokal kawasan kampung sepatu Surodinawan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat pengembangan kampung sepatu kedepannya.

✓ Perekrutan tenaga kerja baru di dalam Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan dengan meningkatkan minat penduduk didalam kawasan kampung sepatu Surodinawan untuk bergabung pada industri alas kaki di Kampung Sepatu Surodinawan dengan bantuan dari Diskoperindag, lembaga lokal Surodinawan seperti (Kelompok Usaha Bersama Surodinawan). Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara memberikan sosialisasi dan pelatihan untuk meningkatkan skill yang berfungsi untuk mengembangkan produk wisata pada sebuah kawasan serta memberikan penanaman pola pikir yang kreatif pada masing-masing tenaga kerja kreatif baru.

b) Kegiatan pelatihan

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat diketahui bahwa untuk membangun kawasan kampung sepatu faktor yang dibutuhkan adalah kebutuhan dasar industri kreatif. Agar kebutuhan dasar industri kreatif mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu maka hal yang diperhatikan adalah terkait dengan terdapatnya kegiatan pelatihan yang meningkatkan talenta tenaga kerja dalam pengembangan alas kaki baru yang berciri khas
- Kebijakan tentang kegiatan pelatihan yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan bahwa industri kreatif memerlukan dukungan berupa meningkatkan talenta kreatif yang dibutuhkan oleh industri kreatif memerlukan kegiatan pelatihan dari lembaga pendidikan dan dinas terkait.
- Teori/Referensi
Peran lembaga peneliti pada sebuah kawasan sangat penting untuk meningkatkan keterampilan dan mengembangkan bakat dalam bidang industri kreatif dan pariwisata. Hal yang penting untuk diperhatikan adalah menanamkan pola pikir kreatif pada tenaga kerja kreatif sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi (OECD, 2014).
- Rumusan konsep dari ketiga sumber
Kegiatan pelatihan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan tenaga kerja di industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Selama ini sudah banyak kegiatan pelatihan yang didapatkan oleh tenaga kerja namun kegiatan pelatihan yang diterima monoton dan hanya mengajarkan hal-hal dasar terkait dengan proses produksi alas kaki. Konsep untuk kegiatan pelatihan yang mampu mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah
 - ✓ Peningkatan kualitas kegiatan pelatihan dengan cara mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dengan kondisi keterampilan yang dimiliki oleh tenaga kerja saat ini sehingga dapat diketahui kekurangan/kelemahan kegiatan pelatihan yang

telah dilakukan dan dapat dengan segera merancang kegiatan pelatihan yang sesuai dengan kondisi tenaga kerja saat ini.

- ✓ Penambahan program dalam kegiatan pelatihan dapat dilakukan dengan cara: (1) Pelatihan terkait peningkatan mutu alas kaki melalui pembekalan standar kualitas alas kaki import; (2) Pelatihan yang mampu mendukung pengembangan desain alas kaki yang bercorak/berciri Mojopahit; (3) Pelatihan untuk mendukung kegiatan berkreasi wisatawan yaitu dengan memberikan pelatihan mengenai cara berkomunikasi (untuk dapat mengajarkan proses produksi alas kaki);

c) Penguasaan keterampilan

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan penguasaan keterampilan adalah meningkatkan penguasaan keterampilan tenaga kerja dalam dalam bidang enterpreneur
- Kebijakan tentang peningkatan keterampilan tenaga kerja yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan bahwa perlu menumbuhkan keterampilan pada SDM kreatif dengan cara peningkatan jumlah enterpreneur kreatif secara signifikan sehingga mendorong tumbuhnya lapangan kerja kreatif
- Teori/Referensi
Peran lembaga peneliti pada sebuah kawasan sangat penting untuk meningkatkan keterampilan dan mengembangkan bakat dalam bidang industri kreatif dan pariwisata. Hal yang penting untuk diperhatikan adalah menanamkan pola pikir kreatif pada tenaga kerja kreatif sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi (OECD, 2014).
- Rumusan konsep dari ketiga sumber
Penguasaan keterampilan tenaga kerja dapat dilakukan dengan cara menghadiri kegiatan pelatihan yang dilakukan. Untuk itu hal yang dapat meningkatkan penguasaan adanya pelatihan terkait dengan dasar-dasar enterpreneur pada tenaga kerja. Dampak kegiatan ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan jumlah unit-unit industri alas kaki di kawasan kampung sepatu Surodinawan.

d) Ketersediaan modal

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan ketersediaan modal adalah tersedianya skema penyediaan modal yang mampu menurunkan beban harga bahan baku alas kaki
- Kebijakan tentang permodalan industri yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan modal bagi industri kreatif dapat dilakukan dengan penciptaan skema dan lembaga pembiayaan yang mendukung tumbuh kembangnya industri kreatif dan penguatan hubungan antara bisnis, pemerintah dan cendekia dengan lembaga keuangan.
- Teori/Referensi
Pengadaan modal/dana dapat dilakukan dengan cara PPP (Public Privat Partnership) dimana sektor public memiliki peran dalam memberikan dana/modal untuk mengembangkan produk kreatif baru maupun pengembangan usaha baru yang bergerak dalam sektor industri kreatif sedangkan sektor swasta bertanggung jawab untuk mengembangkan konten kreatif serta pengalaman berkreasi/kreatif (OECD, 2014).
- Rumusan konsep dari ketiga sumber
Modal merupakan hal yang penting untuk pengembangan industri kreatif. Tanpa adanya modal maka usaha pengembangan produk kreatif pun tidak akan tercipta. Hal tersebut berlaku pada industri-industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Konsep untuk mendukung ketersediaan modal pada masing-masing industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan adalah
 - ✓ Meningkatkan akses modal industri alas kaki di kawasan Kampung Sepatu Surodinawan dengan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak baik dari dalam Kota Maupun di luar Kota Mojokerto. Akses modal bagi para pengrajin dari pihak dalam Kota dapat dilakukan dengan cara: (1) Menjalinkan kerjasama dengan pihak KSP (Koperasi Simpan Pinjam) yang ada untuk memberikan prioritas peminjaman modal bagi para pengusaha alas kaki; (2) Membentuk Koperasi Simpan Pinjam khusus untuk para pengusaha alas kaki dengan

menerapkan skema pembiayaan yang mampu menekan harga bahan baku dipasaran. Pembentukan dan pelaksanaan menjadi tanggung jawab Diskoperindag dengan pengawasan dari lembaga lokal yang ada di Kawasan Kampung Sepatu. Akses modal bagi para pengrajin dari pihak luar Kota dapat dilakukan dengan cara: Penerapan PPP/KPS dapat dilaksanakan dengan melakukan pendataan nilai investasi, biaya produksi serta progres kawasan kampung sepatu dengan pengawasan dari komunitas dan stakeholder lokal serta menentukan pola kerjasama yang sesuai sehingga dapat saling memberikan keuntungan antara pihak pemberi dana dengan pihak penerima dana.

e) Ketersediaan teknologi

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan ketersediaan teknologi adalah tersedianya teknologi/peralatan produksi yang berbasis pada IT untuk mendukung produksi alas kaki yang lebih bervariasi
- Kebijakan tentang peralatan/teknologi yang mendukung industri tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan ketersediaan teknologi bagi industri kreatif dapat dilakukan dengan cara melalui penguasaan kapasitas kemampuan penguasaan teknologi dan *computer literacy*
- Teori/Referensi

Untuk memberikan kemudahan bagi para artisan dan pengunjung dalam membuat dan mengembangkan produk baru atau kegiatan kreatif perlu didukung dengan mengaplikasikan teknologi baru (OECD, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber
Teknologi produksi merupakan media pembantu bagi tenaga kerja kreatif sebagai sumber penggerak utama industri alas kaki. Kegiatan ataupun aktivitas produksi akan berkembang apabila teknologi yang dimiliki mampu mendukung keberlangsungan setiap proses. Pengadaan peralatan/teknologi yang lebih modern merupakan salah satu caranya.

Konsep pengembangan teknologi di kawasan Kampung Sepatu Surodinawan adalah:

- ✓ Pengembangan teknologi tidak hanya berupa penambahan teknologi modern, namun juga harus mempertimbangkan kesinergisan antara kemampuan tenaga kerja, produk yang ingin dicapai dan manfaat yang dapat diperoleh. Hal ini berarti industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu akan berkembang apabila teknologi yang digunakan tepat guna, efisien dan tidak menghilangkan nilai tradisional masyarakat setempat dalam memproduksi alas kaki serta tidak memberikan dampak negatif terhadap lingkungan
- ✓ Penambahan teknologi berbasis IT dapat dilakukan secara bertahap dengan melibatkan pemerintah atau menjalin kemitraan dengan pihak swasta, namun bukan berarti ketergantungan terhadap bantuan pemerintah meningkat.

f) Kebijakan pemerintah

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan kebijakan pemerintah adalah terdapatnya kebijakan pemerintah yang mendukung pengembangan industri alas kaki yang berbasis pada tradisi masyarakat.
- Kebijakan yang mengatur tentang wisata berbasis industri kreatif hingga saat ini belum ada.
- Teori/Referensi

Untuk pembuat kebijakan, terdapat tantangan untuk memahami hubungan antara industri kreatif dengan pariwisata untuk itu perlu pendekatan kebijakan yang melibatkan berbagai instansi pemerintah agar sebuah wilayah mendapatkan nilai tambah dari hubungan antara sektor industri kreatif pada sektor wisata (OECD, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber
- Untuk mengembangkan sektor wisata dan industri kreatif menjadi satu kesatuan, maka memerlukan dukungan dari berbagai pihak dalam mengembangkannya sesuai dengan instansi yang berkaitan dengan kedua sektor tersebut. Untuk itu kebijakan pemerintah yang dapat

dilakukan pada kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah

- ✓ Pembentukan kelompok kerja lintas instansi pemerintah Kota Mojokerto untuk menangani pengembangan kampung sepatu sebagai wisata industri kreatif.
- ✓ Merumuskan kebijakan pengembangan kawasan kampung sepatu yang disesuaikan dengan kondisi kehidupan masyarakat lokasi terpilih (Kampung Sepatu Surodinawan). Kebijakan yang dihasilkan dapat menjadi aturan terkait dengan do dan don't terhadap kegiatan wisata yang dilakukan oleh pengunjung. Kebijakan ini diharapkan dapat membatasi kegiatan wisata pengunjung di kawasan kampung sepatu hal tersebut dikarenakan kegiatan wisata akan dilakukan pada masing-masing rumah pengusaha alas kaki yang juga berfungsi untuk ruang workshop.

g) Jaringan listrik

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan jaringan listrik adalah peningkatan layanan jaringan listrik yang mampu menyuplai seluruh kawasan kampung sepatu.
 - Kebijakan terkait dengan infrastruktur yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan
 - Teori/Referensi
- Jaringan listrik merupakan utilitas wilayah yang harus dimiliki oleh seluruh wilayah sehingga mampu mendukung kegiatan masyarakat di wilayah tersebut.
- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Bila dilihat dari kondisi eksisting di seluruh kawasan kampung sepatu Surodinawan telah terlayani jaringan listrik SUTM dan SUTT, namun yang menjadi kendala adalah terkait dengan sarana penerangan jalan. Untuk itu konsep pengembangan kawasan kampung sepatu surodinawan terkait dengan jaringan listrik adalah penambahan sarana

penerangan jalan pada beberapa titik yang masih belum memiliki penerangan.

h) Jaringan telekomunikasi

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan jaringan telekomunikasi adalah peningkatan kualitas layanan telekomunikasi bagi seluruh penduduk di kawasan kampung sepatu

- Kebijakan terkait dengan infrastruktur yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan

- Teori/Referensi

Teknologi informasi dapat digunakan untuk menciptakan sebuah platform untuk berbagi cerita, pengetahuan dan pemahaman terhadap pariwisata berbasis industri kreatif. Platform tersebut memfasilitasi komunikasi antar tuan rumah (host) dan wisatawan untuk menjelaskan arti dan makna kegiatan kreatif yang dilakukan. penggunaan jaringan telekomunikasi yang baik merupakan sebuah sarana untuk membangun pariwisata berbasis industri kreatif (Wisudthiluck et al, 2014).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

- ✓ Pembuatan website atau situs tentang kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai kawasan wisata industri kreatif dimana didalam website tersebut dijelaskan informasi mengenai kondisi keseluruhan kawasan kampung sepatu serta kegiatan wisata yang dapat dilakukan di kawasan.

4. Aksesibilitas dan Mobilitas

Peningkatan faktor aksesibilitas dan mobilitas sehingga dapat berfungsi untuk mengembangkan kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai Kawasan Wisata berbasis industri kreatif, dibagi menjadi 5 bagian yaitu terkait dengan jaringan jalan, trayek angkutan, kondisi jalan, jarak dengan pusat kota dan kemudahan menuju kampung wisata. Pembahasan terkait dengan aksesibilitas dan mobilitas adalah sebagai berikut:

a) Jaringan jalan

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan jaringan jalan adalah pemeliharaan jaringan jalan penghubung antar industri alas kaki di kawasan kampung sepatu
- Kebijakan terkait dengan infrastruktur yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan.
- Teori/Referensi
aksesibilitas yang baik menuju ke kawasan wisata memberikan kenyamanan bagi pengunjung karena memberikan rasa aman dan nyaman (Rahmawati, 2015).
- Rumusan konsep dari ketiga sumber
Konsep jaringan jalan yang mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu surodinawan adalah pemeliharaan kondisi jaringan jalan.

b) Trayek angkutan

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan trayek angkutan adalah peningkatan kualitas layanan trayek angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu
- Kebijakan pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 terkait dengan program peningkatan pelayanan angkutan menyatakan perlu adanya peningkatan kualitas dan jumlah halte/shelter angkutan umum.
- Teori/Referensi
Penyediaan trayek angkutan umum yang menjadi alat transportasi yang mengarah ke kawasan wisata (Rahmawati, 2015)
- Rumusan konsep dari ketiga sumber
Konsep trayek angkutan yang mampu mendukung pengembangan kawasan kampung sepatu surodinawan adalah dengan optimalisasi kinerja angkutan umum yang melintasi kawasan kampung sepatu surodinawan dengan memberlakukan sistem ontime pada masing-masing trayek angkutan. Sistem *ontime* ini memberikan kemudahan

bagi pengguna (baik pengunjung maupun masyarakat kawasan) agar tidak terlalu lama menunggu kedatangan angkutan kota khususnya untuk Lyn B dan Lyn D.

c) Kondisi jalan

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan kondisi jalan adalah pemeliharaan perkerasan kondisi jalan yang ada di kawasan kampung sepatu

- Kebijakan terkait dengan infrastruktur yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan perlu adanya pembangunan/rehabilitasi/pemeliharaan infrastruktur dan sarana prasarana lingkungan bangunan dan perkotaan

- Teori/Referensi

Kenyamanan pengunjung/wisatawan merupakan salah satu hal penting untuk diperhatikan hal salah satunya terkait dengan kondisi jalan. Dapat dilakukan dengan peningkatan kualitas perkerasan jalan (Rahmawati, 2015)

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Konsep yang dikeluarkan terkait dengan kondisi jalan adalah pemeliharaan melalui perbaikan jalan rusak terutama jalan yang berlubang dan bergelombang. Dengan perbaikan jalan ini dapat memperlancar dan meningkatkan kenyamanan sirkulasi wisatawan menuju ke kampung sepatu surodinawan.

d) Jarak dengan pusat kota

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan jarak dengan pusat kota adalah kedekatan jarak kawasan kampung sepatu dengan pusat kota Mojokerto.

- Tidak terdapat kebijakan di RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 yang mengatur tentang jarak antar lokasi obyek wisata.

