



SALINAN

**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA

NOMOR 37 TAHUN 2026

TENTANG

RENCANA INDUK EKONOMI KREATIF

TAHUN 2026-2045

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

- Menimbang** : bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 25 ayat (6) Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif perlu menetapkan Peraturan Presiden tentang Rencana Induk Ekonomi Kreatif Tahun 2026-2045;
- Mengingat** : 1. Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 212, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6414);

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan** : **PERATURAN PRESIDEN TENTANG RENCANA INDUK EKONOMI KREATIF TAHUN 2026-2045.**

Pasal 1 . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 2 -

Pasal 1

Dalam Peraturan Presiden ini yang dimaksud dengan:

1. Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.
2. Rencana Induk Ekonomi Kreatif yang selanjutnya disebut Rindekraf adalah dokumen perencanaan dalam rangka pengembangan Ekonomi Kreatif nasional tahun 2026-2045.
3. Pelaku Ekonomi Kreatif adalah orang perseorangan atau kelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif.
4. Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah keterhubungan sistem yang mendukung rantai nilai Ekonomi Kreatif, yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi, yang dilakukan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif untuk memberikan nilai tambah pada produknya sehingga berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum.
5. Subsektor Ekonomi Kreatif adalah bagian dari usaha sektor Ekonomi Kreatif yang menghasilkan produk dan/atau jasa yang bernilai tambah dan berdaya saing.
6. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif adalah kumpulan Subsektor Ekonomi Kreatif yang dikelompokkan berdasarkan karakteristik usaha, produk, dan aktivitas produksi berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, teknologi, dan digital.
7. Pemerintah Pusat yang selanjutnya disebut Pemerintah adalah Presiden Republik Indonesia yang memegang kekuasaan Pemerintahan Negara Republik Indonesia yang dibantu oleh Wakil Presiden dan menteri sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
8. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan Ekonomi Kreatif yang merupakan lingkup urusan pemerintahan di bidang pariwisata.
9. Pemerintah . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 3 -

9. Pemerintah Daerah adalah kepala daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah yang memimpin pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom.

Pasal 2

- (1) Pengembangan Ekonomi Kreatif dituangkan dalam Rindekraf.
- (2) Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memuat:
 - a. prinsip pengembangan Ekonomi Kreatif sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan;
 - b. visi dan misi;
 - c. tujuan dan ruang lingkup; dan
 - d. arah kebijakan, sasaran, strategi, dan pemangku kepentingan.
- (3) Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (2) tercantum dalam Lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Presiden ini.

Pasal 3

- (1) Ruang lingkup sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (2) huruf c dikelompokkan ke dalam Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif.
- (2) Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
 - a. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis seni dan budaya;
 - b. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis desain;
 - c. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis teknologi dan konten digital; dan
 - d. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis media dan distribusi kreatif.

Pasal 4 . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 4 -

Pasal 4

Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 dijadikan pedoman bagi Pemerintah dan Pemerintah Daerah dalam:

- a. Pengembangan Ekonomi Kreatif; dan
- b. Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif.

Pasal 5

Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 diintegrasikan dalam dokumen perencanaan yang dijabarkan dalam bentuk:

- a. rencana strategis dan rencana kerja kementerian/lembaga; dan
- b. rencana strategis dan rencana kerja Pemerintah Daerah.

Pasal 6

- (1) Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 dilaksanakan dengan rencana aksi Ekonomi Kreatif.
- (2) Rencana aksi Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disusun untuk 4 (empat) tahap dalam periode tahun 2026-2045 meliputi:
 - a. tahap pertama tahun 2026-2029;
 - b. tahap kedua tahun 2030-2034;
 - c. tahap ketiga tahun 2035-2039; dan
 - d. tahap keempat tahun 2040-2045.
- (3) Rencana aksi Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disusun berdasarkan strategi sebagaimana tercantum dalam Lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Presiden ini.
- (4) Rencana aksi Ekonomi Kreatif tahap pertama tahun 2026-2029 sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a tercantum dalam Lampiran II yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Presiden ini.

(5) Rencana . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 5 -

- (5) Rencana aksi Ekonomi Kreatif masing-masing tahap sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b sampai dengan huruf d ditetapkan dengan Peraturan Presiden setiap periode berdasarkan rencana pembangunan jangka menengah nasional, hasil evaluasi rencana aksi Ekonomi Kreatif pada setiap akhir tahap, dan/atau peninjauan kembali terhadap Rindekraf.

Pasal 7

Pemerintah Daerah melaksanakan Rindekraf sesuai dengan potensi dan keunggulan masing-masing daerah.

Pasal 8

- (1) Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dalam melaksanakan Rindekraf dapat bekerja sama dengan:
 - a. lembaga keuangan;
 - b. lembaga pendidikan;
 - c. dunia usaha;
 - d. dunia industri;
 - e. jejaring komunitas;
 - f. media; dan/atau
 - g. pihak lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Dalam melaksanakan Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah dapat melakukan kerja sama internasional sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 9

- (1) Untuk melaksanakan penyelenggaraan Rindekraf, dibentuk tim koordinasi Rindekraf.
- (2) Tim koordinasi Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
 - a. Pengarah;
 - b. Pelaksana; dan
 - c. Sekretariat.

(3) Susunan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 6 -

(3) Susunan tim koordinasi Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (2) terdiri atas:

- a. Pengarah :
 - 1. Ketua : Menteri Koordinator Bidang Pemberdayaan Masyarakat;
 - 2. Wakil Ketua :
 - a. Menteri Koordinator Bidang Perekonomian;
 - b. Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan; dan
 - c. Menteri Koordinator Bidang Infrastruktur dan Pembangunan Kewilayahan.
- b. Pelaksana :
 - 1. Ketua Harian : Menteri Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Ekonomi Kreatif;
 - 2. Wakil Ketua Harian : Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional/Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Nasional;
 - 3. Anggota :
 - a. Menteri Dalam Negeri;
 - b. Menteri Luar Negeri;
 - c. Menteri Keuangan;
 - d. Menteri Hukum;
 - e. Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah;
 - f. Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi;
 - g. Menteri . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 7 -

- g. Menteri Ketenagakerjaan;
- h. Menteri Perindustrian;
- i. Menteri Perdagangan;
- j. Menteri Komunikasi dan Digital;
- k. Menteri Pariwisata;
- l. Menteri Investasi dan Hilirisasi/Kepala Badan Koordinasi Penanaman Modal;
- m. Menteri Pemuda dan Olahraga;
- n. Menteri Kebudayaan;
- o. Menteri Perhubungan;
- p. Kepala Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara;
- q. Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia;
- r. Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional;
- s. Kepala Badan Standardisasi Nasional; dan
- t. Ketua Badan Nasional Sertifikasi Profesi.

- (4) Dalam hal terjadi perubahan nomenklatur menteri/kepala lembaga pada tim koordinasi Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (3), tugas menteri/kepala lembaga yang mengalami perubahan nomenklatur secara *ex-officio* dilaksanakan oleh menteri/kepala lembaga yang memiliki tugas dan fungsi yang sama.

Pasal 10 . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 8 -

Pasal 10

Pengarah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2) huruf a mempunyai tugas:

- a. memberikan arahan, saran, dan pertimbangan terhadap pelaksanaan Rindekraf kepada Pelaksana; dan
- b. melakukan penguatan pelaksanaan Rindekraf dalam bentuk dukungan kebijakan dan sumber daya.

Pasal 11

Pelaksana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2) huruf b mempunyai tugas melaksanakan arahan, saran, dan pertimbangan Pengarah, mengoordinasikan dan melaksanakan Rindekraf, serta menyampaikan laporan pelaksanaan program dan kegiatan Rindekraf kepada Pengarah melalui Ketua Harian.

Pasal 12

- (1) Dalam melaksanakan tugas Pelaksana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11, Ketua Harian Pelaksana membentuk tim teknis pelaksanaan Rindekraf.
- (2) Tim teknis pelaksanaan Rindekraf sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
 - a. Ketua yang dijabat oleh pejabat pimpinan tinggi madya atau yang setingkat pada Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif; dan
 - b. anggota yang terdiri dari pimpinan unit kerja pada masing-masing instansi pelaksana.

Pasal 13

- (1) Sekretariat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (2) huruf c dibentuk oleh Ketua Harian Pelaksana tim koordinasi Rindekraf.
- (2) Sekretariat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mempunyai tugas memberikan dukungan substansi, teknis, dan administrasi pelaksanaan Rindekraf.

(3) Sekretariat . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 9 -

- (3) Sekretariat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berkedudukan di Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif.

Pasal 14

Mekanisme tata kerja, uraian tugas dan fungsi tim teknis Pelaksanaan Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 dan sekretariat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ditetapkan oleh Menteri selaku Ketua Harian.

Pasal 15

- (1) Tim koordinasi Rindekraf melaksanakan rapat koordinasi paling sedikit 1 (satu) kali dalam 1 (satu) tahun dan sewaktu-waktu apabila diperlukan.
- (2) Pelaksanaan rapat koordinasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dikoordinasikan oleh Ketua Harian.

Pasal 16

- (1) Pemantauan dan evaluasi pelaksanaan Rindekraf dilakukan oleh Menteri, menteri/pimpinan lembaga, gubernur, dan bupati/wali kota sesuai dengan kewenangannya.
- (2) Pemantauan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan secara berkala paling sedikit 1 (satu) kali dalam 6 (enam) bulan dan sewaktu-waktu apabila diperlukan.
- (3) Evaluasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan paling sedikit 1 (satu) kali dalam 1 (satu) tahun dan sewaktu-waktu apabila diperlukan

Pasal 17

- (1) Berdasarkan hasil pemantauan dan evaluasi pelaksanaan Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16, bupati/wali kota menyampaikan laporan pelaksanaan Rindekraf kepada gubernur untuk disampaikan kepada Menteri selaku Ketua Harian.
- (2) Berdasarkan hasil pemantauan dan evaluasi pelaksanaan Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16, pimpinan kementerian/lembaga terkait menyampaikan laporan pelaksanaan Rindekraf kepada Menteri selaku Ketua Harian.

(3) Menteri . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 10 -

- (3) Menteri selaku Ketua Harian mengoordinasikan penyusunan laporan pelaksanaan Rindekraf berdasarkan arahan ketua tim Pengarah, laporan gubernur, dan laporan pimpinan kementerian/lembaga untuk disampaikan kepada Presiden.
- (4) Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) disampaikan paling sedikit 1 (satu) kali dalam 1 (satu) tahun.

Pasal 18

Rindekraf dapat ditinjau kembali setiap 5 (lima) tahun.

Pasal 19

Ketentuan lebih lanjut mengenai mekanisme pemantauan dan evaluasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16, pelaporan pelaksanaan Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 17, dan peninjauan kembali Rindekraf sebagaimana dimaksud dalam Pasal 18 diatur dengan Peraturan Menteri.

Pasal 20

- (1) Pendanaan dalam pelaksanaan Rindekraf bersumber dari:
 - a. anggaran pendapatan dan belanja negara;
 - b. anggaran pendapatan dan belanja daerah; dan/atau
 - c. sumber lain yang sah dan tidak mengikat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Pendanaan yang bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a serta anggaran pendapatan dan belanja daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dilaksanakan sesuai dengan kemampuan keuangan negara dan kemampuan keuangan daerah.

Pasal 21

Peraturan Presiden ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 11 -

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Presiden ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 2 Juli 2026

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

PRABOWO SUBIANTO

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal 2 Juli 2026

MENTERI SEKRETARIS NEGARA
REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

PRASETYO HADI

LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2026 NOMOR 70

Salinan sesuai dengan aslinya

KEMENTERIAN SEKRETARIAT NEGARA
REPUBLIK INDONESIA

Departemen Perundang-undangan dan
Administrasi Hukum,



Lydia Silvanna Djaman



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

**LAMPIRAN I
PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 37 TAHUN 2026
TENTANG
RENCANA INDUK EKONOMI KREATIF TAHUN
2026-2045**

**RENCANA INDUK EKONOMI KREATIF
TAHUN 2026-2045**

BAB I

PRINSIP, VISI, MISI, TUJUAN, DAN RUANG LINGKUP

A. Latar Belakang

Ekonomi Kreatif merupakan salah satu sektor strategis yang menjadi mesin baru pertumbuhan ekonomi nasional yang berkelanjutan. Dalam konteks global, sektor ini dikenal sebagai bagian dari ekosistem *Cultural and Creative Industries* (CCI) yaitu sektor yang mengintegrasikan kreativitas, budaya, seni, teknologi, dan bisnis untuk menghasilkan barang dan jasa yang memiliki nilai budaya sekaligus nilai ekonomi. Menurut *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO) dan *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD), CCI mencakup berbagai subsektor seperti warisan budaya, seni pertunjukan, seni visual, media audiovisual dan interaktif, desain, penerbitan, serta layanan kreatif seperti arsitektur, periklanan, dan konten digital.

Sebagai bagian dari ekosistem CCI dunia, Ekonomi Kreatif Indonesia tumbuh dengan karakteristik unik yang memadukan kearifan lokal, inovasi teknologi, dan nilai budaya nasional. Sektor Ekonomi Kreatif mengandalkan kreativitas dan konektivitas yang bermula dari pengembangan di tingkat daerah, dengan memanfaatkan kekayaan intelektual hasil kreativitas manusia, baik yang berasal dari warisan budaya, ilmu pengetahuan, maupun teknologi, untuk mendorong aktivitas ekonomi.

Peran . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 2 -

Peran strategis sektor Ekonomi Kreatif dalam perekonomian nasional tercermin dari kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, nilai tambah sektor ini meningkat sebesar 119% (seratus sembilan belas persen) dari Rp700.000.000.000.000,00 (tujuh ratus triliun rupiah) pada tahun 2013 menjadi Rp1.532.190.000.000.000,00 (satu kuadriliun lima ratus tiga puluh dua triliun seratus sembilan puluh miliar rupiah) pada tahun 2024. Capaian tahun 2024 ini setara dengan 6,92% (enam koma sembilan dua persen) dari PDB Nasional yang menegaskan peran penting Ekonomi Kreatif dalam struktur perekonomian nasional. Kontribusi tersebut dihitung berdasarkan indikator makro berupa proporsi PDB Ekonomi Kreatif terhadap total PDB nasional atas dasar harga berlaku (ADHB). Nilai PDB Ekonomi Kreatif dihitung dari agregasi nilai tambah bruto Subsektor Ekonomi Kreatif yang diklasifikasikan dengan mengacu pada Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI).

Selain kontribusi terhadap PDB, pertumbuhan sektor Ekonomi Kreatif juga terlihat substansial dari sisi ketenagakerjaan. Penyerapan tenaga kerja meningkat dari 14 (empat belas) juta orang pada tahun 2013 menjadi 26,47 (dua puluh enam koma empat tujuh) juta orang pada tahun 2024, meningkat sebesar 89% (delapan puluh sembilan persen). Sebagian besar tenaga kerja sektor ini berasal dari kelompok usia 15–39 tahun, dengan proporsi 57,27% (lima puluh tujuh koma dua tujuh persen) terdiri dari generasi Z dan milenial. Selain itu, sektor ini bersifat inklusif dengan 56,62% (lima puluh enam koma enam dua persen) tenaga kerja berasal dari perempuan, yang turut memperkuat ketahanan sosial dan budaya melalui pemberdayaan komunitas. Sektor Ekonomi Kreatif juga memberikan peluang yang setara bagi berbagai kelompok rentan dan miskin, termasuk perempuan penyintas kekerasan, perempuan kepala keluarga, pemuda, penyandang disabilitas, lansia, masyarakat adat, pekerja migran, serta masyarakat di wilayah Tertinggal, Terdepan, Terluar, dan Perbatasan (3TP), untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan Ekonomi Kreatif, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, serta pedoman dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) tahun 2025, *United Nations Department of Economic and Social Affairs* (UNDESA) tahun 2025, dan UNCTAD tahun 2025.

Dominasi generasi muda dalam sektor Ekonomi Kreatif ini sejalan dengan momentum bonus demografi Indonesia, dimana mayoritas penduduk berada di usia produktif. Dengan pertumbuhan rata-rata 8,14% (delapan koma empat belas persen) per tahun dalam periode 2020-2024, sektor ini menjadi kunci strategis untuk memaksimalkan bonus demografi menuju Indonesia Emas 2045. Investasi pada Ekonomi Kreatif tidak hanya menciptakan lapangan kerja berkualitas, tetapi juga membangun fondasi Ekonomi Kreatif yang berkelanjutan dan inklusif untuk mewujudkan visi Indonesia sebagai negara maju dalam dua dekade ke depan.

Dampak . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 3 -

Dampak positif pertumbuhan sektor ini juga tercermin dalam kontribusinya terhadap ekspor nasional yang mengalami peningkatan signifikan. Nilai ekspor sektor Ekonomi Kreatif tumbuh dari US\$ 15.000.000.000 (lima belas miliar dolar Amerika) pada tahun 2013 menjadi US\$ 25.100.000.000 (dua puluh lima miliar seratus juta dolar Amerika) pada tahun 2024, atau naik sebesar 67% (enam puluh tujuh persen). Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas seperti fesyen, kriya, dan kuliner menjadi pilar utama ekspor produk kreatif, dengan kontribusi masing-masing sebesar 62,04% (enam puluh dua koma nol empat persen), 30,95% (tiga puluh koma sembilan lima persen), dan 6,76% (enam koma tujuh enam persen) dari total ekspor sektor Ekonomi Kreatif pada tahun 2019.

Meskipun menunjukkan pertumbuhan yang menggembirakan, sektor Ekonomi Kreatif masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang perlu diatasi untuk mencapai potensi optimalnya. Tantangan tersebut antara lain ekosistem kekayaan intelektual yang belum optimal, keterbatasan pendanaan, kelembagaan yang belum berjalan maksimal, rendahnya daya saing sumber daya manusia, serta rantai pasok yang belum terintegrasi secara efektif.

Dari sisi eksternal, berbagai konflik dan ketegangan geopolitik global memberikan tantangan sekaligus peluang bagi Ekonomi Kreatif Indonesia. Dinamika regional dan global seperti perang dagang antara Amerika Serikat dan Tiongkok yang berlangsung sejak 2025 dan konflik regional dan global seperti perang di Timur Tengah, Ukraina-Rusia, dan ketegangan di Laut Cina Selatan telah menciptakan ketidakstabilan ekonomi global yang berimbas pada perekonomian Indonesia melalui tekanan inflasi, gangguan rantai pasok, dan ketidakpastian investasi yang memengaruhi sektor kreatif. Kondisi ini dapat membawa risiko lanjutan seperti gangguan distribusi, kenaikan biaya produksi, dan ketidakpastian pasar yang dapat menghambat pengembangan Ekonomi Kreatif jika tidak dikelola dengan baik.

