

SKRIPSI

**JARINGAN SOSIAL
INDUSTRI KREATIF EINFALTRUE CULTURE
DI KOTA PALEMBANG**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



**AIDIL AKBAR
07091002026**

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2016**

JARINGAN SOSIAL
INDUSTRI KREATIF EINFALTRUE CULTURE DI KOTA PALEMBANG

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Sosial
Pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya

Diajukan Oleh:
AIDIL AKBAR
07091002026

Telah disetujui oleh dosen pembimbing
Pada tanggal 13 Mei 2016

Dosen Pembimbing I

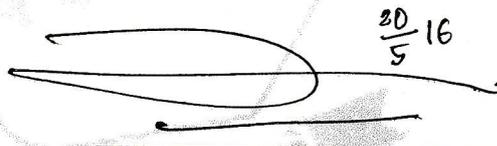
Prof. Dr. Alfitri, M.Si.

NIP. 196601221990031004

Dosen Pembimbing II

Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si.

NIP. 198002112003122003


20/5/16



LEMBAR PENGESAHAN

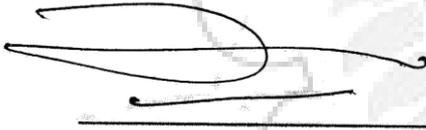
**JARINGAN SOSIAL
INDUSTRI KREATIF EINFALTRUE CULTURE
DI KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

AIDIL AKBAR

07091002026

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Dosen Pembimbing II



Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si
NIP. 198002112003122003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si
NIP. 196311061990031001

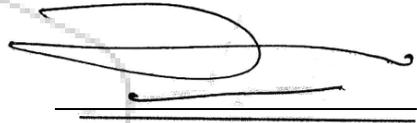
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Jaringan Sosial Industri Kreatif Einaftrue Culture Di Kota Palembang” telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Pada Tanggal 17 April 2017

Indralaya, April 2017

Ketua:

1. Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004



Anggota:

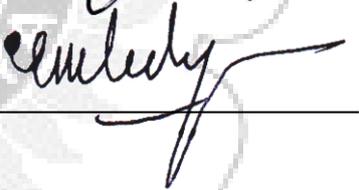
2. Diana Dewi Sartika, S.Sos.,M.Si
NIP. 198002112003122003



3. Dr. Dadang H. Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

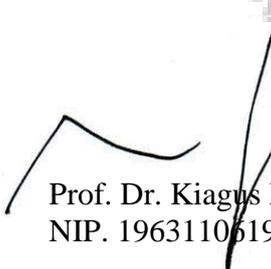


4. Dra. Hj. Eva Lidya, M.Si
NIP. 195910241985032002



Mengetahui,
Dekan FISIP

Ketua Jurusan Sosiologi



Prof. Dr. Kiagus Muhammad Sobri, M.Si
NIP. 196311061990031001



Dr. Dadang H. Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap rasa syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karunia dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang”**. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan kita sebagai generasi penerusnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini ditulis dan diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan studi S.1 Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan, kemampuan, serta pengalaman yang penulis miliki.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak melibatkan berbagai pihak yang memberikan bantuan, bimbingan serta dukungan baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Ir. H. Anis Saggaff, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Kgs. Muhammad Sobri, M.Si selaku Dekan FISIP Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Dr. Dadang Hikmah Purnama, M. Hum selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Rudy Kurniawan, S.Th.I., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Prof. Dr Alfitri, M.Si sebagai dosen pembimbing pertama sekaligus berperan sebagai orang tua yang telah memberikan bimbingan, pemikiran, saran, arahan, serta tiada henti meyakinkan diri saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si sebagai dosen pembimbing kedua yang juga telah memberikan bimbingan, saran, arahan, serta setia

mendengarkan keluh kesah penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Rudy Kurniawan, S.Th.I., M.Si selaku pembimbing akademik yang telah memberikan pengarahan serta bimbingan juga saran kepada saya sampai bisa menyelesaikan kuliah di FISIP Universitas Sriwijaya.
8. Bapak/ibu dosen FISIP khususnya para dosen Jurusan Sosiologi, terima kasih untuk ilmu pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
9. Seluruh staf beserta karyawan FISIP Universitas Sriwijaya, terima kasih untuk bantuannya.
10. Orang tuaku terima kasih atas do'anya, semangatnya, serta perhatiannya kepadaku selama ini, semoga aku bisa menjadi kebanggaan dan dapat membahagiakan kalian. Aamiin.
11. Kakakku Fauzan Azim terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini yang tiada henti diberikan.
12. Buat kakak-kakak di WIGWAM, terima kasih untuk ilmunya selama ini, kita adalah orang-orang yang berilmu dengan kemampuan dan skill yang kita miliki.
13. Buat adik-adik di WIGWAM, terima kasih untuk kebersamaannya selama ini, kalian itu bisa dan mampu membawa prestasi WIGWAM lebih baik lagi kedepannya, baik itu di Bidang Akademik maupun Non Akademik tetap saling jaga satu sama lain.
14. Buat Saudara Angkatanku di WIGWAM Cakrawala Rimba Ases Robetya, secepatnya akan menyusulmu dan mari kita melanjutkan impian-impian kita.
15. Teman-teman angkatan 2009, semoga tali silaturahmi kita tetap terjaga selamanya.
16. Buat informan penelitian terima kasih sudah bersedia untuk direpotkan dan atas segala bantuan yang sudah diberikan sampai skripsi ini terselesaikan.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, bimbingan, nasihat serta semangat dari berbagai pihak. Semoga Allah membalas semua kebaikan dan diberikan berkah kepada kita semua serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Indralaya, Juni 2016

