

IDENTIFIKASI KARAKTERISTIK RUANG KREATIF DALAM MENDUKUNG KOTA KREATIF: STUDI KASUS KOTA BANDUNG

Dwiki Gamas Ardiansyah¹, Nabilla Dina Adharina², Ahmad Fauzan Iscahyono

^{1,2,3} Institut Teknologi Nasional, Jl.PHH Mustofa No.23, Kota Bandung

² Email : adharinabil@itenas.ac.id

DOI : 10.35472/jppk.v4i1.1740

ABSTRACT

Bandung City exemplifies this as part of the UNESCO Creative Cities Network. While the government establishes creative spaces like the Bandung Creative Hub, organic community-driven spaces also thrive. Each space possesses unique characteristics, but ideal creative spaces should meet criteria related to institutional support, flexible regulations, and diverse human resources. This mixed-methods study aims to identify the characteristics of Bandung's creative spaces based on institutional, regulatory, and human resource aspects. Qualitative data from interviews will be quantitatively assessed to compare with ideal criteria. Understanding these characteristics can inform urban planning and policy for fostering creative economies. Furthermore, creative space is also believed that it can foster creativity, innovation, and knowledge-based economic growth.

Keywords: *creative city, creative space, characteristics of creative space*

A. PENDAHULUAN

Kota kreatif merupakan kota yang memfasilitasi dan mendorong pertumbuhan kreativitas, inovasi, dan pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan (Cohendet, Grandadam, & Simon, 2010). Di sisi lain, kota kreatif juga dapat dilihat sebagai strategi perencanaan kota di mana ruang-ruang kota yang ada dapat mendorong orang untuk berpikir, merencanakan, dan bertindak secara kreatif di dalam kota (Landry, 2012). Pemikiran Florida (2003) mengenai kota kreatif, menekankan peran kelas kreatif yang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi wilayah dengan mendorong inovasi. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Ekomadyo, Martokusumo, & Ardiani (2020) yang melihat bahwa kota kreatif sebagai bagian dari gerakan ekonomi masyarakat yang berbasis pengetahuan. Dengan menggunakan kasus Kota Bandung, penelitian tersebut menemukan bahwa kelas kreatif di Kota Bandung memiliki peran yang besar dalam mempengaruhi ekonomi Kota Bandung melalui penciptaan ruang-ruang kreatif yang dihasilkan dari pengetahuan lokal serta kreativitas mereka. Ruang kreatif yang mereka ciptakan pada akhirnya menjadi simpul untuk mengembangkan jaringan kelas kreatif Kota Bandung yang dapat memperkuat modal sosial komunitas tersebut.

Kota Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang merupakan bagian dari jaringan kota kreatif “UNESCO Creative Cities Network”. Sejak saat itu, ruang-ruang kreatif diciptakan baik secara *bottom-up* dan *top-down* untuk menjadi ruang difusi inovasi bagi kelas kreatif (Widisto & Sutriadi, 2018). Secara *top-down*, pemerintah membangun ruang kreatif, yaitu *Bandung Creative Hub* atas amanat Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 1 Tahun 2021 tentang Penataan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif. Namun, selain ruang tersebut, terdapat ruang lainnya yang dikembangkan dan dikelola oleh

masyarakat secara organik seperti *The Hallway Space* dan juga hasil kerja sama antara masyarakat dengan pemerintah seperti *Laswee Creative Space*.

Ruang kreatif yang berkembang di Kota Bandung memiliki keunikannya masing-masing. Namun, ruang kreatif yang ideal harus memenuhi beberapa karakteristik dari aspek kelembagaan dan pembiayaan; regulasi; dan sumber daya manusia (Widisto & Sutriadi, 2018). Berdasarkan studi yang dilakukan Widisto & Sutriadi (2018), pada aspek kelembagaan dan pembiayaan, ruang kreatif dengan adanya peran pemerintah baik dalam pengelolaan dan pembiayaan merupakan kondisi yang ideal karena dianggap efisien dan dapat menjawab keberlanjutan ruang kreatif. Selanjutnya, dalam aspek regulasi ruang kreatif, terdapat regulasi yang fleksibel dan mudah dalam pengelolaan ruang kreatif. Dalam aspek sumber daya manusia, pada ruang kreatif yang ideal, sumber daya manusia harus berasal dari latar belakang akademik yang beragam dan mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan kondisi yang relevan, para pelaku kreatif suportif untuk terjadinya komunikasi informal spontan yang memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide; terdapat hubungan yang harmonis antar aktor di wilayah studi baik secara *tangible* maupun *non-tangible* menurut pendapat aktor terkait; dan wilayah studi mampu menghadapi kondisi yang kompleks dan dinamis.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini akan menjawab pertanyaan bagaimana karakter ruang-ruang kreatif jika dibandingkan dengan kondisi ideal sebagaimana telah disampaikan sebelumnya, serta bagaimana perbedaan karakteristik antar ruang kreatif tersebut. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi karakteristik ruang kreatif Kota Bandung sebagai Kota Kreatif berdasarkan aspek kelembagaan dan pembiayaan, regulasi, dan sumber daya manusia.

B. METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *mixed-methods*. Penelitian ini menggabungkan dua metode penelitian yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif (McKim, 2017). Metode penelitian *mixed-methods* adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan atau mengasosiasikan kedua bentuk kualitatif dan kuantitatif (Creswell & Plano Clark, 2023). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *embedded design* (Creswell & Plano Clark, 2023) yang mana dalam penelitian ini, informasi yang dikumpulkan bersifat kualitatif berdasarkan hasil wawancara dan dianalisis dengan metode kualitatif, kemudian hasil dari analisis tersebut diselidiki dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan skor untuk menilai hasil skor masing-masing aspek berdasarkan kriteria ideal ruang kreatif. Dengan pendekatan deduktif, kriteria-kriteria dibangun berdasarkan teori dan menjadi landasan dalam proses pengumpulan data dan analisis data. Pada penelitian ini, analisis dan pengumpulan data menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk menjawab sasaran dari identifikasi karakteristik ruang kreatif berdasarkan variabel kelembagaan dan pembiayaan; regulasi; dan sumber daya manusia.