- Teori/Referensi

Berdasarkan Silas (1996) menyatakan bahwa sebuah kampung wisata hendaknya tidak terlalu sulit untuk ditemukan dan dicapai oleh pengunjung

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Konsep yang dapat dari perumusan tiga sumber diatas adalah dengan pengadaan moda transportasi yang mampu menghubungkan pusat kota dengan kawasan kampung sepatu Surodinawan secara langsung, dengan memanfaatkan trayek angkutan kota (yang memiliki rute menuju ke pusat kota) sebagai sarana menuju ke kampung sepatu Surodinawan.

e) Kemudahan menuju kampung wisata

- Berdasarkan hasil analisis maka hal yang dapat dilakukan terkait dengan kemudahan menuju kampung wisata adalah terdapatnya moda transportasi yang mampu menjangkau seluruh lokasi industri alas kaki di Kawasan kampung sepatu

- Tidak terdapat kebijakan di RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 yang mengatur tentang aksesibilitas menuju ke lokasi wisata.

- Teori/Referensi

Penyediaan moda transportasi khusus yang mampu menjangkau kawasan wisata (Rahmawati, 2015)

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Konsep untuk mempermudah pengunjung menuju kawasan kampung sepatu adalah menyediakan moda transportasi yang mampu menjangkau ke lokasi-lokasi industri alas kaki di Kawasan Kampung Sepatu. Moda transportasi khusus ini dapat diperoleh dengan memberdayakan jasa becak yang ada di sekitar kawasan kampung sepatu dengan membentuk paguyuban becak kampung wisata sepatu.

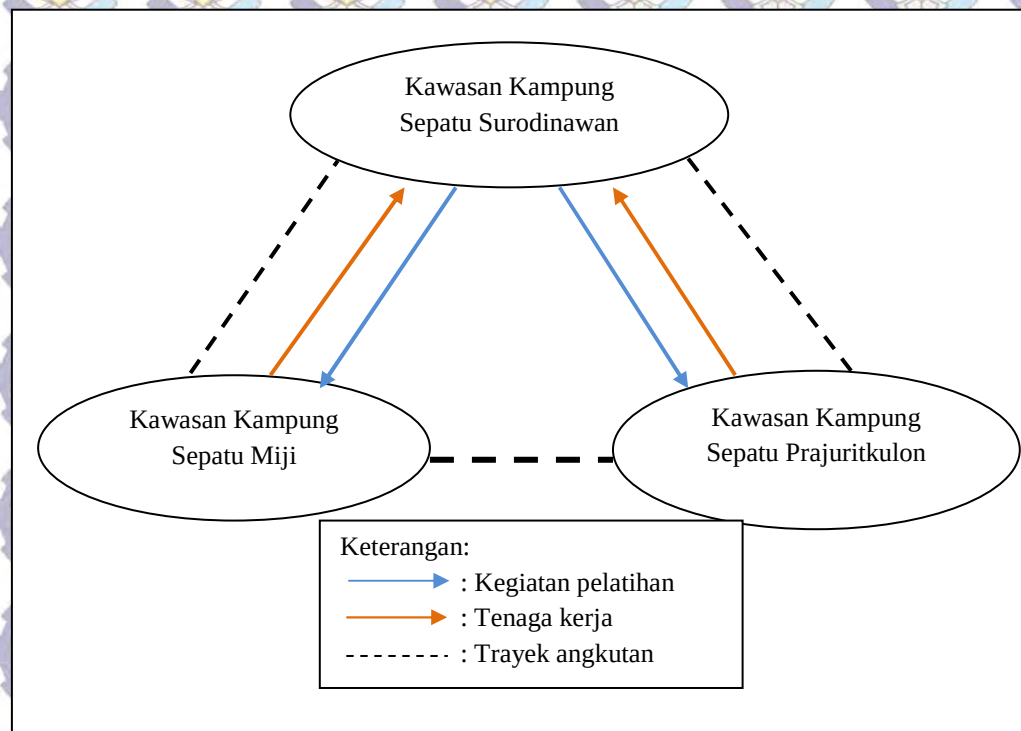
4.4.6 Konsep Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu

Fokus utama dalam mengembangkan wisata industri kreatif ada pada Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan, dengan menerapkan konsep yang ada sehingga mampu menjadi langkah awal untuk mengembangkan wisata dengan memanfaatkan sektor industri kreatif sebagai daya tarik wisata di Kota Mojokerto. Untuk meningkatkan keterkaitan antara Kampung Sepatu Surodinawan yang menjadi fokus pengembangan dengan kawasan Kampung Sepatu Miji dan Prajuritkulon dapat dilakukan dengan mengembangkan potensi keterkaitan yang

sudah terjalin diantara ketiga kampung sepatu tersebut. Analisis triangulasi yang digunakan untuk mempertimbangkan konsep keterkaitan antar kawasan mempertimbangkan:

1. Hasil penelitian berupa potensi keterkaitan yang sudah terjalin diantara Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan (sebagai fokus pengembangan) dengan Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon
2. Kebijakan yang digunakan adalah Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Mojokerto tahun 2014-2019.
3. Referansi/teori terkait tentang keterkaitan antar wilayah

Berikut konsep keterkaitan antar ketiga kawasan kampung sepatu:



Gambar 4.20 Konsep Keterkaitan Antar Kawasan Kampung Sepatu

Berikut merupakan penjelasan terkait dengan konsep yang mampu mendukung keterkaitan antara kawasan kampung sepatu yang dapat dilihat dari segi:

1. Ketersediaan tenaga kerja kreatif

- Berdasarkan hasil analisis maka dapat diketahui bahwa keterkaitan yang terjalin diantara tiga kawasan kampung sepatu adalah terdapatnya supply tenaga kerja bagi Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan (kampung berpotensi) oleh masyarakat yang tinggal di Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Kawasan Kampung Sepatu Prajuritkulon.
- Kebijakan tentang tenaga kerja kreatif yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan bahwa industri kreatif memerlukan dukungan berupa peningkatan peningkatan jumlah SDM kreatif yang berkualitas secara berkesinambungan (*sustainable*) dan tersebar merata(*widespread*).

- Teori/Referensi

Tenaga kerja adalah pasokan lokal (*local supply*) yang mempengaruhi produktivitas wilayah. Upaya perbaikan kualitas tenaga kerja dapat dilakukan dengan pelatihan keterampilan, pendidikan dan perbaikan sistem insentif. Sementara itu bila dirasakan jumlah tenaga kerja dalam wilayah terbatas dibenarkan mengimpor tenaga kerja dari luar wilayah. Kebijakan ketenagakerjaan harus disusun terintegrasi di dalam perencanaan pembangunan wilayah dalam rangka mengurangi jurang hasil ekonomi yang berupa ketidakefisienan dan pengangguran (Nugroho dan Dahuri, 2004).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Konsep pengembangan untuk mendukung keterkaitan antar kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto dapat dilakukan dengan cara:

- ✓ Memberikan prioritas penerimaan tenaga kerja kreatif pada kawasan Kampung Sepatu Surodinawan untuk masyarakat Kelurahan Miji dan Kelurahan Prajuritkulon (Kawasan Kampung Sepatu lain) setelah masyarakat Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan.
- ✓ Mengadakan berbagai pelatihan peningkatan ketrampilan untuk kemampuan inovasi produk, manajerial, pelatihan program bisnis untuk meningkatkan jiwa interpreneur

2. Kegiatan pelatihan

- Hasil analisis

Berdasarkan hasil analisis maka dapat diketahui bahwa keterkaitan yang terjalin diantara tiga kawasan kampung sepatu adalah terdapatnya kegiatan pelatihan yang diadakan oleh lembaga/komunitas lokal Kampung Sepatu Surodinawan yang diikuti oleh seluruh tenaga kerja/pengusaha yang ada di tiga kawasan kampung sepatu

- Kebijakan tentang kegiatan pelatihan yang tertuang pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 menyatakan bahwa industri kreatif memerlukan dukungan berupa meningkatkan talenta kreatif yang dibutuhkan oleh industri kreatif memerlukan kegiatan pelatihan dari lembaga pendidikan dan dinas terkait.

- Teori/Referensi

Tenaga kerja adalah pasokan lokal (*local supply*) yang mempengaruhi produktivitas wilayah. Upaya perbaikan kualitas tenaga kerja dapat dilakukan dengan pelatihan keterampilan, pendidikan dan perbaikan sistem insentif. Sementara itu bila dirasakan jumlah tenaga kerja dalam wilayah terbatas dibenarkan mengimpor tenaga kerja dari luar wilayah. Kebijakan ketenagakerjaan harus disusun terintegrasi di dalam perencanaan pembangunan wilayah dalam rangka mengurangi jurang hasil ekonomi yang berupa ketidakefisienan dan pengangguran (Nugroho dan Dahuri, 2004).

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

Konsep pengembangan untuk mendukung keterkaitan antar kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto dapat dilakukan dengan cara dukungan pemerintah khususnya Diskoperindag dan Disporabudpar dengan memberikan beberapa pelatihan yang mampu meningkatkan kualitas kegiatan yang dilakukan oleh Japadwipa sebagai lembaga yang mampu menjadi wadah *sharing knowledge* bagi ketiga kawasan kampung sepatu. Kegiatan pelatihan yang dapat ditambahkan pada kegiatan lembaga Japadwipa adalah pelatihan terkait dengan pengembangan wisata industri kreatif.

3. Trayek angkutan

- Hasil analisis

Berdasarkan hasil analisis maka dapat diketahui bahwa keterkaitan yang terjalin diantara tiga kawasan kampung sepatu adalah terdapatnya trayek angkutan yang melintasi ketiga kawasan kampung sepatu

- Kebijakan pada RPJMD Kota Mojokerto Tahun 2014-2019 terkait dengan program peningkatan pelayanan angkutan menyatakan perlu adanya peningkatan kualitas dan jumlah halte/shelter angkutan umum).

- Teori/Referensi

Rondinellie (1983) dalam Tarigan menyatakan bahwa keterkaitan fisik yang membentuk integrasi manusia melalui jaringan transportasi baik alami maupun rekayasa manusia. Dengan adanya jaringan transportasi, aksesibilitas penduduk dapat ditingkatkan. Jika dikaitkan dengan kegiatan distribusi dan koleksi akan menimbulkan permintaan turun yang paling penting untuk mendukung perekonomian wilayah.

- Rumusan konsep dari ketiga sumber

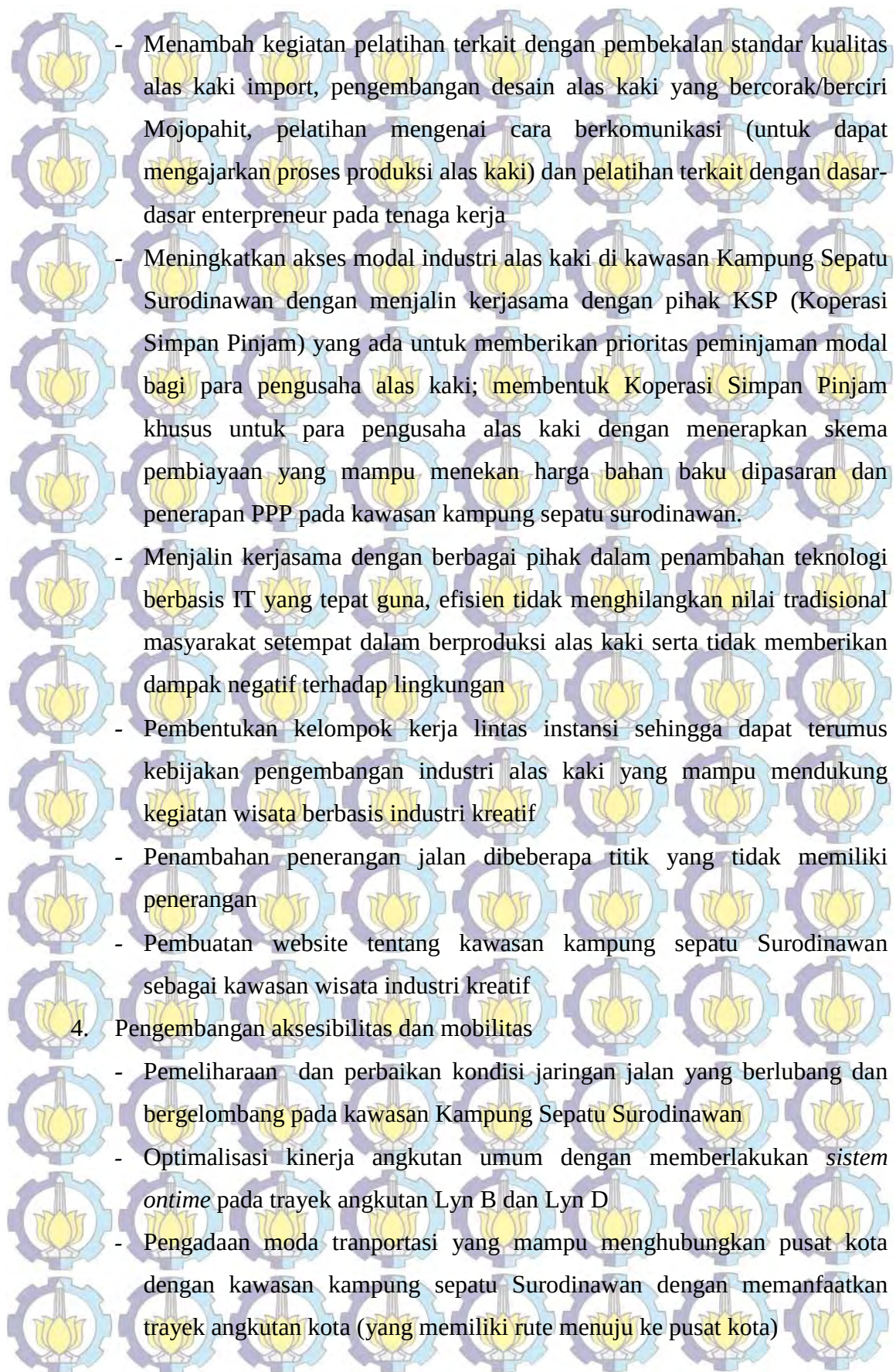
Potensi keterkaitan yang dimiliki oleh ketiga kawasan kampung sepatu adalah terkait ketersediaan trayek angkutan yang melewati ketiga kampung sepatu. Namun angkutan umum tersebut hanya melintasi beberapa ruang jalan di ketiga kawasan kampung sepatu. Konsep pengembangan untuk mendukung keterkaitan antar kawasan Kampung Sepatu di Kota Mojokerto dapat dilakukan dengan cara optimalisasi kinerja angkutan umum dengan penambahan rute perjalanan khususnya untuk lyn B dan lyn D sehingga mampu menjangkau ke seluruh lokasi kampung sepatu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa konsep pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sebagai kawasan wisata industri kreatif adalah:

1. Konsep pengembangan produk

- Mengembangkan prototipe alas kaki motif khas Mojokerto menjadi produk alas kaki yang dijual massal

- 
- Pemberian reward (dengan memberikan akses untuk mengembangkan produk dari hasil proyek yang dilakukan) untuk pengrajin yang memiliki desain alas kaki yang inovatif, unik dan berciri khas
 - Pendampingan dari lembaga pendidikan lokal untuk mengembangkan desain alas kaki baru yang berciri khas Kota Mojokerto
 - Pengenalan standarisasi alas kaki bagi pengrajin, pemberlakuan *quality control* dan memperketat jumlah *error product*
 - Mengembangkan produk alas kaki baru dari hasil kegiatan eksplorasi ide desain alas kaki dari pengunjung dengan memberikan tambahan desain terkait dengan budaya Mojokerto (kebudayaan dari kerajaan Mojopahit sebagai contoh).
2. Konsep pengembangan daya tarik wisata
- Penetapan branding destination dengan mengkaitkan alas kaki berdesain khas Mojokerto sebagai salah satu media pemasaran
 - Mensosialisasikan dan memberi pelatihan terkait dengan kecakapan berkomunikasi bagi para pengrajin
 - Mendesain bersama kegiatan eksplorasi ide membuat desain alas kaki yang dapat diterapkan untuk wisatawan
 - Sosialisasi terkait dengan fungsi ketersediaan ruang pada bengkel kerja di masing-masing industri alas kaki
 - Penataan bengkel kerja (*workshop*) sehingga tidak tercampurnya ruang produksi massal dengan ruang yang bisa digunakan untuk kegiatan belajar desain alas kaki.
 - Sosialisasi dan pembentukan organisasi pengelola yang menangani wisata di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan dengan memanfaatkan KUB dan Japadwipa sebagai awal pembentukan organisasi
3. Konsep pengembangan industri kreatif alas kaki
- Sosialisasi dan peningkatan minat penduduk didalam kawasan kampung sepatu Surodinawan untuk bergabung pada industri alas kaki
 - Mengevaluasi kegiatan pelatihan untuk mengetahui kekurangan/kelemahan kegiatan yang telah dilakukan.