Aidil akbar

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Waktu Adalah Uang, Tapi Hidup Tidak Hanya Untuk Mengejar Uang”

Aidil Akbar

Kupersembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibuku
2. Dosen Pembimbingku
3. Sahabatku
4. Wigwam FH Unsri
5. Serta Almamater

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	12
1.3.1 Tujuan Khusus	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.4.1 Manfaat Teoritis	13
1.4.1 Manfaat Praktis	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.2 Kerangka Pemikiran	22
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Design Penelitian	29
3.1.1 Lokasi Penelitian	29
3.1.2 Sifat dan Jenis Penelitian	29
3.2 Strategi Penelitian	30
3.3 Batasan Konsep	30
3.4 Unit Analisis Data	31
3.5 Penentuan Informan	31

3.6 Sumber dan Jenis Data	32
3.7 Tehnik Pengumpulan Data	33
3.7.1 Observasi	33
3.7.2 Wawancara Mendalam	33
3.7.3 Dokumentasi	34
3.8 Teknik Analisis Data	34
3.9 Teknik Triangulasi	35

BAB IV DESKRIPSI DAERAH PENELITIAN

4.1 Letak Geografis	39
4.2 Keadaan Penduduk	39
4.3 Keadaan Sosial Masyarakat Kota Palembang	44
4.3.1 Sarana Pendidikan	44
4.3.2 Kesehatan	44
4.3.3 Agama	45
4.3 Kesejahteraan Sosial	45
4.4 Keadaan Budaya Masyarakat Kota Palembang	45
4.5 Gambaran Umum Industri Kreatif EINFALTRUE Culture	46
4.6 Deskripsi Informan	48

BAB V PEMBAHASAN DAN ANALISIS DATA

5.1 Proses Jaringan Sosial Industri Kreatif EINFALTRUE Culture Di Kota Palembang	51
5.2 Bentuk Jaringan Sosial Industri Kreatif EINFALTRUE Culture Di Kota Palembang	54

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	83
6.2 Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Jenis Produk Yang Dijual Oleh Distro Yang Ada Di Palembang.....	6
Tabel 2	Luas Wilayah, jumlah Kelurahan, Rukun Warga, dan Rukun Tetangga menurut Kecamatan di Kota Palembang Tahun 2016	40
Tabel 3	Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan Dan Jenis Kelamin Pada Pertengahan Tahun 2016.....	41
Tabel 4	Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin di Kota Palembang Pada Pertengahan Tahun 2016.....	42
Tabel 5	Jumlah Penduduk Kota Palembang Tahun 2012 - 2016.....	43
Tabel 6	Aparel dan Brand Yang Di Jual Oleh <i>Einfaltrue Culture</i>	47
Tabel 7	Daftar Informan Utama.....	43
Tabel 7	Datar Informan Inti.....	47
Tabel 5	Jenis Produk Yang Dijual Oleh Distro Yang Ada Di Palembang.....	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Bagan Kerangka Pemikiran.....	28
----------------	-------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Gambar Pakaian Tengkorak.....	68
Gambar 2	Gambar Pakaian Tengkorak.....	68
Gambar 3	Gambar Pakaian Bintang Terbalik.....	70
Gambar 4	Gambar Pakaian Baphomet.....	72
Gambar 5	Gambar Pakaian Salib Terbalik.....	73
Gambar 6	Gambar Pakaian Auman.....	74
Gambar 7	Gambar Pin Auman.....	74
Gambar 8	Sticker Auman.....	74
Gambar 9	Gambar Pakaian Seringai.....	78
Gambar 10	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	78
Gambar 11	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	78
Gambar 12	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	78
Gambar 13	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	79
Gambar 14	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	79
Gambar 15	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	79
Gambar 16	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	79
Gambar 17	Produk yang dijual di Einfaltrue Culture.....	79

ABSTRAK

Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang. Skripsi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Penelitian ini mengkaji permasalahan mengenai proses jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang dan bagaimana bentuk jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami bagaimana proses dan bentuk jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori jaringan sosial GRANOVETTER dalam DAMSAR. Peneliti menggunakan rancangan penelitian kualitatif, pengumpulan data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif, teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang yaitu jaringan yang berbasis pertemanan antara distro EINFALTRUE Culture dengan band-band indie dan pengusaha distro di Jogjakarta, dimana jaringan ini terjadi pada hubungan para pelaku sesama profesi. Para pelaku yang mempunyai latar belakang pertemanan ini membentuk kekuatan akan keberlangsungan profesi mereka masing-masing. Bentuk jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang yaitu merchandise didapatkan oleh industri kreatif EINFALTRUE Culture berupa album (CD dan Kaset), t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker dari hubungan pribadi konkrit antar pengusaha distro dan band-band rock indie. Jaringan pun terjaga dengan baik dan para penggemar merchandise band rock dapat menemukan barang yang mereka cari di distro EINFALTRUE Culture di Palembang.

