

**ANALISIS KETERKAITAN DAN MULTIPLIER OUTPUT SEKTOR JASA  
KESENIAN, HIBURAN, DAN REKREASI DALAM PEREKONOMIAN  
INDONESIA (STUDI EMPIRIS PADA SEKTOR INDUSTRI SEPAKBOLA)**

Nurdin Halid<sup>1</sup>, Zaenuri<sup>2</sup>, Walid<sup>3</sup>, Avi Budi Setiawan<sup>4</sup>, Muhammad Feriady<sup>5</sup>  
[halidnrdn@gmail.com](mailto:halidnrdn@gmail.com), [Zaenuri.mat@mail.unnes.ac.id](mailto:Zaenuri.mat@mail.unnes.ac.id), [walid.mat@mail.unnes.ac.id](mailto:walid.mat@mail.unnes.ac.id),  
[avibs@mail.unnes.ac.id](mailto:avibs@mail.unnes.ac.id), [mferiady@mail.unnes.ac.id](mailto:mferiady@mail.unnes.ac.id)  
Indonesian Cooperation Board; 2,3,4,5 Universitas Negeri Semarang

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterkaitan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi dengan sektor perekonomian lain dan multiplier output sektor tersebut. Metode analisis data adalah analisis Input-Output pada Tabel Input-Output Indonesia Tahun 2010. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterkaitan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi dengan sektor perekonomian lain masih rendah. Untuk multiplier output sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi masih rendah sehingga perubahan permintaan akhir di sektor ini tidak terlalu berdampak besar pada perubahan output perekonomian secara keseluruhan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, untuk meningkatkan kontribusi sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi tidak hanya berfokus pada sektor tersebut.

**Kata Kunci:** Keterkaitan, Multiplier Output, Sepakbola, Industri Olahraga

*Abstract*

*The aim of this study was to determine the linkage between arts, entertainment, and recreation services sector and other economic sectors, and their multiplier output. To do so, Input-Output analysis method was employed to analyze the data in Indonesia Input-Output table in 2010. The results of analysis showed that the linkage between arts, entertainment, and recreation service sectors and other economic sectors was low. Further, the multiplier output of arts, entertainment, and recreation services sector was low so that changes in the final demand in this sector did not contribute a big impact on changes in the overall economic output. Thus, to increase the contribution, other sectors that are closely related and sensitive to any changes happen to arts, entertainment, and recreation services sector must be developed so as to give more impact on the Indonesian economy.*

**Keywords:** multiplier output, football, sport industry, linkage

---

ISSN

2548-6535 (print)

2615-6784 (online)

---

## PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling diminati di Indonesia. Peminat cabang olahraga ini berasal dari berbagai kalangan, tidak memandang jenis kelamin, latar belakang pendidikan, maupun usia. Sebanyak 77% masyarakat Indonesia mempunyai ketertarikan terhadap cabang olahraga sepakbola (Nielson Sport, 2014). Ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap sepakbola tidak berhenti pada olahraga sepakbola itu sendiri, melainkan merambah ke sektor-sektor lain yang masih berkaitan dengan cabang olahraga ini. Hal ini menunjukkan bahwa cabang olahraga sepakbola itu sendiri memiliki potensi besar untuk terus dikembangkan kedepannya.

**Tabel 1**  
**Laju Pertumbuhan PDB Indonesia**

No	Lapangan Usaha	2017	2018	2019	Rata-Rata
1.	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	3.92	3.89	3.64	3.82
2.	Pertambangan dan Penggalian	0.66	2.16	1.22	1.35
3.	Industri Pengolahan	4.29	4.27	3.8	4.12
4.	Pengadaan Listrik dan Gas	1.54	5.47	4.04	3.68
5.	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	4.59	5.56	6.83	5.66
6.	Konstruksi	6.8	6.09	5.76	6.22
7.	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	4.46	4.97	4.62	4.68
8.	Transportasi dan Pergudangan	8.49	7.06	6.4	7.32
9.	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	5.41	5.68	5.8	5.63
10.	Informasi dan Komunikasi	9.63	7.02	9.41	8.69
11.	Jasa Keuangan dan Asuransi	5.47	4.17	6.6	5.41
12.	Real Estate	3.6	3.48	5.74	4.27
13.	Jasa Perusahaan	8.44	8.64	10.2	9.11