Dalam menghadapi berbagai tantangan internal dan eksternal tersebut, maka kemampuan mengembangkan melalui investasi di *research and development* dan penguatan sumber daya manusia serta kesiapan mengadopsi teknologi baru menjadi salah satu faktor penentu bagi keberlanjutan dan daya saing Ekonomi Kreatif. Dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi dua puluh tahun ke depan akan sangat dipengaruhi oleh kemajuan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *automation*, dan *big data*. Teknologi ini akan mengubah cara produksi dan distribusi di sektor Ekonomi Kreatif serta membuka peluang pasar baru. Dengan adaptasi teknologi dan inovasi, Ekonomi Kreatif diharapkan menjadi salah satu penggerak utama pertumbuhan ekonomi berkelanjutan Indonesia.

Untuk . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 4 -

Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan langkah menyeluruh dalam penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif agar sektor ini dapat memberikan kontribusi berkelanjutan terhadap peningkatan nilai tambah, investasi, ekspor, dan penyediaan lapangan pekerjaan melalui pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat melalui Ekonomi Kreatif dalam kerangka pengentasan kemiskinan dikontribusikan melalui penciptaan proporsi kelas menengah dengan target 20% (dua puluh persen) pada tahun 2029 dan optimal pada tahun 2045 dalam kerangka menciptakan kesempatan berusaha, perluasan kesempatan kerja dan kemitraan. Sehingga kemiskinan menurun menjadi 0,5-0,8% (nol koma lima-nol koma delapan persen) dengan memastikan bahwa pengukuran kemiskinan dapat mengukur kesejahteraan rakyat secara absolut.

Penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif dalam pemberdayaan masyarakat dapat berupa:

- a. kemudahan dalam mengakses informasi terkait Ekonomi Kreatif;
- b. kemudahan dalam mengakses program Ekonomi Kreatif;
- c. kemudahan proses perizinan berusaha;
- d. kemudahan dalam mengikuti inkubasi;
- e. kemudahan dalam pemanfaatan hasil riset dan inovasi;
- f. peningkatan kapasitas dan kompetensi manajerial;
- g. pendampingan dalam pengembangan usaha;
- h. pendampingan inovasi untuk mendukung keberlanjutan usaha;
- i. pendampingan akses standarisasi dan sertifikasi;
- j. pendampingan dalam penerapan teknologi dan digitalisasi;
- k. peningkatan literasi keuangan;
- l. perluasan skema pembiayaan;
- m. perluasan akses pasar;
- n. penguatan yang mendukung pengembangan usaha; dan/atau
- o. bentuk pemberdayaan lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Peran Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif sebagai orkestrator dan akselerator menjadi sangat penting dalam pengembangan ekosistem ini, melalui pengembangan riset, pengembangan pendidikan, fasilitasi pendanaan dan pembiayaan, penyediaan infrastruktur, pengembangan sistem pemasaran, pemberian insentif, fasilitasi kekayaan intelektual, serta perlindungan hasil kreativitas. Semua upaya tersebut dilakukan melalui kemitraan heksaheliks yang melibatkan pemerintah, lembaga pendidikan, dunia usaha, dunia industri, lembaga keuangan, jejaring komunitas, dan media.

Sejalan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 5 -

Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif yang mengamanatkan pembentukan Rindekraf untuk jangka waktu 20 (dua puluh) tahun, serta mempertimbangkan dinamika dan kebutuhan terkini dan di masa mendatang, maka perlu disusun Rindekraf Tahun 2026–2045 yang akan menjadi fondasi bagi kebijakan pengembangan Ekonomi Kreatif yang inklusif, berkelanjutan, dan berorientasi pada daya saing global.

B. Prinsip

Rindekraf Tahun 2026-2045 menerapkan enam prinsip utama yang sejalan dengan paradigma pembangunan berkelanjutan, meliputi:

1. Prinsip Pembangunan Sumber Daya Manusia Kreatif yang Berkualitas dan Berdaya Saing
Memastikan program pengembangan sumber daya manusia kreatif yang berkualitas dan inklusif untuk menciptakan dan meningkatkan kompetensi Pelaku Ekonomi Kreatif yang mampu bersaing dalam skala global, termasuk membuka akses dan mendorong partisipasi aktif kelompok rentan.
2. Prinsip Peningkatan Nilai Tambah Ekonomi Kreatif
Menjamin ekosistem yang dapat mendorong nilai tambah pertumbuhan Ekonomi Kreatif berkelanjutan dan inklusif bagi Pelaku Ekonomi Kreatif Indonesia.
3. Prinsip Industri, Inovasi, dan Infrastruktur
Membangun infrastruktur kuat, mempromosikan industrialisasi berkelanjutan, dan mendorong inovasi bagi Pelaku Ekonomi Kreatif Indonesia.
4. Prinsip Kabupaten/Kota dan Komunitas Berkelanjutan
Membuat kabupaten dan kota menjadi inklusif dan berkelanjutan bagi pengembangan komunitas Ekonomi Kreatif Indonesia.
5. Prinsip Kemitraan untuk Mencapai Tujuan
Meningkatkan kemitraan demi pembangunan Ekonomi Kreatif Indonesia yang berkelanjutan.
6. Prinsip Penciptaan Karya Kreatif yang Berdaya Saing
Memperkuat kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif agar mampu menghasilkan karya kreatif yang kompetitif di pasar domestik maupun global dengan memanfaatkan warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.

C. Visi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 6 -

C. Visi dan Misi

1. Visi

Terwujudnya Ekosistem Ekonomi Kreatif Indonesia sebagai mesin baru pertumbuhan ekonomi dalam rangka mewujudkan Indonesia maju menuju Indonesia Emas 2045.

2. Misi

Memperkuat Ekosistem Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual dengan mengembangkan riset, pendidikan, pendanaan dan pembiayaan, penyediaan infrastruktur, pengembangan sistem pemasaran, pemberian insentif, fasilitasi kekayaan intelektual, dan perlindungan hasil kreativitas.

Misi penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual dilakukan melalui:

- a. pemberdayaan kreativitas sumber daya manusia dilaksanakan melalui:
 - 1) pengembangan pendidikan dengan meningkatkan kualitas riset, pendidikan dan pelatihan Pelaku Ekonomi Kreatif melalui integrasi kurikulum dari jenjang dasar hingga tinggi;
 - 2) fasilitasi kekayaan intelektual dengan mendukung pencatatan, pendaftaran, dan pemanfaatan kekayaan intelektual melalui model bisnis berbasis kekayaan intelektual; dan
 - 3) perlindungan hukum dan penguatan sistem pembinaan, pengawasan, serta penegakan hukum hasil kreativitas.
- b. penguatan usaha Ekonomi Kreatif yang berdaya saing dilaksanakan melalui:
 - 1) pengembangan riset dengan melakukan penelitian yang mendukung inovasi sektor Ekonomi Kreatif dengan teknologi baru melalui sinergi heksaheliks;
 - 2) penyediaan infrastruktur dengan menyediakan infrastruktur fisik dan digital untuk mendukung proses kreasi, produksi, dan distribusi produk kreatif;
 - 3) pendanaan dan pembiayaan dengan memfasilitasi akses pendanaan yang inklusif;
 - 4) pengembangan sistem pemasaran dengan mengembangkan strategi pemasaran terintegrasi; dan
 - 5) pemberian insentif dengan menyusun dan menerapkan skema insentif fiskal dan nonfiskal yang mendorong pengembangan Ekonomi Kreatif.

c. menjadikan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 7 -

c. menjadikan sektor Ekonomi Kreatif sebagai penggerak pertumbuhan ekonomi nasional dimulai dari daerah yang dilaksanakan melalui:

- 1) penyesuaian regulasi pengembangan Ekonomi Kreatif sebagai urusan pemerintahan;
- 2) pembentukan dinas Ekonomi Kreatif di daerah baik secara mandiri maupun gabungan dengan dinas lainnya; dan
- 3) pengembangan klaster kreatif.

D. Tujuan dan Ruang Lingkup

1. Tujuan:

- a. menjadi wadah sinergi kebijakan kementerian/lembaga dan media sinkronisasi lintas sektor di tingkat Pemerintah dengan Pemerintah Daerah;
- b. menjadi pedoman koordinasi antar pemangku kepentingan; dan
- c. meningkatkan kontribusi Ekonomi Kreatif sebagai salah satu penopang perekonomian daerah dan nasional.

2. Ruang Lingkup Ekonomi Kreatif

Dalam rangka penyusunan Rindekraf tahun 2026-2045 diperlukan pembaruan struktur ruang lingkup usaha Ekonomi Kreatif melalui pendekatan klasifikasi Subsektor Ekonomi Kreatif ke dalam klaster agar lebih adaptif dalam menghadapi tantangan industri masa depan. Tantangan-tantangan tersebut antara lain perkembangan teknologi informasi, manufaktur berbasis riset dan inovasi, ekonomi hijau dan ekonomi biru, termasuk ekonomi sirkuler dan energi terbarukan.

Untuk itu, Subsektor Ekonomi Kreatif dikelompokkan ke dalam klaster sebagai berikut:

1. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis seni dan budaya yang meliputi fesyen, kriya, kuliner, seni rupa, dan seni pertunjukan;
2. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis desain yang meliputi arsitektur, desain interior, desain produk, desain komunikasi visual, dan modifikasi otomotif;

3. Klaster . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 8 -

3. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis teknologi dan konten digital meliputi gim, aplikasi, teknologi baru, konten digital, dan sulih suara, dan
4. Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif berbasis media dan distribusi kreatif meliputi film, animasi, video, musik, televisi dan radio, penerbitan, fotografi, dan periklanan.

Pengelompokan Subsektor Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud di atas, bersifat terbuka terhadap perubahan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dinamika industri, dan bentuk ekspresi kreatif yang akan ditetapkan berdasarkan hasil peninjauan kembali Rindekraf sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Klasifikasi ini disusun berdasarkan karakteristik usaha, produk, dan aktivitas produksi berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, teknologi, dan digital. Pertimbangan lainnya adalah untuk memudahkan perumusan kebijakan dan strategi pengembangan ekosistem, serta bersifat terbuka terhadap perubahan subsektor di masa mendatang, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dinamika industri, dan bentuk ekspresi kreatif yang terus berkembang. Sebagai referensi, negara-negara seperti Australia (*Australian Government*, 2023), Korea Selatan (UNCTAD, 2019), Inggris (*Creative Industries Federation*, 2023), Tiongkok (*National Bureau of Statistics of China*, 2022), dan Singapura (*Ministry of Culture, Community and Youth*, 2023) telah menunjukkan kontribusi signifikan dalam pengembangan Ekonomi Kreatif mereka, yang dapat menjadi contoh bagi Indonesia dalam penguatan sektor ini (Tabel 1).

Tabel 1 . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 9 -

Tabel 1. Klasterisasi Sektor Industri Kreatif di Berbagai Negara

Negara	Klaster Industri Kreatif	Contoh Subsektor	Sumber
Australia	1. Heritage and Cultural Arts	Seni tradisional, kriya, warisan budaya,	Australian Government (2023), National Cultural Policy – Revive
	2. Design and Innovation	desain produk, arsitektur,	
	3. Digital and Media	fashion, film, TV, video	
	4. Performing Arts	game, media digital,	
	5. Creative Services	musik, teater, tari, periklanan, publishing, branding	
Korea Selatan	1. Traditional Cultural Cluster	Kerajinan tangan, musik tradisional, seni warisan,	UNCTAD (2019), Creative Economy Outlook
	2. Contemporary Cultural Cluster	K-Pop, film, fashion modern,	
	3. Technology-Driven Cluster	gim, animasi, software kreatif	
Inggris	1. Cultural Heritage Cluster	Museum, galeri, kerajinan desain grafis,	Creative Industries Federation (2023), Creative Industries Sector Vision
	2. Creative Design and Fashion Cluster	mode, arsitektur, film, TV, video games, musik digital,	
	3. Digital, Media and Entertainment Cluster	iklan, penerbitan, komunikasi visual	
	4. Advertising and Publishing Cluster		

Tiongkok . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 10 -

Tiongkok	1. Traditional Creative Cluster	Seni tradisional, kerajinan, budaya klasik, desain	National Bureau of Statistics of China (2022), Statistical Report on Cultural Industry
	2. Modern Creative Cluster	kontemporer, arsitektur, mode modern	
	3. Contemporary Digital Cluster	media digital, animasi, gim, film modern	
Singapura	1. Cultural Heritage and Arts	Seni pertunjukan, warisan budaya, desain, media digital, animasi, teknologi kreatif, musik, teater, tari	Ministry of Culture, Community and Youth (2023), Our SG Arts Plan 2023–2027
	2. Design, Media and Digital Arts		
	3. Performing Arts and Music		

BAB II . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

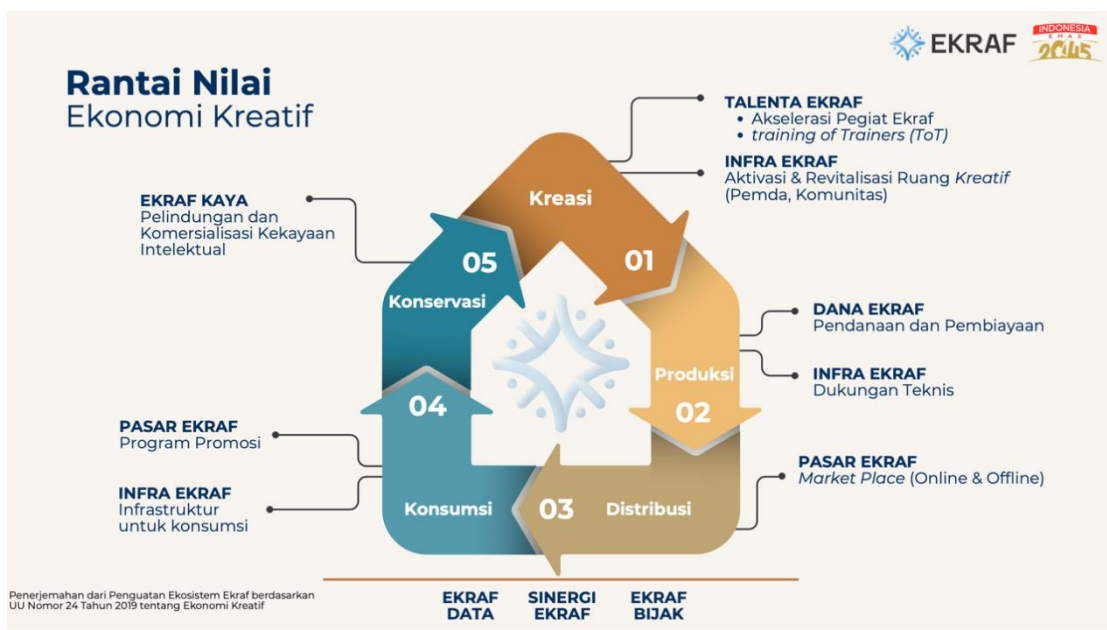
- 11 -

BAB II

ARAH KEBIJAKAN, SASARAN, ARAH PENGEMBANGAN, DAN PEMANGKU KEPENTINGAN

A. Arah Kebijakan

Arah kebijakan pengembangan Ekonomi Kreatif ditetapkan berdasarkan pendekatan rantai nilai yang komprehensif dan terintegrasi untuk melaksanakan program prioritas demi mencapai visi, misi, dan tujuan Rindekraf secara efektif. Rantai nilai Ekonomi Kreatif mencakup lima tahapan strategis yaitu kreasi, produksi, distribusi, konsumsi, dan konservasi (Gambar 1).



Gambar 1. Rantai Nilai Ekonomi Kreatif (Penerjemahan dari Penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif berdasarkan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif)

Untuk memastikan efektivitas di setiap tahap rantai nilai, disusun 8 (delapan) program unggulan yang disebut Asta Ekonomi Kreatif. Asta Ekonomi Kreatif menjadi instrumen strategis yang meliputi Ekraf Data, Ekraf Bijak, Talenta Ekraf, Infra Ekraf, Ekraf Kaya, Dana Ekraf, Pasar Ekraf, dan Sinergi Ekraf. Program ini dirancang sebagai turunan dari dokumen perencanaan nasional yang meliputi Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) tahun 2025-2045 dan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) tahun 2025-2029. Adapun penjelasan Asta Ekraf adalah sebagai berikut:

a. EKONOMI . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 12 -

a. **EKONOMI KREATIF DATA** - Penguatan Data Ekonomi Kreatif.

Mengembangkan sistem data dan informasi Ekonomi Kreatif yang terintegrasi untuk mendukung pengambilan kebijakan berbasis data dan riset yang akurat.

b. **EKONOMI KREATIF BIJAK** - Penguatan Regulasi, Kebijakan, dan Kelembagaan

Memperkuat kerangka regulasi dan kebijakan yang mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif serta penguatan kelembagaan di tingkat nasional dan daerah.

c. **TALENTA EKONOMI KREATIF** - Penguatan Kapabilitas Pelaku Ekonomi Kreatif

Mengembangkan kompetensi dan kapasitas sumber daya manusia Ekonomi Kreatif melalui pendidikan, pelatihan, dan program pengembangan talenta.

d. **INFRA EKONOMI KREATIF** - Kolaborasi Aktivasi dan Revitalisasi Ruang Kreatif

Mengembangkan infrastruktur fisik dan digital serta ruang kreatif yang mendukung Ekosistem Ekonomi Kreatif di berbagai daerah.

e. **EKONOMI KREATIF KAYA** - Penguatan Ekosistem Kekayaan Intelektual

Memfasilitasi pendaftaran, perlindungan, dan komersialisasi kekayaan intelektual untuk meningkatkan nilai ekonomi karya kreatif.

f. **DANA EKONOMI KREATIF** - Pengembangan Akses Pendanaan, Pembiayaan, dan Investasi yang Berkelanjutan.

Memperkuat ekosistem pendanaan dan pembiayaan Ekonomi Kreatif yang inklusif, inovatif, dan berkelanjutan, mencakup pendanaan dan pembiayaan perbankan dan non-perbankan, pembiayaan berbasis kekayaan intelektual, pendanaan alternatif, serta skema investasi untuk Ekonomi Kreatif. Upaya ini didukung dengan penguatan literasi keuangan, kesiapan usaha (*investment readiness*), serta sinergi heksaheliks guna menciptakan iklim investasi yang sehat dan berkelanjutan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif.

g. **PASAR EKONOMI KREATIF** - Peningkatan Pangsa Pasar Domestik dan Global

Mengembangkan strategi pemasaran dan promosi untuk memperluas jangkauan pasar produk Ekonomi Kreatif di dalam negeri dan ekspor.

h. **SINERGI . . .**



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 13 -

h. **SINERGI EKONOMI KREATIF - Sinergi Heksaheliks dalam Penguatan Produk Kreatif Lokal**

Membangun kolaborasi strategis antara Pemerintah, Pemerintah Daerah, lembaga keuangan, lembaga pendidikan, dunia usaha, dunia industri, jejaring komunitas, media, dan/atau pihak lainnya untuk memperkuat produk Ekonomi Kreatif lokal, termasuk bekerja sama dengan negara lain dan lembaga internasional seperti *United Nations Development Programme* (UNDP), *World Intellectual Property Organization* (WIPO), UNCTAD, UNDESA, UNESCO, *Australian Trade and Investment Commission* (Austrade), *Institut Français Indonésie*, dan World Bank.