Kata kunci: Jaringan sosial, Industri Kreatif dan EINFALTRUE Culture.

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Dosen Pembimbing II



Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si
NIP. 198002112003122003

Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Dadang H. Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

ABSTRACT

The social network of creative industries EINFALTRUE Culture in the city of Palembang. Thesis Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences, University of Sriwijaya. This study examines the problem of the social network of creative industries EINFALTRUE Culture in the city of Palembang and how social networks form the creative industries EINFALTRUE Culture in the city of Palembang. The purpose of this research is to know and understand how the processes and forms social network of creative industries EINFALTRUE Culture in the city of Palembang. The theory used in this study is the social network theory Granovetter in Damsa .Researchers use qualitative research design, data collection was obtained through in-depth interviews, observation and documentation. Data were analyzed qualitatively, data analysis techniques used by researchers is the stage of data reduction, data presentation stage and the stage of conclusion. The results showed that the process of the social network of creative industries EINFALTRUE Culture in Palembang that is network-based friendship between distributions EINFALTRUE Culture with indie bands and employers distributions in Jogjakarta, where this network occurs in relationships among professional actors. Forms of social networking the creative industries EINFALTRUE Culture in the city of Palembang, namely merchandise acquired by the creative industries einfaltrue culture as an album (CD and Cassette), t-shirts, Jumper (Sweater and jacket), hats, footwear ,sticker of personal relationships concrete between employers distributions and indie rock bands. The network was properly maintained and the fans of rock band merchandise to find items they are looking at distributions einfaltrue culture in Palembang.

Keywords : *Network, Creative Industries and Culture EINFALTRUE.*

Acknowledge

Advisor I



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Advisor II



Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si
NIP. 198002112003122003

**Head Sociology Departement
Faculty Of Social And Political Science
Sriwijaya University**



Dr. Dadang H. Purnama, M.Hum
NIP. 196507121993031003

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah satu kata yang mungkin paling banyak dibicarakan orang selama tahun 2010 ini, dengan pemahaman makna yang beragam namun apa yang dipahami dengan istilah globalisasi akhirnya membawa kesadaran bagi manusia, bahwa globalisasi itu ditandai dengan laju teknologi komunikasi dan informasi (*information technology*). Suatu gejala yang disebut-sebut sebagai arus globalisasi “perdagangan bebas” dengan persaingan yang tinggi dan tajam. Hubungan komunikasi, informasi, transportasi menjadikan satu sama lain menjadi dekat, sebagai akibat dari revolusi industri, hasil dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Johan, 2010: 3).

Memasuki tahun 2010 kita disambut dengan satu issue besar yang sudah membuat gerah sekian banyak industrialisasi kita, yaitu adanya CAFTA (China-ASEAN Free Trade Agreement). Serbuan produk China yang membanjiri pasar global sejak tahun 1990-an mendorong turunnya harga barang konsumen di pasar global. Bukan hanya barang-barang konsumen berteknologi rendah dan padat karya, namun juga barang-barang canggih dengan teknologi tinggi, seperti komputer dan handphone. Akibatnya, industrialis di negara-negara maju yang memiliki sektor industri yang kuat serta teknologi tinggi pun semakin gerah melihat serbuan produk China.

Dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya (terutama di Eropa) atau juga Ekonomi Kreatif . Kementerian Perdagangan Indonesia menyatakan bahwa Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Siti Munawaroh, 2010: 763).

Pengusaha skala kecil di Indonesia telah banyak menghasilkan produk kreatif dan dibutuhkan oleh masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk dari usaha kecil memiliki pasar yang cukup luas. Pasar yang terbuka tersebut membuat para pengusaha kecil harus menunjukkan kemampuannya untuk berkreasi dan berinovasi untuk dapat masuk ke pasar terbuka tersebut. Semakin banyaknya usaha kecil yang masuk ke persaingan pasar ternyata di sisi lain membuat banyak usaha kecil yang tidak mampu melanjutkan usahanya dan dapat dikatakan keberadaan usaha kecil tumbuh tidak menentu.

Peningkatan jumlah usaha kecil tersebut tidak diikuti dengan ketahanan yang kokoh untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sehingga tidak lama kemudian banyak mengalami kebangkrutan. Kendala umum yang biasanya dihadapi adalah berkaitan dengan akses pasar, kelemahan dalam pendanaan atau akses pada sumber pembiayaan, kelemahan dalam organisasi maupun manajemen yang bermuara pada aspek sumberdaya manusia (faktor kewirausahaan). Suatu kenyataan bahwa sumberdaya manusia usaha kecil umumnya berpendidikan rendah, tidak memiliki keterampilan manajemen dan bisnis yang memadai.

Indonesia telah mengalami krisis ekonomi yang menyebabkan jatuhnya perekonomian nasional. Banyak usaha-usaha skala besar pada berbagai sektor termasuk industri, perdagangan, dan jasa yang mengalami stagnasi bahkan sampai terhenti aktifitasnya pada tahun 1998. Namun, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dapat bertahan dan menjadi pemulih perekonomian di tengah keterpurukan akibat krisis moneter pada berbagai sektor ekonomi.