				5	
14.	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	2.05	7	4.67	4.57
15.	Jasa Pendidikan	3.72	5.35	6.29	5.12
16.	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	6.84	7.15	8.68	7.56
17.	Jasa lainnya	8.73	8.97	10.55	9.42

Sumber: Badan Pusat Statistik

Perkembangan sektor industri sepakbola dapat dilihat melalui pertumbuhan PDB dari tahun ke tahun. Sektor jasa lainnya dimana didalamnya termasuk sektor industri sepakbola mengalami pertumbuhan positif bahkan terbesar diantara sektor perekonomian lain dalam tiga tahun ke belakang. Rata-rata pertumbuhan sebesar 9.42% menjadikan sektor jasa lainnya menjadi sektor yang paling cepat tumbuh dibandingkan sektor perekonomian lain. Hal ini membuktikan bahwa besarnya minat masyarakat terhadap cabang olahraga sepakbola dapat berdampak pada perekonomian dilihat dari pertumbuhan PDB sektor jasa lainnya dari tahun ke tahun. Walaupun memiliki pertumbuhan paling cepat diantara sektor perekonomian lainnya, kontribusi sektor jasa lainnya terhadap PDB Indonesia masih kecil jika dibandingkan sektor lain dengan pertumbuhan dibawah sektor jasa lainnya. Berhasil atau tidaknya pembangunan dapat dilihat dari pertumbuhan PDB dan mengecilnya ketimpangan antar penduduk, antar wilayah, maupun antar sektor. (Suryani, 2013). Kesenjangan yang terjadi antar sektor perekonomian tentu menjadi hal yang kurang baik dalam proses pembangunan ekonomi, sektor-sektor dengan kontribusi besar akan terus berkembang sedangkan sektor dengan kontribusi yang lebih kecil akan tetap tertinggal.

Tabel 2

## Kontribusi

No	Lapangan Usaha	2018	2019	Rata-Rata
1.	Pertanian, Kehutanan, dan Perikanan	12.54	12.37	12.54
2.	Pertambangan dan Penggalian	7.64	7.36	7.62
3.	Industri Pengolahan	21.04	20.79	21.02
4.	Pengadaan Listrik dan Gas	1.03	1.02	1.02
5.	Pengadaan Air, Pengelolaan Sampah, Limbah dan Daur Ulang	0.08	0.08	0.08
6.	Konstruksi	10.05	10.12	10.05
7.	Perdagangan Besar dan Eceran; Reparasi Mobil dan Sepeda Motor	13.21	13.16	13.20
8.	Transportasi dan Pergudangan	4.18	4.23	4.17
9.	Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum	3.02	3.04	3.02
10.	Informasi dan Komunikasi	5.17	5.38	5.21
11.	Jasa Keuangan dan Asuransi	3.99	4.05	4.02
12.	Real Estate	2.87	2.89	2.90
13.	Jasa Perusahaan	1.80	1.89	1.81
14.	Administrasi Pemerintahan, Pertahanan dan Jaminan Sosial Wajib	3.35	3.34	3.33
15.	Jasa Pendidikan	3.08	3.12	3.09
16.	Jasa Kesehatan dan Kegiatan Sosial	1.13	1.16	1.13
17.	Jasa lainnya	1.78	1.87	1.79

Tabel 2 menunjukkan kontribusi setiap sektor perekonomian terhadap PDB Indonesia dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Dapat dilihat bahwa rata-rata kontribusi sektor jasa lainnya merupakan terendah keempat dalam perekonomian Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa cepatnya pertumbuhan yang dialami oleh sektor jasa lainnya belum bisa mengatasi kesenjangan yang dilihat dari kontribusi tiap sektor perekonomian tersebut. Mengingat cabang olahraga banyak diminati oleh masyarakat Indonesia tentu diharapkan akan membawa kontribusi

besar terhadap perekonomian namun pada kenyataannya walaupun sektor yang menaungi industri sepakbola yaitu sektor jasa lainnya tumbuh paling cepat, tetapi tidak membawa dampak pada besarnya kontribusi sektor tersebut dan belum mampu mengatasi besarnya kesenjangan antara sektor tersebut dengan sektor perekonomian lain. Oleh karena itu, perlu diketahui keterkaitan antara sektor jasa lainnya dengan sektor perekonomian lain agar dapat diketahui sektor mana saja yang memiliki kaitan erat dengan sektor jasa lainnya sehingga dapat dikembangkan serta berdampak lebih besar pada peningkatan kontribusi sektor jasa lainnya dan sektor perekonomian lain yang pada akhirnya akan mengurangi besarnya kesenjangan yang terjadi antar sektor perekonomian.