Dalam pelaksanaan arah kebijakan Ekonomi Kreatif, Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif mengambil posisi strategis sebagai orkestrator dan akselerator. Sebagai orkestrator, Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif menyelaraskan kebijakan, program, dan inisiatif lintas pemangku kepentingan melalui sinergi heksaheliks yang melibatkan Pemerintah, Pemerintah Daerah, lembaga pendidikan, dunia usaha, dunia industri, komunitas, media, dan lembaga keuangan. Pendekatan ini memastikan koordinasi optimal dari hulu hingga hilir, menciptakan ekosistem yang sinergis dan berkelanjutan.

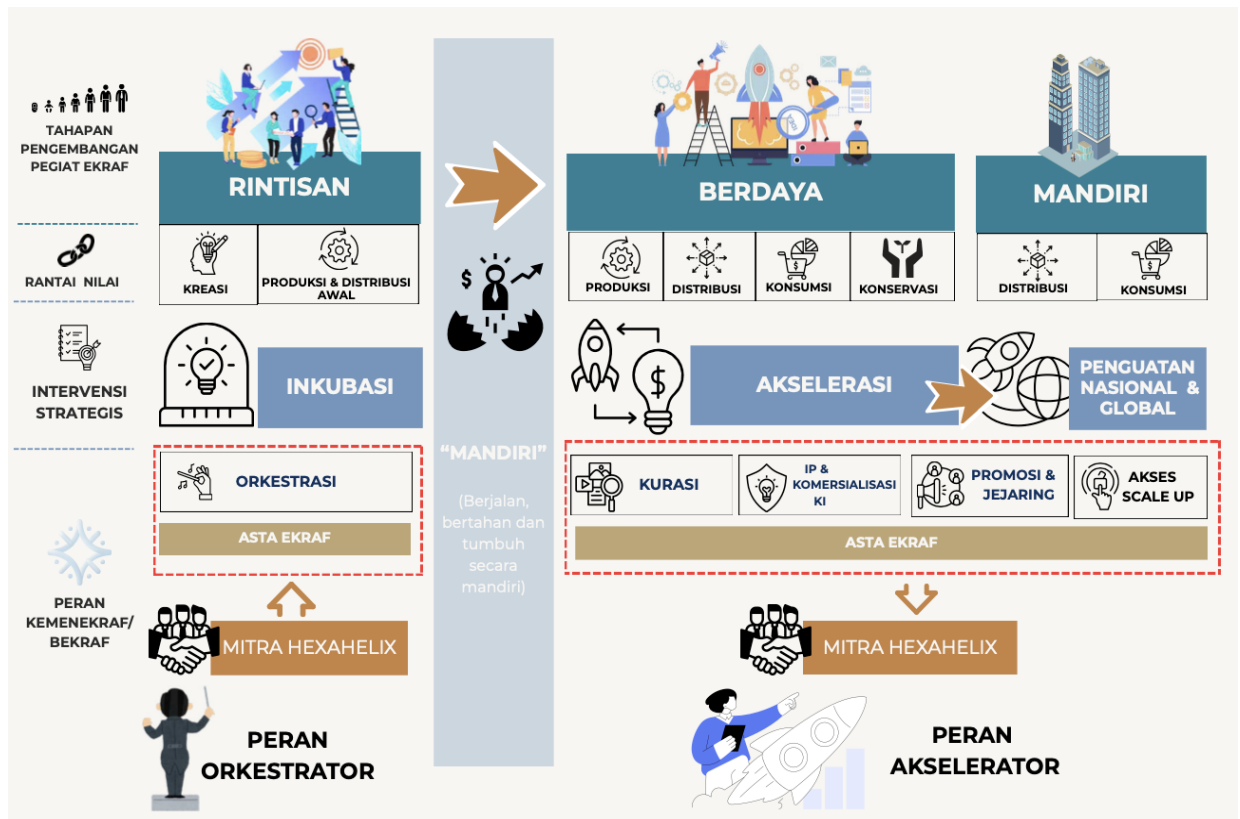
Sementara itu, sebagai akselerator, Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif berperan mempercepat pertumbuhan Pelaku Ekonomi Kreatif yang siap berkembang melalui berbagai program Asta Ekonomi Kreatif, seperti melakukan kurasi, perlindungan dan komersialisasi kekayaan intelektual, promosi dan jejaring, serta pembukaan akses untuk meningkatkan skala melalui kolaborasi bersama mitra heksaheliks (Gambar 2).

TAHAPAN . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 14 -



Gambar 2. Arah Kebijakan Rindekraf Tahun 2026-2045

Arah Kebijakan Rindekraf Tahun 2026-2045 diarahkan untuk:

- mendorong seluruh aspek Ekonomi Kreatif sesuai dengan perkembangan kebudayaan, teknologi, kreativitas, inovasi masyarakat Indonesia, dan perubahan lingkungan perekonomian global;
- menciptakan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang tangguh, inklusif, berdaya saing dan berkelanjutan;
- menciptakan lapangan kerja berkualitas yang berbasis nilai seni budaya bangsa dan optimalisasi sumber daya ekonomi lokal;
- meningkatkan iklim investasi Ekonomi Kreatif melalui diversifikasi sumber pendanaan domestik dan internasional;
- mendorong perluasan dan pendalaman pasar, baik di tingkat domestik melalui penguatan rantai nilai lokal, maupun di tingkat global melalui diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif, ekspor, dan kerja sama internasional;
- mengembangkan dan memberdayakan talenta Ekonomi Kreatif berstandar internasional;
- mengintegrasikan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 15 -

- g. mengintegrasikan Ekonomi Kreatif sebagai prioritas dalam sistem perencanaan pembangunan nasional untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045;
- h. melindungi kepentingan umum dalam penyelenggaraan Ekonomi Kreatif; dan
- i. meningkatkan pendapatan nasional dan menyejahterakan rakyat Indonesia.

Sejalan dengan arah kebijakan Ekonomi Kreatif dalam RPJPN tahun 2025-2045, upaya peningkatan nilai tambah Ekonomi Kreatif diarahkan untuk memperkuat Ekosistem Ekonomi Kreatif yang berbasis kekayaan budaya dan intelektual, didukung oleh talenta, infrastruktur, serta pembiayaan yang memadai. Selain itu, pengembangan produk bernilai tambah tinggi berbasis seni dan budaya Indonesia diharapkan menjadikan Indonesia sebagai pelopor tren regional dan global secara bertahap.

Upaya ini juga mencakup peningkatan daya saing industri konten kreatif, pengembangan hub Ekonomi Kreatif serta Klaster Subsektor Ekonomi Kreatif, terutama di luar Pulau Jawa, yang didukung rantai pasok inklusif dan berkelanjutan. Penumbuhan perusahaan rintisan kreatif menjadi fokus penting untuk memperkuat perusahaan pada tahapan berdaya dan mandiri dalam rangka berpartisipasi pada rantai pasok global, yang selanjutnya didukung oleh penguatan kelembagaan Ekonomi Kreatif baik di tingkat pusat maupun daerah.

B. Sasaran

Sasaran yang ingin diwujudkan Rindekraf Tahun 2026–2045 diarahkan untuk mencapai:

- a. tersedianya inovasi produk Ekonomi Kreatif unggulan berbasis riset yang potensial untuk dipasarkan di dalam dan di luar negeri;
- b. terselenggaranya program pendidikan yang mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif;
- c. terselenggaranya fasilitasi pendanaan, pembiayaan, dan investasi Ekonomi Kreatif;
- d. terbangunnya infrastruktur fisik dan nonfisik untuk mendukung pengembangan Ekonomi Kreatif;
- e. terbangunnya sistem pemasaran Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual yang terintegrasi secara digital;
- f. terselenggaranya pemberian insentif yang mendorong pengembangan Ekonomi Kreatif;

g. terselenggaranya . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 16 -

- g. terselenggaranya fasilitasi kekayaan intelektual untuk pengembangan Ekonomi Kreatif;
- h. terlindunginya hasil kreativitas yang berasal dari warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.

C. Arah Pengembangan

Arah Pengembangan Rindekraf dilaksanakan dalam empat tahap selama 20 (dua puluh) tahun melalui pendekatan SPARK (*Strengthen, Promote, Amplify, Remarkable*) sebagai kerangka strategis pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif, dengan rincian sebagai berikut:

1. Tahap Pertama: Penguatan (*Strengthen*) Tahun 2026-2029

Penguatan fondasi ekosistem dan kelembagaan Ekonomi Kreatif, kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif, serta jejaring Ekonomi Kreatif daerah untuk menghasilkan produk dan Pelaku Ekonomi Kreatif yang siap bersaing. Tahap ini memprioritaskan pembangunan kelembagaan di daerah, peningkatan ketahanan bisnis Pelaku Ekonomi Kreatif, serta pertumbuhan jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif yang berkualitas melalui penguatan jejaring heksaheliks.

Pemerintah menargetkan peningkatan kontribusi Ekonomi Kreatif dalam RPJMN Tahun 2025-2029 dengan rasio PDB mencapai 8,0-8,4% (delapan koma nol-delapan koma empat persen), pertumbuhan ekspor sebesar 6% (enam persen), tenaga kerja sebanyak 27,66 juta orang, serta pertumbuhan investasi di sektor ini antara 7,0-8,0% (tujuh koma nol-delapan koma nol persen). Untuk mendukung pencapaian target tersebut, penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif dilaksanakan melalui penguatan ekosistem pemampu Ekonomi Kreatif dan 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas yang mencakup film, animasi, video, musik, fesyen, kriya, aplikasi, gim, serta kuliner. Pelaksanaan strategi penguatan Ekosistem Ekonomi Kreatif di tahap ini difokuskan pada 15 (lima belas) provinsi prioritas yang meliputi Sumatera Utara, Sumatera Barat, Kepulauan Riau, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, Bali, Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, Aceh, Maluku, dan Papua.

2. Tahap Kedua: Promosi (*Promote*) Tahun 2030-2034

Tahap ini fokus pada peningkatan peluang pasar dan kesadaran publik melalui perluasan akses pasar baik domestik maupun internasional serta kampanye secara masif untuk memperkuat citra Ekonomi Kreatif nasional. Penguatan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif dilakukan melalui pelatihan, pendidikan, dan pengembangan keterampilan berbasis teknologi, serta pengembangan jejaring kolaborasi heksaheliks guna mempercepat inovasi dan pertumbuhan. Perluasan revitalisasi ruang

kreatif . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 17 -

kreatif dan penguatan kapasitas klaster kreatif sebagai pusat inovasi juga menjadi fokus utama, diikuti dengan optimalisasi pendidikan Ekonomi Kreatif pada berbagai jenjang untuk mencetak sumber daya manusia yang kompeten. Pemanfaatan teknologi digital, peningkatan kontribusi ekonomi digital, serta nilai transaksi perdagangan melalui sistem elektronik (PMSE) yang terus tumbuh diharapkan dapat mendukung peningkatan daya saing global sektor Ekonomi Kreatif Indonesia.

3. Tahap Ketiga: Perluasan (*Amplify*) Tahun 2035-2039

Peningkatan skalabilitas usaha pada sektor Ekonomi Kreatif di tahap ketiga ini akan diwujudkan melalui beberapa langkah strategis. Pertama, dukungan inovasi teknologi digital menjadi fondasi utama untuk memperkuat kapasitas dan efisiensi usaha pada sektor Ekonomi Kreatif. Selanjutnya, pendanaan, pembiayaan, dan investasi yang masif akan diperkuat untuk menjaga daya tahan serta mempercepat pengembangan sektor Ekonomi Kreatif. Sinergi lintas sektor yang melibatkan heksaheliks menjadi kunci percepatan pertumbuhan. Selain itu, industri Ekonomi Kreatif dipersiapkan untuk penetrasi pasar global dengan standar internasional melalui penguatan jejaring distribusi yang luas dan efektif serta diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif yang strategis. Pengembangan teknologi digital dan finansial juga difokuskan sebagai basis penggerak utama pertumbuhan usaha pada sektor Ekonomi Kreatif. Semua langkah ini diarahkan untuk meningkatkan daya saing dan daya tahan sektor Ekonomi Kreatif dalam menghadapi tantangan pasar nasional, regional, dan global.

4. Tahap Keempat: Unggul (*Remarkable*) Tahun 2040-2045

Sebagai gambaran makro, dokumen RPJPN 2025-2045 menetapkan target rasio PDB Ekonomi Kreatif yang akan terus meningkat hingga mencapai 11% (sebelas persen) pada tahun 2045. Pada tahap tersebut, sektor Ekonomi Kreatif diperkuat sebagai kontributor utama pertumbuhan ekonomi nasional secara berkelanjutan. Sektor ini diharapkan mampu menguasai pasar global dengan daya saing tinggi, mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045.

Pada puncak tahapan ini, produk Ekonomi Kreatif Indonesia diharapkan menjadi pelopor tren dunia dengan keunggulan kompetitif yang berlandaskan kekayaan budaya lokal dan inovasi teknologi mutakhir. Keberhasilan tersebut menjadi simbol pencapaian transformasi Ekonomi Kreatif yang berdaya saing global dan berkelanjutan.

D. Pemangku . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 18 -

D. Pemangku Kepentingan

Mengacu pada RPJPN Tahun 2025-2045 yang menekankan pentingnya melibatkan seluruh pemangku kepentingan yang berkontribusi untuk menajamkan target dan sasaran pembangunan, serta mengadopsi pendekatan heksaheliks dalam pengembangan Ekonomi Kreatif, maka pemangku kepentingan dalam penyelenggaraan Rindekraf antara lain:

- 1) Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah
Berperan dalam penyusunan kebijakan, penyediaan infrastruktur, serta penciptaan iklim kondusif bagi pengembangan Ekonomi Kreatif.
- 2) Akademisi (Lembaga Pendidikan)
Berperan dalam pengembangan talenta Ekonomi Kreatif dan penelitian yang mendukung industri kreatif.
- 3) Dunia Usaha dan Dunia Industri
Berperan sebagai Pelaku Ekonomi Kreatif dan penyedia lapangan kerja dalam menciptakan produk Ekonomi Kreatif yang berdaya saing.
- 4) Lembaga Keuangan
Berperan dalam mendukung pendanaan dan penguatan modal untuk pengembangan Ekonomi Kreatif.
- 5) Komunitas (Jejaring Komunitas)
Berperan sebagai penggerak kreativitas dan memperkuat Ekosistem Ekonomi Kreatif di tingkat masyarakat.
- 6) Media
Berperan dalam promosi, diseminasi informasi mengenai Ekonomi Kreatif, serta penciptaan kesadaran publik.

BAB III . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 19 -

BAB III

STRATEGI KEBIJAKAN

Berdasarkan dokumen Rindekraf Tahun 2026-2045 yang telah disusun, implementasi strategi kebijakan Ekonomi Kreatif memerlukan pendekatan yang terstruktur dan bertahap untuk memastikan pencapaian target pembangunan Ekonomi Kreatif menuju Indonesia Emas 2045. Strategi kebijakan ini dirancang dengan mengadopsi kerangka SPARK (*Strengthen, Promote, Amplify, Remarkable*) yang akan dilaksanakan dalam empat tahap implementasi selama periode 20 (dua puluh) tahun, dimulai dari penguatan fondasi ekosistem hingga pencapaian posisi pelopor tren global. Strategi ini sejalan dengan ASTA EKONOMI KREATIF dan dikembangkan melalui pendekatan holistik yang mengintegrasikan seluruh komponen Ekosistem Ekonomi Kreatif.

Setiap strategi dikembangkan dalam empat tahap implementasi yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Strategi Pengembangan Riset

Strategi pengembangan riset Ekonomi Kreatif diarahkan untuk membangun sistem pengetahuan yang terintegrasi untuk mendukung perumusan kebijakan, memperkuat sinergi antar sektor, serta mempercepat lahirnya inovasi yang relevan dengan kebutuhan. Implementasi strategi ini dilaksanakan melalui penyusunan peta jalan riset, pendirian pusat kolaborasi riset antara perguruan tinggi dan industri, serta pengembangan jejaring riset regional yang kompetitif dan berorientasi global. Selain itu, pembentukan lembaga pengelola dana abadi riset nasional untuk Ekonomi Kreatif akan memastikan keberlanjutan kegiatan riset sekaligus mendorong hilirisasi hasil penelitian menjadi produk kreatif, model bisnis inovatif, dan perusahaan rintisan berbasis kekayaan intelektual. Secara keseluruhan, strategi ini diharapkan dapat mewujudkan fondasi pengetahuan, inovasi, dan komersialisasi riset Ekonomi Kreatif yang menjadi pendorong utama tercapainya visi Indonesia Emas 2045.

b. Strategi Pengembangan Pendidikan

Strategi pengembangan pendidikan Ekonomi Kreatif dilaksanakan untuk membentuk sistem pendidikan dan pelatihan yang adaptif, terintegrasi, serta selaras dengan kebutuhan dan arah pengembangan Ekonomi Kreatif nasional. Pelaksanaan strategi ini mencakup pengembangan kurikulum berbasis keterampilan subsektor dan pemanfaatan teknologi terkini, serta penerapan pendekatan pola pikir desain (*design thinking*) pada berbagai jenjang pendidikan sebagai upaya menumbuhkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi teknis, kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kolaboratif.

