



GUBERNUR KEPULAUAN RIAU

PERATURAN GUBERNUR KEPULAUAN RIAU
NOMOR 69 TAHUN 2022

TENTANG

PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

GUBERNUR KEPULAUAN RIAU,

Menimbang

- a. bahwa berdasarkan Pasal 7 Undang-undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, Pemerintah Daerah melakukan pengembangan kapasitas pelaku ekonomi kreatif;
- b. bahwa Pemerintah Daerah bertanggungjawab dalam menciptakan dan mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif sehingga mampu memberikan kontribusi bagi perekonomian dan meningkatkan daya saing global;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu menetapkan Peraturan Gubernur tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif;

Mengingat

1. Pasal 18 ayat (6) Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2002 tentang Pembentukan Provinsi Kepulauan Riau (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 111, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4237);
3. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 47, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4286) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan (Lembaran Negara Republik Indonesia

Tahun 2021 Nomor 246, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6736);

4. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 245, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6573);
5. Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 212, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6414);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2019 tentang Pengelolaan Keuangan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 140, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4578);
7. Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 151 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6802);
8. Peraturan Presiden Nomor 142 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 272);
9. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 77 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengelolaan Keuangan Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 1781);
10. Peraturan Daerah Provinsi Kepulauan Riau Nomor 8 Tahun 2021 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Kepulauan Riau (Lembaran Daerah Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2021 Nomor 4, Tambahan Lembaran Daerah Provinsi Kepulauan Riau nomor 55);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN GUBERNUR TENTANG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF.

BAB I KETENTUAN UMUM Pasal 1

Dalam Peraturan Gubernur ini yang dimaksud dengan:

1. Daerah adalah Provinsi Kepulauan Riau.
2. Kabupaten/Kota adalah Kabupaten/Kota di Provinsi Kepulauan Riau.
3. Pemerintah Daerah adalah Gubernur dan Perangkat Daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan Daerah.
4. Gubernur adalah Gubernur Kepulauan Riau.
5. Badan adalah Badan yang membawahi urusan Perencanaan, Penelitian, dan Pengembangan di Provinsi Kepulauan Riau.
6. Dinas adalah Dinas yang membawahi urusan Pariwisata di Provinsi Kepulauan Riau.
7. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten/Kota adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten/Kota se-Provinsi Kepulauan Riau.
8. Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.
9. 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.
10. Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif adalah upaya membangun dan meningkatkan 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.
11. Sistem Informasi Ekonomi Kreatif adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mengolah dan menganalisis informasi dan data Ekonomi Kreatif untuk kemudian disimpan, disajikan dan disebarluaskan dalam rangka kebutuhan perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan kegiatan Penataan dan Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif.
12. Industri Kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu.

13. Sentra Industri Kreatif adalah Kelompok Industri Kreatif sejenis yang berada dalam suatu wilayah tertentu berdasarkan produk yang dihasilkan, bahan baku yang digunakan atau jenis dari proses pengerjaannya yang sama.
14. Iklim usaha adalah kondisi dan lingkungan usaha yang diupayakan Pemerintah Daerah Provinsi dan Pemerintah Daerah Kabupaten/ Kota yang mendukung dunia usaha melalui penetapan berbagai peraturan perundang-undangan dan kebijakan di berbagai aspek kegiatan ekonomi agar usaha kreatif dapat berkembang dengan baik.
15. Pengusaha Ekonomi Kreatif adalah orang atau sekelompok orang yang mengelola usaha dan/ atau memberdayakan produk-produk ekonomi kreatif
16. 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 di Provinsi Kepulauan Riau.
17. Komunitas Kreatif adalah kumpulan individu baik formal maupun informal yang bersama-sama bergerak dalam usaha atau kegiatan kreatif.
18. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) adalah usaha perdagangan yang dikelola oleh badan usaha atau perorangan yang merujuk pada usaha ekonomi produktif sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan.
19. Kemitraan adalah kerjasama dalam keterkaitan usaha, baik langsung maupun tidak langsung, atas dasar prinsip saling memerlukan, mempercayai, memperkuat, dan menguntungkan yang melibatkan pelaku sektor industri kreatif.
20. Koordinasi adalah penyesuaian dan pengaturan yang baik dalam rangka padu serasi dan sinergi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif.
21. Pemetaan adalah seluruh kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan dokumen yang berisi identifikasi data dan fakta hukum, ekonomi, kelembagaan, maupun kemasyarakatan, yang terkait dengan seluruh aspek dan bidang dalam ekonomi kreatif.
22. Pengawasan adalah kegiatan memperhatikan dan mengawasi mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan penilaian terhadap Pengembangan Ekonomi Kreatif.
23. Pembinaan adalah upaya yang dilakukan oleh Pemerintah, dunia usaha, akademisi, dan masyarakat melalui pemberian bimbingan dan bantuan perkuatan untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan pelaku usaha kreatif.
24. Kekayaan Intelektual adalah kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia melalui daya cipta, rasa dan karsanya yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