## METODE

Pendekatan kuantitatif menjadi pendekatan dalam penelitian ini. Pendekatan ini memproses data yang telah dikumpulkan menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi pengambil keputusan (Kuncoro, 2011). Dalam penelitian ini digunakan data sekunder. Yakni data yang telah dikumpulkan oleh lembaga atau pihak yang bertugas menjadi pengumpul data (Kuncoro, 2011). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tabel *Input-Output* Indonesia Tahun 2010 dan PDB Indonesia Tahun 2017-2019 dan diperoleh dari Badan Pusat Statistik.

Penelitian ini menggunakan analisis *Input-Output*. Metode ini secara sistematis mengukur hubungan timbal balik antara beberapa sektor dalam sistem ekonomi yang besar (Daryanto dan Hafizrianda, 2010). Dalam analisis *Input-Output* dapat diketahui keterkaitan yang terjadi antar sektor perekonomian melalui transaksi jual beli. Menurut Chenery-Watanabe (1958) dalam Suseno (2017)

keterkaitan antar sektor perekonomian dibagi menjadi keterkaitan ke belakang dan keterkaitan ke depan. Analisis keterkaitan ke belakang suatu sektor perekonomian merupakan kemampuan suatu sektor mendorong *output* sektor lain melalui jalur permintaan *input*, sedangkan keterkaitan ke depan merupakan penambahan jumlah *output* dalam perekonomian karena peningkatan *output* suatu sektor produksi melalui jalur penawaran *output* (Firmansyah, 2006:47).

Keterkaitan yang timbul antar sektor perekonomian akan menimbulkan *multiplier effect*. Peningkatan permintaan akhir suatu sektor ekonomi akan menimbulkan *multiplier effect* disebabkan perubahan produksi *output* suatu sektor perekonomian akan mendorong sektor lain untuk meningkatkan *output* nya sehingga produksi *output* secara keseluruhan akan ikut meningkat. Dalam penelitian ini hanya menganalisis *multiplier output* untuk melihat berapa besar perubahan output total pada setiap sektor dan perekonomian secara keseluruhan. *Multiplier output* merupakan keseluruhan output yang tercipta akibat dari perubahan permintaan akhir suatu sektor. *Multiplier output* dapat diperoleh dari penjumlahan kolom matriks kebalikan *Leontief*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat perbedaan keterkaitan antar sektor ekonomi, yakni keterkaitan ke belakang dan ke depan. Keterkaitan ke depan menunjukkan antar sektor melalui distribusi output yang dihasilkan oleh suatu sektor kepada sektor lain sebagai bahan baku produksi. Efek yang tercipta pada sektor lain akibat peningkatan *output*

suatu sektor dapat dibedakan menjadi keterkaitan ke depan langsung (*direct forward linkage*), keterkaitan ke depan tidak langsung (*indirect forward linkage*), dan keterkaitan ke depan total (*total forward linkage*)

Tabel 3 menunjukkan lima sektor dalam perekonomian Indonesia dengan nilai kaitan ke depan paling tinggi. Sektor pertama dengan kaitan ke depan total paling tinggi adalah sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor dengan nilai kaitan total mencapai 11.92058. Keterkaitan ke depan yang dihasilkan oleh sektor ini didominasi oleh efek langsung yang dirasakan oleh sektor lain sebesar 7.52412, yang menunjukkan peningkatan satu unit uang *output* sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor akan meningkatkan *output* perekonomian sebesar 7.52412 unit uang baik secara langsung maupun tidak langsung melalui jalur peningkatan *output* sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor yang digunakan sebagai input sektor perekonomian lain. Sedangkan untuk kaitan ke depan tidak langsung yang dihasilkan oleh sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor adalah sebesar 4.39646, yang berarti peningkatan satu unit uang *output* sektor ini akan meningkatkan *output* perekonomian sebesar 4.39646 unit uang secara tidak langsung melalui jalur peningkatan output sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor yang digunakan sebagai input oleh sektor lain.