Penguatan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 20 -

Penguatan ekosistem pendidikan Ekonomi Kreatif juga dilakukan melalui pengembangan portal talenta nasional, penerapan sistem sertifikasi kompetensi, serta penyelenggaraan program *co-teaching*, *mentoring*, dan magang kreatif lintas negara yang memperkuat keterpaduan antara dunia pendidikan dan dunia usaha. Secara keseluruhan, strategi ini bertujuan untuk mewujudkan ekosistem pembelajaran Ekonomi Kreatif yang berkualitas, berstandar internasional, dan berkelanjutan, untuk menghasilkan sumber daya manusia kreatif yang unggul, kompetitif, dan mampu mendukung pertumbuhan Ekonomi Kreatif nasional.

c. Strategi Fasilitasi Pendanaan dan Pembiayaan

Strategi fasilitasi pendanaan dan pembiayaan Ekonomi Kreatif diimplementasikan untuk mewujudkan sistem komprehensif dalam mengakomodir kebutuhan dukungan pendanaan dan pembiayaan sebagai landasan utama pengembangan usaha Ekonomi Kreatif. Pelaksanaan strategi fasilitasi pendanaan yang dapat dilakukan mencakup peningkatan literasi keuangan, pemberian pendanaan awal (*seed funding*) bagi perusahaan rintisan, serta perluasan akses terhadap berbagai sumber pendanaan, termasuk hibah, *corporate social responsibility* (CSR), *crowdfunding*, dan sumber pendanaan lainnya yang sah dan sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Sedangkan untuk mendukung pelaksanaan fasilitasi pembiayaan, pemerintah membentuk instrumen pembiayaan nasional bagi pelaku usaha Ekonomi Kreatif, salah satunya adalah *Indonesia Creative Content Fund* (ICCF). Pemerintah juga mendorong Pelaku Ekonomi Kreatif memiliki akses yang lebih luas terhadap pembiayaan berbasis kekayaan intelektual melalui lembaga keuangan bank dan nonbank. Penyelenggaraan fasilitasi pendanaan bertujuan untuk memperkuat kemandirian pelaku Ekonomi Kreatif. Sedangkan penyelenggaraan fasilitasi pembiayaan bertujuan untuk meningkatkan kapasitas dan daya saing usaha Ekonomi Kreatif.

d. Strategi Penyediaan Infrastruktur

Infrastruktur dipandang sebagai salah satu fondasi utama dalam mendorong pertumbuhan sektor Ekonomi Kreatif. Strategi pengembangan infrastruktur Ekonomi Kreatif diarahkan untuk memperkuat Ekosistem Ekonomi Kreatif nasional yang berdaya saing internasional. Upaya ini meliputi penguatan infrastruktur fisik dan nonfisik, pengembangan ruang kreatif, serta pembentukan sistem informasi yang mendukung pengambilan keputusan berbasis data. Infrastruktur bertaraf internasional meliputi gedung pertunjukan, museum, tempat pelaksanaan *event* yang dapat digunakan untuk kegiatan berskala internasional dengan menargetkan pengunjung, baik domestik maupun internasional. Melalui pengembangan Platform *Big Data* Ekonomi Kreatif, Pemerintah mendorong integrasi data pelaku, produk, dan potensi kreatif di seluruh Indonesia untuk mendukung

perencanaan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 21 -

perencanaan dan kolaborasi lintas sektor. Selain itu, penguatan klaster kreatif dan penyediaan ruang kreatif ditujukan untuk penguatan proses kreasi, produksi, distribusi, dan konservasi, serta memperluas akses ruang kolaborasi karya kreatif. Pada saat yang sama, peningkatan infrastruktur nonfisik, logistik, dan energi di wilayah 3TP memastikan pemerataan akses bagi seluruh Pelaku Ekonomi Kreatif. Langkah lainnya yang dapat dilakukan terkait strategi infrastruktur ini adalah penerapan penyediaan transparansi data pendapatan dan efisiensi rantai nilai. Keseluruhan strategi ini diharapkan mampu membangun infrastruktur Ekonomi Kreatif yang tidak hanya menopang aktivitas ekonomi domestik, tetapi juga memperkuat posisi Indonesia dalam jejaring Ekonomi Kreatif global serta memperkuat diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif di tingkat internasional.

e. Strategi Pengembangan Sistem Pemasaran

Strategi pengembangan sistem pemasaran Ekonomi Kreatif ini bertujuan untuk membentuk dan memperkuat sistem pemasaran Ekonomi Kreatif yang adaptif dan berdaya saing. Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan penguatan *market intelligence* dan penerapan rencana aksi citra Ekonomi Kreatif nasional. Guna mendukung penguatan sistem pemasaran Ekonomi Kreatif, dilakukan integrasi layanan ekspor-impor, promosi melalui *event* Ekonomi Kreatif, penerapan digital *marketing* yang inklusif dan mempunyai sertifikat kompetensi di bidangnya, penerapan Standar Nasional Indonesia (SNI), dan sertifikasi internasional yang akan memastikan kualitas dan daya saing produk kreatif Indonesia. Penguatan sistem pemasaran Ekonomi Kreatif mampu membuka pasar baru, memperluas ekspor, dan memperkuat upaya *soft power diplomacy* untuk sektor ekonomi Indonesia melalui Ekonomi Kreatif.

f. Strategi Pemberian Insentif

Strategi pemberian insentif bertujuan untuk menciptakan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang berkelanjutan didukung dengan skema insentif yang mampu mendorong penguatan sektor Ekonomi Kreatif. Pemerintah dapat memberikan insentif fiskal serta pembiayaan prioritas bagi Pelaku Ekonomi Kreatif yang melakukan inovasi tertentu sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sedangkan untuk pemberian insentif nonfiskal, Pemerintah memberikan dukungan untuk perluasan pasar karya kreatif, salah satunya melalui kemudahan distribusi untuk produk kreatif, serta penyediaan platform untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif. Skema insentif ini diberikan untuk mewujudkan Ekonomi Kreatif yang berdaya saing, inklusif, dan berkelanjutan.

g. Strategi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 22 -

g. Strategi Fasilitasi Kekayaan Intelektual

Strategi fasilitasi kekayaan intelektual ini bertujuan untuk membangun sistem pengelolaan dan komersialisasi kekayaan intelektual yang terpadu, adaptif, dan berorientasi global untuk memperkuat daya saing Pelaku Ekonomi Kreatif Indonesia. Upaya ini diwujudkan melalui perluasan pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual, serta penguatan kapasitas ekosistem pengelola kekayaan intelektual untuk memperkuat perlindungan sekaligus pemanfaatan aset kekayaan intelektual nasional. Inisiatif strategis seperti *IP Creative Academy*, peningkatan kompetensi pengelola/pendukung kekayaan intelektual, serta pengembangan sentra kekayaan intelektual di perguruan tinggi akan meningkatkan literasi, profesionalisme, dan kemampuan inovasi para pengelola maupun pelaku kreatif. Selain itu integrasi melalui penciptaan kekayaan intelektual pada Desa Kreatif, ditunjang dengan penyediaan layanan kekayaan intelektual pada klaster kreatif, serta pengembangan model bisnis berbasis kekayaan intelektual juga akan membuka peluang ekonomi baru yang bertumpu pada pemanfaatan aset intelektual yang berdaya saing.

h. Strategi Pelindungan Hasil Kreativitas

Strategi pelindungan hasil kreativitas ini ditujukan agar sistem pelindungan karya kreatif yang menyeluruh, responsif terhadap perkembangan teknologi, serta selaras dengan standar global dapat terbangun. Upaya ini diwujudkan melalui pembaruan regulasi kekayaan intelektual, penguatan sistem penegakan hukum, serta konservasi warisan budaya yang memperkuat landasan hukum Indonesia dalam menjaga hak dan nilai budaya bangsa. Selain itu, penyelenggaraan pemberian penghargaan kepada pelaku usaha Ekonomi Kreatif yang mampu berinovasi, festival budaya yang mengakomodir pelindungan budaya lokal, serta digitalisasi dan pengarsipan karya kreatif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan apresiasi publik terhadap produk kreatif lokal sekaligus memastikan keberlanjutannya. Kolaborasi heksaheliks dalam jejaring pelindungan serta penerapan unsur lokal pada produk digital juga mampu menjadi sarana untuk memperkuat identitas Ekonomi Kreatif Indonesia di tengah dinamika global. Dengan demikian, strategi ini menghasilkan pelindungan hasil kreativitas Ekonomi Kreatif yang tidak hanya menjaga warisan budaya Indonesia, melainkan juga untuk mendorong peningkatan daya saing.

Keberhasilan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 23 -

Keberhasilan implementasi strategi kebijakan Ekonomi Kreatif ini sangat bergantung pada sinergi antara Pemerintah dan Pemerintah Daerah, serta keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan dalam ekosistem heksaheliks. Melalui pendekatan yang terukur dan berkelanjutan, diharapkan sektor Ekonomi Kreatif dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan investasi, ekspor, penciptaan lapangan kerja berkualitas, peningkatan PDB, dan penguatan daya saing bangsa di tingkat regional maupun global, sekaligus melestarikan warisan budaya Indonesia sebagai fondasi kreativitas dan inovasi nasional.

Rincian dari setiap tahapan tercantum dalam Tabel 2 yang memuat Strategi Kebijakan Ekonomi Kreatif Tahun 2026-2045. Setiap ekosistem pengembangan dirinci berdasarkan tahapan implementasi dan kegiatan yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan mulai dari tingkat pusat hingga daerah.

Tabel 2 . . .



- 24 -

Tabel 2. Strategi Kebijakan Ekonomi Kreatif Tahun 2026-2045

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
1. Pengembangan Riset	a. Membangun sinergi perencanaan berbasis riset serta pelaksanaan arah kebijakan, strategi, dan program pengembangan Ekonomi Kreatif dalam RPJPN, RPJMN, dan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD)	a. Mengintegrasikan hasil riset Ekonomi Kreatif dalam penyusunan kebijakan publik melalui forum rutin antara pemangku kepentingan Ekonomi Kreatif (heksaheliks)	a. Memperkuat hasil riset Ekonomi Kreatif lintas sektor dalam penyusunan kebijakan publik	a. Menjadikan hasil riset Ekonomi Kreatif sebagai pilar pembangunan Indonesia Emas

b. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 25 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	b. Menyusun Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif	b. Mengimplementasikan dan membangun sistem monitoring dan evaluasi untuk mengukur efektivitas Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif	b. Melakukan evaluasi dan penyesuaian Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif	b. Mengonsolidasikan hasil evaluasi dan penyempurnaan Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif
	c. Menyelenggarakan riset kolaboratif tematik Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas secara bertahap	c. Menyelenggarakan riset kolaboratif tematik Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas dan Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya secara bertahap	c. Melakukan evaluasi dan penyesuaian riset kolaboratif tematik Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas dan Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya secara bertahap	c. Mengonsolidasikan hasil evaluasi dan penyempurnaan riset kolaboratif tematik Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas dan Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya secara bertahap

d. Mendorong . . .



- 26 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	d. Mendorong pendirian dan pengembangan Pusat Kolaborasi Riset Ekonomi Kreatif di perguruan tinggi, lembaga riset, dan industri	d. Mengoptimalkan fungsi Pusat Riset Ekonomi Kreatif di perguruan tinggi menjadi pusat unggulan spesialis riset Subsektor Ekonomi Kreatif	d. Mengembangkan Pusat Riset Ekonomi Kreatif sebagai bagian dari lembaga riset Pemerintah di daerah	d. Menjadikan Pusat Riset Ekonomi Kreatif sebagai rujukan utama penguatan rantai nilai Ekonomi Kreatif
	e. Menjalinkan kerja sama dengan komunitas Ekonomi Kreatif (nasional, regional, dan internasional) serta menjalankan program mobilitas talenta riset di bidang Ekonomi Kreatif	e. Memperkuat kerja sama jejaring riset di bidang Ekonomi Kreatif tingkat regional melalui pembentukan atau partisipasi dalam platform kerja sama riset bersama negara-negara di kawasan, sesuai mekanisme regional yang berlaku	e. Mengembangkan kerja sama riset Ekonomi Kreatif tingkat regional menjadi kemitraan strategis global melalui kolaborasi dengan lembaga riset dan organisasi internasional yang relevan	e. Menguatkan kerja sama riset Ekonomi Kreatif tingkat regional sebagai rujukan pengembangan Ekonomi Kreatif global

f. Mengembangkan . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 27 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	f. Mengembangkan skema insentif untuk riset dan <i>matching fund</i> Ekonomi Kreatif untuk mendorong Program Riset berbasis tantangan Industri Kreatif (<i>Industry challenge-driven research program</i>) sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan	f. Melakukan implementasi dan evaluasi skema riset insentif dan <i>matching fund</i> berbasis tantangan industri kreatif (<i>Industry challenge-driven research program</i>) sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan	f. Melakukan inisiasi pembentukan lembaga pengelola dana abadi riset Ekonomi Kreatif nasional sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan	f. Menetapkan lembaga pengelola dana abadi riset Ekonomi Kreatif nasional berkelanjutan dan berdaya saing global sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan
	g. Mendorong hilirisasi riset Ekonomi Kreatif melalui inkubasi hasil riset menjadi produk kreatif, model bisnis, dan kekayaan intelektual yang dapat	g. Memperluas jangkauan inkubasi hasil riset kreatif di provinsi prioritas dan provinsi potensial lainnya	g. Mengakselerasi perusahaan rintisan berbasis kekayaan intelektual dari hasil riset Ekonomi Kreatif yang berdaya saing global	g. Mengoptimalkan perusahaan rintisan berbasis kekayaan intelektual dari hasil riset Ekonomi Kreatif yang berdaya saing global

dikomersialisasikan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 28 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	dikomersialisasikan oleh pelaku industri termasuk perusahaan rintisan khususnya pada provinsi prioritas			
2. Pengembangan Pendidikan	a. Melakukan pemetaan awal satuan pendidikan, program, dan SDM pendidikan Ekonomi Kreatif di tingkat nasional dan daerah, sebagai dasar integrasi kebijakan, pengembangan jaringan, dan perencanaan pendanaan	a. Membangun portal talenta Ekonomi Kreatif sebagai dasar integrasi kebijakan, pengembangan jaringan, dan perencanaan pendanaan	a. Mengintegrasikan portal talenta Ekonomi Kreatif dengan sistem informasi ketenagakerjaan untuk mendukung <i>tracking</i> karier, distribusi talenta, penempatan, dan perluasan kesempatan kerja berbasis data	a. Mengintegrasikan portal talenta Ekonomi Kreatif dengan sistem informasi ketenagakerjaan regional ASEAN

b. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 29 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	b. Menyusun kurikulum berbasis keterampilan Subsektor Ekonomi Kreatif dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan pola pikir desain (<i>design thinking</i>) termasuk teknologi baru dan melakukan praktik percontohan untuk satuan pendidikan secara bertahap sesuai jenjang	b. Mengimplementasikan dan mengevaluasi kurikulum berbasis keterampilan Subsektor Ekonomi Kreatif dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan pola pikir desain (<i>design thinking</i>) termasuk teknologi baru untuk satuan pendidikan secara bertahap sesuai jenjang	b. Melakukan evaluasi dan penyesuaian kurikulum berbasis keterampilan Subsektor Ekonomi Kreatif dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan pola pikir desain (<i>design thinking</i>) termasuk teknologi baru untuk satuan pendidikan secara bertahap sesuai jenjang	b. Mengonsolidasikan hasil evaluasi dan penyesuaian kurikulum Ekonomi Kreatif sebagai model pembelajaran nasional sekaligus membuka peluang program pertukaran pelajar dan pendidik
	c. Mendorong Satuan Pendidikan yang menyelenggarakan program Ekonomi Kreatif terakreditasi	c. Menyosialisasikan Satuan Pendidikan yang menyelenggarakan program Ekonomi Kreatif terakreditasi	c. Mengakselerasi Satuan Pendidikan yang menyelenggarakan program Ekonomi Kreatif terakreditasi di	c. Mengonsolidasikan jaringan Satuan Pendidikan dan Pelatihan Ekonomi Kreatif terakreditasi menjadi pusat

provinsi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 30 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
			provinsi prioritas dan lokasi lainnya	pembelajaran nasional yang bertaraf internasional serta memperluas kerja sama sertifikasi dan pelatihan lintas negara untuk memperkuat daya saing dan kompetensi talenta kreatif Indonesia
	d. Meningkatkan kapasitas pendidik Ekonomi Kreatif di Satuan Pendidikan Ekonomi Kreatif, melalui pelatihan dasar pedagogik kreatif dan	d. Melaksanakan pelatihan lanjutan pendidik Ekonomi Kreatif yang terintegrasi dengan kebutuhan industri, serta membangun sistem monitoring dan	d. Melakukan evaluasi dan penyesuaian program pelatihan pendidik berdasarkan hasil pemantauan dan evaluasi tahap sebelumnya, serta memperluas	d. Mengonsolidasikan sistem pelatihan dan sertifikasi pendidik Ekonomi Kreatif sebagai standar nasional, serta membuka peluang jejaring pelatihan

pemahaman . . .



- 31 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	pemahaman industri kreatif	evaluasi terhadap efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan relevansi kurikulum	implementasi sertifikasi pendidik Ekonomi Kreatif yang selaras dengan standar industri nasional	dan sertifikasi lintas negara untuk meningkatkan daya saing global pendidik Indonesia
	e. Mengembangkan program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional, dan kolaborasi proyek Pelaku Ekonomi Kreatif dengan institusi pendidikan pada 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas	e. Mengembangkan program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional, dan kolaborasi proyek Pelaku Ekonomi Kreatif dengan institusi pendidikan pada Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya	e. Memperluas jangkauan program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional, dan kolaborasi proyek Pelaku Ekonomi Kreatif dengan institusi pendidikan pada Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya	e. Memperluas jangkauan dan menjaga keberlanjutan program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional, dan kolaborasi proyek Pelaku Ekonomi Kreatif dengan institusi pendidikan pada Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya

f. Merancang . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 32 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	f. Merancang sistem sertifikasi kompetensi berbasis portofolio dan pengalaman kerja di bidang Ekonomi Kreatif	f. Mengimplementasikan sistem sertifikasi kompetensi berbasis Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL), portofolio dan pengalaman kerja di bidang Ekonomi Kreatif	f. Menginisiasi sistem sertifikasi kompetensi berbasis ASEAN <i>Qualifications Reference Framework</i> (AQRF), portofolio dan pengalaman kerja di tingkat ASEAN	f. Menerapkan sistem sertifikasi kompetensi berbasis ASEAN <i>Qualifications Reference Framework</i> (AQRF), portofolio dan pengalaman kerja di tingkat ASEAN
	g. Membangun dan melakukan praktik percontohan program pemagangan dan Bursa Tenaga Kerja Kreatif yang terintegrasi berbasis data lulusan satuan pendidikan dan	g. Mengembangkan dan melakukan praktik percontohan program pemagangan dan Bursa Tenaga Kerja Kreatif yang terintegrasi berbasis data lulusan satuan pendidikan dan	g. Mengimplementasikan program pemagangan dan Bursa Kerja bidang Ekonomi Kreatif	g. Mengembangkan program pemagangan kreatif lintas negara, yang memungkinkan lulusan satuan pendidikan dan talenta Ekonomi Kreatif Indonesia

kebutuhan . . .