- 
- Menambah kegiatan pelatihan terkait dengan pembekalan standar kualitas alas kaki import, pengembangan desain alas kaki yang bercorak/berciri Mojopahit, pelatihan mengenai cara berkomunikasi (untuk dapat mengajarkan proses produksi alas kaki) dan pelatihan terkait dengan dasar-dasar enterpreneur pada tenaga kerja
 - Meningkatkan akses modal industri alas kaki di kawasan Kampung Sepatu Surodinawan dengan menjalin kerjasama dengan pihak KSP (Koperasi Simpan Pinjam) yang ada untuk memberikan prioritas peminjaman modal bagi para pengusaha alas kaki; membentuk Koperasi Simpan Pinjam khusus untuk para pengusaha alas kaki dengan menerapkan skema pembiayaan yang mampu menekan harga bahan baku dipasaran dan penerapan PPP pada kawasan kampung sepatu surodinawan.
 - Menjalinkan kerjasama dengan berbagai pihak dalam penambahan teknologi berbasis IT yang tepat guna, efisien tidak menghilangkan nilai tradisional masyarakat setempat dalam memproduksi alas kaki serta tidak memberikan dampak negatif terhadap lingkungan
 - Pembentukan kelompok kerja lintas instansi sehingga dapat terumus kebijakan pengembangan industri alas kaki yang mampu mendukung kegiatan wisata berbasis industri kreatif
 - Penambahan penerangan jalan di beberapa titik yang tidak memiliki penerangan
 - Pembuatan website tentang kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai kawasan wisata industri kreatif
4. Pengembangan aksesibilitas dan mobilitas
- Pemeliharaan dan perbaikan kondisi jaringan jalan yang berlubang dan bergelombang pada kawasan Kampung Sepatu Surodinawan
 - Optimalisasi kinerja angkutan umum dengan memberlakukan *sistem ontime* pada trayek angkutan Lyn B dan Lyn D
 - Pengadaan moda transportasi yang mampu menghubungkan pusat kota dengan kawasan kampung sepatu Surodinawan dengan memanfaatkan trayek angkutan kota (yang memiliki rute menuju ke pusat kota)

- Memberdayakan jasa becak dengan membentuk paguyuban becak kampung wisata sepatu sebagai moda transportasi alternatif.

Sedangkan untuk konsep keterkaitan antar kawasan kampung sepatu dapat dirangkum sebagai berikut:

- Memberikan prioritas penerimaan tenaga kerja bagi daerah Miji dan Prajuritkulon
- Pelatihan peningkatan ketrampilan untuk kemampuan inovasi produk, manajerial, pelatihan program bisnis untuk meningkatkan jiwa interpreneur
- Pemberian pelatihan khusus yang terkait dengan pengembangan wisata industri kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan Japadwipa sebagai lembaga yang mampu menaungi ketiga kawasan kampung sepatu
- Penambahan rute perjalanan khususnya untuk lyn B dan lyn D sehingga mampu menjangkau ke seluruh lokasi kampung sepatu

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif dipengaruhi 4 faktor pengembangan yaitu faktor ketersediaan industri kreatif, faktor daya tarik wisata, faktor aksesibilitas dan mobilitas serta faktor pengembangan produk. Empat faktor pengembangan yang didapatkan digunakan sebagai dasar untuk menentukan kawasan kampung sepatu berpotensi untuk dikembangkan sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif. Berdasarkan hasil *Analytical Hierarchy Process* diketahui bahwa Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan merupakan kawasan yang memiliki cikal bakal sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif, utamanya adalah terkait dengan faktor pengembangan produk dan faktor daya tarik wisata.

Konsep awal pengembangan kawasan kampung sepatu Surodinawan sebagai kawasan wisata industri kreatif didasarkan pada pengembangan produk utamanya adalah dengan mengembangkan prototipe alas kaki yang memiliki ciri khas Mojokerto menjadi produk alas kaki yang dapat di konsumsi massal. Kehadiran alas kaki dengan desain berciri khas Mojokerto dapat berfungsi sebagai sarana promosi untuk menarik pengunjung menuju Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan tidak hanya untuk membeli alas kaki namun juga belajar mendesain produk alas kaki yang berciri khas Mojokerto. Tahap mendesain alas kaki merupakan kegiatan utama yang menjadi daya tarik wisata yang dihadirkan di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Untuk mendukung pengembangan produk dan daya tarik wisata di Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan membutuhkan industri kreatif alas kaki yang didukung dengan tenaga kerja yang berkualitas, kegiatan pelatihan, modal, teknologi/peralatan serta jaringan telekomunikasi. Aspek yang terkait dengan aksesibilitas dan mobilitas juga menjadi hal yang penting untuk mendukung mobilitas pengunjung/wisatawan serta masyarakat yang ada di dalam Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan.

Penjelasan mengenai keterkaitan antar kawasan kampung sepatu sejalan dengan pemikiran Wibowo dan Soetrisno (2004) yang menyatakan dasar keterkaitan suatu wilayah dapat terjadi bila terdapat kegiatan yang bersifat mendorong timbulnya atau menumbuhkembangkan antar wilayah. Kegiatan yang mampu mendorong timbulnya tumbuh kembang Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Prajuritkulon terhadap Kawasan kampung Sepatu Surodinawan dapat dilakukan melalui kerjasama penerimaan tenaga kerja dari kedua Kawasan Kampung Sepatu tersebut ke Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Keterkaitan ini memberikan efek timbal balik dimana Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan mendapat pasokan tenaga kerja dari kawasan kampung sepatu lain (Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Prajuritkulon). Keterkaitan tersebut dapat mendukung proses kegiatan produksi alas kaki pada Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan. Sedangkan bagi Kawasan Kampung Sepatu Miji dan Prajuritkulon mendapatkan keuntungan berupa bertambahnya lapangan pekerjaan bagi masyarakatnya, sehingga mampu mengurangi jumlah pengangguran pada kedua Kawasan Kampung Sepatu tersebut. Selain itu keterkaitan dapat ditinjau dari mobilitas penduduk antar Kawasan Kampung Sepatu melalui optimalisasi trayek angkutan dengan menambahkan rute perjalanan khususnya untuk lyn B dan lyn D yang mampu menjangkau ke seluruh lokasi kampung sepatu

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan rekomendasi untuk merumuskan kebijakan pengembangan kawasan wisata berbasis industri kreatif di Kota Mojokerto
2. Dibutuhkan kerjasama lintas instansi Pemerintah Kota Mojokerto dan lembaga/intitusi lokal dalam menangani pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Surodinawan sebagai kawasan wisata berbasis industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Yani, (2012), Pengembangan Pariwisata Kreatif Di Indonesia, *Kajian Tipologi New Tourism (Extreme Tourism, Spa & Wealthness Tourism, Creative Tourism & Zona Creative Tourism, serta Dark Tourism)*, Jakarta
- Antariksa, Basuki. (2010), *Konsep Indonesia Kreatif Tinjauan Awal Mengenai Peluang dan Tantangan bagi Pembangunan Indonesia*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebijakan Kepariwisata Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif., Jakarta
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Mojokerto. (2012), *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Mojokerto Tahun 2012-2032*, Pemerintah Kota Mojokerto, Mojokerto
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Mojokerto, (2014), *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Mojokerto Tahun 2014-2019*, Pemerintah Kota Mojokerto, Mojokerto
- Bakhtiar. Arfan, Sriyanto and Amalia, “Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Kreativitas Industri Kerajinan Batik”, *J@TI Undip*, Vol. IV, No. 1, 2009, pp. 23-34
- BPS Kota Mojokerto, (2015), *Mojokerto Dalam Angka Tahun 2015*, BPS, Kota Mojokerto.
- Budiono, Rendi. (2010), “Usaha Kerajinan Sebagai Obyek wisata”
- Bungin, Burhan, HM. (2010), *Penelitian Kualitatif*, Kencana Prenada Media Grup, Jakarta.
- Cudeck, Robert (2000). *Applied Multivariate Statistics and Mathematical Modeling*. Department of Psychology, University of Minnesota, Minneapolis, Minnesota
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2007), *Studi Pemetaan Industri Kreatif*
- Departemen Perdagangan RI, (2008) *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-2015*.
- Dinas Pekerjaan Umum Kota Mojokerto, (2014), *Data Permukiman dan Penyehatan Lingkungan Tahun 2014*. Dinas Pekerjaan Umum, Kota Mojokerto.
- Florida, R. (2002), *The Rise of The Creative Class*, Basic Books., New York
- Gunawan, Myra P. (2000), *Agenda 21 Sektorat agenda Pariwisata untuk Pengembangan Kualitas Hidup Secara Berkelanjutan*, Kementerian Lingkungan Hidup dan UNDP., Jakarta
- Harihanto. (2001). Persepsi, Sikap, dan Perilaku Masyarakat Terhadap Air Sungai: Kasus Program Kali Bersih di Kaligareng, Jawa Tengah. Tesis Magister. Intitut Pertanian Bogor.
- Hermatoro, Henky. (2011), *Creative-Based Tourism*, Anditri, Depok

Ismariandi, Rozy, Setijanti, Purwanita, Ariastita, Putu Gde, (2010), "Konsep Pengembangan Kampung Nelayan Pasar Bengkulu Sebagai Kawasan Wisata", *Seminar Nasional Perumahan Permukiman dalam Pembangunan Kota*

Landry, C. (2006), *The Art of City Making*. Earthscan., London

Landry, C and Bianchini, F. (1995), *The Creative City*, Comedia., Bournes Green

Knorringa, Peter (1999). "Agra: An Old Cluster Facing the New Competition". *World Development*. Vol. 27, No. 9, 1999, pp. 1587-1604

Maitland, R (2007). *Tourist, the Creative Class and Distinc Area in Major Cities: the Role of Visitors and Residents in Developing New Tourism Area*. Dalam buku Richard, G and Wilson, J (2007). *Tourism, Creativity and Development*. London. Routledge.

Nugroho, Iwan dan Dahuri, Rochmin (2004), *Pembangunan Wilayah: Perspektif Ekonomi, Sosial dan Lingkungan*, LP3ES, Jakarta

Nuryanti, Wiendu. (1993), *Concept, Perspective and Challenges*, makalah bagian dari Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata Budaya. Gadjah Mada university Press., Yogyakarta

OECD Studies on Tourism (2014), *Tourism and The Creative Economy*, EOCD Publishing

Ooi, Can-Seng (2006). "Tourism and the Creative Economy in Singapore"

Patimah, Siti. (2010), "Strategi Pengembangan Produk Unggulan Berbasis OVOP di Sentra Industri Cibaduyut", *Jurnal Wirausaha*. Vol 5, No. 2, Desember 2010, hal. 188-198. ISSN 1692-234X.

Pirollo, Luca, Giustiniano, Luca, and Nenni, Maria Elena (2013), "The Italian Footwear Industry: an Empirical Analysis", *International Journal of Engineering Business Management*. Vol. 5, Special Issue. 2013, 1-6.

Richard, Greg and Wilson, Julie. (2007), *Tourism, Creativity and Development*, Routledge taylor & Francis Group., New York

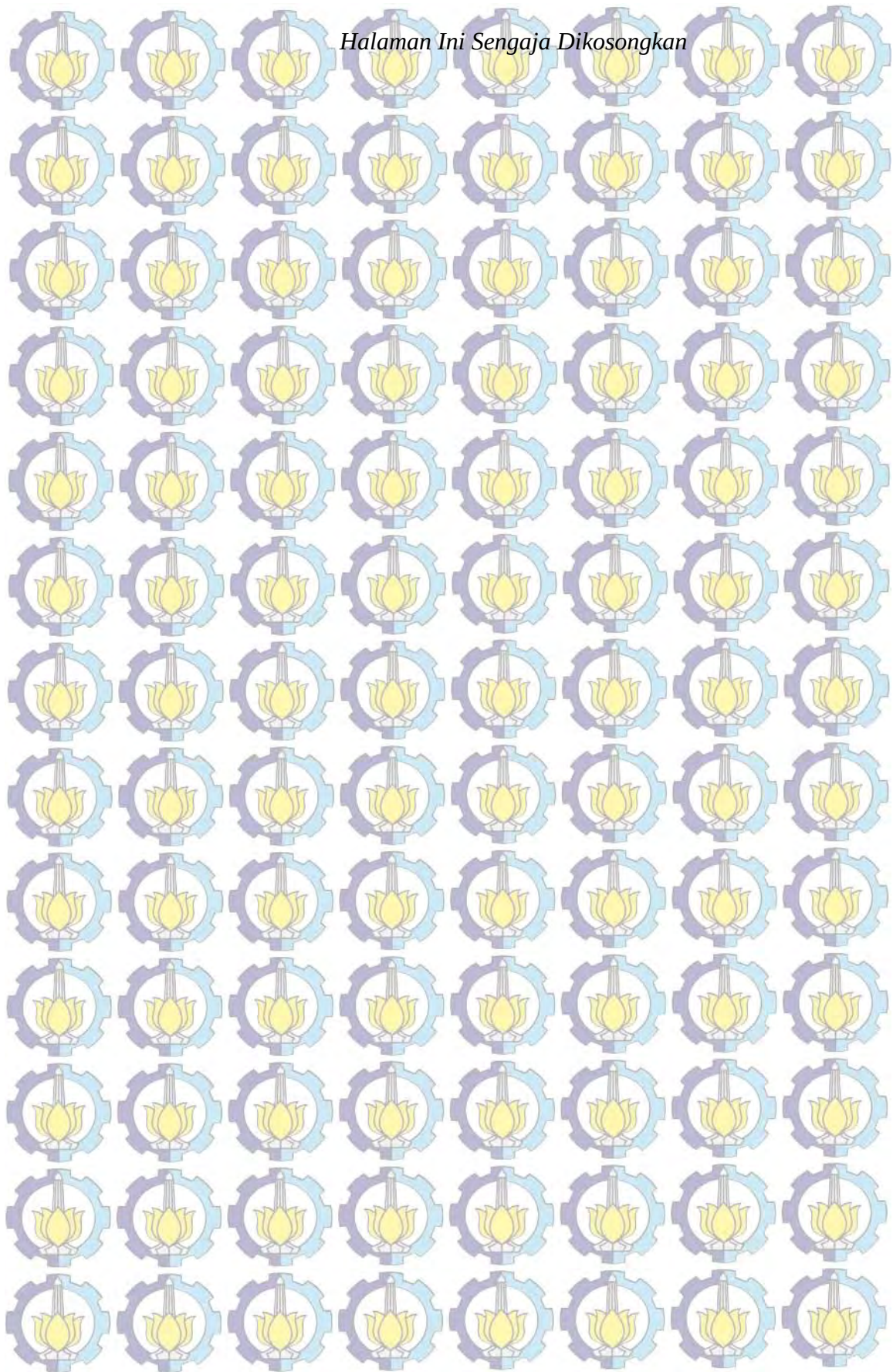
Rogerson, Christian M (2006), "Creative Industries and Urban Tourism:South African Perspective", *Urban Forum*, Vol. 17, No. 2, April-June 2006. 149-166

Roodhouse, S. (2011), The Creative Industries Definitional Discourse. Dalam Henry, C. and de Bruin, A.(Ed.). *Entrepreneurship and the Creative Economy: Process, Practice and Policy*: 9. Glos (UK): Edward Elgar Publishing Limited.