25. Pembiayaan atau kredit yang selanjutnya disebut Pembiayaan adalah penyediaan uang atau tagihan yang dipersamakan dengan itu berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam meminjam antara lembaga keuangan bank atau lembaga keuangan nonbank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak yang dibiayai untuk mengembalikan uang atau tagihan tersebut setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian imbalan berupa bunga atau bagi hasil.
26. Skema Pembiayaan Berbasis Kekayaan Intelektual adalah skema Pembiayaan yang menjadikan Kekayaan Intelektual sebagai objek jaminan utang bagi lembaga keuangan bank atau lembaga keuangan nonbank agar dapat memberikan Pembiayaan kepada Pelaku Ekonomi Kreatif.
27. Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif Berbasis Kekayaan Intelektual adalah sistem pemasaran yang mengutamakan pemanfaatan Kekayaan Intelektual.

Pasal 2

Pembentukan Peraturan Gubernur ini bertujuan untuk:

- a. mendorong peningkatan daya saing dan kreativitas pengusaha dan pelaku ekonomi kreatif;
- b. mendorong peningkatan daya saing, pertumbuhan, keragaman usaha dan kualitas Industri Kreatif
- c. memberikan landasan hukum bagi Pemerintah Daerah Provinsi dan Kabupaten/ Kota serta masyarakat dalam penyelenggaraan ekonomi kreatif
- d. mendorong peningkatan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan sumber daya alam dan sumber daya budaya bagi industri kreatif secara berkelanjutan
- e. mendorong terbentuknya kelembagaan Ekonomi Kreatif Daerah untuk melayani kepentingan pengembangan ekonomi kreatif.

Pasal 3

Ruang Lingkup pengaturan dalam Peraturan Gubernur ini meliputi:

- a. jenis Sub Sektor Ekonomi Kreatif;
- b. rencana pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif;
- c. basis data dan sistem informasi Ekosistem Ekonomi Kreatif;
- d. fasilitasi pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif;
- e. fasilitasi pengembangan Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif Berbasis Kekayaan Intelektual;
- f. infrastruktur Ekonomi Kreatif;
- g. insentif bagi Pelaku Ekonomi Kreatif;
- h. tanggung jawab Pemerintah Daerah serta peran serta masyarakat dalam pengembangan Ekonomi Kreatif.