- 33 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	kebutuhan Ekonomi Kreatif	kebutuhan Ekonomi Kreatif		mengikuti program pemagangan di perusahaan kreatif di negara mitra (dan sebaliknya)
	h. Menjalin sinergi antar jenjang dan jalur pendidikan Ekonomi Kreatif, untuk memastikan kesinambungan pembelajaran, pengakuan lintas sistem, dan koneksi antara pendidikan dan pelatihan dengan dunia kerja	h. Mengembangkan sinergi antar jenjang dan jalur pendidikan Ekonomi Kreatif, untuk memastikan kesinambungan pembelajaran, dan koneksi antara pendidikan dan pelatihan dengan dunia kerja	h. Memperkuat sinergi antar jenjang dan jalur pendidikan Ekonomi Kreatif, untuk memastikan kesinambungan pembelajaran, dan koneksi antara pendidikan dan pelatihan dengan dunia kerja	h. Mengoptimalkan sinergi antar jenjang dan jalur pendidikan Ekonomi Kreatif, untuk memastikan kesinambungan pembelajaran, dan koneksi antara pendidikan dan pelatihan dengan dunia kerja

3. Fasilitasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 34 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
3. Fasilitasi Pendanaan dan Pembiayaan	a. Meningkatkan edukasi literasi keuangan dan kemahiran berbisnis bagi Pelaku Ekonomi Kreatif	a. Memperluas jangkauan edukasi literasi keuangan dan kemahiran berbisnis bagi Pelaku Ekonomi Kreatif dan kelompok rentan	a. Memperluas jangkauan edukasi literasi keuangan dan kemahiran berbisnis bagi Pelaku Ekonomi Kreatif dan kelompok rentan di wilayah 3TP	a. Mengoptimalkan jangkauan edukasi literasi keuangan dan kemahiran berbisnis bagi Pelaku Ekonomi Kreatif
	b. Membentuk Skema Pendanaan Awal untuk <i>Startup</i> Ekonomi Kreatif (<i>Seed Funding</i>) dan melakukan praktik percontohan pada 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas di provinsi prioritas	b. Memperluas skala <i>Seed Funding</i> untuk <i>Startup</i> Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas di provinsi lainnya	b. Memperluas skala <i>Seed Funding</i> untuk <i>Startup</i> Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya di provinsi prioritas	b. Memperluas skala <i>Seed Funding</i> untuk <i>Startup</i> Ekonomi Kreatif pada seluruh Subsektor Ekonomi Kreatif secara nasional

c. Menyusun . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 35 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	c. Menyusun dan mengimplementasikan skema pendanaan melalui bantuan pemerintah, hibah luar negeri, CSR, <i>philanthropy</i> , <i>donation-based crowdfunding</i> , dan wakaf pada 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas	c. Memperluas jangkauan implementasi skema pendanaan melalui bantuan pemerintah, hibah luar negeri, CSR, <i>philanthropy</i> , <i>donation-based crowdfunding</i> , dan wakaf untuk pengembangan infrastruktur Ekonomi Kreatif di provinsi prioritas dan di wilayah 3TP	c. Memperluas jangkauan implementasi skema pendanaan melalui bantuan pemerintah, hibah luar negeri, CSR, <i>philanthropy</i> , <i>donation-based crowdfunding</i> , dan wakaf untuk perluasan pasar ekspor	c. Mengintegrasikan seluruh skema pendanaan Ekonomi Kreatif dengan ICCF
	d. Mendorong skema <i>co-production</i> dan/atau <i>open investment</i> untuk 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas	d. Memperluas skema <i>co-production</i> dan/atau <i>open investment</i> untuk Subsektor Ekonomi Kreatif lainnya	d. Memperluas skema <i>co-production</i> dan/atau <i>open investment</i> untuk seluruh Subsektor Ekonomi Kreatif dengan tujuan pasar ekspor pada kawasan regional	d. Mengoptimalkan skema <i>co-production</i> dan/atau <i>open investment</i> untuk seluruh Subsektor Ekonomi Kreatif

dengan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 36 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
				dengan tujuan pasar ekspor global
	e. Mendorong skema pembiayaan khusus ekspor bagi sektor Ekonomi Kreatif melalui penugasan khusus ekspor	e. Memperluas dan memperkuat skema pembiayaan ekspor ekonomi kreatif yang terintegrasi dengan klaster usaha dan rantai nilai regional	e. Mengakselerasi pengembangan pembiayaan ekspor ekonomi kreatif untuk mendukung integrasi ke dalam rantai nilai global dan perluasan pasar internasional strategis	e. Menempatkan pembiayaan ekspor ekonomi kreatif sebagai instrumen strategis dalam meningkatkan daya saing dan kepemimpinan global ekonomi kreatif Indonesia
	f. Membentuk ICCF sebagai skema pendanaan dan pembiayaan Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual	f. Mengoptimalkan fungsi ICCF sebagai skema pembiayaan Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual	f. Mengoptimalkan fungsi ICCF sebagai skema pembiayaan Ekonomi Kreatif berbasis kekayaan intelektual	f. Menjadikan ICCF sebagai skema pendanaan dan pembiayaan Ekonomi Kreatif yang inklusif dan berkelanjutan

g. Meningkatkan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 37 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	g. Meningkatkan sistem interaksi Pelaku Ekonomi Kreatif dengan lembaga pendanaan, pembiayaan dan investor, baik konvensional maupun digital	g. Memperluas jangkauan interaksi Pelaku Ekonomi Kreatif dengan lembaga pendanaan, pembiayaan dan investor, baik konvensional maupun digital	g. Mengembangkan pola interaksi Pelaku Ekonomi Kreatif dengan lembaga pendanaan, pembiayaan dan investor serta memperkuat kolaborasi dengan investor global	g. Mewujudkan sistem interaksi Pelaku Ekonomi Kreatif berbasis platform global yang berkelanjutan dan terhubung dengan jaringan investasi internasional
	h. Mendorong implementasi skema pembiayaan berbasis kekayaan intelektual (KI)	h. Mengoptimalkan implementasi skema pembiayaan berbasis kekayaan intelektual (KI)	h. Mengoptimalkan implementasi skema pembiayaan berbasis kekayaan intelektual (KI) untuk pasar ekspor pada kawasan regional	h. Mengoptimalkan implementasi skema pembiayaan berbasis kekayaan intelektual (KI) untuk pasar ekspor global
	i. Memfasilitasi pembiayaan Pelaku Ekonomi Kreatif	i. Memfasilitasi pembiayaan Pelaku Ekonomi Kreatif melalui skema Kredit	i. Memfasilitasi pembiayaan Pelaku Ekonomi Kreatif melalui skema Kredit Usaha	i. Memfasilitasi pembiayaan Pelaku Ekonomi Kreatif melalui skema

melalui . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 38 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	melalui skema Kredit Usaha Rakyat (KUR)	Usaha Rakyat (KUR) dan kredit komersial	Rakyat (KUR) dan kredit komersial untuk perluasan pasar ekspor pada kawasan regional	Kredit Usaha Rakyat (KUR) dan kredit komersial untuk perluasan pasar ekspor global
	j. Meningkatkan dan memperluas jangkauan skema penyertaan modal melalui skema <i>angel investor, modal ventura, equity-based crowdfunding</i> , dan pasar modal	j. Memperluas jangkauan implementasi skema penyertaan modal melalui skema <i>angel investor, modal ventura, equity-based crowdfunding</i> , dan pasar modal	j. Memperluas jangkauan implementasi skema penyertaan modal melalui skema <i>angel investor, modal ventura, equity-based crowdfunding</i> , dan pasar modal	j. Memperluas dan Mengoptimalkan jangkauan implementasi skema penyertaan modal melalui skema <i>angel investor, modal ventura, equity-based crowdfunding</i> , dan pasar modal
4. Penyediaan Infrastruktur	a. Mengembangkan platform <i>Big Data</i> Ekonomi Kreatif yang terintegrasi dengan	a. Memperkuat dan memperluas integrasi platform <i>Big Data</i> Ekonomi Kreatif	a. Mengembangkan kemampuan analitik lanjutan dan kecerdasan buatan	a. Melakukan pembaruan dan mengoptimalkan pemanfaatan

platform . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 39 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	platform digital lintas sektor Indonesia	dengan sistem data lintas sektor melalui platform digital lintas sektor Indonesia	pada platform <i>Big Data</i> Ekonomi Kreatif yang terintegrasi dengan platform digital lintas sektor Indonesia	platform <i>Big Data</i> Ekonomi Kreatif sebagai sistem data terbuka dan berdaulat yang terintegrasi dengan platform digital lintas sektor Indonesia
	b. Mendorong pembentukan Klaster Kreatif sesuai Subsektor Ekonomi Kreatif potensial daerah termasuk fasilitasi bantuan sarana, prasarana, dan penguatan kelembagaan pendukung pada	b. Memperkuat kapasitas dan tata kelola Klaster Kreatif daerah melalui peningkatan kompetensi manajemen, standarisasi sarana dan prasarana, serta pembangunan mekanisme kolaborasi antar-klaster berbasis	b. Mengintegrasikan Klaster Kreatif dalam satu jaringan nasional dengan dukungan teknologi digital dan platform interaktif	b. Mengoptimalkan Klaster Kreatif dalam satu jaringan nasional dengan dukungan teknologi digital dan platform interaktif menuju Indonesia Emas 2045

provinsi . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 40 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	provinsi prioritas dan provinsi potensial lainnya	subsektor dan rantai nilai ekonomi kreatif		
	c. Mengembangkan ruang-ruang publik kreatif (<i>Creative Public Spaces</i>) dan <i>Placemaking</i> pada provinsi prioritas	c. Mengembangkan ruang-ruang publik kreatif (<i>Creative Public Spaces</i>) dan <i>Placemaking</i> pada provinsi prioritas dan provinsi potensial lainnya	c. Mengintegrasikan ruang-ruang publik kreatif (<i>Creative Public Spaces</i>) dan <i>Placemaking</i> dengan platform distribusi dan promosi digital nasional, termasuk jejaring <i>marketplace</i> kreatif, OTT nasional, dan sistem <i>big data</i> ekraf, untuk memperluas jangkauan karya dan kegiatan kreatif.	c. Mengoptimalkan jejaring ruang-ruang publik kreatif (<i>Creative Public Spaces</i>) dan <i>Placemaking</i> sebagai ekosistem kreatif global, terhubung dengan platform distribusi internasional (OTT global, <i>marketplace</i> lintas negara, dan jaringan kreatif dunia) untuk memperkuat diplomasi untuk

sektor . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 41 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
				sektor Ekonomi Kreatif Indonesia
	d. Melakukan revitalisasi dan aktivasi infrastruktur Ekonomi Kreatif daerah untuk menunjang aktivasi <i>Creative Community Spaces</i> yang ramah terhadap kelompok rentan melalui bantuan pemerintah, tugas pembantuan, atau mekanisme lainnya sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan	d. Memperluas revitalisasi dan aktivasi infrastruktur Ekonomi Kreatif daerah ke provinsi potensial lainnya, dengan penekanan pada <i>green infrastructure</i> , efisiensi energi, dan tata kelola berbasis partisipasi komunitas lokal	d. Mendorong pemanfaatan sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional (gedung pertunjukan, museum, pusat pameran, dan sebagainya) melalui penyelenggaraan <i>event</i> Ekonomi Kreatif daerah dan nasional secara rutin dan terkurasi	d. Mengoptimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional melalui penyelenggaraan <i>event</i> Ekonomi Kreatif bertaraf internasional serta kerja sama global dalam bentuk festival, konferensi, dan <i>creative trade fair</i> untuk memperkuat posisi Indonesia dalam

jejaring . . .



- 42 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
				jejaring Ekonomi Kreatif dunia
	e. Mengembangkan sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional (gedung pertunjukan, museum, dan sebagainya) pada provinsi prioritas	e. Memperkuat pengelolaan dan pemanfaatan berkelanjutan sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional pada provinsi prioritas dan provinsi potensial lainnya melalui optimalisasi fungsi, peningkatan kapasitas kelembagaan, serta penerapan standar layanan dan tata kelola profesional.	e. Mengembangkan jejaring dan kolaborasi regional dalam pemanfaatan sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional melalui program pertukaran, pameran, dan festival lintas wilayah serta peningkatan kapasitas manajemen dan SDM kreatif agar berdaya saing di tingkat regional	e. Memperkuat posisi sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional sebagai pusat ekosistem kreatif global melalui diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif, integrasi teknologi imersif, dan pengembangan kemitraan internasional dalam rangka mendukung visi Indonesia Emas 2045

f. Meningkatkan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 43 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	f. Meningkatkan akses kepada pelaku usaha Ekonomi Kreatif terhadap piranti lunak yang legal dan terjangkau	f. Memperluas jangkauan akses piranti lunak legal dan terjangkau kepada kelompok rentan serta Pelaku Ekonomi Kreatif di provinsi potensial	f. Mendorong pengembangan dan pemanfaatan piranti lunak kreatif lokal yang sesuai kebutuhan Subsektor Ekonomi Kreatif	f. Mengoptimalkan akses kepada pelaku usaha Ekonomi Kreatif dan kelompok rentan terhadap piranti lunak yang legal dan terjangkau
	g. Meningkatkan penetrasi, pengembangan, dan kinerja infrastruktur TIK, logistik, dan energi listrik sebagai pendukung pengembangan kreativitas mewakili wilayah 3TP di provinsi prioritas	g. Meningkatkan penetrasi, pengembangan, dan kinerja infrastruktur TIK, logistik, dan energi listrik sebagai pendukung pengembangan kreativitas mewakili wilayah 3TP di provinsi potensial	g. Mendorong pemanfaatan infrastruktur TIK, logistik, dan energi yang telah berkembang untuk memperkuat produktivitas dan kemandirian Pelaku Ekonomi Kreatif di wilayah 3TP dan provinsi potensial lainnya	g. Mengoptimalkan pemanfaatan infrastruktur TIK, logistik, dan energi yang telah berkembang untuk mewujudkan kemandirian pengembangan Ekonomi Kreatif

h. Menginisiasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 44 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	h. Menginisiasi platform nasional <i>Creative Revenue Tracker</i> , yang didukung dengan data sistem pembayaran	h. Membangun platform nasional <i>Creative Revenue Tracker</i> , yang didukung dengan data sistem pembayaran secara transparan dan melakukan praktik percontohan	h. Mengoptimalkan penggunaan platform nasional <i>Creative Revenue Tracker</i> dengan memperluas subsektor, menguatkan integrasi data dengan sistem pajak dan perbankan, serta meningkatkan kapasitas pelaku usaha dalam pelaporan digital	h. Menyempurnakan dan mengintegrasikan penggunaan platform nasional <i>Creative Revenue Tracker</i> dengan sistem pembayaran dan hak cipta internasional untuk memperkuat transparansi dan pengakuan global
5. Pengembangan Sistem Pemasaran	a. Mengembangkan sistem informasi pasar melalui pengembangan intelegensi pemasaran (<i>market intelligence</i>) dan laporan situasi	a. Mengembangkan sistem informasi pasar melalui pengembangan intelegensi pemasaran (<i>market intelligence</i>) dan laporan situasi	a. Mengembangkan sistem informasi pasar melalui pengembangan intelegensi pemasaran (<i>market intelligence</i>) dan laporan situasi pasar (<i>market report</i>) global	a. Mengoptimalkan sistem informasi pasar melalui pengembangan intelegensi pemasaran (<i>market intelligence</i>) dan

pasar . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 45 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	pasar (<i>market report</i>) di tingkat nasional dan Asia Tenggara secara berkala pada masing-masing kelompok usaha Ekonomi Kreatif yang adaptif dengan tren	pasar (<i>market report</i>) di tingkat Asia, Eropa, dan Amerika secara berkala pada masing-masing kelompok usaha Ekonomi Kreatif yang adaptif dengan megatren	secara berkala pada masing-masing kelompok usaha Ekonomi Kreatif yang adaptif dengan megatren dan terintegrasi dengan sistem data nasional	laporan situasi pasar (<i>market report</i>) global secara berkala pada masing-masing kelompok usaha Ekonomi Kreatif yang adaptif dengan megatren dan terintegrasi dengan sistem data nasional
	b. Meningkatkan kualitas promosi dan pemasaran karya kreatif berbasis hasil riset pasar dan sistem informasi pasar	b. Mengembangkan platform promosi dan pemasaran digital terintegrasi lintas subsektor Ekonomi Kreatif, memperkuat branding nasional produk kreatif Indonesia, dan memperluas	b. Memperluas akses pasar internasional melalui pemanfaatan jaringan logistik ekspor-impor kemitraan strategis lintas negara, dan partisipasi aktif dalam platform pemasaran global seperti PMSE	b. Memperkuat jejaring promosi dan pemasaran internasional melalui kolaborasi dengan mitra dagang, platform digital lintas negara, dan program promosi bersama, serta

jangkauan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 46 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
		jangkauan pasar domestik	lintas negara dan pameran internasional	memastikan keberlanjutan akses pasar ekspor bagi Pelaku Ekonomi Kreatif Indonesia
	c. Menginisiasi dan menyosialisasikan rencana aksi citra Ekonomi Kreatif nasional	c. Mendorong dan menguatkan rencana aksi citra Ekonomi Kreatif nasional	c. Menguatkan posisi Ekonomi Kreatif Indonesia secara global melalui citra Ekonomi Kreatif nasional	c. Menciptakan tren Ekonomi Kreatif Indonesia secara global melalui citra Ekonomi Kreatif nasional
	d. Mendorong kemitraan dan diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif dalam rangka memperluas pasar baru ekspor produk Ekonomi Kreatif	d. Memperluas jejaring kemitraan internasional melalui perjanjian kerja sama perdagangan kreatif, integrasi dalam platform promosi dan distribusi global, serta diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif yang	d. Menguatkan kemitraan strategis lintas negara melalui diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif, termasuk promosi bersama, <i>cultural exchange</i> , dan partisipasi aktif dalam	d. Mengoptimalkan kemitraan dan diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif untuk memperluas pasar baru ekspor produk Ekonomi Kreatif

berorientasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 47 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
		berorientasi pada peningkatan volume ekspor dan diversifikasi pasar	jejaring perdagangan internasional	
	e. Mengonsolidasikan sistem pelayanan satu atap bagi ekspor dan impor produk Ekonomi Kreatif yang termasuk dalam komoditas tata niaga	e. Memperkuat dan mengintegrasikan layanan ekspor-impor produk Ekonomi Kreatif dengan sistem ekosistem logistik nasional secara menyeluruh, termasuk digitalisasi proses perizinan, pelacakan, dan pelaporan, serta memperluas subsektor kreatif yang masuk dalam tata niaga nasional	e. Meningkatkan efisiensi dan kecepatan layanan satu atap melalui harmonisasi regulasi ekspor-impor produk Ekonomi Kreatif dengan sistem ekosistem logistik nasional, memperluas peran daerah dalam pelaksanaan, serta meningkatkan konektivitas data dan logistik antarPelaku Ekonomi Kreatif	e. Mengoptimalkan sistem pelayanan satu atap ekspor-impor produk Ekonomi Kreatif menjadi layanan logistik kreatif bertaraf internasional, memperkuat daya saing dan kualitas produk kreatif Indonesia di pasar global

f. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 48 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	f. Mendorong Pemasaran melalui festival, <i>event</i> , ekshibisi, digital <i>marketing</i> dan kompetisi karya kreatif yang ramah terhadap kelompok rentan	f. Mengembangkan pemasaran melalui festival, <i>event</i> , ekshibisi, digital marketing dan kompetisi karya kreatif yang ramah terhadap kelompok rentan berskala internasional	f. Memperkuat Pemasaran melalui festival, <i>event</i> , ekshibisi, digital marketing dan kompetisi karya kreatif yang ramah terhadap kelompok rentan berskala internasional	f. Mengoptimalkan Pemasaran melalui festival, <i>event</i> , ekshibisi, digital marketing dan kompetisi karya kreatif yang ramah terhadap kelompok rentan berskala internasional menuju kemandirian
	g. Memperluas penerapan Standar Nasional Indonesia (SNI) dan sertifikasi karya kreatif di tingkat Nasional	g. Memperkuat penerapan Standar Internasional dan sertifikasi karya kreatif di tingkat Asia Tenggara	g. Memperkuat penerapan Standar Internasional dan sertifikasi karya kreatif di tingkat Asia	g. Memperkuat penerapan Standar Internasional dan sertifikasi karya kreatif di tingkat global

h. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 49 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	h. Menyusun skema Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif dan melakukan sosialisasi	h. Mengimplementasikan Praktik Percontohan Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif di subsektor Film	h. Memperluas Implementasi Skema Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif berbasis digital dan media	h. Mengoptimalkan Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif menjadi platform nasional yang mendukung ekspansi global produk kreatif
	i. Mengusulkan produk Ekonomi Kreatif sebagai produk prioritas pada review Kerja Sama Bilateral, Regional, dan Multilateral	i. Mendorong penciptaan produk Ekonomi Kreatif yang memenuhi standar kriteria Kerja Sama Bilateral, Regional, dan Multilateral	i. Mendorong inovasi produk Ekonomi Kreatif yang memenuhi kriteria Kerja Sama Bilateral, Regional, dan Multilateral	i. Mengoptimalkan inovasi dan kemandirian produk Ekonomi Kreatif yang memenuhi kriteria Kerja Sama Bilateral, Regional, dan Multilateral

j. Menginisiasi . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 50 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	j. Menginisiasi misi <i>soft power diplomacy</i> di bidang kekayaan intelektual berbasis subsektor Ekonomi Kreatif digital dan media	j. Memperluas eksposur internasional melalui misi <i>soft power diplomacy</i> di bidang kekayaan intelektual berbasis subsektor Ekonomi Kreatif digital dan media	j. Membangun reputasi global melalui branding i-Wave sebagai <i>soft power diplomacy</i> di bidang kekayaan intelektual berbasis subsektor Ekonomi Kreatif	j. Melakukan ekspansi branding i-Wave sebagai <i>soft power diplomacy</i> di bidang kekayaan intelektual berbasis subsektor Ekonomi Kreatif
6. Pemberian Insentif	a. Menyusun dan mengimplementasikan skema insentif fiskal bagi investasi di sektor Ekonomi Kreatif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan	a. Mengembangkan implementasi skema insentif fiskal bagi investasi di sektor Ekonomi Kreatif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan	a. Memperkuat implementasi skema insentif fiskal bagi investasi di sektor Ekonomi Kreatif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan melalui industri terkait dan industri pendukungnya	a. Mengoptimalkan implementasi skema insentif fiskal bagi investasi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di industri terkait dan industri pendukung Ekonomi Kreatif

b. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 51 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	b. Menyusun dan mengimplementasikan skema insentif melalui inovasi Ekonomi Kreatif berbasis ramah lingkungan (<i>green creative economy</i>)	b. Mengembangkan implementasi skema insentif inovasi Ekonomi Kreatif berbasis ramah lingkungan (<i>green creative economy</i>) yang berfokus pada akselerasi ekspor	b. Memperkuat implementasi skema insentif inovasi Ekonomi Kreatif melalui penggunaan teknologi baru dan ramah lingkungan (<i>green creative economy</i>)	b. Mengoptimalkan implementasi skema insentif inovasi Ekonomi Kreatif yang berfokus pada teknologi baru dan ramah lingkungan (<i>green creative economy</i>)
	c. Menyusun dan mengimplementasikan skema insentif pembiayaan prioritas bagi Pelaku Ekonomi Kreatif	c. Memperluas dan Mengembangkan skema insentif pembiayaan prioritas bagi Pelaku Ekonomi Kreatif	c. Memperkuat skema insentif pembiayaan prioritas bagi Pelaku Ekonomi Kreatif	c. Mengoptimalkan skema insentif pembiayaan prioritas bagi Pelaku Ekonomi Kreatif
	d. Mengakselerasi pengendalian regulasi untuk memperluas pasar karya kreatif di	d. Memperkuat pengendalian regulasi untuk memperluas pasar karya kreatif di	d. Mengoptimalkan pengendalian regulasi untuk memperluas pasar karya kreatif di	d. Menjaga keberlangsungan pengendalian regulasi untuk

dalam . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 52 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	dalam maupun di luar negeri	dalam maupun di luar negeri	dalam maupun di luar negeri	memperluas pasar karya kreatif di dalam maupun di luar negeri
	e. Menyusun dan mengimplementasikan skema pengurangan biaya logistik dan distribusi untuk produk Ekonomi Kreatif	e. Memperkuat implementasi skema pengurangan biaya logistik dan distribusi untuk ekspor produk Ekonomi Kreatif	e. Mengoptimalkan implementasi skema pengurangan biaya logistik dan distribusi untuk ekspor produk Ekonomi Kreatif	e. Memberikan insentif untuk Pelaku Ekonomi Kreatif yang menggunakan logistik rendah karbon
	f. Mengembangkan dan mengimplementasikan Skema Insentif Kekayaan Intelektual untuk Pelaku Ekonomi Kreatif yang menerapkan prinsip Ekonomi hijau	f. Memperkuat implementasi skema insentif untuk Pelaku Ekonomi Kreatif yang menerapkan prinsip Ekonomi hijau	f. Mengoptimalkan implementasi skema insentif untuk Pelaku Ekonomi Kreatif yang menerapkan prinsip Ekonomi hijau	f. Menjaga Keberlangsungan implementasi skema insentif untuk Pelaku Ekonomi Kreatif yang menerapkan prinsip Ekonomi hijau

g. Menyediakan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 53 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	g. Menyediakan skema insentif bagi penyedia platform untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif	g. Mengembangkan penggunaan skema insentif platform untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif	g. Mengoptimalkan penggunaan skema insentif platform untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif	g. Menjaga Keberlangsungan penggunaan skema insentif platform untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif
7. Fasilitasi Kekayaan Intelektual	a. Memperluas cakupan fasilitasi pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual untuk Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas termasuk di wilayah 3TP	a. Memperluas cakupan fasilitasi pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual untuk seluruh subsektor termasuk di wilayah 3TP	a. Mendorong fasilitasi pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual lintas batas negara (<i>cross-border IP registration</i>)	a. Mengoptimalkan fasilitasi pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual lintas batas negara (<i>cross-border IP registration</i>)

b. Meningkatkan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 54 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	b. Meningkatkan literasi dan edukasi kekayaan intelektual kepada Pelaku Ekonomi Kreatif serta mendorong munculnya kader edukator	b. Mengembangkan platform daring pembelajaran kekayaan intelektual untuk pelaku kreatif berbasis modul per subsektor	b. Mengembangkan <i>IP Creative Academy</i> berbasis daring	b. Mengembangkan <i>IP Creative Academy</i> lintas negara
	c. Memperkuat ekosistem pengelola/pendukung kekayaan intelektual di daerah	c. Meningkatkan kapasitas ekosistem pengelola/pendukung kekayaan intelektual di daerah	c. Memperkuat kapasitas pengelola/pendukung kekayaan intelektual melalui kolaborasi internasional yang mendukung keberlanjutan pelaku kreatif lintas negara	c. Mengoptimalkan kapasitas pengelola/pendukung kekayaan intelektual melalui penguatan jaringan global yang sejalan dengan literasi dan platform keberlanjutan domestik

d. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 55 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	d. Mendorong pendirian Sentra kekayaan intelektual di perguruan tinggi	d. Memperkuat peran Sentra Kekayaan Intelektual di perguruan tinggi untuk pendaftaran dan pencatatan Kekayaan Intelektual	d. Memperkuat peran Sentra Kekayaan Intelektual di perguruan tinggi untuk komersialisasi Kekayaan Intelektual yang dimiliki pada Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas	d. Mengoptimalkan peran Sentra Kekayaan Intelektual di perguruan tinggi untuk komersialisasi Kekayaan Intelektual yang dimiliki pada seluruh Subsektor Ekonomi Kreatif
	e. Mendorong setiap desa kreatif untuk memiliki paling sedikit 5 Kekayaan Intelektual	e. Mengembangkan Kekayaan Intelektual di setiap desa kreatif dan menyelenggarakan pameran Kekayaan Intelektual unggulan desa	e. Memperkuat Kekayaan Intelektual di setiap desa kreatif dan mendorong pembuatan karakter lokal khas desa yang dapat dikomersialisasikan	e. Mengoptimalkan pencatatan, pendaftaran, dan komersialisasi Kekayaan Intelektual unggulan di setiap desa kreatif dan

mengikutsertakan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 56 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
				mengikutsertakan Kekayaan Intelektual unggulan pada <i>event</i> internasional
	f. Membangun layanan terkait kekayaan intelektual pada Klaster Kreatif	f. Mengoptimalkan layanan terkait kekayaan intelektual pada Klaster Kreatif	f. Mendorong komunitas ekonomi kreatif untuk memberikan layanan terkait kekayaan intelektual pada Klaster Kreatif	f. Mengoptimalkan peran komunitas Ekonomi Kreatif pada layanan terkait kekayaan intelektual di Klaster Kreatif
	g. Menginisiasi model bisnis berbasis kekayaan intelektual (<i>IP-based business models</i>)	g. Mengimplementasikan model bisnis kekayaan intelektual (<i>IP-based business models</i>) berbasis <i>hardware</i> dan <i>software</i>	g. Membangun kolaborasi model bisnis kekayaan intelektual (<i>IP-based business models</i>) berbasis karakter	g. Membangun ekosistem bisnis kekayaan intelektual yang terpusat pada satu ruang kreatif khusus (IP mall)

8. Pelindungan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 57 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
8. Pelindungan Hasil Kreativitas	a. Memperbarui regulasi kekayaan intelektual secara berkala yang selaras dengan perjanjian internasional, relevan dengan perkembangan teknologi dan global	a. Memperbarui regulasi kekayaan intelektual secara berkala yang selaras dengan perjanjian internasional, relevan dengan perkembangan teknologi dan global	a. Memperbarui regulasi kekayaan intelektual secara berkala yang selaras dengan perjanjian internasional, relevan dengan perkembangan teknologi dan global	a. Mendorong perluasan penggunaan karya kreatif lokal termasuk oleh masyarakat serta dunia usaha di berbagai sektor
	b. Memperkuat sistem pembinaan, pengawasan, dan penegakan hukum kekayaan intelektual	b. Mengoptimalkan sistem pembinaan, pengawasan, dan penegakan hukum kekayaan intelektual	b. Menginisiasi pembangunan platform berbasis teknologi untuk memantau dan menindaklanjuti pelanggaran kekayaan intelektual secara <i>real-time</i> dan transparan	b. Memperkuat sistem pembinaan, pengawasan, dan penegakan hukum terhadap pemanfaatan hak kekayaan intelektual

c. Melakukan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 58 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	c. Melakukan konservasi warisan budaya Indonesia dengan melibatkan lembaga internasional	c. Melakukan konservasi warisan budaya Indonesia dengan melibatkan lembaga internasional	c. Melakukan konservasi warisan budaya Indonesia dengan melibatkan lembaga internasional	c. Melakukan konservasi warisan budaya Indonesia dengan melibatkan lembaga internasional
	d. Menyelenggarakan penghargaan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif berprestasi untuk meningkatkan kualitas produk Ekonomi Kreatif	d. Mendorong Pelaku Ekonomi Kreatif Indonesia untuk meraih penghargaan internasional	d. Menyelenggarakan penghargaan Ekonomi Kreatif berbasis digital dan media berskala internasional	d. Meningkatkan kualitas penyelenggaraan kegiatan penghargaan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif, karya kreatif, dan usaha Ekonomi Kreatif berprestasi

e. Menyelenggarakan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 59 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	e. Menyelenggarakan kegiatan kompetisi, festival, diskusi, dan kegiatan Ekonomi Kreatif lainnya berskala nasional untuk mendorong apresiasi dan konsumsi terhadap karya kreatif lokal	e. Menyelenggarakan kegiatan kompetisi, festival, diskusi, dan kegiatan Ekonomi Kreatif lainnya berskala internasional untuk mendorong apresiasi dan konsumsi terhadap karya kreatif lokal	e. Meningkatkan kualitas penyelenggaraan kegiatan kompetisi, festival, diskusi, dan kegiatan Ekonomi Kreatif lainnya berskala internasional untuk mendorong apresiasi dan konsumsi terhadap karya kreatif lokal	e. Mengoptimalkan kualitas penyelenggaraan kegiatan kompetisi, festival, diskusi, dan kegiatan Ekonomi Kreatif lainnya berskala internasional untuk mendorong apresiasi dan konsumsi terhadap karya kreatif lokal
	f. Memperkuat sistem pengarsipan dan publikasi karya kreatif	f. Menginisiasi digitalisasi dan restorasi karya-karya budaya yang berkelanjutan	f. Mengoptimalkan digitalisasi dan restorasi karya-karya budaya yang berkelanjutan	f. Meningkatkan kualitas sistem pendokumentasian dan pengarsipan karya kreatif dalam negeri yang mampu meningkatkan

apresiasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 60 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
				apresiasi masyarakat Indonesia dan internasional, serta menjadi sumber inspirasi bagi penciptaan karya kreatif baru
	g. Meningkatkan perlindungan terhadap hasil kreativitas melalui penguatan jejaring dan kolaborasi antar pemangku kepentingan (heksaheliks)	g. Meningkatkan perlindungan terhadap hasil kreativitas dan komersialisasi melalui penguatan jejaring dan kolaborasi antar pemangku kepentingan (heksaheliks)	g. Meningkatkan perlindungan terhadap hasil kreativitas dan komersialisasi melalui penguatan jejaring dan kolaborasi antar pemangku kepentingan (heksaheliks)	g. Meningkatkan perlindungan terhadap hasil kreativitas dan komersialisasi melalui penguatan jejaring dan kolaborasi antar pemangku kepentingan (heksaheliks)

h. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 61 -

EKOSISTEM	TAHAP 1: 2026-2029	TAHAP 2: 2030-2034	TAHAP 3: 2035-2039	TAHAP 4: 2040-2045
	h. Menyusun dan melakukan sosialisasi kebijakan yang mewajibkan penggunaan kandungan lokal dalam setiap produk Ekonomi Kreatif berbasis digital dan media	h. Mengimplementasikan dan melakukan evaluasi kebijakan penggunaan kandungan lokal dalam setiap produk Ekonomi Kreatif berbasis digital dan media	h. Meningkatkan persentase penggunaan kandungan lokal dalam setiap produk Ekonomi Kreatif berbasis digital dan media	h. Memperkuat kolaborasi dan sinergi antara usaha Pelaku Ekonomi Kreatif di tingkat lokal, nasional, dan global melalui kreasi bersama dan kerja sama produksi serta pengakuan dan advokasi kekayaan intelektual dari hasil kreasi bersama dan kerja sama produksi



Salinan sesuai dengan aslinya
DIREKTORAT SEKRETARIAT NEGARA
REPUBLIK INDONESIA
Bidang Perundang-undangan dan
Administrasi Hukum,

Lydia Silvanna Djaman

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

PRABOWO SUBIANTO



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

LAMPIRAN II
PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 37 TAHUN 2026
TENTANG
RENCANA INDUK EKONOMI KREATIF
TAHUN 2026-2045

RENCANA AKSI EKONOMI KREATIF TAHUN 2026-2029



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 2 -

1. STRATEGI PENGEMBANGAN RISET

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Pengembangan Riset	a. Membangun sinergi perencanaan berbasis riset serta pelaksanaan arah kebijakan, strategi, dan program pengembangan Ekonomi Kreatif dalam RPJPN,	1) Penyusunan Rencana Kerja Pemerintah (RKP) berbasis riset ekonomi kreatif	4 Naskah Kebijakan	2026-2029	Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Riset dan Inovasi Nasional • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

RPJMN . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 3 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	RPJMN, dan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD)	2) Penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) berbasis riset Ekonomi Kreatif	15 Naskah Kebijakan	2026-2029	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah di 15 provinsi prioritas	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Riset dan Inovasi Nasional • Badan Riset dan Inovasi Daerah
	b. Menyusun Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif	Menyusun Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif	Peta Jalan Riset dan Inovasi Bidang Ekonomi Kreatif	2026-2029	Badan Riset dan Inovasi Nasional	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif

c. Menyelenggarakan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 4 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	c. Menyelenggarakan riset kolaboratif tematik Ekonomi Kreatif pada Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas secara bertahap	1) Penyelenggaraan kajian kebijakan di 7 Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas	7 Rekomendasi Kebijakan	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

2) Penyelenggaraan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 5 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Penyelenggaraan riset di 7 Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas	7 buku atau <i>prototipe</i>	2026-2029	Badan Riset dan Inovasi Nasional	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

d. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 6 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	d. Mendorong pendirian dan pengembangan Pusat kolaborasi Riset Ekonomi Kreatif di perguruan tinggi, lembaga riset, dan industri	Pendirian Pusat Kolaborasi Riset Ekonomi Kreatif	8 Pusat Kolaborasi Riset Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Badan Riset dan Inovasi Nasional, • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, Perguruan Tinggi
	e. Menjalin kerja sama dengan komunitas ekonomi kreatif (nasional, regional, dan	1) Perluasan jaringan mitra kerja sama Ekonomi Kreatif internasional	10 mitra internasional	2026-2029	• Badan Riset dan Inovasi Nasional • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Luar Negeri • Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan

internasional . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 7 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	internasional) serta menjalankan program mobilitas talenta riset di bidang ekonomi kreatif					Pembangunan Nasional
		2) Penyelenggaraan konferensi riset Ekonomi Kreatif	1 konferensi riset Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Riset dan Inovasi Nasional	• Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi • Kementerian Luar Negeri • Perguruan Tinggi
	f. Mengembangkan skema insentif untuk riset dan <i>matching fund</i> Ekonomi Kreatif untuk mendorong	1) Pengembangan skema insentif riset di 7 Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas	1 program	2026-2029	• Badan Riset dan Inovasi Nasional • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Keuangan