Saaty, Thomas L. (1993), *Pengambilan Keputusan Bagi Para Pemimpin*. PT. Bostaman Binaman Pressindo, Jakarta.

Sastrayuda, (2010), "Konsep Pengembangan Kawasan Ekowisata", *Handout Mata Kuliah Concept Resort and Leisure, Strategi Pengembangan dan Pengelolaan Resort and Leisure*, http://file.upi.edu/direktori/fpips/lainnya/gumelar_s/hand_out_matkul

- [konsep resort and leisure/pengembangan kawasan ekowisata.pdf](#). (29 Desember 2014)
- Silas, Johan, (1996), *Kampung Surabaya Menuju Metropolitan*, Yayasan Keluarga Bhakti., Surabaya
- Suliyanto, (2005), *Analisis Data Dalam Aplikasi Pemasaran*, Ghalia, Bogor
- Sugiyono, (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Suhartanti, (2000), *Penataan Kampung Baru Kawasan Kedungdoro Surabaya*, Skripsi, Universitas Brawijaya, Malang
- Tambunan, Tulus, (2005), "Promoting Small and Medium Enterprises with a Clustering Approach: A Policy Experience from Indonesia", *Journal of Small Business Management*, 43(2), 2005, pp. 138–154
- Tarigan, Robinso. (2004), *Ekonomi Regional, Teori dan Aplikasi*, Edisi Revisi, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta
- Utami, Sekar dan Tubagus Furqon Sofhani. (2012), "Proses Pembentukan Kampung Kreatif Studi Kasus: Kampung Dago Pojok dan Cicukang Kota Bandung", *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota A SAPPK V3N1*.
- Yozcu, Özen Kirant dan İçöz, Orhan. (2010), "A Model Proposal on the Use of Creative Tourism Experiences in Congress Tourism and the Congress Marketing Mix", *PASOS*, Vol. 8(3) Special Issue 2010
- Yunidiawati, Ika. & Syairudin Bambang. (2014), "Pengembangan Model Kemampuan Inovasi Produk Pada Industri Kecil Kerajinan Kulit Menggunakan *Structural Equation Modeling*", *Jurnal Teknik* (2014) 1-6
- Williams Bret., Brown T., and Onsmen A. (2010), "Exploratory factor analysis: A five-step guide for novices", *Journal of Emergency Primary Health Care (JEPHC)*, Vol. 8, Issue 3, 2010 Article 990399
- Wisudthiluck, Suddan. Sindcharak, Teera. Sangnit, Col.Nalikatibhag. Noithammaraj, Pompol. (2014), "Creative Tourism in Thailand: Problems and Obstacles Case Studies of Ceramic and Cotton Quilt Making", *Thammasat Review*, Volume 17, No.1, 2014.
- Zhang, Z. (2000), "Developing a Model of Quality Management Methods and Evaluating Their Effect on Business Performance", *Total Quality Management*, 11(1): 1–11.



LAMPIRAN A

Tabel A.1 Analisis Stakeholder Dalam Menentukan Kampung Sepatu yang Berpotensi Untuk Dikembangkan Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif

Stakeholder	Kepentingan Stakeholder		Pengaruh Stakeholder		Dampak Berdasarkan Kepentingan (+) (0) (-)
	Keterangan	Tingkat Kepentingan 1:Kecil/tidak ada kepentingannya 2 : Agak penting 3 : Penting 4 : Sangat penting 5: Sangat penting sekali	Keterangan	Tingkat Pengaruh 1:Kecil/tidak berpengaruh 2 : Agak berpengaruh 3 : Berpengaruh 4 : Sangat berpengaruh 5 : Sangat berpengaruh sekali	
Pemerintah					
Badan Perencanaan Pembangunan Kota	- Perumusan kebijakan teknis dalam lingkup perencanaan pembangunan - Pemberi dukungan atas penyelenggaraan pemerintah daerah dengan lingkup perencanaan pembangunan - Pembinaan dan pelaksanaan tugas dengan lingkup perencanaan pembangunan - Pelaksana tugas lain yang diberikan oleh Walikota sesuai dengan tugas dan fungsinya	5	- Terlibat dalam kebijakan pengembangan kawasan industri kreatif di Kota Mojokerto - Mengkoordinasi dengan dinas lain dalam pengembangan kawasan kampung sepatu menjadi kawasan wisata	5	+
Dinas Pekerjaan Umum	- Perumusan kebijakan teknis lingkup Pekerjaan Umum meliputi bidang Bina Marga, Cipta Karya dan Pengairan serta Tata Ruang - Peyelenggaraan urusan pemerintah dan pelayanan umum dengan bina marga, cipta karya dan pengairan	4	- Terlibat dalam pengelolaan, perizinan, pengamanan dan pemanfaatan infrastruktur kawasan kampung sepatu - Memberikan bantuan pembangunan sarana dan prasarana di daerah penelitian	3	+

Stakeholder	Kepentingan Stakeholder		Pengaruh Stakeholder		Dampak Berdasarkan Kepentingan (+) (0) (-)
	Keterangan	Tingkat Kepentingan 1: Kecil/tidak ada kepentingannya 2 : Agak penting 3 : Penting 4 : Sangat penting 5: Sangat penting sekali	Keterangan	Tingkat Pengaruh 1: Kecil/tidak berpengaruh 2 : Agak berpengaruh 3 : Berpengaruh 4 : Sangat berpengaruh 5 : Sangat berpengaruh sekali	
Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan	serta tata ruang - Penyusunan petunjuk bimbingan teknis dan penyiapan pedoman pembinaan kegiatan usaha di bidang industri besar, menengah dan kecil - Penyiapan pemberian bimbingan teknis pembinaan dan pengembangan sarana, usaha dan produksi serta manajemen, permodalan dan pemasaran dibidang industri kecil - Penyiapan bimbingan teknis peningkatan mutu hasil produksi, penerapan standar, pengawasan mutu, diversifikasi produk dan inovasi teknologi - Penyiapan bahan pembinaan, pemantauan dan evaluasi kegiatan dibidang industri besar, menengah dan kecil - Pelaksana analisis iklim usaha dan peningkatan kerjasama dengan dunia usaha di bidang inudstri	5	- Terlibat dalam pembinaan, pelaksanaan dan pengembangan industri kreatif yang ada di Kawasan kampung sepatu - Memberikan pembinaan dan pemantauan terhadap perkembangan kampung sepatu	5	+

Stakeholder	Kepentingan Stakeholder		Pengaruh Stakeholder		Dampak Berdasarkan Kepentingan (+) (0) (-)
	Keterangan	Tingkat Kepentingan 1: Kecil/tidak ada kepentingannya 2 : Agak penting 3 : Penting 4 : Sangat penting 5: Sangat penting sekali	Keterangan	Tingkat Pengaruh 1: Kecil/tidak berpengaruh 2 : Agak berpengaruh 3 : Berpengaruh 4 : Sangat berpengaruh 5 : Sangat berpengaruh sekali	
Dinas Pemuda, Olah raga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Mojokerto	• Pengumpulan bahan penyusunan pedoman dan petunjuk teknis pembinaan peningkatan sarana perhubungan dan pekerjaan umum • Pelaksanaan, pengumpulan bahan dan analisa data serta memberikan pertimbangan dalam rangka pembinaan budaya dan pariwisata • Pengumpulan dan penyusunan pedoman dan petunjuk teknis kegiatan perencanaan pembangunan, penelitian dan pengembangan, statistik serta penanaman modal • Pelaksana koordinasi dengan unit kerja/instansi terkait sesuai dengan bidang tugas dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas	5	• Terlibat dalam perencanaan pembangunan dan pembinaan pariwisata	5	+
Perangkat Pemerintah Kecamatan	• Koordinasi pemberdayaan masyarakat • Pelaksana kegiatan	2	• Pemangku kebijakan dalam pengembangan kecamatan Magersari	2	+

Stakeholder	Kepentingan Stakeholder		Pengaruh Stakeholder		Dampak Berdasarkan Kepentingan (+) (0) (-)
	Keterangan	Tingkat Kepentingan 1: Kecil/tidak ada kepentingannya 2 : Agak penting 3 : Penting 4 : Sangat penting 5: Sangat penting sekali	Keterangan	Tingkat Pengaruh 1: Kecil/tidak berpengaruh 2 : Agak berpengaruh 3 : Berpengaruh 4 : Sangat berpengaruh 5 : Sangat berpengaruh sekali	
Perangkat Pemerintah Kecamatan Magersari	- pembangunan - Pemeliharaan sarana dan prasarana - Mengkoordinasikan pemerintah dengan kelurahan-kelurahan dibawah naungan Kecamatan Magersari		Pelaku kebijakan dari pusat maupun dari daerah (Kota Mojokerto) mengenai pengembangan Kecamatan		
Perangkat Pemerintah Kecamatan Prajurit kulon	- Pemangku kebijakan dalam pengembangan kecamatan Prajurit kulon - Pemeliharaan sarana dan prasarana - Mengkoordinasikan pemerintah dengan kelurahan-kelurahan dibawah naungan Kecamatan - Pelaksana pemberdayaan masyarakat	5	- Pelaku kebijakan dari pusat maupun dari daerah (Kota Mojokerto) mengenai pengembangan Kecamatan Prajurit kulon - Pemangku kebijakan dalam pengembangan kecamatan prajurit kulon	5	+
Masyarakat					
Lembaga Peneliti	Mengetahui secara teoritis mengenai unsur atau kriteria dalam pengembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto	5	Memberikan pandangan yang sesuai terhadap pengembangan kawasan wisata industri kreatif	5	+

Stakeholder	Kepentingan Stakeholder		Pengaruh Stakeholder		Dampak Berdasarkan Kepentingan (+) (0) (-)
	Keterangan	Tingkat Kepentingan 1: Kecil/tidak ada kepentingannya 2 : Agak penting 3 : Penting 4 : Sangat penting 5: Sangat penting sekali	Keterangan	Tingkat Pengaruh 1: Kecil/tidak berpengaruh 2 : Agak berpengaruh 3 : Berpengaruh 4 : Sangat berpengaruh 5 : Sangat berpengaruh sekali	
Pengunjung/wisatawan	Memberikan informasi mengenai kondisi kampung sepatu berdasarkan sudut pandang pengunjung di luar kawasan kampung sepatu	3	Memberikan masukan terhadap pengembangan kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto	3	+
Swasta					
Pemilik usaha industri alas kaki	• Pelaku kegiatan industri kreatif yang menjadi sektor utama dalam pengembangan kawasan kampung sepatu • Memberikan informasi mengenai perkembangan industri alas kaki dari awal sebagai sentra industri hingga penetapan sebagai kampung sepatu sebagai kawasan wisata	3	Memberikan masukan dalam pengembangan kawasan kampung sepatu	4	+
Pemilik usaha penunjang industri alas kaki	• Pihak yang turut berperan serta dalam keberlanjutan pembangunan kampung sepatu	2	Memberikan masukan dalam pengembangan kawasan kampung sepatu	2	+
Pengusaha tour travel	• Pihak yang merencanakan dan menyelenggarakan bermacam-macam perjalanan wisata biasanya menjual berbagai jenis paket wisata baik dalam maupun luar negeri.	2	Memberikan masukan dalam pengembangan kawasan kampung sepatu	2	

Tabel A.2 Pemetaan Stakeholder Berdasarkan Pengaruh dan Kepentingan dalam Pengembangan Kawasan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto

Tingkat Kepentingan Stakeholders	Pengaruh Aktivitas Stakeholders				
	<i>Little/ No Importance</i>	<i>Some Importance</i>	<i>Moderate Importance</i>	<i>Very Importasnce</i>	<i>Critical Player</i>
<i>Little / No Influence</i>					
<i>Some Influence</i>		• Pemilik usaha penunjang • Pengusaha <i>tour travel</i> • Perangkat pemerintah Kecamatan Magersari			
<i>Moderate Influence</i>			• Pengunjung/wisatawan	• Pemilik usaha industri alas kaki	
<i>Very Influence</i>			• Dinas Pekerjaan Umum		
<i>Critical Player</i>					• Badan Perencanaan Pembangunan Kota • Dinas koperasi, Perindustrian dan Perdagangan • Dinas Pemuda, Olah raga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Mojokerto • Perangkat pemerintah Kecamatan Prajurit Kulon • Lembaga Peneliti

Keterangan:

 = Stakeholder Kunci

Dari hasil analisis *stakeholder* diatas diketahui bahwa dari sejumlah *stakeholder* yang ada terdapat kelompok *stakeholder* yang memiliki skala pengaruh dan kepentingan cukup tinggi dalam menentukan faktor yang mempengaruhi perkembangan kawasan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dengan melalui keterwakilan yang ada, kelompok *stakeholder* inilah yang kemudian akan dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini. Kelompok *stakeholder* tersebut adalah:

1. BAPPEKO Mojokerto: Kepala bidang perencanaan ekonomi
2. Dinas Pemuda, Olah raga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Mojokerto: Kepala Sie Pariwisata
3. Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto: Kepala Bidang Industri
4. Lembaga Peneliti: Konsultan Lokal SMIDeP-JICA (Japan International Cooperation Agency)
5. Kecamatan Prajurit Kulon: Kasie perekonomian, fisik dan praswil

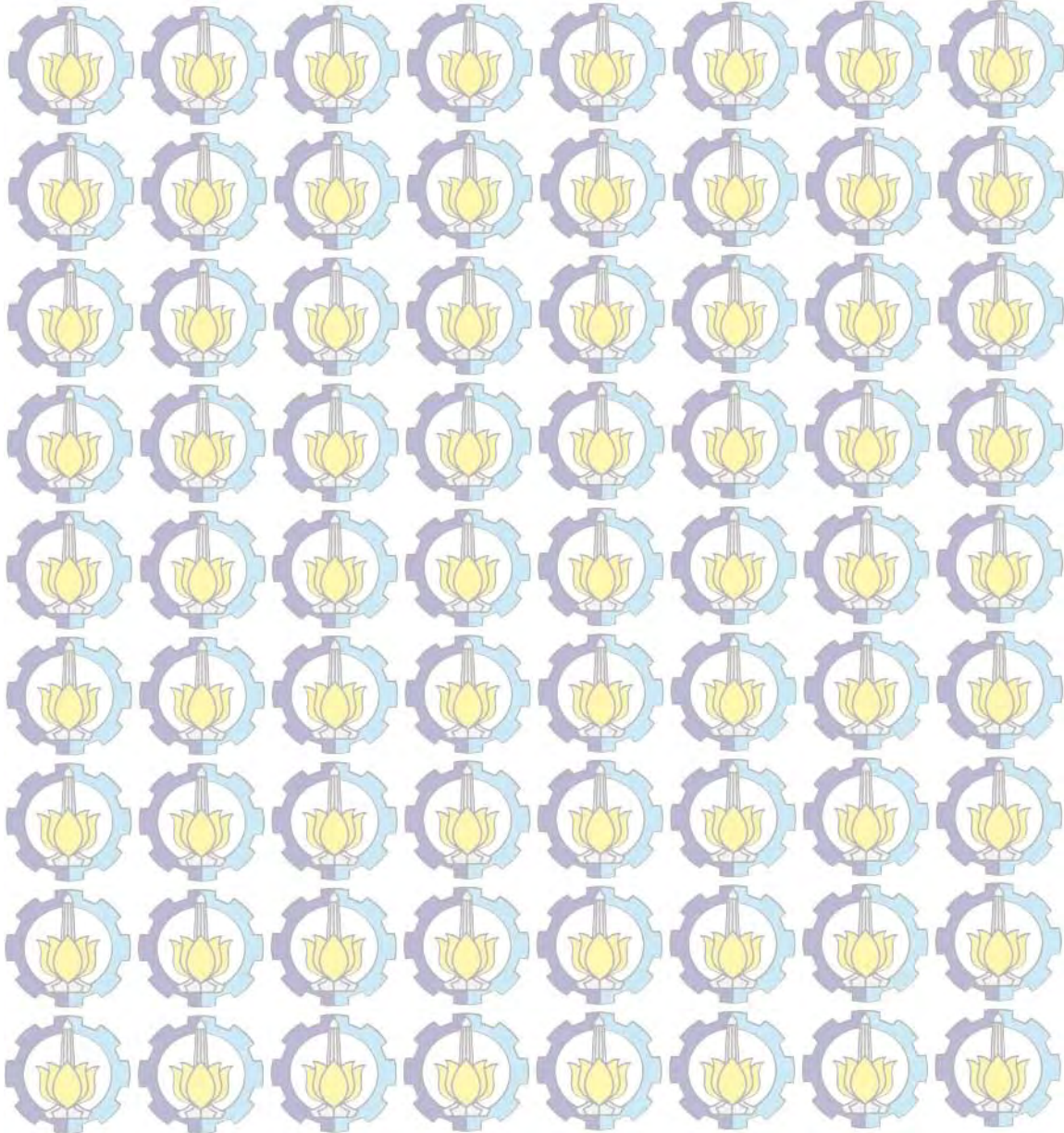
Lampiran B**Kuisisioner Untuk Mengetahui Karakteristik Industri Alas Kaki di Kota Mojokerto**