BAB II
JENIS SUB SEKTOR EKONOMI KREATIF
Pasal 4

- (1) Subsektor Ekonomi Kreatif adalah klasifikasi sektor ekonomi kreatif yang terdiri dari 17 (tujuh belas) jenis:
 - a. aplikasi;
 - b. arsitektur;
 - c. desain interior;
 - d. desain komunikasi visual;
 - e. desain produk;
 - f. fashion;
 - g. film, animasi dan video;
 - h. fotografi;
 - i. kriya;
 - j. kuliner;
 - k. musik;
 - l. penerbitan;
 - m. pengembangan permainan;
 - n. periklanan;
 - o. seni pertunjukan;
 - p. seni rupa; dan
 - q. televisi dan radio.
- (2) Sektor ekonomi kreatif yang dikembangkan adalah ekonomi kreatif yang termasuk dalam sektor usaha mikro, kecil dan menengah.
- (3) Selain sektor ekonomi kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dapat dikembangkan jenis kegiatan ekonomi kreatif lain sepanjang ada potensi.

BAB III
RENCANA PENGEMBANGAN EKOSISTEM EKONOMI KREATIF
Pasal 5

- (1) Rencana Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif Provinsi Daerah dilakukan dan/ atau disusun oleh Badan dan Dinas.
- (2) Rencana Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terintegrasi dalam Perencanaan Pembangunan Daerah melalui proses partisipatif dan kolaboratif dengan komunitas subsektor ekonomi kreatif, akademisi dan pihak lain yang berkompeten di bidang ekonomi kreatif.
- (3) Rencana Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disusun berdasarkan rencana induk Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif nasional yang memuat:
 - a. prinsip pengembangan Ekonomi Kreatif nasional sesuai dengan tujuan pembangunan yang berkelanjutan;
 - b. visi dan misi;

- c. tujuan dan ruang lingkup; dan
 - d. arah kebijakan, sasaran, strategi dan pemangku kepentingan
- (4) Pengembangan Ekonomi Kreatif dilaksanakan berdasarkan asas:
- a. manfaat;
 - b. berkeadilan;
 - c. kemitraan;
 - d. kemandirian;
 - e. berkelanjutan
 - f. berwawasan lingkungan;
 - g. Kepastian hukum;
 - h. kearifan lokal, dan
 - i. persaingan sehat.
- (5) Arah kebijakan, sasaran, strategi pengembangan Ekonomi Kreatif meliputi:
- a. meningkatkan daya saing dan kreativitas Pengusaha dan Pelaku Ekonomi Kreatif;
 - b. perlindungan Hak Kekayaan Intelektual;
 - c. pemasaran dan pembiayaan berbasis hak kekayaan intelektual;
 - d. penyediaan Infrastruktur Fisik serta Infrastruktur Teknologi Informasi dan komunikasi, yang memadai dan kompetitif untuk mendukung berkembangnya kreativitas; dan
 - e. pengembangan kelembagaan yang mendukung ekosistem kreativitas di bawah koordinasi Dinas.
 - f. pengembangan Kabupaten/Kota Kreatif sebagai Kabupaten/ Kota yang mampu melayani kepentingan pengembangan Ekonomi Kreatif, dan memanfaatkan secara penuh aset kreatif serta menggunakannya sebagai dasar pembangunan ekonomi, lingkungan dan sosial yang berkelanjutan.
- (6) Pengembangan Ekonomi Kreatif berfungsi:
- a. menyejahterakan masyarakat Kepulauan Riau dan meningkatkan pendapatan daerah;
 - b. membuka lapangan pekerjaan baru dan iklim usaha kreatif, kondusif, dan berdaya saing global;
 - c. mengelaborasi keberpihakan pada nilai-nilai seni dan budaya;
 - d. memaksimalkan pemberdayaan dan potensi sumber daya manusia kreatif dan inovatif di Provinsi Kepulauan Riau;
 - e. menstimulasi rencana pembangunan daerah dengan pengarusutamaan Ekonomi Kreatif.
- (7) Dinas dapat meminta dan/ atau memperoleh masukan atau evaluasi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten/ Kota, para pakar Ekonomi Kreatif, pelaku Ekonomi Kreatif dan pihak terkait lainnya dalam menjalankan program Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang dilakukan dengan cara partisipatif.
- (8) Rencana Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif disusun dalam jangka waktu 20 (dua puluh) tahun dan dapat ditinjau kembali setiap 5 (lima) tahun.