Program . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 8 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	Program Riset berbasis tantangan Industri Kreatif (<i>Industry challenge-driven research program</i>) sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan					• Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi • Kementerian Komunikasi dan Digital
		2) Pelaksanaan program <i>matching fund</i> riset Ekonomi Kreatif	2 program	2026-2029	• Badan Riset dan Inovasi Nasional • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi • Kementerian Komunikasi dan Digital

g. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 9 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	g. Mendorong hilirisasi riset Ekonomi Kreatif melalui inkubasi hasil riset menjadi produk kreatif, model bisnis, dan kekayaan intelektual yang dapat dikomersialisasi kan oleh pelaku industri termasuk perusahaan rintisan khususnya pada provinsi prioritas	1) Peningkatan jumlah hasil riset Ekonomi Kreatif yang dimanfaatkan industri	7 hasil riset termanfaat kan	2026-2029	• Badan Riset dan Inovasi Nasional • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Komunikasi dan Digital

2) Melakukan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 10 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Melakukan riset dengan menggunakan teknologi baru berbasis pendekatan <i>design thinking</i> dan etnografi	4 ruang uji coba	2026-2029	Badan Riset dan Inovasi Nasional	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

2. STRATEGI . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 11 -

2. STRATEGI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Pengembangan Pendidikan	a. Melakukan pemetaan awal satuan pendidikan, program, dan SDM pendidikan Ekonomi Kreatif di tingkat nasional dan daerah, sebagai dasar integrasi kebijakan, pengembangan jaringan, dan perencanaan pendanaan	1) Pemetaan awal SDM, program, dan Satuan Pendidikan Ekonomi Kreatif	1 <i>database</i> terintegrasi	2026-2027	• Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Nasional Sertifikasi Profesi • Badan Standardisasi Nasional • Kementerian Pariwisata

b. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 12 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	b. Menyusun kurikulum berbasis keterampilan Subsektor Ekonomi Kreatif dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan pola pikir desain (<i>design thinking</i>) termasuk teknologi baru dan melakukan praktik percontohan untuk satuan	1) Penyusunan kurikulum berbasis keterampilan Subsektor Ekonomi Kreatif termasuk teknologi baru	1 naskah kurikulum	2026-2027	• Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Komunikasi dan Digital	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah daerah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

pendidikan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 13 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	pendidikan secara bertahap sesuai jenjang	2) Pendidikan dan pelatihan tenaga pendidik berbasis keterampilan Subsektor Ekonomi Kreatif termasuk teknologi baru, dan pelatihan dasar pedagogik kreatif serta pemahaman industri kreatif	6.000 orang	2026-2029	• Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Nasional Sertifikasi Profesi • Pemerintah Daerah

3) Pelaksanaan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 14 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		3) Pelaksanaan praktik percontohan di satuan pendidikan sesuai jenjang	105 sekolah dan 8 perguruan tinggi (konsorsium perguruan tinggi Ekonomi Kreatif)	2027-2029	• Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Pemerintah Daerah
	c. Mendorong Satuan Pendidikan yang menyelenggarakan program Ekonomi Kreatif terakreditasi	Penyusunan skema pendampingan akreditasi pada satuan pendidikan yang menyelenggarakan program Ekonomi Kreatif	1 skema	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi,	• Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian

Sains . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 15 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
					Sains, dan Teknologi • Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah • Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi	
	d. Meningkatkan kapasitas pendidik Ekonomi Kreatif di Satuan Pendidikan Ekonomi Kreatif, melalui pelatihan dasar pedagogik	1) Penyusunan bahan ajar pelatihan yang meliputi pedagogik kreatif dan pemahaman	7 bahan ajar	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Pariwisata • Kementerian Komunikasi dan Digital

kreatif . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 16 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	kreatif dan pemahaman Ekonomi Kreatif	Ekonomi Kreatif			• Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	
	e. Mengembangkan program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional, dan kolaborasi proyek Pelaku Ekonomi Kreatif dengan institusi pendidikan pada 7 (tujuh) Subsektor	1) Penyusunan modul, pedoman, dan SOP program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional	7 modul	2026-2027	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan

Ekonomi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 17 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	Ekonomi Kreatif prioritas	2) Pelaksanaan program <i>co-teaching</i> , <i>mentoring</i> , residensi profesional	315 satuan pendidikan	2027-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan
	f. Merancang sistem sertifikasi kompetensi berbasis portofolio dan pengalaman kerja di bidang Ekonomi Kreatif	1) Penyusunan desain sistem pengakuan dan sertifikasi berbasis portofolio dan	1 dokumen	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Nasional Sertifikasi Profesi	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Ketenagakerjaan

pengalaman . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 18 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		pengalaman kerja yang sesuai standar nasional				• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

g. Membangun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 19 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	g. Membangun dan melakukan praktik percontohan program pemagangan dan Bursa Tenaga Kerja Kreatif yang terintegrasi berbasis data lulusan satuan pendidikan dan kebutuhan Ekonomi Kreatif	1) Perancangan model program pemagangan dan bursa tenaga kerja kreatif yang berbasis data terintegrasi	1 dokumen	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Ketenagakerjaan • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan

2) Pelaksanaan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 20 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Pelaksanaan praktik percontohan program magang dan bursa tenaga kerja kreatif berdasarkan data kemitraan dengan industri	8 kegiatan	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Ketenagakerjaan • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan

h. Menjalin . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 21 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	h. Menjalin sinergi antar jenjang dan jalur pendidikan Ekonomi Kreatif, untuk memastikan kesinambungan pembelajaran, pengakuan lintas sistem, dan koneksi antara pendidikan dan pelatihan dengan dunia kerja	1) Penyelenggaraan forum koordinasi antar pemangku kepentingan untuk memastikan kesinambungan pembelajaran, pengakuan lintas sistem, dan koneksi antara pendidikan dan pelatihan dengan dunia kerja	1 forum	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Ketenagakerjaan • Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah • Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

3. STRATEGI . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 22 -

3. STRATEGI FASILITASI PENDANAAN DAN PEMBIAYAAN

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Fasilitasi Pendanaan dan Pembiayaan	a. Meningkatkan edukasi literasi keuangan dan kemahiran berbisnis bagi Pelaku Ekonomi Kreatif	1) Pelatihan literasi keuangan	20.000 Perorangan/ Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perdagangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Keuangan • Kementerian Dalam Negeri • Bank Indonesia

• Otoritas . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 23 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Otoritas Jasa Keuangan
		2) Pelatihan literasi bisnis	10.000 Perorangan/ Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perdagangan • Kementerian Keuangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Bank Indonesia • Kementerian Usaha, Mikro,

Kecil . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 24 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						Kecil, dan Menengah • Lembaga Keuangan Perbankan (HIMBARA)
	b. Membentuk Skema Pendanaan Awal Ekonomi Kreatif untuk <i>Startup</i> Ekonomi Kreatif (<i>Seed Funding</i>) dan melakukan praktik percontohan pada 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas di provinsi prioritas	1) Penyusunan Skema Pendanaan Ekonomi Kreatif Awal (<i>Seed Funding</i>)	1 Skema Pendanaan Ekonomi Kreatif Awal (<i>Seed Funding</i>)	2026-2027	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian • Kementerian Keuangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara

• Otoritas . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 25 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Otoritas Jasa Keuangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah • Kementerian Koperasi • Kementerian Perdagangan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Riset dan Inovasi Nasional • Pemerintah Daerah

2) Pelaksanaan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 26 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Pelaksanaan sosialisasi Skema Pendanaan Ekonomi Kreatif Awal (<i>Seed Funding</i>)	5.000 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2027-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Otoritas Jasa Keuangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 27 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Koperasi • Kementerian Perdagangan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Riset dan Inovasi Nasional • Pemerintah Daerah

3) Pelaksanaan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 28 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		3) Pelaksanaan praktik percontohan pada 7 Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas	7 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2027-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Otoritas Jasa Keuangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 29 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Koperasi • Kementerian Perdagangan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Riset dan Inovasi Nasional • Pemerintah Daerah
	c. Menyusun dan mengimplementasikan skema pendanaan melalui bantuan pemerintah, hibah luar negeri, CSR,	1) Penyusunan skema pendanaan: <i>government based, private based,</i>	3 Skema Pendanaan	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara	• Kementerian Keuangan • Kementerian Luar Negeri • Kementerian Sekretariat Negara

philanthropy . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 30 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	<i>philanthropy, donation-based crowdfunding, dan wakaf pada 7 (tujuh) Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas</i>	<i>public-private partnerships</i>			• Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional	• Otoritas Jasa Keuangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah • Kementerian Koperasi • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Pemerintah Daerah

2) Fasilitasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 31 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Fasilitasi Akses Pendanaan	560 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional	• Kementerian Keuangan • Otoritas Jasa Keuangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah • Kementerian Koperasi • Kementerian Perdagangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Pemerintah Daerah

d. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 32 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	d. Mendorong skema <i>co-production</i> dan/atau <i>open investment</i> untuk 7 Subsektor Ekonomi Kreatif prioritas	Pelaksanaan fasilitasi skema <i>co-production</i> dan/atau <i>open investment</i> (<i>business matching</i>)	100 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Perdagangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 33 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Hukum • Kementerian Dalam Negeri
	e. Mendorong skema pembiayaan khusus ekspor bagi sektor Ekonomi Kreatif melalui penugasan khusus ekspor	Penyusunan Skema Penugasan Khusus Ekspor untuk Pembiayaan Ekspor Ekonomi Kreatif	1 skema pembiayaan khusus ekspor bagi sektor Ekonomi Kreatif melalui penugasan khusus ekspor	2026-2028	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Perdagangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Investasi dan

Hilirisasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 34 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal • Kementerian Hukum • Kementerian Dalam Negeri
	f. Membentuk ICCF sebagai skema pendanaan dan pembiayaan Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual	Pembentukan ICCF	1 skema pendanaan dan pembiayaan	2026-2029	• Kementerian Keuangan • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Hukum • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara

• Otoritas . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 35 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Otoritas Jasa Keuangan • Bank Indonesia • Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional
	g. Meningkatkan sistem interaksi Pelaku Ekonomi Kreatif dengan lembaga pendanaan, pembiayaan dan investor, dan baik	Pelaksanaan program intermediasi (forum bisnis)	4 Forum Bisnis	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan	• Kementerian Hukum • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia)

konvensional . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 36 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	konvensional maupun digital				Koordinasi Penanaman Modal	• Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Perdagangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah • Kementerian Koperasi • Bank Indonesia • Otoritas Jasa Keuangan
	h. Mendorong implementasi skema pembiayaan berbasis Kekayaan Intelektual (KI)	1) Pelaksanaan sosialisasi skema pembiayaan berbasis KI	5.000 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Otoritas Jasa Keuangan

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 37 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
					• Kementerian Hukum • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara	• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia)
		2) Pelaksanaan praktik percontohan dengan skema pembiayaan berbasis KI	28 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Hukum	• Kementerian Keuangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia)

3) Pelatihan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 38 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		3) Pelatihan penilai KI	4 kegiatan	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Hukum	Kementerian Keuangan
	i. Memfasilitasi pembiayaan Pelaku Ekonomi Kreatif melalui skema Kredit Usaha Rakyat (KUR)	Pelaksanaan fasilitasi dan pendampingan akses pembiayaan melalui skema KUR	3% dari nilai penyaluran KUR Nasional per tahun	2026-2029	• Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara	• Kementerian Keuangan • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia)

j. Meningkatkan . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 39 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	j. Meningkatkan dan memperluas jangkauan skema penyertaan modal melalui skema <i>angel investor</i> , <i>modal ventura</i> , <i>equity-based crowdfunding</i> , dan pasar modal	Pendampingan dan Fasilitasi Akses penyertaan modal	4.000 Badan Usaha Ekonomi Kreatif	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Otoritas Jasa Keuangan

4. STRATEGI . . .



- 40 -

4. STRATEGI PENYEDIAAN INFRASTRUKTUR

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Penyediaan Infrastruktur	a. Mengembangkan platform <i>Big Data</i> Ekonomi Kreatif yang terintegrasi dengan platform digital lintas sektor Indonesia	Pengembangan platform <i>big data</i> ekonomi kreatif	1 platform	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Komunikasi dan Digital	• Badan Pusat Statistik • Kementerian Perdagangan • Kementerian Keuangan • Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal • Kementerian Hukum • Bank Indonesia

b. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 41 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	b. Mendorong pembentukan Klaster Kreatif sesuai Subsektor Ekonomi Kreatif potensial daerah termasuk fasilitasi bantuan sarana, prasarana, dan penguatan kelembagaan pendukung pada provinsi prioritas dan provinsi potensial lainnya	1) Penyusunan strategi dan model pembentukan Klaster Kreatif	1 Panduan Pembentukan Klaster Kreatif	2026-2027	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Dalam Negeri	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Pemerintah Daerah
		2) Pendampingan pembentukan klaster kreatif	15 Provinsi prioritas	2027-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 42 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
					• Kementerian Dalam Negeri	• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Pemerintah Daerah
		3) Pengoptimalan kawasan ekonomi khusus yang memiliki kegiatan usaha industri kreatif pada Subsektor Ekonomi	2 kawasan ekonomi khusus	2026-2029	Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

Kreatif . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 43 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	c. Mengembangkan ruang-ruang publik kreatif (<i>Creative Public Spaces</i>) dan <i>Placemaking</i> pada provinsi prioritas	Kreatif prioritas				
		1) Penyusunan kerja sama antar pemangku kepentingan terkait	1 kerja sama di setiap provinsi prioritas	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah	• Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Usaha Milik Negara
		2) Aktivasi ruang publik kreatif	1 ruang publik kreatif di setiap	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Badan Pengelola Investasi Daya

provinsi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 44 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
			provinsi prioritas		• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah	Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Bank Indonesia • Badan Usaha Milik Negara
		3) Pengoperasian dan pemeliharaan ruang publik kreatif	60 kegiatan kreatif di provinsi prioritas	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

d. Melakukan . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 45 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	d. Melakukan revitalisasi dan aktivasi infrastruktur Ekonomi Kreatif daerah untuk menunjang aktivasi <i>Creative Community Spaces</i> yang ramah terhadap kelompok rentan melalui bantuan pemerintah, tugas pembantuan, atau mekanisme lainnya sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan	1) Inventarisasi infrastruktur Ekonomi Kreatif daerah yang ada	1 <i>database</i>	2026-2027	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		2) Penyusunan pedoman revitalisasi infrastruktur Ekonomi Kreatif	1 pedoman	2027-2028	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional • Pemerintah Daerah

3) Revitalisasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 46 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		3) Revitalisasi infrastruktur Ekonomi Kreatif	15 <i>Creative Community Spaces</i>	2028-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Pemerintah Daerah • Badan Usaha Milik Negara

e. Mengembangkan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 47 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	e. Mengembangkan sarana dan prasarana seni budaya bertaraf internasional (gedung pertunjukan, museum, dan sebagainya) pada provinsi prioritas	1) Penyusunan panduan nasional standar infrastruktur seni budaya	1 panduan	2026-2027	Kementerian Kebudayaan	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		2) Revitalisasi gedung seni budaya bertaraf internasional	6 unit di provinsi prioritas yang sudah ada gedung seni budaya sebelumnya	2027-2029	Kementerian Kebudayaan	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pekerjaan Umum • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

3) Revitalisasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 48 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		3) Revitalisasi fasilitas pendukung produksi dan kegiatan seni	12 fasilitas pendukung (diintegrasikan dengan ruang utama seni budaya)	2027-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Kebudayaan • Pemerintah Daerah
	f. Meningkatkan akses kepada pelaku usaha Ekonomi Kreatif terhadap piranti lunak yang legal dan terjangkau	1) Kemitraan strategis dengan penyedia piranti lunak lokal dan global	5 Kemitraan strategis	2026-2029	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

2) Fasilitasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 49 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Fasilitasi akses lisensi piranti lunak legal untuk Pelaku Ekonomi Kreatif	580 Pelaku Ekonomi Kreatif	2026-2029	Kementerian Komunikasi dan Digital	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif
	g. Meningkatkan penetrasi, pengembangan, dan kinerja infrastruktur TIK, logistik, dan energi listrik sebagai pendukung pengembangan kreativitas mewakili wilayah 3TP di provinsi prioritas	1) Peningkatan akses logistik, listrik dan energi alternatif untuk ruang kreatif	250 titik di wilayah 3TP dan 15 provinsi prioritas	2026-2029	Kementerian Komunikasi dan Digital	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pekerjaan Umum • Kementerian Perhubungan • Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal

• Perusahaan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 50 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Perusahaan Listrik Negara
		2) Penyediaan akses internet di wilayah 3TP pada ruang kreatif	25 wilayah 3TP	2026-2029	Kementerian Komunikasi dan Digital	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal
		3) Penguatan kerja sama rantai nilai distribusi Ekonomi Kreatif	4 Kemitraan strategis	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia)

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 51 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Perhubungan
		4) Penyediaan transportasi yang terintegrasi dalam mendukung distribusi produk Ekonomi Kreatif	25 wilayah 3TP di 15 provinsi prioritas	2026-2029	Kementerian Perhubungan	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Dalam Negeri
	h. Menginisiasi platform nasional <i>Creative Revenue Tracker</i> , yang didukung data sistem pembayaran	1) Persiapan penyusunan sistem <i>creative revenue tracker</i> berbasis digital	1 studi kelayakan	2027-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Bank Indonesia

5. STRATEGI . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 52 -

5. STRATEGI PENGEMBANGAN SISTEM PEMASARAN

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Pengembangan Sistem Pemasaran	a. Mengembangkan sistem informasi pasar melalui pengembangan intelegensi pemasaran (<i>market intelligence</i>) dan laporan situasi pasar (<i>market report</i>) di tingkat nasional dan Asia Tenggara secara berkala	1) Pemetaan data pasar Subsektor Ekonomi Kreatif secara bertahap	7 <i>database</i> pemasaran Ekonomi Kreatif nasional dan Asia Tenggara	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Perdagangan • Kementerian Luar Negeri • Kementerian Perindustrian	• Kementerian Pariwisata • Kementerian Keuangan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Kebudayaan • Bank Indonesia • Badan Pusat Statistik

pada . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 53 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	pada masing-masing kelompok usaha Ekonomi Kreatif yang adaptif dengan tren	2) Pengembangan dan pemeliharaan sistem informasi pasar	7 database pemasaran Ekonomi Kreatif nasional dan Asia Tenggara	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Perdagangan • Kementerian Luar Negeri	• Kementerian Pariwisata • Kementerian Keuangan • Kementerian Perindustrian • Badan Pusat Statistik
		3) Penyusunan laporan analisis dan tren intelegensi pemasaran	28 laporan <i>market intelligence</i> dan 28 laporan <i>market report</i>	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Perdagangan • Kementerian Luar Negeri	• Kementerian Pariwisata • Kementerian Keuangan • Kementerian Perindustrian • Badan Pusat Statistik

b. Meningkatkan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 54 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	b. Meningkatkan kualitas promosi dan pemasaran karya kreatif berbasis hasil riset pasar dan sistem informasi pasar	1) Pengembangan materi promosi berbasis data	28 materi promosi	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Perdagangan	• Kementerian Perindustrian • Badan Pusat Statistik • Kementerian Luar Negeri
		2) Penyelenggaraan kampanye dan optimalisasi kanal promosi	28 materi kampanye	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri • Kementerian Perdagangan • Kementerian Perindustrian	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Badan Usaha Milik Negara

c. Menginisiasi . . .