Untuk sektor dengan kaitan ke depan total tertinggi setelah sektor perdagangan mobil dan sepeda motor adalah sektor barang-barang hasil kilang

**Tabel 3. Kaitan Ke Depan Sektor Perekonomian Indonesia**

Peringkat	Nama Sektor	Kode Sektor	Kaitan Ke Depan Langsung	Kaitan Ke Depan Tidak Langsung	Kaitan Ke Depan Total
1	Perdagangan selain Mobil dan Sepeda Motor	156	7.52412	4.39646	11.92058
2	Barang-barang Hasil Kilang Minyak dan Gas Bumi	95	2.21446	3.90342	6.11788
3	Listrik	145	1.45046	3.58785	5.03831
4	Jasa Angkutan Darat Selain Angkutan Rel	158	2.19771	2.36688	4.56459
5	Gas Bumi dan Panas Bumi	39	1.01766	3.09693	4.11459
175	Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi	183	0.01855	1.00248	1.02103

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010, diolah.

minyak dan gas bumi dengan nilai kaitan ke depan total sebesar 6.11788 yang didominasi oleh kaitan depan tidak langsung sebesar 3.90342 dan kaitan ke depan langsung sebesar 2.21446. Diikuti sektor listrik dengan kaitan ke depan total sebesar 5.03831, dengan kaitan ke depan langsung sebesar 1.45046 dan kaitan ke depan tidak langsung sebesar 3.58785. Sektor keempat dengan nilai kaitan ke depan total paling tinggi adalah sektor jasa angkutan darat selain angkutan rel dengan kaitan ke depan total sebesar 4.56459 dengan kaitan ke depan langsung sebesar 2.19771 dan kaitan ke depan tidak langsung sebesar 2.36688. Dan sektor kelima dengan kaitan ke depan paling tinggi adalah sektor gas bumi dan panas bumi dengan kaitan ke depan total sebesar 4.11459, nilai ini didominasi oleh kaitan ke depan tidak langsung sebesar 3.09693 dan kaitan ke depan langsung sebesar 1.01766.

Sedangkan untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi memiliki kaitan ke depan total yang rendah dan menempati peringkat 175 dari 185 sektor. Sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi memiliki nilai kaitan ke depan total sebesar 1.02103 dengan kaitan ke depan langsung sebesar 0.01855 dan kaitan ke depan tidak langsung sebesar 1.00248. Hal ini menunjukkan peningkatan output sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi sebesar satu unit uang akan berdampak pada peningkatan *output* perekonomian total sebesar 1.02103 unit uang. Sektor ini memiliki kaitan ke depan yang pendek karena sebagian besar *ouput* yang dihasilkan oleh sektor ini didistribusikan untuk memenuhi permintaan akhir.

**Tabel 4 Struktur Permintaan Sektor Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi**

No	Nama Sektor	Permintaan Antara	Permintaan Akhir	Total Permintaan
1	Jasa Kesenian,	343,444	9,180,317	9,523,761

	Hiburan, dan Rekreasi			
--	-----------------------	--	--	--

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010.

Sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi memiliki kaitan ke depan total yang pendek dengan sektor perekonomian lain, hal ini disebabkan karena sebagian besar output yang dihasilkan oleh sektor ini didistribusikan untuk memenuhi permintaan akhir. Dari total permintaan sebesar Rp. 9,523,761 Juta sebesar Rp. 9,180,317 Juta atau 96.39% didistribusikan untuk memenuhi permintaan akhir atau dikonsumsi langsung oleh masyarakat. Dan hanya sebesar Rp. 343,444 Juta dari total permintaan atau 3.61% dari total *output* yang didistribusikan kepada sektor perekonomian lain untuk proses produksi lebih lanjut.

**Tabel 5 Permintaan Antara Sektor Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi**

No	Nama Sektor	Kode Sektor	Permintaan Antara	Persentase (%)
1	Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi	183	156,147	45.47
2	Perdagangan selain Mobil dan Sepeda Motor	156	62,258	18.13
3	Kertas	91	25,610	7.46
4	Perdagangan Mobil dan Sepeda Motor	154	21,896	6.38
5	Jasa Profesional, Ilmiah dan Teknis	175	11,822	3.44
<b>Jumlah Permintaan Antara Sektor Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi</b>			<b>343,444</b>	

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010.