- (9) Penyusunan rencana Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (3) terintegrasi dalam sistem perencanaan pembangunan Daerah.

BAB IV

BASIS DATA DAN SISTEM INFORMASI EKONOMI KREATIF

Pasal 6

- (1) Dinas menyusun Sistem Informasi Ekonomi Kreatif yang memuat basis data Ekonomi Kreatif paling sedikit meliputi:
- identitas pelaku Ekonomi Kreatif;
 - klasifikasi pelaku ekonomi Kreatif;
 - ruang lingkup pendataan;
 - subsektor Ekonomi Kreatif;
 - identitas Kependudukan;
 - alamat;
 - nomor telepon/telepon seluler/telepon WA;
 - jenis kegiatan Ekonomi Kreatif; dan
 - institusi.
- (2) Basis data Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimutakhirkan secara berkala setiap 2 (dua) tahun sekali dalam Sistem Informasi Ekonomi Kreatif.
- (3) Penyediaan Sistem Informasi Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berfungsi sebagai alat pemetaan dikelola secara akurat, lengkap dan berkesinambungan meliputi kegiatan:
- pengumpulan;
 - pengolahan;
 - penganalisaan;
 - penyimpanan;
 - penyajian; dan
 - penyebarluasan.
- (4) Sistem Informasi Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memuat seluruh kebijakan dalam Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif serta penyebaran pelaku Ekonomi Kreatif.
- (5) Pengelolaan Sistem Informasi Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perlindungan dan keamanan basis data dilaksanakan oleh Dinas.

BAB V

FASILITASI PENGEMBANGAN EKOSISTEM DAN SUMBER DAYA EKONOMI KREATIF

Pasal 7

- (1) Setiap Pelaku Ekonomi Kreatif dapat memperoleh fasilitasi Pengembangan Ekosistem dan Sumber Daya Ekonomi Kreatif dari Pemerintah Daerah.
- (2) Pelaku Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:

- a. pelaku Kreasi yang berkegiatan di Daerah; dan
 - b. pengelola Kekayaan Intelektual yang berkegiatan usaha di Daerah.
 - c. pengusaha Ekonomi Kreatif;
 - d. pemangku kepentingan Ekonomi Kreatif lainnya.
- (3) Fasilitasi Pengembangan Ekosistem dan sumber daya Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
- a. pembinaan dan pelatihan Ekonomi Kreatif;
 - b. standarisasi usaha dan/ atau produk Ekonomi Kreatif;
 - c. fasilitasi perlindungan Kekayaan Intelektual dan perlindungan kreativitas;
 - d. akses pembiayaan;
 - e. pengembangan promosi dan pemasaran;
 - f. pemberian insentif; dan
 - g. pengembangan jejaring Pelaku Ekonomi Kreatif.

Pasal 8

- (1) Pemerintah Daerah melaksanakan fasilitasi pembinaan dan pelatihan Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (3) huruf a guna menciptakan dan meningkatkan kualitas Pelaku Ekonomi Kreatif berdasarkan kesesuaian dengan identitas nasional, kearifan lokal dan pendekatan konservasi warisan budaya daerah.
- (2) Fasilitasi pembinaan dan pelatihan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:
 - a. legalitas usaha;
 - b. pelatihan berbasis sertifikasi kompetensi dan profesi;
 - c. pelatihan berbasis sertifikasi jaminan keamanan pangan dan sertifikasi halal;
 - d. pelatihan manajemen ekonomi kreatif;
 - e. pengelolaan Kekayaan Intelektual;
 - f. peningkatan kualitas produk yang berupa aset berwujud dan tak berwujud; dan
 - g. pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 9

- (1) Pemerintah Daerah melaksanakan fasilitasi perlindungan Kekayaan Intelektual dan perlindungan kreativitas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 ayat (2) huruf e dengan pembiayaan pendaftaran, pencatatan dan perlindungan hak Kekayaan Intelektual Pelaku Ekonomi Kreatif.
- (2) Fasilitasi perlindungan Kekayaan Intelektual dan perlindungan kreativitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Pemerintah Daerah melaksanakan sosialisasi dan edukasi guna peningkatan pemahaman atas fungsi dan kegunaan Kekayaan

Intelektual serta konsekuensi hukum atas pelanggaran hak kekayaan Intelektual kepada Pelaku Ekonomi Kreatif.