Kegiatan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bidang usaha yang dapat berkembang dan konsisten dalam perekonomian nasional. UMKM menjadi wadah yang baik bagi penciptaan lapangan pekerjaan yang produktif. UMKM merupakan usaha yang bersifat padat karya, tidak membutuhkan persyaratan tertentu seperti tingkat pendidikan, keahlian (keterampilan) pekerja, dan penggunaan modal usaha relatif sedikit serta teknologi yang digunakan cenderung sederhana. UMKM masih memegang peranan penting dalam perbaikan perekonomian Indonesia, baik ditinjau dari segi jumlah usaha,

segi penciptaan lapangan kerja, maupun dari segi pertumbuhan ekonomi nasional yang diukur dengan Produk Domestik Bruto.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) mempunyai peranan strategis dalam pembangunan ekonomi nasional. UMKM berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja. Selain itu, UMKM juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan. Keberadaan sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah bukan hanya dianggap sebagai tempat penampungan sementara bagi para pekerja yang belum masuk ke sektor formal, tetapi juga sebagai motor pertumbuhan aktivitas ekonomi. Hal ini dikarenakan jumlah penyerapan tenaga kerjanya yang demikian besar. Mengingat pengalaman yang telah dihadapi oleh Indonesia selama krisis ekonomi, kiranya tidak berlebihan apabila pengembangan sektor swasta difokuskan pada UMKM.

Kementerian Koperasi dan UMKM (2012) menyebutkan usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang berkembang saat ini terbagi menjadi beberapa kategori yaitu pertanian, peternakan, perikanan, kehutanan, listrik, gas, air bersih, perdagangan, hotel, restoran, jasa-jasa swasta, dan industri pengolahan yang salah satunya mencakup industri kreatif. Sektor industri kreatif diyakini mampu bertahan ketika berbagai sektor lain dilanda krisis keuangan global.

Pemerintah mulai melirik industri kreatif sebagai alternatif roda penggerak ekonomi yang akan terus berputar. Industri kreatif meliputi 14 subsektor, yaitu periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, busana, video, film, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, televisi dan radio, serta riset dan pengembangannya. Departemen Perdagangan (2008) menyebutkan industri kreatif adalah bagian tak terpisahkan dari ekonomi kreatif.

Ekonomi kreatif dapat dikatakan sebagai sistem transaksi penawaran dan permintaan yang bersumber pada kegiatan ekonomi yang digerakkan oleh sektor industri yang disebut industri kreatif. Pemerintah menyadari bahwa ekonomi kreatif yang berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan mengandalkan keahlian, bakat, dan kreativitas sebagai kekayaan intelektual adalah harapan bagi

ekonomi Indonesia untuk bangkit, bersaing, dan meraih keunggulan dalam ekonomi global.

Pengembangan ekonomi kreatif Indonesia merupakan wujud optimisme serta luapan aspirasi untuk mendukung mewujudkan visi Indonesia yaitu menjadi negara yang maju. Pemerintah Indonesia pun mulai melihat bahwa berbagai subsektor dalam industri kreatif berpotensi untuk dikembangkan karena bangsa Indonesia mempunyai sumber daya insani kreatif dan warisan budaya yang kaya. Selain itu, industri kreatif juga dapat memberikan kontribusi di beberapa aspek kehidupan.

Industri kreatif perlu dikembangkan di Indonesia karena memiliki peranan penting dalam pengembangan ekonomi negara dan daerah (Departemen Perdagangan, 2008). Pertama, sektor industri kreatif memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan seperti peningkatan lapangan pekerjaan, peningkatan ekspor, dan sumbangannya terhadap PDB. Kedua, menciptakan Iklim bisnis positif yang berdampak pada sektor lain. Ketiga, membangun citra dan identitas bangsa seperti turisme, ikon Nasional, membangun budaya, warisan budaya, dan nilai lokal. Keempat, berbasis kepada Sumber Daya yang terbarukan seperti ilmu pengetahuan dan peningkatan kreatifitas. Kelima, menciptakan inovasi dan kreativitas yang merupakan keunggulan kompetitif suatu bangsa. Terakhir, dapat memberikan dampak sosial yang positif seperti peningkatan kualitas hidup dan toleransi sosial.

Perkembangan bisnis di kota Palembang cukup menggeliat dan terus menampakan kemajuan, geliat bisnis di Kota Palembang di tunjang oleh banyaknya industri kreatif rumah tangga, industri ini meliputi produksi berbagai olahan makanan khas dan pakaian khas kota Palembang yang sudah terkenal ke berbagai pelosok negeri. Sehingga memancing banyak orang untuk berbelanja ataupun berbisnis dengan menjual berbagai produk kota Palembang langsung dari daerah asalnya. Lini bisnis lainnya yang tidak kalah menarik adalah pariwisata, hal ini karena ditunjang oleh banyaknya tempat pariwisata Indah di kota Palembang. Perkembangan industri kreatif dari Kota Palembang, Sumatera Selatan didorong beragamnya produk dan bertambahnya pelaku usaha muda. Kain songket, kuliner

dan pakaian merupakan produk unggulan dari kota yang dibelah Sungai Musi tersebut.