Nama:

Lokasi Kelurahan:

No.	Pertanyaan	Jawaban
Pengusaha		
1.	Apa status kepemilikan usaha industri alas kaki Anda?	a. Milik pribadi b. Milik orang lain (yaitu...)
2.	Apa motivasi atau alasan Anda dalam mendirikan usaha industri alas kaki ini?	a. Motivasi pendapatan b. Sambilan atau mengisi waktu luang c. Bakat dan ketrampilan d. Prospek masa depan e. Lainnya, sebutkan ...
Modal		
3.	Berapa besarnya modal yang digunakan sekali produksi?	
4.	Apakah perlu tambahan modal?	a. Iya. Berapa..... b. Tidak
5.	Apakah ada permasalahan mengenai modal dalam menjalankan usaha?	
Tenaga Kerja		
6.	Berapa jumlah tenaga kerja Anda?	a. ≤ 5 orang b. 6-10 orang c. 11-15 orang d. 15-20 orang
7.	Asal tenaga kerja (sebutkan wilayahnya) :	a. Keluarga sendiri, jumlahnya b. Satu kelurahan yang sama, jumlahnya c. Satu Kecamatan, jumlahnya d. Lainnya, sebutkan, jumlahnya
8.	Tingkat pendidikan tenaga kerja?	a. Tidak sekolah b. SD/ sederajat c. SMP/ sederajat d. SMA/ sederajat
9.	Darimana asal ketrampilan yang dimiliki oleh tenaga kerja Anda?	a. Turun temurun b. Mengikuti pelatihan..... c. Lainnya. sebutkan.....
10.	Permasalahan mengenai tenaga kerja:	a. Kekurangan tenaga kerja b. Kekurangan tenaga ahli c. Biaya upah tinggi d. Lainnya, sebutkan
Teknologi		
11.	Apakah saja peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan alas kaki?	
12.	Apakah saja permasalahan pada waktu proses produksi?	a. Tidak dapat menghasilkan produk dalam jumlah besar dalam waktu singkat b. Proses produksi membutuhkan waktu yang lama c. Lainnya, sebutkan ...
Produk		
13.	Produk apa saja yang dihasilkan dari industri alas kaki ini?	a. b.

No.	Pertanyaan	Jawaban
		c. d.
14.	Berasal dari mana desain yang diproduksi?	a. Ide sendiri b. Sesuai pesanan c. Meniru
Kelembagaan		
15.	Apakah ada suatu organisasi yang mewadahi para pengusaha alas kaki?	a. Ada, namanya..... b. Tidak ada
16.	Jika ya, apa saja kegiatannya...	
17.	Jika iya, dalam bentuk apa kerjasama tersebut?	a. Pembinaan dan penyuluhan b. Pemberian kredit c. Pemasaran d. Lainnya, sebutkan ...



Lampiran C

Faktor Yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto

Berikut adalah kuisioner mengenai faktor yang mendukung pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dari variabel tersebut manakah yang mempengaruhi perkembangan wisata industri kreatif di tempat anda.

Nama:

Lokasi Kelurahan:

Petunjuk pengisian

Isilah kolom dengan tanda (V) sesuai dengan pendapat bapak/ibu

No.	Faktor Yang Mendukung Pengembangan Kampung Sepatu Sebagai Kawasan Wisata Industri Kreatif di Kota Mojokerto	1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1.	Ketersediaan tenaga kerja kreatif					
2.	Pengusaan keterampilan					
3.	Ketersediaan modal					
4.	Ketersediaan teknologi yang digunakan untuk mendukung kreatifitas					
5.	Kebijakan pemerintah pendukung pengembangan					
6.	Kegiatan pelatihan yang diadakan lembaga dan komunitas lokal					
7.	Pengembangan produk baru					
8.	Ketersediaan produk yang unik dan khas					
9.	Kunjungan wisatawan kreatif					
10.	Kegiatan eksplorasi kreatifitas					
11.	Ketersediaan ruang <i>workshop</i> /bengkel kerja					
12.	Toleransi dalam berkreasi					
13.	Partisipasi masyarakat setempat dalam mendukung pengembangan kampung wisata					
14.	Ketersediaan jaringan listrik					
15.	Ketersediaan jaringan jalan					
16.	Ketersediaan jaringan air bersih					
17.	Ketersediaan jaringan drainase					
18.	Ketersediaan jaringan telekomunikasi					
19.	Ketersediaan trayek angkutan menuju lokasi					
20.	Kondisi jalan					
21.	Jarak dengan pusat kota					
22.	Kemudahan menuju ke kampung wisata					

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

SS : Sangat Setuju

N : Netral

Keterkaitan Antara Kawasan Kampung Sepatu

Berikut adalah kuisioner yang digunakan untuk mengetahui keterkaitan antar kawasan kampung sepatu.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Adakah kerjasama produksi yang dilakukan usaha anda dengan usaha dikampung sepatu yang lain? (Ya/Tidak) Alasan?	
2.	Adakah kerjasama pengadaan tenaga kerja yang dilakukan usaha anda dengan usaha dikampung sepatu yang lain? (Ya/Tidak) Alasan?	
3.	Adakah kerjasama lain yang dilakukan usaha anda dengan usaha dikampung sepatu yang lain? (Ya/Tidak) Alasan?	

Harapan yang diinginkan terhadap pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto

.....

.....

.....

.....

.....

.....

-----Terima Kasih-----

Lampiran D

Kuisisioner Pengunjung/Wisatawan

Berikut merupakan kuisisioner yang berguna untuk mengetahui karekateristik pengunjung/wisatawan yang berkunjung di kawasan kampung sepatu di Kota Mojokerto.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Asal	
2.	Anda tahu kawasan kampung sepatu dari siapa atau melalui media apa?	
3.	Tujuan anda melakukan kunjungan ke kawasan/industri kreatif ini?	
4.	Apa yang anda ingingkan/sarankan untuk perkembangan kawasan?	
5.	Apa yang anda merasa kurang dari industri alas kaki yang ada di kampung sepatu ini?	
6.	Adakah keinginan untuk mengunjungi kampung sepatu lain? (Ya/Tidak)	
7.	Kelurahan/kampung sepatu mana? Alasan?	

Lampiran E

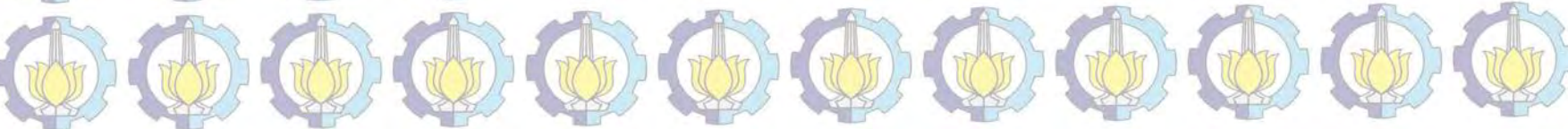
Rekap Hasil Kuisloner

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22
1	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	2	4	5	4	2	5	4
2	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	2	4	5	4	2	2	3
3	5	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	3	3	5	4	3	3	3
4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4
5	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	2	4	2	3	2	2	3
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4
7	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5
8	5	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	3	3	5	4	3	3	3
9	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4
10	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	2	4	5	3	2	2	3
11	2	5	5	5	3	3	2	3	2	3	2	5	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3
12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4
13	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	2	4	5	5	5	5	5
14	5	2	5	5	4	4	4	4	5	5	5	2	5	3	5	3	3	5	4	3	3	3
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
16	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	2	4	5	3	2	2	3
18	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4
19	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	4
20	3	3	3	3	4	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	3	3	4	4	3	3	3
21	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	4	5	5	4	4	4
23	3	4	4	4	4	3	5	4	3	3	2	3	3	4	2	5	5	4	5	4	4	4
24	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	4
25	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3
26	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3
29	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4

[illegible]



	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.004	.000	.000	.000	.008	.140	.020	.049	.005	.226	.109	.000	.514	.024	.004	.004	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X7	Pearson Correlation	.361**	.104	.096	.131	.357**	.350**	1	.325**	.404**	.380**	.294*	-.056	.350**	.152	.289*	.240	.163	.199	.051	.173	.270*	.225	.445**
	Sig. (2-tailed)	.003	.406	.441	.295	.003	.004		.008	.001	.002	.017	.656	.004	.224	.019	.052	.190	.108	.685	.166	.029	.069	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X8	Pearson Correlation	.528**	.320**	.432**	.445**	.593**	.568**	.325**	1	.325**	.403**	.217	.076	.218	.226	.221	.214	.258*	.421**	.058	.212	.154	.340**	.578**
	Sig. (2-tailed)	.000	.009	.000	.000	.000	.000	.008		.008	.001	.080	.543	.078	.068	.074	.085	.036	.000	.642	.088	.218	.005	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X9	Pearson Correlation	.551**	.035	.140	.091	.406**	.440**	.404**	.325**	1	.782**	.609**	.065	.527**	.085	.710**	.051	.061	.246*	.051	.059	.237	.028	.510**
	Sig. (2-tailed)	.000	.778	.262	.470	.001	.000	.001	.008		.000	.000	.604	.000	.499	.000	.681	.626	.046	.685	.636	.056	.821	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X10	Pearson Correlation	.641**	.204	.356**	.290*	.525**	.562**	.380**	.403**	.782**	1	.651**	.131	.546**	.100	.740**	-.077	.037	.392**	-.039	.015	.111	.050	.570**
	Sig. (2-tailed)	.000	.100	.003	.018	.000	.000	.002	.001	.000		.000	.293	.000	.423	.000	.541	.767	.001	.757	.905	.375	.690	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X11	Pearson Correlation	.322**	-.058	-.016	-.067	.426**	.325**	.294*	.217	.609**	.651**	1	.128	.902**	-.102	.851**	.137	.243*	.258*	.009	-.088	-.034	-.004	.444**
	Sig. (2-tailed)	.008	.643	.900	.593	.000	.008	.017	.080	.000	.000		.308	.000	.416	.000	.272	.050	.037	.945	.483	.784	.977	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X12	Pearson Correlation	.044	.298*	.120	.081	.309*	.183	-.056	.076	.065	.131	.128	1	.213	.294*	.132	.084	.083	.123	.090	.317**	.225	.089	.362**
	Sig. (2-tailed)	.727	.015	.338	.518	.012	.140	.656	.543	.604	.293	.308		.087	.016	.290	.501	.509	.325	.473	.010	.069	.478	.003
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X13	Pearson Correlation	.295*	.000	.015	-.040	.432**	.285*	.350**	.218	.527**	.546**	.902**	.213	1	-.023	.755**	.169	.276*	.245*	.063	-.014	.012	.009	.473**
	Sig. (2-tailed)	.016	.997	.903	.749	.000	.020	.004	.078	.000	.000	.000	.087		.857	.000	.176	.025	.047	.617	.913	.924	.941	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X14	Pearson Correlation	.307*	.415**	.329**	.411**	.268*	.243*	.152	.226	.085	.100	-.102	.294*	-.023	1	-.082	.061	.181	.192	.350**	.837**	.608**	.457**	.550**
	Sig. (2-tailed)	.012	.001	.007	.001	.030	.049	.224	.068	.499	.423	.416	.016	.857		.511	.624	.145	.123	.004	.000	.000	.000	.000



	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X15	Pearson Correlation	.419**	.004	.116	.034	.458**	.344**	.289*	.221	.710**	.740**	.851**	.132	.755**	-.082	1	.158	.290*	.365**	-.008	-.111	-.068	-.148	.480**
	Sig. (2-tailed)	.000	.977	.354	.787	.000	.005	.019	.074	.000	.000	.000	.290	.000	.511		.206	.018	.003	.947	.374	.587	.235	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X16	Pearson Correlation	.142	.209	.121	.171	.236	.151	.240	.214	.051	-.077	.137	.084	.169	.061	.158	1	.767**	.148	.364**	.311*	.337**	.316**	.477**
	Sig. (2-tailed)	.257	.092	.335	.169	.057	.226	.052	.085	.681	.541	.272	.501	.176	.624	.206		.000	.234	.003	.011	.006	.010	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X17	Pearson Correlation	.140	.193	.116	.210	.358**	.199	.163	.258*	.061	.037	.243*	.083	.276*	.181	.290*	.767**	1	.245*	.261*	.138	.151	.279*	.487**
	Sig. (2-tailed)	.264	.120	.353	.090	.003	.109	.190	.036	.626	.767	.050	.509	.025	.145	.018	.000		.048	.035	.269	.225	.023	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X18	Pearson Correlation	.684**	.456**	.719**	.591**	.861**	.661**	.199	.421**	.246*	.392**	.258*	.123	.245*	.192	.365**	.148	.245*	1	.187	.193	.167	.193	.659**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.108	.000	.046	.001	.037	.325	.047	.123	.003	.234	.048		.132	.121	.180	.120	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X19	Pearson Correlation	.156	.233	.194	.239	.196	.082	.051	.058	.051	-.039	.009	.090	.063	.350**	-.008	.364**	.261*	.187	1	.563**	.592**	.371**	.439**
	Sig. (2-tailed)	.210	.060	.118	.053	.114	.514	.685	.642	.685	.757	.945	.473	.617	.004	.947	.003	.035	.132		.000	.000	.002	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X20	Pearson Correlation	.274*	.436**	.321**	.373**	.258*	.278*	.173	.212	.059	.015	-.088	.317**	-.014	.837**	-.111	.311*	.138	.193	.563**	1	.802**	.567**	.612**
	Sig. (2-tailed)	.026	.000	.009	.002	.036	.024	.166	.088	.636	.905	.483	.010	.913	.000	.374	.011	.269	.121	.000		.000	.000	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X21	Pearson Correlation	.271*	.319**	.255*	.358**	.240	.348**	.270*	.154	.237	.111	-.034	.225	.012	.608**	-.068	.337**	.151	.167	.592**	.802**	1	.665**	.604**
	Sig. (2-tailed)	.028	.009	.039	.003	.052	.004	.029	.218	.056	.375	.784	.069	.924	.000	.587	.006	.225	.180	.000	.000		.000	.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
X22	Pearson Correlation	.214	.319**	.206	.326**	.349**	.350**	.225	.340**	.028	.050	-.004	.089	.009	.457**	-.148	.316**	.279*	.193	.371**	.567**	.665**	1	.518**
	Sig. (2-tailed)	.084	.009	.098	.008	.004	.004	.069	.005	.821	.690	.977	.478	.941	.000	.235	.010	.023	.120	.002	.000	.000		.000
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