BAB VI
PEMBIAYAAN EKONOMI KREATIF

Pasal 10

- (1) Pembiayaan Ekonomi Kreatif bersumber dari:
 - a. anggaran pendapatan dan belanja daerah; dan/atau
 - b. sumber lainnya yang sah dan tidak mengikat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Pembiayaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dilaksanakan sesuai dengan kemampuan keuangan daerah.
- (3) Pembiayaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disalurkan melalui lembaga keuangan bank dan lembaga keuangan nonbank.

BAB VII
FASILITASI PENGEMBANGAN SISTEM PEMASARAN PRODUK EKONOMI
KREATIF BERBASIS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Pasal 11

- (1) Pemerintah Daerah memfasilitasi pengembangan Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif Berbasis Kekayaan Intelektual.
- (2) Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif Berbasis Kekayaan Intelektual dilakukan melalui:
 - a. lisensi;
 - b. waralaba;
 - c. alih teknologi;
 - d. jenama bersama;
 - e. pengalihan hak; dan/atau
 - f. bentuk kemitraan lain
- (3) Pemerintah Daerah dapat mengembangkan Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif Berbasis Kekayaan Intelektual lainnya berdasarkan kearifan lokal.
- (4) Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (3) adalah aplikasi GEMA EKRAF (Berniaga Bersama Ekonomi Kreatif), merupakan aplikasi pemasaran produk/ jasa bidang ekonomi kreatif Daerah.
- (5) Dalam hal Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan secara komersial, pemilik dan/atau pemegang hak mendapatkan imbalan dalam bentuk royalti atau bentuk lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di bidang kekayaan intelektual.

Pasal 12

- (1) Fasilitasi yang diberikan Pemerintah Daerah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11 ayat (1) dapat berupa:

- a. bimbingan teknis;
 - b. pelayanan perizinan berusaha dan/atau pendaftaran terintegrasi secara elektronik;
 - c. akses dan/atau bantuan Pembiayaan;
 - d. pelayanan informasi/konsultasi usaha;
 - e. bantuan promosi pemasaran;
 - f. penyediaan sistem manajemen kolektif digital;
 - g. akses pemasaran;
 - h. inkubasi pemasaran melalui lembaga yang ditunjuk;
 - i. Pendampingan penghitungan penilaian Kekayaan Intelektual; dan/atau
 - j. layanan bantuan dan pendampingan hukum.
- (2) Pemerintah Daerah dalam memberikan fasilitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat bekerja sama dengan pihak lain.

Pasal 13

Fasilitasi bimbingan teknis sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf a terdiri atas:

- a. legalitas usaha;
- b. Pengelolaan Kekayaan Intelektual;
- c. peningkatan kualitas produk yang berupa asset berwujud dan tak berwujud; dan /atau
- d. pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 14

Fasilitasi pelayanan perizinan berusaha dan / atau pendaftaran terintegrasi secara elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf b terdiri atas:

- a. perizinan berusaha berbasis risiko dan perizinan berusaha untuk menunjang kegiatan usaha sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai penyelenggaraan perizinan berusaha berbasis risiko;
- b. permohonan pendaftaran dan pencatatan Kekayaan Intelektual; dan/atau
- c. produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 15

Fasilitasi akses dan/atau bantuan Pembiayaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf c terdiri atas:

- a. pemberian insentif; dan / atau
- b. penyediaan skema Pembiayaan khusus.