Ada tiga sektor unggulan di bidang industri kreatif seperti kuliner, fesyen, dan kerajinan yang menjadi penyumbang Produk Domestik Bruto (PDB) terbesar. Pada tahun 2013 pertumbuhan ekonomi kreatif mencapai 5,76% atau lebih tinggi dari pertumbuhan ekonomi nasional 5,74%.

Pada 2015-2019 mendatang kontribusi PDB ekonomi kreatif ditargetkan akan mencapai 7-7,5% dengan syarat pertumbuhan PDB Industri Kreatif minimal 5-6%. Selain itu, tingkat partisipasi tenaga kerja industri kreatif juga ditargetkan mencapai 10,5-11% dari total tenaga kerja nasional, peningkatan devisa negara mencapai 6,5-8%.

Pemerintah juga berharap, industri kreatif di Sumatera Selatan terus dikembangkan dengan tidak tergantung pada material impor agar tidak terkena imbas kenaikan nilai tukar USD yang sedang terjadi di beberapa negara termasuk Indonesia.

Pelaku usaha songket Palembang juga semakin berani mengembangkan motif dan teknik produksi. Jadi unsur tradisionalnya tetap terjaga, sekaligus memperluas pasar baik dari seluruh usia di Sumsel sendiri maupun ke daerah lain hingga manca negara.

Pengembangan industri kreatif di Palembang melalui penguatan keterampilan perajin, memfasilitasi teknis produksi dengan mengoptimalkan peralatan, menguatkan standar produksi, melindungi karya mereka dengan HKI, dan ditambahkan dengan penguatan pasar dalam bentuk pameran-pameran di berbagai tempat khususnya di Plasa Pameran Industri.

Setelah bergulir sekitar 3 tahun industri kaos dan sablon di Kota Palembang telah banyak mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut dipengaruhi oleh keberadaan mahasiswa yang tinggal di wilayah Palembang. Industri kaos telah dipadukan dengan unsur desain kreatif sehingga menjadi nilai tambah pada produk lokal ini oleh mahasiswa. Pada akhirnya industri pakaian jadi/apparel ini telah bergeser menjadi industri kreatif. Berikut data distro yang ada di Palembang:

No	Nama Distro	Alamat	Jenis Produk
1	Kaos Nyenyas Palembang	- Ln. Kapten A Rivai No.28e, - Jln. Jendral Sudirman No.1080, - Jln. Merdeka No.202,	Baju, sweeter, pin, topi
2	Distro Andalea	Jalan Leknan Murod Kelurahan 20 Ilir D 4 Kecamatan It I Palembang	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
3	Aw 'Rock Art Wear	- Jl. R. Soeprapto Kambang Iwak - JL. Mp Mangku Negara (Simpang Patal).	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
4	Distro Anime Area Palembang	Jln kapt a Rivai	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
	Bengkel Distro	Palembang Square Mall Jl. Angkatan 45, Palembang	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
5	Distro Zona Colection	Jalan Pipa Reja Belakang Ptc Mal Palembang	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
6	Lithium Distro Palembang	Jalan Srijaya Negara, Palembang, South Sumatra 30139, Indonesia	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
7	ARniC <i>distro Palembang</i>	Jln kapt a Rivai 127 (dgn kawasaki)	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans,

			boxer, ikat pinggang, tas, ransel
8	Amigos Distro Palembang	Jl. Diponegoro no 356	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jacket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, tas, ransel
9	Distro MM	Bukit besar depan bank BCA Kantor kas Bukit	sepatu, pin, t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jacket), topi, alas kaki, sticker, celana jeans, boxer, ikat pinggang, boneka.

Adapun yang menjadi sejarah munculnya distro di Indonesia adalah Dari sebuah skatepark kecil di salah satu sudut Taman Lalu Lintas Bandung (Taman Ade Irma Suryani), di awal tahun 1990-an, menjadi tempat bersejarah yang melatar belakangi perkembangan fashion anak muda Bandung dan Indonesia dalam satu dekade terakhir ini. Skateboard kemudian menjadi benang merah yang menjadi ciri dan eksplorasi fashion dan lifestyle yang dielaborasi oleh para pelakunya dan membentuk gaya anak muda Bandung dan seluruh Indonesia hingga saat ini.

Pertemuan di Taman Lalu Lintas membuat Didit atau dikenal dengan nama Dxxxxt, Helvi dan Richard Mutter (mantan drummer Pas Band), kemudian bersepakat mengelola sebuah ruang bersama di Jalan Sukasenang Bandung. Ruang ini kemudian dikenal sebagai cikal bakal yang munculnya bisnis clothing lokal untuk anak muda di Bandung. Tahun 1994, mereka membangun studio musik dan toko yang menjual CD, kaset poster, T-shirt, majalah, poster dan asesoris band yang diimport langsung dari luar negeri. Pilihan yang spesifik, membuat barang yang dijual di Reverse, tak bisa didapatkan di toko-toko lain di Bandung pada saat itu.

Transformasi Reverse sebagai clothing company, dimotori oleh Dxxxxt pada bulan Februari 2004. Didukung oleh Marin, Wendi Suherman dan Indra Gatot sebagai mitra usahanya. Reverse kemudian menjelma menjadi label yang

memfokuskan dirinya pada fashion untuk pria. Urban culture yang menjadi keseharian tim kreatifnya, menjadi inspirasi dalam desain produk-produk Reverse.