TOTAL	Pearson Correlation	.752**	.615**	.640**	.637**	.805**	.717**	.445**	.578**	.510**	.570**	.444**	.362**	.473**	.550**	.480**	.477**	.487**	.659**	.439**	.612**	.604**	.518**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	66	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	66	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.744	23

Analisis Faktor

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.715
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1.323E3
	df	231
	Sig.	.000



Anti-image Matrices

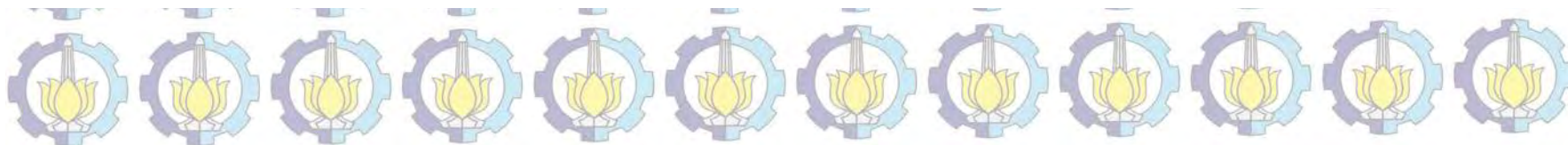
	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22
X1	.109	.004	-.054	-.003	-.013	-.017	-.033	.011	-.058	-.003	-.014	.055	.008	-.021	.008	-.024	.024	.009	-.016	.009	.018	-.006
X2	.004	.305	-.008	-.094	-.021	-.034	-.008	.088	-.010	-7.196E-5	.010	-.070	-.008	.010	.004	-.007	.003	.037	-.011	-.022	.052	-.025
X3	-.054	-.008	.083	-.052	-.004	-.014	.061	.011	.038	-.018	.025	-.006	-.020	.004	-.007	-.008	.010	-.014	.000	-.004	.001	.021
X4	-.003	-.094	-.052	.129	.024	.038	-.024	-.080	.012	-.014	-.012	.006	.013	-.008	.008	.011	-.020	-.030	.008	.013	-.039	-.008
X5	-.013	-.021	-.004	.024	.067	-.037	-.046	-.050	-.014	.005	-.006	-.090	-.006	-.002	.009	.008	-.014	-.068	-.030	.003	.018	-.050
X6	-.017	-.034	-.014	.038	-.037	.230	.001	-.059	.011	-.042	-.015	.036	.024	.034	.024	.033	-.036	.001	.111	-.020	-.060	.041
X7	-.033	-.008	.061	-.024	-.046	.001	.510	-.009	.041	-.059	.054	.153	-.083	-.029	-.011	-.065	.054	.026	.062	.020	-.048	.037
X8	.011	.088	.011	-.080	-.050	-.059	-.009	.419	-.046	-.016	.015	.038	-.013	.007	.018	-.018	.007	.055	.007	-.023	.081	-.052
X9	-.058	-.010	.038	.012	-.014	.011	.041	-.046	.174	-.054	.016	.034	-.007	-.013	-.049	-.015	.022	.018	.008	.020	-.070	.051
X10	-.003	-7.196E-5	-.018	-.014	.005	-.042	-.059	-.016	-.054	.161	-.022	-.037	.026	-.006	-.048	.020	.006	.019	-.010	.008	.005	-.034
X11	-.014	.010	.025	-.012	-.006	-.015	.054	.015	.016	-.022	.084	.027	-.084	.005	-.042	-.006	.009	.005	.003	-.003	.007	-.027
X12	.055	-.070	-.006	.006	-.090	.036	.153	.038	.034	-.037	.027	.465	-.041	-.018	-.023	-.029	.035	.080	.083	.000	-.054	.104
X13	.008	-.008	-.020	.013	-.006	.024	-.083	-.013	-.007	.026	-.084	-.041	.142	.003	.006	.016	-.016	.011	-.009	-.002	-.007	.022
X14	-.021	.010	.004	-.008	-.002	.034	-.029	.007	-.013	-.006	.005	-.018	.003	.080	.013	.072	-.071	.006	.062	-.059	.006	.015
X15	.008	.004	-.007	.008	.009	.024	-.011	.018	-.049	-.048	-.042	-.023	.006	.013	.115	.007	-.031	-.031	.010	-.013	.016	.044
X16	-.024	-.007	-.008	.011	.008	.033	-.065	-.018	-.015	.020	-.006	-.029	.016	.072	.007	.107	-.095	.003	.047	-.052	-.009	.016
X17	.024	.003	.010	-.020	-.014	-.036	.054	.007	.022	.006	.009	.035	-.016	-.071	-.031	-.095	.109	.008	-.062	.053	.004	-.027
X18	.009	.037	-.014	-.030	-.068	.001	.026	.055	.018	.019	.005	.080	.011	.006	-.031	.003	.008	.116	.008	-.005	-.010	.037
X19	-.016	-.011	.000	.008	-.030	.111	.062	.007	.008	-.010	.003	.083	-.009	.062	.010	.047	-.062	.008	.428	-.055	-.079	.065
X20	.009	-.022	-.004	.013	.003	-.020	.020	-.023	.020	.008	-.003	.000	-.002	-.059	-.013	-.052	.053	-.005	-.055	.056	-.027	-.013
X21	.018	.052	.001	-.039	.018	-.060	-.048	.081	-.070	.005	.007	-.054	-.007	.006	.016	-.009	.004	-.010	-.079	-.027	.135	-.098





X22	-.006	-.025	.021	-.008	-.050	.041	.037	-.052	.051	-.034	-.027	.104	.022	.015	.044	.016	-.027	.037	.065	-.013	-.098	.309
X1	.846 ^a	.023	-.571	-.022	-.157	-.109	-.142	.053	-.421	-.023	-.150	.247	.062	-.229	.073	-.222	.218	.084	-.075	.118	.147	-.031
X2	.023	.850 ^a	-.048	-.476	-.148	-.129	-.019	.245	-.043	.000	.065	-.186	-.037	.063	.021	-.039	.014	.195	-.030	-.167	.255	-.081
X3	-.571	-.048	.795 ^a	-.505	-.052	-.102	.297	.061	.313	-.153	.295	-.029	-.188	.055	-.071	-.079	.103	-.143	-.002	-.053	.009	.132
X4	-.022	-.476	-.505	.784 ^a	.263	.221	-.092	-.346	.079	-.097	-.115	.024	.096	-.076	.069	.096	-.165	-.247	.034	.149	-.295	-.038
X5	-.157	-.148	-.052	.263	.768 ^a	-.299	-.247	-.297	-.129	.049	-.084	-.511	-.058	-.026	.106	.089	-.167	-.767	-.177	.053	.185	-.347
X6	-.109	-.129	-.102	.221	-.299	.836 ^a	.004	-.192	.054	-.218	-.105	.110	.132	.250	.147	.213	-.230	.006	.353	-.175	-.341	.154
X7	-.142	-.019	.297	-.092	-.247	.004	.660 ^a	-.019	.136	-.204	.262	.314	-.307	-.141	-.046	-.276	.228	.108	.132	.121	-.181	.094
X8	.053	.245	.061	-.346	-.297	-.192	-.019	.806 ^a	-.170	-.063	.079	.086	-.053	.038	.084	-.084	.031	.251	.016	-.148	.342	-.143
X9	-.421	-.043	.313	.079	-.129	.054	.136	-.170	.746 ^a	-.323	.132	.119	-.043	-.112	-.348	-.109	.160	.130	.029	.201	-.456	.219
X10	-.023	.000	-.153	-.097	.049	-.218	-.204	-.063	-.323	.874 ^a	-.191	-.136	.170	-.052	-.356	.156	.042	.142	-.038	.084	.037	-.153
X11	-.150	.065	.295	-.115	-.084	-.105	.262	.079	.132	-.191	.733 ^a	.135	-.763	.066	-.431	-.063	.092	.051	.016	-.048	.062	-.166
X12	.247	-.186	-.029	.024	-.511	.110	.314	.086	.119	-.136	.135	.416 ^a	-.159	-.092	-.099	-.130	.155	.345	.186	-.003	-.217	.274
X13	.062	-.037	-.188	.096	-.058	.132	-.307	-.053	-.043	.170	-.763	-.159	.758 ^a	.027	.047	.127	-.125	.082	-.035	-.026	-.048	.103
X14	-.229	.063	.055	-.076	-.026	.250	-.141	.038	-.112	-.052	.066	-.092	.027	.507 ^a	.132	.776	-.759	.062	.337	-.883	.056	.098
X15	.073	.021	-.071	.069	.106	.147	-.046	.084	-.348	-.356	-.431	-.099	.047	.132	.811 ^a	.059	-.276	-.267	.047	-.167	.130	.231
X16	-.222	-.039	-.079	.096	.089	.213	-.276	-.084	-.109	.156	-.063	-.130	.127	.776	.059	.397 ^a	-.882	.028	.221	-.673	-.071	.085
X17	.218	.014	.103	-.165	-.167	-.230	.228	.031	.160	.042	.092	.155	-.125	-.759	-.276	-.882	.391 ^a	.072	-.286	.681	.034	-.147
X18	.084	.195	-.143	-.247	-.767	.006	.108	.251	.130	.142	.051	.345	.082	.062	-.267	.028	.072	.772 ^a	.035	-.065	-.078	.197
X19	-.075	-.030	-.002	.034	-.177	.353	.132	.016	.029	-.038	.016	.186	-.035	.337	.047	.221	-.286	.035	.656 ^a	-.358	-.329	.178
X20	.118	-.167	-.053	.149	.053	-.175	.121	-.148	.201	.084	-.048	-.003	-.026	-.883	-.167	-.673	.681	-.065	-.358	.581 ^a	-.314	-.097
X21	.147	.255	.009	-.295	.185	-.341	-.181	.342	-.456	.037	.062	-.217	-.048	.056	.130	-.071	.034	-.078	-.329	-.314	.694 ^a	-.479
X22	-.031	-.081	.132	-.038	-.347	.154	.094	-.143	.219	-.153	-.166	.274	.103	.098	.231	.085	-.147	.197	.178	-.097	-.479	.724 ^a

es of Sampling
(MSA)



KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.776
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square
	1.133E3
	Df
	171
	Sig.
	.000

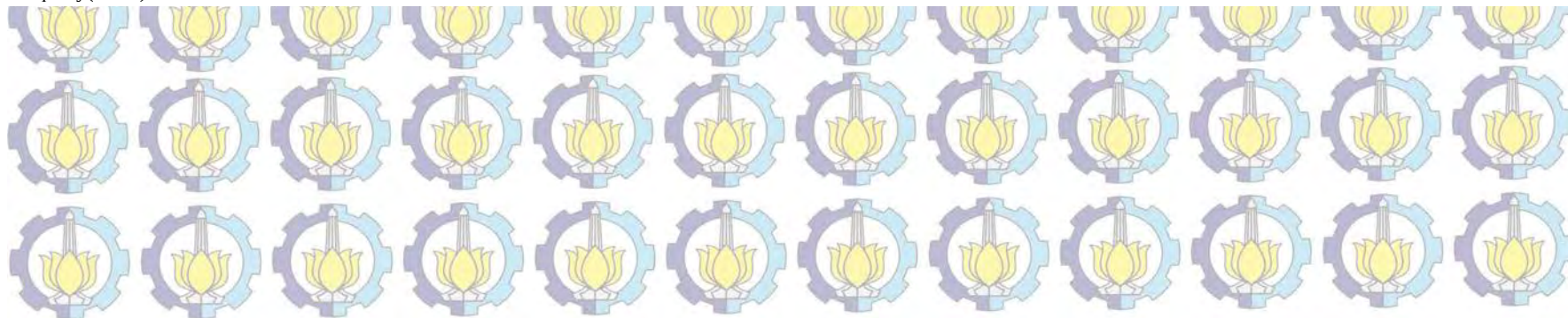
Anti-image Matrices

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X13	X14	X15	X18	X19	X20	X21	X22
Anti-image Covariance	X1	.120	.012	-.062	.000	-.003	-.017	-.082	.005	-.075	.005	-.021	.018	-.015	.019	.001	-.019	-.003	.026	-.016
	X2	.012	.318	-.010	-.101	-.051	-.029	.011	.097	-.006	-.002	.015	-.013	.040	-.002	.062	.007	-.056	.047	-.010
	X3	-.062	-.010	.085	-.053	-.006	-.011	.072	.013	.038	-.025	.025	-.021	.029	-.005	-.016	.009	-.017	.000	.030
	X4	.000	-.101	-.053	.134	.033	.034	-.027	-.089	.017	-.007	-.011	.013	-.051	-.002	-.035	-.009	.044	-.042	-.021
	X5	-.003	-.051	-.006	.033	.093	-.049	-.027	-.063	-.007	.006	.000	-.020	-.031	-.002	-.082	-.033	.016	.010	-.054
	X6	-.017	-.029	-.011	.034	-.049	.248	.008	-.067	.017	-.050	-.016	.025	.027	.023	-.006	.100	.000	-.061	.025
	X7	-.082	.011	.072	-.027	-.027	.008	.606	-.039	.031	-.045	.054	-.077	.039	-.012	.009	.078	-.011	-.046	.014
	X8	.005	.097	.013	-.089	-.063	-.067	-.039	.429	-.050	.000	.014	-.009	.044	.014	.065	-.002	-.056	.090	-.074
	X9	-.075	-.006	.038	.017	-.007	.017	.031	-.050	.181	-.074	.013	-.002	-.003	-.052	.013	.019	.023	-.074	.060
	X10	.005	-.002	-.025	-.007	.006	-.050	-.045	.000	-.074	.199	-.029	.027	-.041	-.042	.022	.014	.024	.007	-.020
	X11	-.021	.015	.025	-.011	.000	-.016	.054	.014	.013	-.029	.087	-.086	.028	-.050	.000	.004	-.013	.010	-.035
	X13	.018	-.013	-.021	.013	-.020	.025	-.077	-.009	-.002	.027	-.086	.148	-.022	.003	.021	-.010	.009	-.011	.033
	X14	-.015	.040	.029	-.051	-.031	.027	.039	.044	-.003	-.041	.028	-.022	.214	.004	.020	.075	-.117	.031	.000
	X15	.019	-.002	-.005	-.002	-.002	.023	-.012	.014	-.052	-.042	-.050	.003	.004	.150	-.028	-.016	-.009	.016	.047
	X18	.001	.062	-.016	-.035	-.082	-.006	.009	.065	.013	.022	.000	.021	.020	-.028	.138	-.003	-.009	.002	.032
	X19	-.019	.007	.009	-.009	-.033	.100	.078	-.002	.019	.014	.004	-.010	.075	-.016	-.003	.499	-.053	-.081	.028
	X20	-.003	-.056	-.017	.044	.016	.000	-.011	-.056	.023	.024	-.013	.009	-.117	-.009	-.009	-.053	.111	-.069	.006
	X21	.026	.047	.000	-.042	.010	-.061	-.046	.090	-.074	.007	.010	-.011	.031	.016	.002	-.081	-.069	.144	-.103