Pasal 16

Fasilitasi pelayanan informasi/konsultasi usaha sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf d berupa penyediaan portal

akses data dan konsultasi usaha terkait pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 17

Fasilitasi bantuan promosi pemasaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf e terdiri atas:

- a. pemberian dukungan promosi pemasaran melalui berbagai media yang dilakukan oleh kementerian/lembaga dan / atau Pemerintah Daerah; dan/atau
- b. penyediaan program untuk mempromosikan produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual dalam perencanaan program Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah.

Pasal 18

Fasilitasi penyediaan sistem manajemen kolektif digital sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf f terdiri atas:

- a. inventarisasi produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual dalam bentuk konten digital;
- b. penyusunan daftar kriteria usaha Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual;
- c. penyediaan platform untuk pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual; dan/atau
- d. Pengintegrasian sistem elektronik kementerian/Lembaga/ Pemerintah Daerah yang memfasilitasi pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 19

Fasilitasi akses pemasaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf g terdiri atas:

- a. prioritas pengadaan barang dan jasa Pemerintah Daerah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai pengadaan barang/jasa pemerintah; dan/atau
- b. membentuk forum komunikasi antar pelaku kreasi, pengelola Kekayaan Intelektual, dan pelaku usaha.

Pasal 20

- (1) Fasilitasi inkubasi pemasaran melalui lembaga yang ditunjuk sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf h meliputi penyediaan sumber daya dan layanan untuk mempercepat proses pelayanan.
- (2) Penyediaan sumber daya dan layanan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimaksudkan untuk mewujudkan ekosistem pemasaran produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 21

Fasilitasi pendampingan penghitungan penilaian Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf i dilakukan terhadap nilai aset tak berwujud dengan cara:

- a. memberikan bantuan penghitungan aset secara langsung melalui program pendampingan insidental; dan/atau
- b. membentuk dan/ atau menunjuk lembaga penilaian aset tak berwujud pada usaha Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 22

Fasilitasi layanan bantuan dan pendampingan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) huruf j meliputi:

- a. penyuluhan hukum;
- b. konsultasi hukum;
- c. mediasi;
- d. penyusunan dokumen hukum; dan / atau
- e. pendampingan hukum sebelum proses di pengadilan

BAB VIII

INFRASTRUKTUR EKONOMI KREATIF

Pasal 23

- (1) Pemerintah Daerah mendorong tersedianya infrastruktur Ekonomi Kreatif yang memadai untuk Ekonomi Kreatif.
- (2) Infrastruktur Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas:
 - a. infrastruktur fisik; dan
 - b. infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi.

Pasal 24

- (1) Infrastruktur fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf a merupakan ruang fisik dan/ atau sarana fisik yang mendukung pelaksanaan sebagian dan/ atau seluruh ekosistem Ekonomi Kreatif.
- (2) Infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf b merupakan sarana berupa teknologi untuk menyiapkan, mengumpulkan, memproses, menganalisis, menyimpan, dan/ atau mengumumkan dengan menyebarkan informasi.

Pasal 25

- (1) Pemerintah Daerah dapat mengembangkan infrastruktur Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) yang