- 55 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	c. Menginisiasi dan menyosialisasikan rencana aksi citra Ekonomi Kreatif nasional	1) Penyusunan panduan citra Ekonomi Kreatif nasional	1 buklet/ dokumen panduan	2026	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perdagangan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Luar Negeri
		2) Peluncuran citra Ekonomi Kreatif nasional	1 global <i>event</i>	2026	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri	
		3) Promosi citra Ekonomi Kreatif nasional	41 materi promosi	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	Kementerian Pariwisata

• Kementerian . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 56 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
					• Kementerian Luar Negeri	
	d. Mendorong kemitraan dan diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif dalam rangka memperluas pasar baru ekspor produk Ekonomi Kreatif	1) Pengembangan jejaring dan kemitraan internasional (<i>World Conference on Creative Economy/WCCE</i>)	2 kegiatan WCCE dan 2 <i>side event</i> WCCE	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata
		2) Fasilitasi akses pasar, distribusi, dan/atau pengembangan pasar ekspor	7 Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas terfasilitasi untuk melakukan	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri • Kementerian Perdagangan	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian

pameran . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 57 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
			pameran produk			
		3) Penyelenggaraan program diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif	Penyelenggaraan 5 <i>event</i> diplomasi untuk sektor Ekonomi Kreatif	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Pariwisata • Kementerian Perindustrian • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Perdagangan

e. Mengonsolidasikan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 58 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	e. Mengonsolidasikan sistem pelayanan satu atap bagi ekspor dan impor produk Ekonomi Kreatif yang termasuk dalam komoditas tata niaga	Fasilitasi layanan konsultasi dan pendampingan ekspor impor	120 layanan konsultasi	2026-2029	• Kementerian Perdagangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Keuangan	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif
	f. Mendorong Pemasaran melalui festival, <i>event</i> , ekshibisi, digital marketing dan kompetisi karya kreatif yang ramah terhadap kelompok rentan	1) Kemudahan perizinan secara digital bagi penyelenggaraan <i>event</i> Ekonomi Kreatif	1 pedoman teknis kemudahan perizinan	2026-2029	• Kepolisian Republik Indonesia • Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Komunikasi dan Digital

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 59 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Pariwisata
		2) Fasilitasi partisipasi Pelaku Ekonomi Kreatif dalam <i>event</i> internasional	Fasilitasi Pelaku Ekonomi Kreatif pada 20 <i>event</i> internasional	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Pariwisata	Kementerian Luar Negeri
	g. Memperluas penerapan Standar Nasional Indonesia (SNI) dan sertifikasi karya kreatif di tingkat Nasional	Sosialisasi dan edukasi penerapan Standar Nasional Indonesia (SNI) dan sertifikasi karya kreatif di tingkat Nasional	210 kegiatan sosialisasi	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Badan Standardisasi Nasional	Kementerian Perindustrian

h. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 60 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	h. Menyusun skema Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif dan melakukan sosialisasi	Penyusunan rancangan skema Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif	1 skema Pendanaan Bersama untuk pemasaran produk ekonomi kreatif	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	Kementerian Keuangan
	i. Mengusulkan produk Ekonomi Kreatif sebagai produk prioritas pada review Kerja Sama Bilateral, Regional, dan Multilateral	Review Kerja Sama Bilateral, Regional, dan Multilateral	1 Dokumen Review	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri • Kementerian Perdagangan	Kementerian Hukum

j. Menginisiasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 61 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	j. Menginisiasi misi <i>soft power diplomacy</i> di bidang kekayaan intelektual berbasis Subsektor Ekonomi Kreatif digital dan media	Perumusan <i>branding</i> komersialisasi Kekayaan Intelektual untuk misi <i>soft power diplomacy</i>	1 <i>branding guidance</i>	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Luar Negeri	• Kementerian Hukum • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Perdagangan

6. STRATEGI . . .



- 62 -

6. STRATEGI PEMBERIAN INSENTIF

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Pemberian Insentif	a. Menyusun dan mengimplementasikan skema insentif fiskal bagi investasi di sektor Ekonomi Kreatif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan	Penyusunan model skema insentif fiskal	1 skema insentif fiskal	2026-2027	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal • Kementerian Keuangan
	b. Menyusun dan mengimplementasikan skema insentif melalui inovasi Ekonomi Kreatif berbasis ramah	1) Penyusunan skema insentif untuk inovasi ekonomi kreatif	1 skema insentif inovasi ekonomi kreatif	2027-2028	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Kementerian Perdagangan • Kementerian Hukum

lingkungan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 63 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	lingkungan (<i>green creative economy</i>)					• Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Bank Indonesia

2) Penyusunan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 64 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Penyusunan rancangan regulasi	1 peraturan perundang-undangan	2027-2028	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Kementerian Perdagangan • Kementerian Hukum • Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal • Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia)

• Badan . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 65 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara • Bank Indonesia
		3) Uji coba (<i>piloting</i>) skema insentif inovasi di kota/kawasan tertentu	5 kota uji coba (Jakarta, Bandung, Surabaya, Bali, Batam)	2028-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Kementerian Perdagangan • Kementerian Hukum • Kementerian Investasi dan Hilirisasi/Badan Koordinasi Penanaman Modal

• Badan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 66 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	c. Menyusun dan mengimplementasikan skema insentif pembiayaan prioritas bagi Pelaku Ekonomi Kreatif					• Badan Pengelola Investasi Daya Anagata Nusantara (Danantara Indonesia) • Badan Pengaturan Badan Usaha Milik Negara
		1) Penyusunan 1 skema insentif pembiayaan prioritas	1 skema insentif pembiayaan prioritas	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Bank Indonesia
		2) Penyusunan rancangan regulasi	1 peraturan perundang-undangan	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Hukum

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 67 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Keuangan • Bank Indonesia
		3) Uji coba (<i>piloting</i>) skema insentif pembiayaan prioritas di kota/kawasan tertentu	5 kota uji coba (Jakarta, Bandung, Surabaya, Bali, Batam)	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Kementerian Hukum • Bank Indonesia
	d. Mengakselerasi pengendalian regulasi untuk memperluas pasar karya kreatif di dalam maupun di luar negeri	Penyusunan kajian/review regulasi terkait pasar karya kreatif	1 dokumen	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Hukum • Kementerian Keuangan • Kementerian Perindustrian

• Kementerian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 68 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kementerian Perdagangan
	e. Menyusun dan mengimplementasikan skema pengurangan biaya logistik dan distribusi untuk produk Ekonomi Kreatif	1) Penyusunan Skema insentif pengurangan biaya logistik dan distribusi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan	1 usulan skema insentif	2026-2027	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Hukum • Kementerian Perdagangan • Kementerian Perindustrian • Pemerintah Daerah

2) Penyusunan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 69 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Penyusunan rumusan kebijakan ekspor produk dan/atau jasa kreatif	1 rumusan kebijakan ekspor produk dan/atau jasa kreatif	2026-2027	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perdagangan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Keuangan
	f. Mengembangkan dan mengimplementasikan skema insentif kekayaan intelektual untuk Pelaku Ekonomi Kreatif yang menerapkan prinsip ekonomi hijau	1) Penyusunan skema insentif kekayaan intelektual	1 skema insentif	2026-2027	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	Kementerian Kebudayaan

g. Menyediakan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 70 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	g. Menyediakan skema insentif bagi penyedia platform untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif	1) Penyusunan Skema Insentif untuk Penyedia Platform	1 skema insentif	2027-2029	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	Kementerian Komunikasi dan Digital
		2) Fasilitasi bagi Pelaku Ekonomi Kreatif yang menyediakan platform untuk proses perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan	7 Pelaku Ekonomi Kreatif	2028-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Kebudayaan	Kementerian Komunikasi dan Digital

warisan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 71 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		warisan budaya lokal bagi usaha Ekonomi Kreatif			• Kementerian Pemuda dan Olahraga	

7. STRATEGI . . .



- 72 -

7. STRATEGI FASILITASI KEKAYAAN INTELEKTUAL

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Fasilitasi Kekayaan Intelektual	a. Memperluas cakupan fasilitasi pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual untuk Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas termasuk di wilayah 3TP	1) Pemberian fasilitasi pendaftaran dan pencatatan kekayaan intelektual untuk Subsektor Ekonomi Kreatif Prioritas termasuk di wilayah 3TP	2000 orang terfasilitasi	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Keuangan • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		2) Pendampingan kepada pemerintah daerah di provinsi prioritas	60 kegiatan	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

Ekonomi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 73 -

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
					Ekonomi Kreatif	
	b. Meningkatkan literasi dan edukasi kekayaan intelektual kepada Pelaku Ekonomi Kreatif serta mendorong munculnya kader edukator	1) Pelatihan calon edukator kekayaan intelektual di daerah	450 orang	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		2) Residensi Edukator Kekayaan Intelektual di Daerah	450 orang	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

c. Memperkuat . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 74 -

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	c. Memperkuat ekosistem pengelola/ pendukung kekayaan intelektual di daerah	1) Peningkatan mekanisme koordinasi dan kapasitas pengelola/ pendukung kekayaan intelektual di daerah	60 kegiatan	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
	d. Mendorong pendirian Sentra Kekayaan Intelektual di perguruan tinggi	1) Pembentukan Sentra Kekayaan Intelektual baru di provinsi prioritas (selain Pulau Jawa)	36 Sentra Kekayaan Intelektual	2026-2029	• Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi • Kementerian Hukum	• Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Pemerintah Daerah • Perguruan Tinggi

e. Mendorong . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 75 -

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	e. Mendorong setiap desa kreatif untuk memiliki paling sedikit 5 Kekayaan Intelektual	1) Sosialisasi program 5 Kekayaan Intelektual pada 1 Desa Kreatif di 15 provinsi prioritas	15 kegiatan sosialisasi	2026	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Hukum • Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Desa, dan Pembangunan Daerah Tertinggal • Badan Riset Inovasi Nasional • Pemerintah Daerah

2) Praktik . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 76 -

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Praktik percontohan program 5 Kekayaan Intelektual pada 1 Desa Kreatif di 15 provinsi prioritas	225 Kekayaan Intelektual	2027-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Hukum • Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal • Pemerintah Daerah
	f. Membangun layanan terkait kekayaan intelektual pada Klaster Kreatif	1) Pembentukan layanan konsultasi Kekayaan Intelektual di Klaster Kreatif	15 layanan	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Badan Riset Inovasi Nasional

• Kementerian . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 77 -

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
					• Kementerian Hukum	• Pemerintah Daerah
		2) Penyelenggaraan layanan konsultasi dan pendataan Kekayaan Intelektual di Klaster Kreatif	3600 orang	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Hukum	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
	g. Menginisiasi model bisnis berbasis Kekayaan Intelektual (<i>IP-based</i>)	1) Penyusunan peraturan pelaksanaan jaminan fidusia berbasis kekayaan intelektual	1 peraturan perundang- undangan	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perindustrian • Otoritas Jasa Keuangan

business . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 78 -

Ekosistem	Strategi Kebijakan	Kegiatan	Target (satuan)	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	<i>business models)</i>	2) Pelaksanaan sosialisasi peraturan pelaksanaan jaminan fidusia berbasis Kekayaan Intelektual	45 kegiatan	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perindustrian • Otoritas Jasa Keuangan
		3) Fasilitasi pemanfaatan kekayaan intelektual	4 kegiatan	2026-2029	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perindustrian • Badan Riset Inovasi Nasional

8. STRATEGI . . .



- 79 -

8. STRATEGI PELINDUNGAN HASIL KREATIVITAS

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
Pelindungan Hasil Kreativitas	a. Memperbarui regulasi kekayaan intelektual secara berkala yang selaras dengan perjanjian internasional, relevan dengan perkembangan teknologi dan global	1) Melakukan kajian dan <i>benchmarking</i> regulasi Kekayaan Intelektual global terbaru dan teknologi terkini	1 rekomendasi kebijakan	2026-2027	• Kementerian Hukum • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Luar Negeri • Badan Riset dan Inovasi Nasional
		2) Penyusunan dan penyempurnaan peraturan perundang-undangan terkait Kekayaan Intelektual dan aturan	1 peraturan perundang-undangan	2026-2029	Kementerian Hukum	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Komunikasi dan Digital

turunannya . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 80 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		turunannya dengan mengakomodasi teknologi baru dan dinamika global				• Kementerian Luar Negeri • Badan Riset dan Inovasi Nasional
		3) Monitoring dan evaluasi implementasi regulasi Kekayaan Intelektual terbaru	3 laporan monitoring dan evaluasi	2026-2029	Kementerian Hukum	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif
	b. Memperkuat sistem pembinaan, pengawasan, dan penegakan hukum Kekayaan Intelektual	1) Penguatan kapasitas sumber daya manusia pengawas dan penegak hukum Kekayaan	20 pelatihan	2026-2029	Kementerian Hukum	Kepolisian Negara Republik Indonesia

Intelektual . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 81 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		Intelektual melalui pelatihan teknis dan penegakan hukum				
		2) Penguatan kerja sama antar lembaga penegak hukum dan instansi terkait dalam penanganan kasus pelanggaran Kekayaan Intelektual	1 satuan tugas	2026-2029	Kementerian Hukum	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Keuangan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Perdagangan • Kementerian Luar Negeri

• Kepolisian . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 82 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
						• Kepolisian Negara Republik Indonesia
		3) Pembangunan dan penerapan sistem pelaporan, pengawasan, dan pengendalian berbasis teknologi	1 platform	2026-2029	Kementerian Hukum	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kepolisian Negara Republik Indonesia • Kementerian Komunikasi dan Digital
	c. Melakukan konservasi warisan budaya Indonesia dengan melibatkan	1) Inventarisasi produk dan jasa Ekonomi Kreatif berbasis warisan budaya	1 database	2026-2029	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Ekonomi	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Badan Riset dan Inovasi Nasional

lembaga . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 83 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	lembaga internasional				Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Badan Pusat Statistik • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		2) Penguatan regulasi dan kebijakan perlindungan produk dan jasa Ekonomi Kreatif berbasis warisan budaya di tingkat nasional dan daerah	1 rekomendasi kebijakan	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Kebudayaan	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

3) Pengembangan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 84 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		3) Pengembangan program edukasi dan publikasi produk dan jasa ekonomi kreatif berbasis konservasi warisan budaya melalui media digital dan <i>event</i>	1 program	2026-2029	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		4) Pemberdayaan Ekonomi Kreatif berbasis warisan budaya melalui kolaborasi dengan Pelaku Ekonomi Kreatif	1 program	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Kebudayaan	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

d. Menyelenggarakan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 85 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	d. Menyelenggarakan penghargaan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif berprestasi untuk meningkatkan kualitas produk Ekonomi Kreatif	Pelaksanaan program penghargaan bagi Pelaku Ekonomi Kreatif di tingkat nasional dan daerah	2 program	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Perindustrian • Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Kebudayaan • Pemerintah Daerah
	e. Menyelenggarakan kegiatan kompetisi, festival, diskusi, dan kegiatan Ekonomi Kreatif lainnya berskala nasional untuk mendorong	Penyusunan pedoman teknis untuk standardisasi penyelenggaraan kompetisi, festival,	1 pedoman teknis	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Kebudayaan • Badan Standardisasi Nasional

apresiasi . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 86 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	apresiasi dan konsumsi terhadap karya kreatif lokal	diskusi, dan ekonomi kreatif				• Kementerian Pemuda dan Olahraga
	f. Memperkuat sistem pengarsipan dan publikasi karya kreatif	1) Pembangunan dan/atau pengembangan platform digital arsip karya kreatif nasional	1 platform	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Komunikasi dan Digital • Arsip Nasional Republik Indonesia • Perpustakaan Nasional

2) Kolaborasi . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 87 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		2) Kolaborasi dengan <i>marketplace</i> dan/atau platform distribusi digital untuk memperluas publikasi dan komersialisasi karya kreatif	2 mitra kerja sama	2026-2029	• Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif • Kementerian Perdagangan	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Komunikasi dan Digital

g. Meningkatkan . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 88 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	g. Meningkatkan perlindungan terhadap hasil kreativitas melalui penguatan jejaring dan kolaborasi antar pemangku kepentingan (heksaheliks)	1) Akselerasi pembentukan Komite Ekonomi Kreatif Daerah	15 Komite Ekonomi Kreatif Daerah	2026-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah
		2) Pengembangan platform digital untuk memfasilitasi jejaring, komunikasi, dan kolaborasi antar pemangku kepentingan	1 platform	2026-2029	• Kementerian Komunikasi dan Digital • Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Pemerintah Daerah

h. Menyusun . . .



**PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA**

- 89 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
	h. Menyusun dan melakukan sosialisasi kebijakan yang mewajibkan penggunaan kandungan lokal dalam setiap produk Ekonomi Kreatif berbasis digital dan media	1) Penyusunan dokumen kebijakan terkait kewajiban penggunaan kandungan lokal dalam produk digital dan media	1 dokumen kebijakan	2026-2027	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Kebudayaan • Kementerian Perindustrian • Kementerian Perdagangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
		2) Pelaksanaan sosialisasi, pendampingan teknis, dan konsultasi bagi Pelaku Ekonomi Kreatif terkait kebijakan	15 provinsi prioritas	2027-2029	Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif	• Kementerian Dalam Negeri • Kementerian Kebudayaan • Kementerian Perindustrian

penggunaan . . .



PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

- 90 -

Ekosistem	Strategi	Kegiatan	Target	Tahun	Instansi Penanggung Jawab	Instansi Terkait
		penggunaan kandungan lokal				• Kementerian Perdagangan • Kementerian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

ttd.

PRABOWO SUBIANTO

Salinan sesuai dengan aslinya

KEMENTERIAN SEKRETARIAT NEGARA
REPUBLIK INDONESIA



Deputi Bidang Perundang-undangan dan
Administrasi Hukum,

Lydia Silvanna Djaman