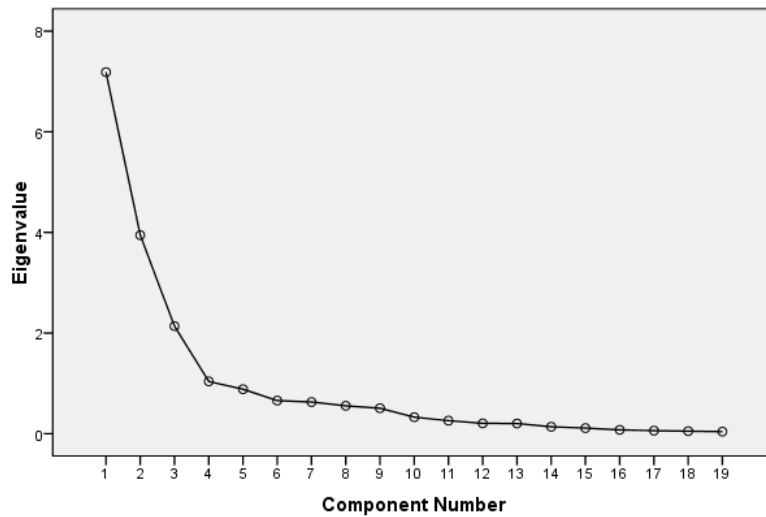


	X22	-.016	-.010	.030	-.021	-.054	.025	.014	-.074	.060	-.020	-.035	.033	.000	.047	.032	.028	.006	-.103	.352
Anti-image Correlation	X1	.840 ^a	.061	-.617	-.005	-.028	-.097	-.302	.021	-.507	.032	-.207	.132	-.093	.142	.009	-.077	-.026	.198	-.079
	X2	.061	.803 ^a	-.058	-.489	-.295	-.103	.025	.262	-.024	-.008	.092	-.062	.152	-.008	.298	.017	-.297	.218	-.029
	X3	-.617	-.058	.772 ^a	-.497	-.064	-.075	.319	.066	.308	-.196	.296	-.187	.212	-.041	-.153	.044	-.177	-.002	.176
	X4	-.005	-.489	-.497	.748 ^a	.298	.188	-.096	-.369	.112	-.045	-.105	.090	-.299	-.018	-.258	-.036	.362	-.303	-.096
	X5	-.028	-.295	-.064	.298	.799 ^a	-.323	-.115	-.317	-.057	.043	-.006	-.173	-.220	-.017	-.728	-.151	.158	.086	-.297
	X6	-.097	-.103	-.075	.188	-.323	.884 ^a	.020	-.204	.080	-.225	-.107	.130	.115	.117	-.034	.285	.001	-.320	.086
	X7	-.302	.025	.319	-.096	-.115	.020	.757 ^a	-.076	.093	-.128	.235	-.258	.110	-.039	.032	.141	-.044	-.157	.031
	X8	.021	.262	.066	-.369	-.317	-.204	-.076	.765 ^a	-.180	-.002	.072	-.034	.145	.056	.269	-.004	-.255	.364	-.190
	X9	-.507	-.024	.308	.112	-.057	.080	.093	-.180	.744 ^a	-.389	.107	-.013	-.014	-.318	.082	.063	.163	-.457	.240
	X10	.032	-.008	-.196	-.045	.043	-.225	-.128	-.002	-.389	.882 ^a	-.217	.158	-.198	-.244	.133	.045	.161	.044	-.074
	X11	-.207	.092	.296	-.105	-.006	-.107	.235	.072	.107	-.217	.718 ^a	-.759	.207	-.443	-.004	.018	-.132	.093	-.200
	X13	.132	-.062	-.187	.090	-.173	.130	-.258	-.034	-.013	.158	-.759	.750 ^a	-.123	.022	.146	-.039	.071	-.076	.143
	X14	-.093	.152	.212	-.299	-.220	.115	.110	.145	-.014	-.198	.207	-.123	.682 ^a	.021	.116	.229	-.761	.179	.001
	X15	.142	-.008	-.041	-.018	-.017	.117	-.039	.056	-.318	-.244	-.443	.022	.021	.864 ^a	-.192	-.057	-.072	.110	.205
	X18	.009	.298	-.153	-.258	-.728	-.034	.032	.269	.082	.133	-.004	.146	.116	-.192	.798 ^a	-.011	-.073	.014	.145
	X19	-.077	.017	.044	-.036	-.151	.285	.141	-.004	.063	.045	.018	-.039	.229	-.057	-.011	.776 ^a	-.226	-.304	.067
	X20	-.026	-.297	-.177	.362	.158	.001	-.044	-.255	.163	.161	-.132	.071	-.761	-.072	-.073	-.226	.671 ^a	-.546	.032
	X21	.198	.218	-.002	-.303	.086	-.320	-.157	.364	-.457	.044	.093	-.076	.179	.110	.014	-.304	-.546	.660 ^a	-.456
	X22	-.079	-.029	.176	-.096	-.297	.086	.031	-.190	.240	-.074	-.200	.143	.001	.205	.145	.067	.032	-.456	.764 ^a

a. Measures of Sampling
Adequacy(MSA)



Scree Plot



Component Matrix^a

	Component			
	1	2	3	4
X1	.870	-.042	-.248	.020
X2	.608	.426	-.295	.169
X3	.737	.298	-.501	.168
X4	.689	.414	-.391	.119
X5	.864	-.092	-.163	-.049
X6	.807	-.044	-.130	-.242
X7	.456	-.184	.286	-.513
X8	.637	-.010	-.135	-.451
X9	.579	-.525	.277	-.041
X10	.691	-.518	.037	-.015
X11	.458	-.742	.295	.180
X13	.456	-.651	.328	.189
X14	.461	.556	.348	.052
X15	.511	-.742	.145	.245
X18	.757	.003	-.369	.132
X19	.313	.412	.441	.434
X20	.476	.634	.482	.101
X21	.486	.528	.567	-.004
X22	.437	.480	.378	-.302

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 4 components extracted.

Rotated Component Matrix^a

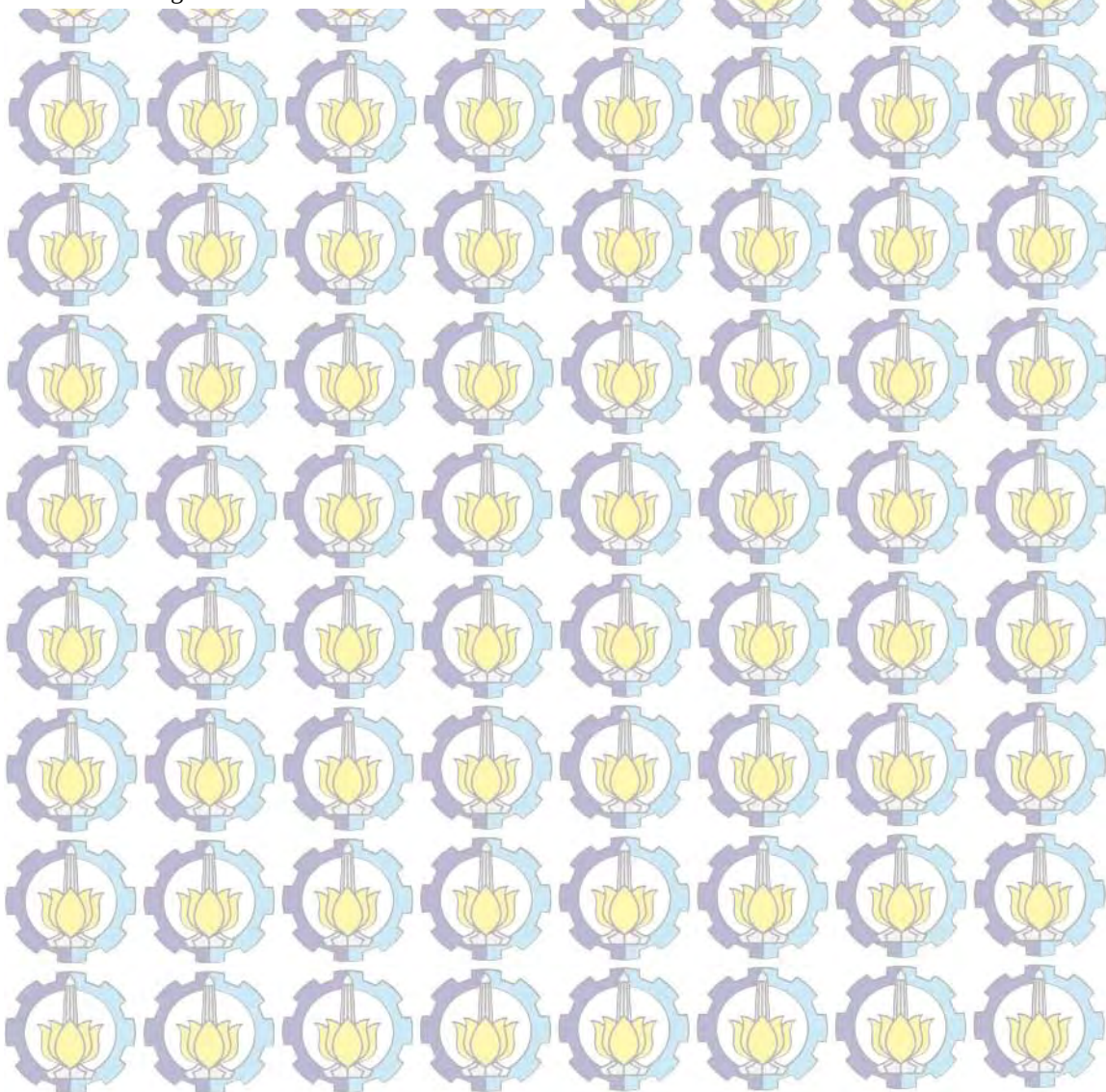
	Component			
	1	2	3	4
X1	.779	.370	.128	.246
X2	.750	-.089	.311	-.014
X3	.944	-.003	.139	.015
X4	.857	-.088	.259	.050

X5	.698	.416	.140	.322	
X6	.615	.313	.137	.483	
X7	.022	.324	.159	.675	
X8	.468	.148	.056	.619	
X9	.119	.763	.074	.295	
X10	.357	.735	-.040	.280	
X11	.007	.934	-.051	.063	
X13	.007	.878	.028	.052	
X14	.754	-.064	.247	.113	
X15	.152	-.123	.924	.003	
X18	.802	.268	.051	.088	
X19	.112	.107	.742	-.274	
X20	.199	-.056	.906	.083	
X21	.111	.031	.885	.200	
X22	.135	-.101	.657	.444	

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 6 iterations.



Lampiran F

Bapak/Ibu yang kami hormati,

Saya mahasiswa Magister Jurusan Arsitektur Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota – ITS Surabaya sedang melakukan penelitian yang berjudul KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO. Penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Tesis Magister Manajemen Pembangunan Kota Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS Surabaya. Untuk mencapai tujuan penelitian ini diperlukan input data dari bapak/ibu sebagai *expert* yang terkait dengan keperluan dari studi ini.

Dengan ini saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi tiap kolom kriteria sesuai dengan persepsi Bapak/Ibu. Dan Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu.

Hormat Saya,

Arsvira Dani Ardhala

Telp. 081331804951

Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ari Tjatur Juda Istiningsih, SE

Jabatan : Kabid Perencanaan Ekonomi

Instansi : Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Mojokerto

Tgl.Pengisian : 2 Oktober 2015

Kuisisioner ini digunakan sebagai input AHP ((*Analytical Hirarki Proses*) yaitu untuk mengetahui nilai bobot pada tiap faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Adapun faktor-faktor tersebut berasal dari kajian pustaka dan telah dianalisa dengan menggunakan Analisa Faktor dari *Software* SPSS.

Petunjuk Pengisian

Pada kuisisioner ini Bapak/Ibu diminta menentukan tingkat pengaruh variabel yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dalam melakukan perbandingan tingkat pengaruh antara 2 Variabel atau sub variabel, ditentukan nilai pengaruh 1 sampai 9. Jawaban pertanyaan dengan memilih nilai perbandingan yang menurut Bapak/Ibu paling tepat dengan arti penilaian sebagai berikut:

Nilai	Keterangan
1	Kedua Elemen sama pentingnya
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen lainnya
5	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen lainnya
7	Satu elemen lebih mutlak penting dari elemen lainnya
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2,4,6,8	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan yang berdekatan

Contoh (Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan)

Jika Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas **lebih penting dari** Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki maka intensitas pengaruhnya 5

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Contoh (Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Membandingkan variabel Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas pada kawasan kampung sepatu.

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa:

- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon lebih baik daripada Kampung Sepatu Surodinawan.
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon sedikit baik daripada Kampung Sepatu Miji
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Surodinawan lebih baik daripada Kampung Sepatu Miji

Pemilihan Faktor Prioritas

Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Daya Tarik Wisata
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Aksesibilitas dan Mobilitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk

Basic Requirement/Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Penguasaan Keterampilan Lain
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki

																			Baru
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Suplay Jaringan Listrik
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kualitas Layanan Telekomunikasi
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kebijakan Pemerintah
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Suplay Jaringan Listrik
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kualitas Layanan Telekomunikasi
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Suplay Jaringan Listrik
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kualitas Layanan Telekomunikasi
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Suplay Jaringan Listrik
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kualitas Layanan Telekomunikasi
Suplay Jaringan Listrik	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kualitas Layanan Telekomunikasi

Tourism Attraction/Daya Tarik Wisata

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Aksesibilitas dan Mobilitas

Pemeliharaan Jaringan Jalan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9		Kualitas Layanan Trayek Angkutan
-----------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	----------------------------------

Penghubung																			
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau	
Kualitas Layanan Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau	
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau	
Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau	

Product Development/Pengembangan Produk

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Penguasaan Keterampilan Lain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Skema Penyediaan Modal

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Teknologi Berbasis IT

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kebijakan Pemerintah

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Suplay Jaringan Listrik

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Telekomunikasi

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kegiatan EKsplorasi Ide Pengunjung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Kondisi Perkerasan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Trayek Angkutan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Bapak/Ibu yang kami hormati,

Saya mahasiswa Magister Jurusan Arsitektur Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota – ITS Surabaya sedang melakukan penelitian yang berjudul KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO. Penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Tesis Magister Manajemen Pembangunan Kota Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS Surabaya. Untuk mencapai tujuan penelitian ini diperlukan input data dari bapak/ibu sebagai *expert* yang terkait dengan keperluan dari studi ini.

Dengan ini saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi tiap kolom kriteria sesuai dengan persepsi Bapak/Ibu. Dan Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu.

Hormat Saya,
Arsvira Dani Ardhala
Telp. 081331804951

Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Gunawan Susatyo, SE
Jabatan : Kabid Pariwisata
Instansi : Dinas Pemuda, Olah raga, Budaya dan Pariwisata Kota Mojokerto
Tgl.Pengisian : 28 September 2015

Kuisisioner ini digunakan sebagai input AHP ((*Analytical Hirarki Proses*) yaitu untuk mengetahui nilai bobot pada tiap faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Adapun faktor-faktor tersebut berasal dari kajian pustaka dan telah dianalisa dengan menggunakan Analisa Faktor dari *Software* SPSS.

Petunjuk Pengisian

Pada kuisisioner ini Bapak/Ibu diminta menentukan tingkat pengaruh variabel yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dalam melakukan perbandingan tingkat pengaruh antara 2 Variabel atau sub variabel, ditentukan nilai pengaruh 1 sampai 9. Jawaban pertanyaan dengan memilih nilai perbandingan yang menurut Bapak/Ibu paling tepat dengan arti penilaian sebagai berikut:

Nilai	Keterangan
1	Kedua Elemen sama pentingnya
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen lainnya
5	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen lainnya
7	Satu elemen lebih mutlak penting dari elemen lainnya
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2,4,6,8	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan yang berdekatan

Contoh (Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan)

Jika variabel Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas **lebih penting dari** Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki maka intensitas pengaruhnya 5

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Contoh (Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Membandingkan variabel Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas pada kawasan kampung sepatu.