- terintegrasi melalui pembangunan ruang kreatif.
- (2) Ruang kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit dilengkapi dengan sarana dan prasarana untuk:
 - a. ruang pameran;
 - b. ruang pelatihan; dan
 - c. ruang kreativitas.
 - (3) Sarana dan prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat berbentuk fisik maupun virtual.
 - (4) Pengelolaan ruang kreatif dilakukan oleh Pemerintah Daerah atau dapat dikerjasamakan dengan pihak lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
 - (5) Pengelolaan ruang kreatif dilakukan secara profesional dan dapat dilakukan komersialisasi.
 - (6) Biaya pengelolaan ruang kreatif bersumber dari:
 - a. anggaran pendapatan dan belanja Daerah; dan/atau
 - b. sumber lainnya yang sah dan tidak mengikat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
 - (7) Biaya pengelolaan ruang kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (6) huruf b dilaksanakan sesuai dengan kemampuan keuangan daerah.
 - (8) Komersialisasi sebagaimana dimaksud pada ayat (5) dilakukan untuk kegiatan pihak lain yang menghasilkan keuntungan.
 - (9) Pemanfaatan ruang kreatif oleh Pelaku Ekonomi Kreatif yang bersifat tidak menghasilkan keuntungan tidak dibebankan biaya.
 - (10) Hasil komersialisasi ruang kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (5) dapat digunakan sebagai dana pengembangan untuk ruang kreatif dan pelaksanaan penggunaannya dilakukan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB IX
INSENTIF BAGI PELAKU EKONOMI KREATIF
Pasal 26

- Pemerintah Daerah memberikan insentif kepada Pelaku berupa:
- a. insentif fiskal; dan / atau
 - b. insentif non fiskal.

Pasal 27

- (1) Insentif fiskal bagi Pelaku Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 huruf a yang diberikan oleh Pemerintah daerah dapat berupa fasilitas perpajakan.
- (2) Insentif fiskal bagi Pelaku Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 huruf a yang diberikan oleh Pemerintah Daerah dapat berupa:
 - a. insentif perpajakan daerah; dan/atau
 - b. insentif retribusi.
- (3) Pemberian fasilitas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-

undangan.

Pasal 28

Insentif non fiskal sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 huruf b kepada Pelaku Ekonomi Kreatif berupa:

- a. kemudahan akses tempat usaha Ekonomi Kreatif;
- b. kemudahan pelayanan perizinan berusaha di bidang Ekonomi Kreatif;
- c. pendampingan dan inkubasi bagi usaha Ekonomi Kreatif; dan
- d. kemudahan akses bantuan hukum usaha Ekonomi Kreatif.

BAB X

TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH DAERAH SERTA PERAN SERTA MASYARAKAT DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF

Bagian Kesatu

Tanggung Jawab Pemerintah Daerah

Pasal 29

Pemerintah Daerah memiliki tanggung jawab dalam pengembangan Ekonomi Kreatif meliputi:

- a. mengembangkan Skema Pembiayaan Berbasis Kekayaan Intelektual; dan
- b. mengembangkan Sistem Pemasaran Produk Ekonomi Kreatif Berbasis Kekayaan Intelektual.

Pasal 30

Dalam pengembangan Ekonomi Kreatif, Pemerintah Daerah dapat bekerja sama dengan:

- a. lembaga pendidikan;
- b. dunia usaha;
- c. dunia industri;
- d. jejaring komunitas;
- e. media; dan/atau
- f. perbankan.

Bagian kedua

Peran Serta Masyarakat

Pasal 31

- (1) Masyarakat dapat berperan serta dalam pengembangan Ekonomi Kreatif.
- (2) Peran serta masyarakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa:
 - a. memberikan penghargaan terhadap Kekayaan Intelektual yang dihasilkan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif; dan
 - b. menjaga dan melindungi Kekayaan Intelektual yang

dihasilkan oleh Pelaku Ekonomi Kreatif.

BAB XI
KETENTUAN PENUTUP
Pasal 32

Peraturan Gubernur ini mulai berlaku 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Gubernur ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Provinsi Kepulauan Riau

Ditetapkan di Tanjungpinang
pada tanggal 16 Desember 2022

GUBERNUR KEPULAUAN RIAU,


ANSAR AHMAD

Diundangkan di Tanjungpinang
pada tanggal 16 Desember 2022

SEKRETARIS DAERAH
PROVINSI KEPULAUAN RIAU,


ADI PRIHANTARA

BERITA DAERAH PROVINSI KEPULAUAN RIAU TAHUN 2022 NOMOR 387