Berdasarkan tabel 5 total permintaan antara sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi adalah sebesar Rp. 343,444 Juta, sebagian besar *output*

tersebut digunakan sebagai *input* oleh sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi itu sendiri yaitu sebesar Rp. 156,147 Juta atau 45.47% dari total permintaan antara. Diikuti oleh sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor yang menggunakan *input* dari sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi sebesar Rp. 62,258 Juta atau 18.13% dari total

hanya sebagian kecil atau sebesar 3.61% dari total *output* sektor ini yang didistribusikan kepada sektor perekonomian lain untuk proses produksi lebih lanjut. Dan sebesar 80.88% dari total permintaan antara sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi didistribusikan untuk lima sektor perekonomian diatas, sehingga hanya sebagian kecil dari *output* sektor ini

**Tabel 6 Kaitan Ke Belakang Sektor Perekonomian Indonesia**

Peringkat	Nama Sektor	Kode Sektor	Kaitan Ke Belakang Langsung	Kaitan Ke Belakang Tidak Langsung	Kaitan Ke Belakang Total
1	Listrik	145	0.74355	1.94194	2.68549
2	Makanan dan Minuman Terbuat dari Susu	60	0.68207	1.66468	2.34674
3	Hasil Pengolahan Dan Pengawetan Daging	54	0.72634	1.57780	2.30414
4	Roti, Biskuit dan Sejenisnya	64	0.70636	1.54052	2.24689
5	Mie, Macaroni dan Sejenisnya	67	0.70749	1.51451	2.22199
81	Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi	183	0.40746	1.30420	1.71166

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010, diolah

permintaan antara sektor tersebut. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi sangat bergantung pada sektor itu sendiri, perubahan penggunaan *output* oleh sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi serta sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor akan berdampak besar terhadap produksi *output* sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi. Ketika terjadi peningkatan *output* sektor-sektor tersebut akibat perubahan permintaan akhir, tentu akan berakibat pada peningkatan *output* sektor jasa lainnya karena kelima sektor tersebut merupakan pengguna terbesar *output* sektor jasa lainnya.

Keterkaitan ke depan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi yang pendek disebabkan karena sebagian besar *output* yang dihasilkan oleh sektor ini dikonsumsi langsung oleh masyarakat dan

yang sampai kepada sektor perekonomian lainnya. Sebagian besar *output* yang dihasilkan oleh sektor ini memang ditujukan untuk dikonsumsi langsung oleh masyarakat seperti pertunjukan kesenian atau kegiatan olahraga yang langsung disaksikan oleh masyarakat umum dan tidak terlalu banyak melibatkan sektor lain secara langsung. Sehingga hal ini menyebabkan keterkaitan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi relatif pendek jika dibandingkan sektor perdagangan yang lebih luas mendistribusikan *output* ke sektor perekonomian lain sehingga lebih banyak sektor yang terlibat.

Tabel 6 menunjukkan lima sektor perekonomian dengan nilai kaitan ke belakang paling tinggi dalam perekonomian Indonesia. Sektor pertama yang memiliki nilai kaitan ke belakang

total paing tinggi adalah sektor listrik dengan nilai kaitan ke belakang total sebesar 2.68549 yang didominasi oleh kaitan ke belakang tidak langsung sebesar 1.94194 dan untuk kaitan ke belakang langsung sebesar 0.74355. Dengan kaitan ke

belakang

total

sebesar

2.68549

menunjuka

n bahwa

peningkata

n satu unit

uang

*output*

sektor

listrik akan

mengakiba

tkan

peningkata

n permintaan input sebesar 2.68549. Sektor kedua dengan nilai kaitan ke belakang tertinggi adalah sektor makanan dan minuman terbuat dari susu dengan kaitan ke belakang total sebesar 2.34674 yang didominasi oleh kaitan ke belakang tidak langsung sebesar 1.66468 sedangkan kaitan ke belakang langsung sebesar 0.68207.

Sedangkan untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi menempati peringkat 81 dari 185 sektor dengan nilai kaitan ke belakang total sebesar 1.71166. Dengan kaitan ke belakang langsung sebesar 0.40746 dan kaitan ke belakang tidak langsung sebesar 1.30420. Nilai kaitan ke belakang total sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi sebesar 1.71166 menunjukkan bahwa peningkatan satu unit uang *output* sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi akan berdampak pada peningkatan permintaan input sebesar 1.71166 satuan uang.