Sementara kegemaran skateboard, bmx dan surfing yang ditekuni Dandhy dan teman-temannya, justru memotivasi mereka untuk membuat produk-produk yang mendukung hobi yang mereka cintai. Bukan hal yang mudah untuk menemukan fashion penunjang kegiatan surfing di Bandung pada saat itu. Maka tahun 1996, dari rumah di dago 347 Bandung, mereka mulai memproduksi barang-barang yang menunjang hobi mereka untuk digunakan sendiri. Ternyata apa yang mereka pakai, menarik perhatian teman-teman mereka. Hobi dan semangat kolektivisme terasa sangat kuat mewarnai kemunculan clothing label dan clothing store pada masa itu.

Berkembangnya *Distribution Outlet* dan *Factory Outlet* di Bandung membuat seluruh kota yang di Indonesia mulai melirik kreatifitas Fasion asal Kota Bandung tersebut. Berbagai permintaan pasar dan distro di kota-kota lain diluar kota bandung menumbuhkan jaringan untuk memperoleh hasil kreatifitas tersebut untuk dipasarkan dikota-kota di Indonesia dengan datang langsung ke kota bandung untuk mengembangkan gaya fasion anak-anak kota Bnadung ke luar kota Indonesia. Jaringan demi daringan pun mulai di dapatkan oleh distro-distro di luar kota dengan meminta langsung agar pengiriman pakaian juga dikirim keluar kota. Pesatnya dan bertambahnya minat kaos asal bandung tersebut membuat perkembangan distro semakin dikenal di kota-kota Indonesia.

Kemunculan berbagai macam usaha toko dalam bentuk *Distro* atau *Distribution Outlet* dan *Factory Outlet* tak luput dari fasion asal Bandung yang menjadikan hal ini sebagai pemicu tumbuh kembangnya industri produksi kaos di Kota Pempek ini karena segmentasi pasar yang sama, yaitu mahasiswa. Desain kreasi dari sablon kaos usaha ini sangat beragam, tujuannya untuk menawarkan sebuah desain kepada publik pecinta kaos bahwa desain kaos belum mati. Menjamurnya industri sablon kaos ini, membuat persaingan pasar menjadi sangat ketat. Selain bersaing dalam hal harga, juga dalam hal desain gambar.

Diawali dengan gaya hidup musik rock yang terdiri dari beberapa jenis musik didalamnya seperti *punk*, *hardcore*, *grindcore*, *ska* dan *melodic core* yang

mana mempunyai identitas masing-masing dalam menjalani jenis musiknya masing-masing seperti cara penyampaian pesan mereka lewat lirik lagu, karakter musik dan cara berdandan, tetapi pada penelitian ini peneliti akan berfokus pada cara berdandan komunitas underground yang akan menjadi awal mulanya terbentuk distro (*distribution outlet*), komunitas ini mempunyai gaya tersendiri dalam cara berpakaian dimulai, menggunakan jaket yang di penuh emblem (Seutas kain yang bertuliskan nama band kesukaan mereka), kaos dengan desain-desain band yang disukai, dan atribut lainnya seperti pin, topi dan lain sebagainya .yang pada awalnya komunitas ini harus membayar mahal untuk mendapatkan barang-barang tersebut karena barang-barang tersebut adalah barang-barang produksi luar negeri yang harus di import dari luar negeri,disinilah awal mulanya para pengusaha Distro mempunyai ide untuk membuat Distro (*distribution outle*).

Para pelopor Distro dapat membaca adanya peluang untuk berbisnis merchandise band (pernak-pernik band), dimulai dari memproduksi sticker, pin, topi hingga kaos dan setelah itu para produsen merchandise underground ini mulai banyak mendapatkan pesanan-pesanan dari konsumen, untuk itu mereka mulai memikirkan tempat untuk mendistribusikan produk mereka agar dapat hasil yang lebih maksimal, dan waktu demi waktu perkembangan distro ini semakin pesat, lalu mulailah bermunculan clothing-clothing (bisnis pakaian jadi) lokal yang memproduksi merchandise (pernak-pernik) yang bergaya rock.

Berdasarkan observasi awal peneliti bulan Februari 2015 yang peneliti lakukan sebelumnya, di Kota Palembang terdapat banyak industri kaos. Diantaranya terdiri dari pengusaha yang bergerak dalam usaha jasa produksi kaos,desain kaos, supplier kain, *DISTRO* dan *clothing line industries*, kemudian pengrajin sablon kaos yang terdiri dari potong kain, sablon, jahit *overdeck*, dan *finishing* pengepakan.

Salah satu diantara distro tersebut ialah *Einfaltrue Culture* yang beralamat di Jalan Letnan Murod No.761 B, Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Distro Einfaltrue Culture adalah perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang, khususnya merchandise menyediakan rilisan-rilisan independen dan merchandise band berupa album (CD dan Kaset), t-shirt (kaos),

Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker, dan bentuk merchandise lainnya. Distro Einfaltrue Culture memperoleh merchandise musik tersebut dari beberapa vendor yang berkaitan dengan musik. Mereka menjual berbagai pakaian dan hal-hal keren yang sulit didapat di tempat lain. Lebih dari clothing, Einfaltrue Culture juga menyediakan kaset-kaset rilisan independen, vcd, majalah, patches, pins, dan aneka pernak-pernik independen lainnya.