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa:

- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon lebih baik daripada Kampung Sepatu Surodinawan.
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon sedikit baik daripada Kampung Sepatu Miji
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Surodinawan lebih baik daripada Kampung Sepatu Miji

Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan

Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Daya Tarik Wisata
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Aksesibilitas dan Mobilitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk

Basic Requirement/Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Penguasaan Keterampilan Lain
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah

Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Suplay Jaringan Listrik	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi

Tourism Attraction/Daya Tarik Wisata

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Aksesibilitas dan Mobilitas

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Trayek Angkutan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kualitas Layanan Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Product Development/Pengembangan Produk

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Penguasaan Keterampilan Lain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Skema Penyediaan Modal

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Teknologi Berbasis IT

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kebijakan Pemerintah

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Suplay Jaringan Listrik

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Telekomunikasi

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kegiatan EKsplorasi Ide Pengunjung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Kondisi Perkerasan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Trayek Angkutan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Bapak/Ibu yang kami hormati,

Saya mahasiswa Magister Jurusan Arsitektur Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota – ITS Surabaya sedang melakukan penelitian yang berjudul KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO. Penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Tesis Magister Manajemen Pembangunan Kota Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS Surabaya. Untuk mencapai tujuan penelitian ini diperlukan input data dari bapak/ibu sebagai *expert* yang terkait dengan keperluan dari studi ini.

Dengan ini saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi tiap kolom kriteria sesuai dengan persepsi Bapak/Ibu. Dan Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu.

Hormat Saya,
Arsvira Dani Ardhala
Telp. 081331804951

Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Siti Nurjanah Yuniati, MM
Jabatan : Kabid Industri
Instansi : Dinas Koperasi, Perindustrian dan Perdagangan Kota Mojokerto
Tgl.Pengisian : 29 September 2015

Kuisisioner ini digunakan sebagai input AHP ((*Analytical Hirarki Proses*) yaitu untuk mengetahui nilai bobot pada tiap faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Adapun faktro-faktor tersebut berasal dari kajian pustaka dan telah dianalisa dengan menggunakan Analisa Faktor dari *Software* SPSS.

Petunjuk Pengisian

Pada kuisisioner ini Bapak/Ibu diminta menentukan tingkat pengaruh variabel yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dalam melakukan perbandingan tingkat pengaruh antara 2 Variabel atau sub variabel, ditentukan nilai pengaruh 1 sampai 9. Jawaban pertanyaan dengan memilih nilai perbandingan yang menurut Bapak/Ibu paling tepat dengan arti penilaian sebagai berikut:

Nilai	Keterangan
1	Kedua Elemen sama pentingnya
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen lainnya
5	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen lainnya
7	Satu elemen lebih mutlak penting dari elemen lainnya
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2,4,6,8	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan yang berdekatan

Contoh (Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan)

Jika variabel Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas **lebih penting dari** Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki maka intensitas pengaruhnya 5

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Contoh (Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Membandingkan variabel Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas pada kawasan kampung sepatu.

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa:

- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon lebih baik daripada Kampung Sepatu Surodinawan.
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon sedikit baik daripada Kampung Sepatu Miji
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Surodinawan lebih baik daripada Kampung Sepatu Miji

Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan

Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Daya Tarik Wisata
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Aksesibilitas dan Mobilitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk

Basic Requirement/Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Penguasaan Keterampilan Lain
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah

Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Suplay Jaringan Listrik	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi

Tourism Attraction/Daya Tarik Wisata

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Aksesibilitas dan Mobilitas

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Trayek Angkutan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kualitas Layanan Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Product Development/Pengembangan Produk

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Penguasaan Keterampilan Lain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Skema Penyediaan Modal

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Teknologi Berbasis IT

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kebijakan Pemerintah

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Suplay Jaringan Listrik

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Telekomunikasi

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Kondisi Perkerasan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Trayek Angkutan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Bapak/Ibu yang kami hormati,

Saya mahasiswa Magister Jurusan Arsitektur Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota – ITS Surabaya sedang melakukan penelitian yang berjudul KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO. Penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Tesis Magister Manajemen Pembangunan Kota Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS Surabaya. Untuk mencapai tujuan penelitian ini diperlukan input data dari bapak/ibu sebagai *expert* yang terkait dengan keperluan dari studi ini.

Dengan ini saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi tiap kolom kriteria sesuai dengan persepsi Bapak/Ibu. Dan Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu.

Hormat Saya,
Arsvira Dani Ardhalu

Telp. 081331804951

Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Edi Paryanto
Jabatan : Konsultan Lokal SmiDeP
Instansi : JICA (Japan International Cooperation Agency)
Tgl.Pengisian : 2 Oktober 2015

Kuisisioner ini digunakan sebagai input AHP ((*Analytical Hirarki Proses*) yaitu untuk mengetahui nilai bobot pada tiap faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Adapun faktro-faktor tersebut berasal dari kajian pustaka dan telah dianalisa dengan menggunakan Analisa Faktor dari *Software* SPSS.

Petujuk Pengisian

Pada kuisisioner ini Bapak/Ibu diminta menentukan tingkat pengaruh variabel yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dalam melakukan perbandingan tingkat pengaruh antara 2 Variabel atau sub variabel, ditentukan nilai pengaruh 1 sampai 9. Jawaban pertanyaan dengan memilih nilai perbandingan yang menurut Bapak/Ibu paling tepat dengan arti penilaian sebagai berikut:

Nilai	Keterangan
1	Kedua Elemen sama pentingnya
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen lainnya
5	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen lainnya
7	Satu elemen lebih mutlak penting dari elemen lainnya
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2,4,6,8	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan yang berdekatan

Contoh (Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan)

Jika variabel Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas **lebih penting** dari Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki maka intensitas pengaruhnya 5

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--------------	---	---	---	---	---	---	---	---

Contoh (Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Membandingkan variabel Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas pada kawasan kampung sepatu.

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa:

- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon lebih baik daripada Kampung Sepatu Surodinawan.
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon sedikit baik daripada Kampung Sepatu Miji
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Surodinawan lebih baik daripada Kampung Sepatu Miji

Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan

Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Daya Tarik Wisata
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Aksesibilitas dan Mobilitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk

Basic Requirement/Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Penguasaan Keterampilan Lain
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah

Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Suplay Jaringan Listrik	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi

Tourism Attraction/Daya Tarik Wisata

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Aksesibilitas dan Mobilitas

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Trayek Angkutan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kualitas Layanan Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Product Development/Pengembangan Produk

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

(Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Penguasaan Keterampilan Lain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Skema Penyediaan Modal

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Teknologi Berbasis IT

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kebijakan Pemerintah

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Suplay Jaringan Listrik

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Telekomunikasi

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kegiatan EKsplorasi Ide Pengunjung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Kondisi Perkerasan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Trayek Angkutan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Bapak/Ibu yang kami hormati,

Saya mahasiswa Magister Jurusan Arsitektur Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota – ITS Surabaya sedang melakukan penelitian yang berjudul KONSEP PENGEMBANGAN KAWASAN KAMPUNG SEPATU SEBAGAI KAWASAN WISATA INDUSTRI KREATIF DI KOTA MOJOKERTO. Penelitian ini digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir/Tesis Magister Manajemen Pembangunan Kota Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITS Surabaya. Untuk mencapai tujuan penelitian ini diperlukan input data dari bapak/ibu sebagai *expert* yang terkait dengan keperluan dari studi ini.

Dengan ini saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi tiap kolom kriteria sesuai dengan persepsi Bapak/Ibu. Dan Saya ucapkan terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu.

Hormat Saya,
Arsvira Dani Ardhalu
Telp. 081331804951

Bidang Keahlian Manajemen Pembangunan Kota
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Basuki Ismail
Jabatan : Kasie perekonomian, fisik dan praswil
Instansi : Kecamatan Prajuritkulon Kota Mojokerto
Tgl.Pengisian : 1 Oktober 2015

Kuisisioner ini digunakan sebagai input AHP ((*Analytical Hirarki Proses*) yaitu untuk mengetahui nilai bobot pada tiap faktor yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Adapun faktro-faktor tersebut berasal dari kajian pustaka dan telah dianalisa dengan menggunakan Analisa Faktor dari *Software* SPSS.

Petujuk Pengisian

Pada kuisisioner ini Bapak/Ibu diminta menentukan tingkat pengaruh variabel yang mempengaruhi pengembangan kampung sepatu sebagai kawasan wisata industri kreatif di Kota Mojokerto. Dalam melakukan perbandingan tingkat pengaruh antara 2 Variabel atau sub variabel, ditentukan nilai pengaruh 1 sampai 9. Jawaban pertanyaan dengan memilih nilai perbandingan yang menurut Bapak/Ibu paling tepat dengan arti penilaian sebagai berikut:

Nilai	Keterangan
1	Kedua Elemen sama pentingnya
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting daripada elemen lainnya
5	Elemen yang satu lebih penting daripada elemen lainnya
7	Satu elemen lebih mutlak penting dari elemen lainnya
9	Satu elemen mutlak penting daripada elemen lainnya
2,4,6,8	Nilai-nilai antara dua nilai pertimbangan yang berdekatan

Contoh (Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan)

Jika variabel Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas **lebih penting** dari Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki maka intensitas pengaruhnya 5

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--------------	--------------	---	---	---	---	---	---	---

Contoh (Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Membandingkan variabel Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas pada kawasan kampung sepatu.

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa:

- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon lebih baik daripada Kampung Sepatu Surodinawan.
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Prajuritkulon sedikit baik daripada Kampung Sepatu Miji
- Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas di Kampung Sepatu Surodinawan lebih baik daripada Kampung Sepatu Miji

Pemilihan Prioritas Faktor Pengembangan

Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Daya Tarik Wisata
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Kebutuhan Dasar Industri Kreatif	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aksesibilitas dan Mobilitas
Daya Tarik Wisata	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk
Aksesibilitas dan Mobilitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pengembangan Produk

Basic Requirement/Kebutuhan Dasar Industri Kreatif

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Penguasaan Keterampilan Lain
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ketersediaan Modal
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Penguasaan Keterampilan Lain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Teknologi Berbasis IT
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah

Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Ketersediaan Modal	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kebijakan Pemerintah
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Teknologi Berbasis IT	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Kebijakan Pemerintah	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Suplay Jaringan Listrik
Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi
Suplay Jaringan Listrik	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Telekomunikasi

Tourism Attraction/Daya Tarik Wisata

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan
Kegiatan EKSpplorasi Ide Pengunjung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif
Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Aksesibilitas dan Mobilitas

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kualitas Layanan Trayek Angkutan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kualitas Layanan Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Pemeliharaan Kondisi Perkerasan
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Kualitas Layanan Trayek Angkutan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto
Pemeliharaan Kondisi Perkerasan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau
Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

Product Development/Pengembangan Produk

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki
--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

(Pemilihan Kampung Sepatu Berprioritas Berdasarkan Faktor Prioritas)

Tenaga Kerja Pembuat Alas Kaki Berkualitas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Penguasaan Keterampilan Lain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Skema Penyediaan Modal

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Teknologi Berbasis IT

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kebijakan Pemerintah

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pelatihan Pengembangan Alas Kaki Baru

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Suplay Jaringan Listrik

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Telekomunikasi

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengunjung dengan Motivasi Belajar Desain

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kegiatan EKsplorasi Ide Pengunjung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Space dalam Bengkel Kerja yang Mampu Menampung Wisatawan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------------

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Dukungan Masyarakat dalam Mengembangkan Wisata Kreatif

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kedekatan dengan Pusat Kota Mojokerto

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Kondisi Perkerasan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Kualitas Layanan Trayek Angkutan

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pemeliharaan Jaringan Jalan Penghubung

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Moda Transportasi yang Mampu Menjangkau

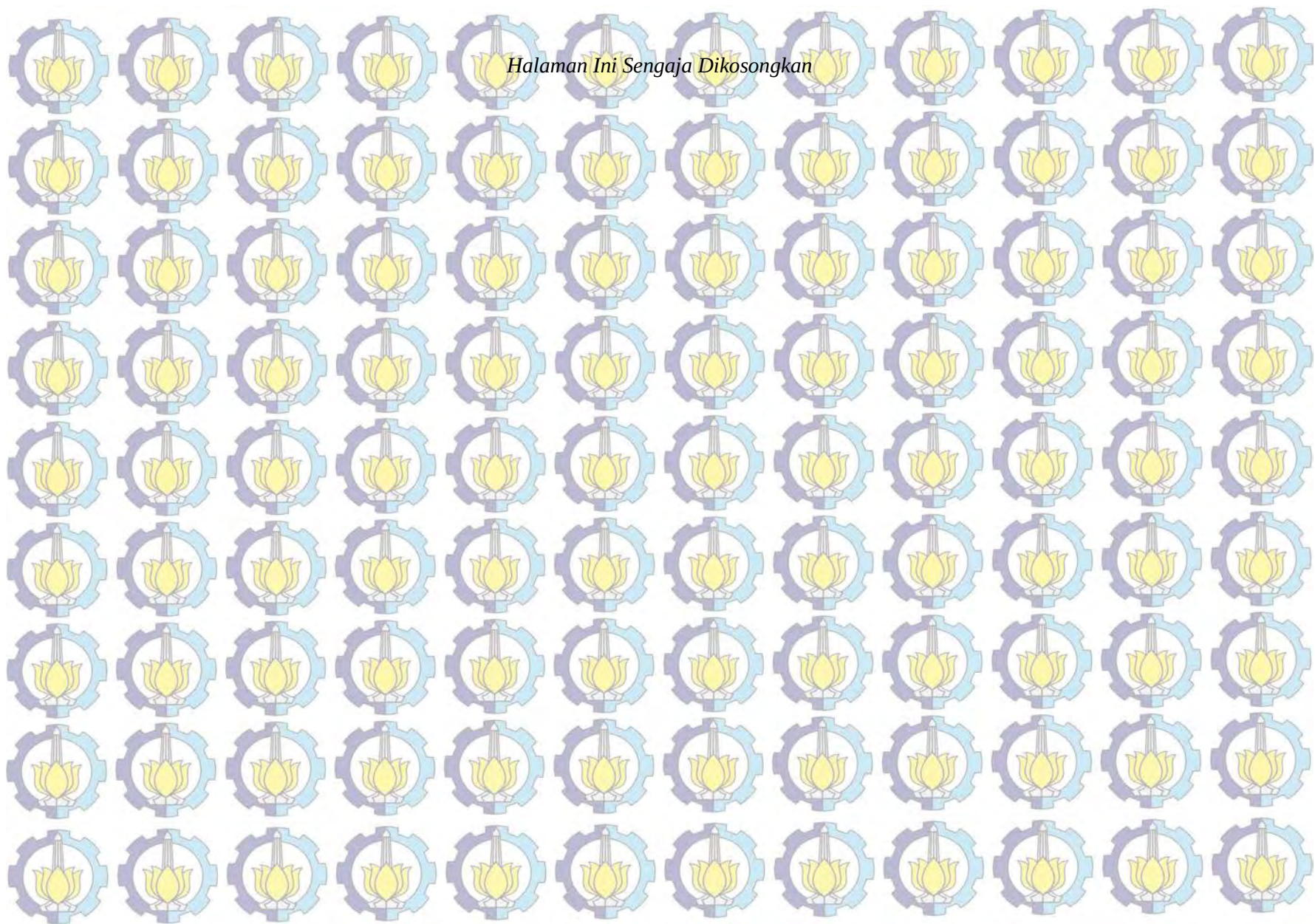
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Produk Berkualitas dan Pemahaman Standar Kualitas Alas Kaki

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji

Pengembangan Produk Baru yang Berciri Khas

Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Surodinawan
Prajuritkulon	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji
Surodinawan	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Miji



Halaman Ini Sengaja Dikosongkan



Arsvira Dani Ardhalah, lahir di Surabaya, 24 Maret 1988. Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjana pada jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota di Universitas Brawijaya, Malang. Pada tahun 2012 Penulis melanjutkan pendidikan pada program magister Manajemen Pembangunan Kota di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.