Selain keterkaitan ke depan, setiap sektor perekonomian memerlukan input

yang berasal dari sektor perekonomian lain atau sering disebut keterkaitan ke belakang sektor perekonomian. Untuk memproduksi *output*, suatu sektor perekonomian memerlukan input yang berasal dari sektor lain, sehingga

**Tabel 7 Input Antara Sektor Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi**

No	Nama Sektor	Kode Sektor	Input Antara	Persentase (%)
1	Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi	183	1,501,731	26.69
2	Alat-Alat Musik	139	554,494	9.85
3	Alat-Alat Olahraga	140	451,341	8.02
4	Makanan Hewan Olahan	72	393,910	6.99
5	Jasa Penyiaran dan Pemrograman, Film dan Hasil Perakaman Suara	167	233,178	4.14
<b>Jumlah Input Antara Sektor Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi</b>			<b>5,627,559</b>	

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010.

peningkatan produksi *output* pada suatu sektor akan mengakibatkan produksi *output* sektor yang menyediakan *input* untuk sektor tersebut ikut mengalami peningkatan. Sama seperti keterkaitan ke depan, keterkaitan ke belakang dapat dibedakan menjadi kaitan ke belakang langsung (*direct backward linkage*), kaitan ke belakang tidak langsung (*indirect backward linkage*), dan kaitan ke belakang total (*total backward linkage*).

Peningkatan produksi output yang terjadi pada sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi akan berakibat pada peningkatan permintaan input yang berasal dari sektor perekonomian lain. Tabel 7 diatas menunjukkan lima sektor perekonomian dengan kontribusi terbesar dalam menyediakan *input* untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi. Sektor pertama sebagai penyedia input terbanyak untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi adalah sektor itu sendiri dengan penyediaan input sebesar Rp. 1,501,731 Juta atau 26.69% dari total

input antara sektor tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi sangat bergantung pada *input* yang berasal dari sektor itu sendiri. Selanjutnya, diikuti sektor alat-alat musik yang menyediakan input sebesar Rp. 554,494 Juta atau 9.85% dari total input antara. Sektor ketiga yang menyediakan *input* terbesar untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi adalah sektor alat-alat olahraga dengan kontribusi input sebesar Rp. 451,341 Juta atau 8.02% dari total *input* antara. Selanjutnya, sektor makanan hewan olahan sebesar Rp. 393,910 Juta atau 6.99% dari total input antara. Dan sektor kelima dengan kontribusi *input* terbesar adalah sektor jasa penyiaran dan pemrograman, film dan hasil perekaman suara sebesar Rp. 233,178 Juta atau 4.14% dari total input antara.

Dalam rangka meningkatkan kontribusi sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi tentu tidak hanya berfokus pada sektor itu sendiri. Pengembangan juga harus dilakukan pada sektor yang memiliki kaitan erat dengan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi baik itu sebagai penyedia *input* maupun sektor yang menggunakan *output* sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi. Penyediaan *input* yang lebih berkualitas seperti alat musik, alat olahraga, dan jasa penyiaran akan berdampak pada peningkatan kualitas *output* yang dihasilkan oleh sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi. Selain itu, pengembangan sektor yang menggunakan output dari sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi juga akan berdampak pada peningkatan *output* yang dihasilkan oleh sektor ini. Pengembangan yang dilakukan pada sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor; sektor jasa profesional, ilmiah dan teknis; sektor perdagangan mobil dan sepeda motor; dan sektor kertas akan berdampak pada peningkatan permintaan input yang berasal dari sektor

jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi itu sendiri. Dengan begitu, pengembangan sektor-sektor yang memiliki kaitan erat dengan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi akan berdampak pada peningkatan kualitas dan kuantitas *output* sektor tersebut yang pada akhirnya kontribusi sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi akan mengalami peningkatan.