Einfaltrue Culture menyediakan *merchandise* band-band rock independen seperti Auman, Burgerkill, Sisksa Kubur, ICU, Sringai, Segan dan lain-lain. Selain menjual *merchandise* Einfaltrue Culture juga sebagai wadah berkumpulnya para fans dari band-band independent serta sebagai wadah untuk promosi lagu-lagu rock dari band-band tersebut dimana alunan musik rock band-band independent yang berpegang pada musik rock asal amerika dengan alunan yang keras menandakan pecinta musik rock adalah orang-orang yang hidup di dunia dengan keras dan penuh perjuangan.

Di distro Einfaltrue Culture cenderung menjual pernak pernik *merchandise* dari band-band diatas dimana untuk mendapatkan kaos dan pernak-pernik band-band tersebut hanya ada di distro Einfaltrue Culture, tidak di jual di toko-toko lain dan di mall. Keunikan *merchandise* yang dijual tersebut memiliki daya tarik tersendiri dimana gambar yang ada di t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, sticker seperti:

1. Gambar Tengkorak dimana gambar tengkorak mengandung makna tekad yang teguh atau dalam istilah mereka harga mati, yaitu sebuah tekad yang tidak ada toleransi lagi.
2. Gambar Bintang Terbalik Bintang bersudut lima atau orang sering mengatakan bintang terbalik adalah salah satu simbol Black Metal yang sangat terkenal di kalangan masyarakat. Bintang bersudut lima ini mewakili unsur-unsur semangat, air, api, angin dan tanah.
3. Gambar Baphomet Dalam kalangan tukang sihir, simbol ini mewakili setan Bephoment atau Baphomet, yaitu setan indah yang dipuja oleh pengikut dan anggota Black Metal. Setan Baphomet adalah gambaran dari

kambing mendes yang disembah oleh anggota Black Metal. Setan ini memiliki kepala kambing bertubuh manusia dan memiliki sayap. Setan ini juga kadang menjelma jadi kucing hitam dan berkepala ayam jantan.

4. Gambar Salib terbalik salah satu simbol yang digunakan di t-shirt (kaos), Jumper (Sweater dan Jaket), topi, alas kaki, dan sticker. Selain Bintang terbalik dan Kepala kambing bertanduk dua pun memiliki simbol lain yaitu Salib Terbalik. Simbol ini berarti bahwa kelompok pecinta musik rock seperti Black Metal anti agama kristen. Segala hal yang dan tingkah laku mereka selalu berlawanan dengan ajaran agama kristen. Mereka juga bersikap anti-yesus dan menggunakan lambang salib terbalik sebagai alas Al-Qur'an.
5. Gambar harimau, personifikasi dari seluruh sifat dasar sang raja hutan. Bengis, tak kenal ampun dan kuat. Auman bagi harimau, adalah tanda eksistensi dan penanda teritori sekaligus peringatan bagi siapapun agar jangan mengganggu.

Perkembangannya hingga saat ini distro Einfaltrue Culture sudah memiliki 2 cabang di Palembang. Distribution outlet (*distro*) ini merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang garment yang mayoritas dikelola oleh komunitas musik rock. Distribution outlet (*distro*) adalah istilah yang dibuat oleh para pendirinya untuk membedakan dengan jenis usaha garment lainnya seperti factory outlet (FO). Karena pada distro, Pakaian dibuat dengan sistem *limited edition* (jumlahnya terbatas) untuk menjaga ke eksklusifannya. Hal tersebut datang untuk membuat pakaian dengan ciri khas komunitas penggemar band-band rock independent Palembang dengan harga yang relatif terjangkau. Akan tetapi, Dalam perkembangannya pakaian-pakaian ini juga banyak dikonsumsi oleh para remaja yang menyukai desain unik dari pakaian ini, Meskipun mereka tidak memiliki hobi tersebut.

Pada umumnya, Pebisnis distro ini memproduksi sendiri dan mempunyai merek sendiri. Perkembangan usaha distro distro Einfaltrue Culture ini menunjukan tingkat perkembangan yang pesat. Dimana perkembangan usaha ini tidak terlepas

dari masalah kualitas produk, Kreatifitas dalam desain produk, Dan persaingan yang semakin ketat.

Dari semua ini, sebenarnya tujuan yang utama adalah memperhatikan industri kreatif dari sisi internalnya yaitu mengetahui proses kreatif dalam pengelolaan produksi dan pemasaran serta hubungan kerja pengusaha dan pegawai, serta jaringan pengusaha distro dengan band-band indie tersebut, yang dari itu semua termasuk dalam pengelolaan dari industri kaos di Kota Palembang, karena industri kreatif kaos atau apparel ini mempunyai kontribusi yang tidak dimiliki oleh industri distro biasa, sehingga harus berupaya menjaga kelangsungan usaha mereka. Sedangkan bagi Pemerintah Kota Palembang industri ini dapat memberikan pemasukan bagi APBD.

Melihat keadaan inilah penulis tertarik untuk meneliti bagaimana Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang. Begitu pula dengan proses Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang, serta bagaimana bentuk Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah utama yang akan muncul pada penelitian “Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang“ . Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih maka rumusan masalah tersebut diturunkan menjadi :

1. Bagaimana proses Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang?
2. Bagaimana bentuk Jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana proses jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang.

1.3.1 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini secara khusus bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui dan memahami bagaimana proses jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang.
2. Untuk mengetahui dan memahami bagaimana bentuk jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang.

I.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa melengkapi khazanah keilmuan serta dapat menjelaskan permasalahan mengenai jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture dengan menggunakan perspektif sosiologi yang ada khususnya jaringan sosial, serta dapat digunakan dalam menambah literatur ilmu sosial berbagai dimensi yang berkaitan dengan studi tentang jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang.

2. Manfaat Praktis

Untuk memahami tentang jaringan sosial industri kreatif EINFALTRUE Culture di Kota Palembang. Melalui penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan evaluasi kepada pemerintah setempat untuk lebih memberikan perhatian dan kontribusinya kepada para industri kreatif di Daerah Palembang serta menyediakan kebutuhan para industri kaos sekaligus berfungsi untuk mengatur pemasaran barang-barang hasil kerajinan para industri kreatif sebagai wacana perkembangan industri kreatif di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Berry, David. 1995. *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Perkasa
- Bungin, Burhan. 2010. *Metodologi Penelitian Kulitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Craib, Ian. 1986. *Teori-Teori Sosiologi Modern*. Jakarta : Rajawali Pers
- Fakih, Mansour. 2008. *Runtuhnya Teori Pembangunan dan Globalisasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Granovetter, Mark (1985). "Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness," *American Journal of Sociology*, 91(November): 481-510.
- Damsar. 2009. *Pengantar Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: Kencana.
- Kartasapoetra, G dkk. 1990. *Sosiologi Umum*. Jakarta: Bina Aksara.
- Koentjaraningrat. 2007. *Manusia dan kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Miles, Matthew B & A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta : Universitas Indonesia (UI-Press).
- Moleong, Lexy. J. 2002. *Metodologi penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Mulyana, Deddy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Nasikun, Dr. 1984. *Sistem Sosial Indonesia*. Jakarta : CV. Rajawali
- Purnama, Dadang Hikmah. 2009. *Modul Ajar Metode Penelitian Kualitatif*. Palembang: UNSRI
- Pudjiwati, Sajogyo. 2002. *Sosiologi Pedesaan Jilid 2*. Yogyakarta: Gadjadara University Press.

- Ritzer, George & Goodman, D J. 2008. *Teory Sosiologi*. Jogjakarta : Kreasi Wacana
- Ritzer, George dan Goodman, J. Douglas. 2008. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Salim, Agus. 2008. *Pengantar Sosiologi Mikro*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sevilla, Consuelo, dkk. 2005. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta : UI-Press.
- Smelser J. Neil and Richard Swedberg. 2005. *Introducing Economic Sociology (eds), in the Handbook of Economic Sociology*. Princeton: University Press.
- Soekadi, Darsowiryo.1986. *Hubungan Kerja Manusiawi*. Surakarta: Fakultas Sosial Politik Universitas Sebelas Maret.
- Soekanto, Soerjano. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, Soerjano. 2009. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sunarto, Kumanto. 1993. *Pengantar Sosiologi Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Wibawa, Johan. 2010. *Jaringan Sosial Pengusaha Tempe Dalam Kelangsungan Usaha Di Debean*. Surakarta: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret.
- Widjatmiko, Wing. 2011. *Industri Kreatif Kaos Studi Deskriptif Kualitatif Proses Pengelolaan Kreatif Dan Hubungan Kerja Dalam Industri Kreatif Kaos Di Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Winamo, Surachmad. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Tarsito.
- Wisadirana, Darsono. 2005. *Sosiologi Pedesaan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Wuotomo, Paulus. 1995. *Pokok-Pokok Pikiran Dalam Sosiologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sumber Elektronik

- Verawati, Sri. 2012. *Peran Modal sosial dalam strategi industri kreatif di sentra kerajinan di Desa Jepon Kabupaten Blora*. <http://www.garuda.dikti.go.id>. Diakses pada 16/06/2015 19:06.
- Fera, Yeyen. 2013. *Jaringan sosial ekonomi pengrajin pandai besi di kelurahan masepe kecamatan tellu limpoe kabupaten sidendreg rappang*. <http://www.garuda.dikti.go.id>. Diakses pada 18/07/2015 20:10.
- Erika, Asdi. 2011. *Industri Kreatif sebagai Industri Antikrisis* diakses dari <http://www.indonesiakreatif.net/index.php/id/news/read/industri-kreatifsebagai-industri-antikrisis> pada tanggal 20/07/2015 21:11.
- Wahyono, Tri. 2011. *Industri Kreatif Naik Tiga Kali Lipat*. Diakses dari <http://regional.kompas.com/read/2011/07/06/19250137/Industri.Kreatif.Naik.Tiga.Kali.Lipat>. Pada tanggal 29 Maret 2012 pukul 20.00 WIB.