Keterkaitan yang terjadi antar sektor perekonomian menunjukkan kesesuaian dengan teori general equilibrium yang dikemukakan oleh Leon Walras pada tahun 1874. Keseimbangan umum merupakan keseimbangan yang terjadi akibat adanya kait-mengait diantara semua kegiatan ekonomi (Sukirno, 2000). Interaksi jual beli antara sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi dengan sektor perekonomian lain menunjukkan bahwa setiap sektor dalam perekonomian saling berakaitan sehingga perubahan yang terjadi pada suatu sektor akan berdampak pada sektor lain begitu pula sebaliknya. Dalam rangka pengembangan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi tidak hanya berfokus pada sektor tersebut tetapi harus melihat sektor-sektor lain yang berkaitan erat sehingga pengembangan suatu sektor akan lebih berdampak pada perekonomian.

Keterkaitan yang terjadi antar sektor dalam perekonomian menyebabkan perubahan yang terjadi pada suatu sektor ekonomi akan berdampak baik itu langsung maupun tidak langsung terhadap sektor perekonomian lain dan pada akhirnya akan memberikan pengaruh pada perekonomian secara keseluruhan atau seringkali disebut dengan *multiplier effect*. *Multiplier effect* juga dapat didefinisikan sebagai nilai total yang dihasilkan oleh perekonomian sebagai akibat adanya perubahan permintaan akhir suatu sektor ekonomi.

#### **Tabel 8 Multiplier Output Sektor Perekonomian Indonesia**

Peringkat	Nama Sektor	Kode Sektor	Multiplier Output
1	Listrik	145	2.68549
2	Makanan dan Minuman Terbuat dari Susu	60	2.34674
3	Hasil Pengolahan Dan Pengawetan Daging	54	2.30414
4	Roti, Biskuit dan Sejenisnya	64	2.24689
5	Mie, Macaroni dan Sejenisnya	67	2.22199
81	Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi	183	1.71166

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010, diolah.

Tabel 8 menunjukkan lima sektor dengan nilai *multiplier output* terbesar dalam perekonomian Indonesia. Sektor pertama dengan nilai *multiplier output* terbesar adalah sektor listrik dengan nilai *multiplier output* sebesar 2.68549 yang berarti peningkatan permintaan akhir sektor listrik sebesar satu unit uang akan menyebabkan peningkatan *output* seluruh perekonomian sebesar 2.68549 unit uang. Diikuti dengan sektor makanan dan minuman terbuat dari susu dengan nilai *multiplier output* sebesar 2.34674. Selanjutnya adalah sektor hasil pengolahan dan pengawetan daging dengan nilai *multiplier output* sebesar 2.30414. Sektor keempat dengan nilai *multiplier output* terbesar adalah sektor roti, biskuit, dan sejenisnya sebesar 2.24689. Dan sektor kelima dengan nilai *multiplier output* terbesar adalah sektor mie, macaroni, dan sejenisnya sebesar 2.22199. Sedangkan untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi menempati peringkat 81 dengan nilai *multiplier output* sebesar 1.71166, hal ini menunjukkan bahwa peningkatan permintaan akhir sektor ini sebesar satu unit uang akan menyebabkan peningkatan *output* secara keseluruhan 1.71166 unit uang. Nilai *multiplier output* sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi yang masih rendah menunjukkan bahwa sektor ini belum mampu mendorong produksi *output* sektor

yang menyediakan *input* untuk sektor

**Tabel 9 Multiplier Output Sektor Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi**

Nama Sektor	Kode Sektor	Perubahan Output
Jasa Kesenian, Hiburan, dan Rekreasi	183	1.016685
Alat-alat musik	139	0.050556
Perdagangan selain Mobil dan Sepeda Motor	156	0.047256
Makanan Hewan Olahan	72	0.043002
Alat-Alat Olahraga	140	0.039645

Sumber: Tabel I-O Indonesia Tahun 2010, diolah.

Untuk mengetahui perubahan *output* yang terjadi di setiap sektor perekonomian dapat dilihat melalui tiap kolom dalam matriks kebalikan Leontief. Dengan melihat perubahan *output* yang terjadi di setiap sektor perekonomian akibat adanya perubahan permintaan akhir sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi, dapat diketahui sektor mana saja yang paling peka terhadap perubahan tersebut. Dalam analisis keterkaitan ke belakang sudah dijelaskan sektor mana saja yang memiliki kontribusi paling besar dalam penyediaan *input* untuk sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi, namun berapa besar perubahan *output* sektor-sektor tersebut akibat adanya perubahan permintaan akhir sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi belum diketahui. Melalui analisis *multiplier output* dapat diketahui *output* sektor mana saja yang terdampak paling besar akibat perubahan permintaan akhir suatu sektor. Tabel 7 menunjukkan lima sektor perekonomian dengan perubahan *output* paling besar akibat adanya perubahan permintaan akhir sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi. Sektor

pertama dengan tambahan output paling besar adalah sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi itu sendiri yaitu sebesar 1.016685, yang berarti akibat adanya peningkatan permintaan akhir sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi sebesar satu unit uang akan berdampak pada peningkatan output sektor itu sendiri sebesar 1.016685 unit uang. Diikuti sektor alat-alat musik sebesar 0.050556, sektor perdagangan selain mobil dan sepeda motor sebesar 0.047256, sektor makanan hewan olahan sebesar 0.043002, dan sektor alat-alat olahraga sebesar 0.039645.

Kelima sektor diatas merupakan sektor dengan perubahan output paling besar akibat adanya perubahan permintaan akhir sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi jika dibandingkan dengan sektor perekonomian lain. Pengembangan yang dilakukan pada sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi akan berdampak paling besar terhadap sektor-sektor tersebut. Peningkatan permintaan akhir di sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi akan menyebabkan peningkatan permintaan input yang berasal dari sektor-sektor tersebut dan pada akhirnya akan mendorong sektor-sektor tersebut untuk ikut tumbuh seiring tumbuhnya sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa keterkaitan yang dimiliki oleh sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi masih rendah dilihat dari keterkaitan ke depan total sektor ini yaitu sebesar 1.02103 dan keterkaitan ke belakang total sebesar 1.71166. Sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi memiliki kaitan ke depan yang pendek dikarenakan sebagian besar output yang dihasilkan oleh sektor ini ditujukan untuk konsumsi langsung oleh masyarakat. Sedangkan hanya sebagian kecil atau 3.61% dari total permintaan sektor

tersebut yang didistribusikan untuk proses produksi lebih lanjut oleh sektor perekonomian lain. Selain itu, keterkaitan ke belakang sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi yang rendah disebabkan karena sebagian besar *input* yang digunakan atau sebesar berasal dari sektor itu sendiri sehingga *input* yang berasal dari sektor perekonomian lain tidak begitu banyak dan menyebabkan sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi memiliki kaitan ke belakang yang pendek. Untuk nilai multiplier output sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi juga masih kecil yaitu sebesar 1.71166. Sehingga perubahan permintaan akhir sektor ini tidak terlalu berdampak besar pada peningkatan *output* secara keseluruhan. Dalam rangka meningkatkan kontribusi jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi harus memperhatikan sektor-sektor lain yang memiliki kaitan erat dengan sektor tersebut. Sehingga pengembangan sektor yang menyediakan input dan menggunakan *output* sektor tersebut sebagai *input* akan berdampak pada meningkatnya output yang dihasilkan oleh sektor jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi yang pada akhirnya akan meningkatkan kontribusi sektor tersebut dalam perekonomian.

## DAFTAR PUSTAKA

- BadanPusatStatistik. 2015. *Tabel Input-Output Indonesia 2010*. Jakarta: Central for Statistical Services.
- Daryanto, Arief., & Hafizrianda, Yundy. 2010. *Analisis Input-Output dan Social Accounting Matrix untuk Pembangunan Ekonomi Daerah*. Bogor: IPB Press.
- Firmansyah. 2006. *Operasi Matrix dan Analisis Input-Output (I-O) untuk Ekonomi Aplikasi Praktis dengan Microsoft Excel dan Matlab*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Kuncoro, Mudrajad. 2011. *Metode Kuantitatif dan Aplikasi untuk Bisnis dan Ekonomi Edisi 4*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.

Nielson Sport. (2014). World Football.

<https://niensports.com/world-football-insights/>

Sukirno, Sadono. 2000. *Makroekonomi Modern*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Suryani, Timtim. 2013. *Analisis Peran Sektor Ekonomi terhadap Pertumbuhan Ekonomi Kabupaten Pemalang (Analisis Tabel Input-Output Kabupaten Pemalang Tahun 2010)*. Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang.

Suseno, D. A. (2017). *Multiplier Effect Sektor Basis Terhadap Perekonomian Daerah*

*Provinsi Jawa Tengah. Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, 2(1), 113-126.