1. Lokasi Wilayah Studi

Ruang kreatif di Kota Bandung yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space*, dan *The Hallway Space*. Masing-masing memiliki karakter yang berbeda dalam aspek pengelolaan sehingga diharapkan ruang-

ruang kreatif tersebut dapat mewakili ruang kreatif di Kota Bandung. *Bandung Creative Hub* dipilih karena pengelolaannya dilakukan oleh Pemerintah Kota Bandung. Sedangkan *Laswee Creative Space*, dan *The Hallway Space* dikelola pihak swasta dan komunitas kreatif.

Bandung Creative Hub didirikan oleh mantan Wali Kota Bandung M. Ridwan Kamil dan Wakil Wali Kota Bandung Oded M. Danial pada tanggal 28 Desember 2017. Bandung Creative Hub didirikan dengan tujuan untuk memfasilitasi komunitas kreatif untuk berkembang dan memajukan sektor industri kreatif Kota Bandung. Selain itu, *Bandung Creative Hub* juga dapat digunakan oleh komunitas kreatif maupun warga Kota Bandung secara gratis. Fasilitas-fasilitas yang tersedia di Bandung Creative Hub di antaranya adalah studio musik, studio rekaman, *co-working Space*, *desain store*, ruang fotografi, ruang kaca, auditorium, ruang tari, aula, ruang jahit, studio animasi, studio *fesyen* dan *amfiteater*.



Sumber: patrakomala.disbudpar.bandung.go.id, detik.com, uncov.co.id

Gambar 1. Gedung Bandung Creative Hub, Laswee Creative Space dan The Hallway Space

Laswee Creative Space berdiri secara resmi sejak 23 November 2021. *Laswee Creative Space* merupakan salah satu ruang untuk menjadi area lebur-ide berbagai komunitas kreatif. Ruang kreatif ini merupakan hasil dari kerja sama antara Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Koperasi Bima Sejahtera Sentosa dan PT. Olah Kelola Ruang dengan tujuan untuk menambah alternatif tempat untuk publik agar bisa berkumpul, melakukan

ekshibisi, melakukan berbagai kegiatan yang berhubungan dengan industri kreatif. Beragam sub-sektor ekonomi kreatif yang bergabung dengan *Laswee Creative Space* di antaranya sektor kuliner, fesyen, dan fotografi. *The Hallway Space* merupakan sebuah ruang kreatif yang memiliki tujuan untuk membangun ekosistem ekonomi kreatif yang baru di Kota Bandung yang bisa berdampak secara ekonomi dan sosial. *The Hallway Space* merupakan wajah baru dari ruang kreatif yang menyulap bagian dari pasar yang dahulu kumuh dan kurang terawat menjadi suatu ruang yang unik yang mampu mewadahi aktor, komunitas, dan penggiat industri kreatif. *The Hallway Space* memiliki keinginan untuk bisa mewadahi 17 sub sektor ekonomi kreatif. Dengan berbasis kan suatu bisnis *The Hallway Space* menyediakan ruang untuk para pelaku ekonomi kreatif untuk bisa berniaga dan juga mewadahi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan ekonomi kreatif. Sub sektor ekonomi kreatif yang bergabung di tempat ini di antaranya kuliner, fesyen, musik, pasar barang seni dan juga film.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data primer yaitu dengan wawancara terhadap partisipan. Wawancara dilakukan terhadap pihak pengelola dari empat wilayah studi yaitu di *Bandung Creative Hub*, *The Hallway Space* dan *Laswee Creative Space* karena pihak-pihak tersebut dianggap sebagai pihak yang paling mengetahui pengelolaan dan kondisi dari berbagai aspek yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu aspek kelembagaan dan pembiayaan, regulasi, dan sumber daya manusia. Adapun partisipan yang dibutuhkan adalah pengelola/*founder Bandung Creative Hub*, *The Hallway Space* dan *Laswee Creative Space*; dan 3 *tenant* dari masing-masing ruang kreatif.

3. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode analisis isi dan analisis statistik deskriptif. Data akan diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel dan Atlas.ti kemudian akan diuraikan ke dalam sebuah deskripsi. Analisis Isi (*Content Analysis*) Kualitatif merupakan teknik penelitian kualitatif dengan menekankan keajekan isi komunikasi, makna isi komunikasi, pembacaan simbol-simbol dan pemaknaan isi interaksi simbolis yang terjadi dalam komunikasi (Bungin, 2011). Analisis ini dimulai dengan melakukan wawancara terlebih dahulu. Kemudian, dokumen wawancara yang telah dikumpulkan dilakukan pemrosesan data menggunakan pendekatan kualitatif dengan proses *coding* yang diolah melalui aplikasi bantuan yaitu *Atlas.ti*. terdapat 2 teknik *coding* yaitu *Open Coding* dan *Axial Coding*. *Open Coding* dimulai dengan mengumpulkan data mentah yang diperoleh selama penelitian yaitu berupa transkrip wawancara dari hasil wawancara dengan pengelola dan *tenant* dari ketiga ruang kreatif, selanjutnya dilanjutkan dengan proses membuat kode dengan menandai potongan kalimat penting dengan diberi label (kode yang dibuat oleh peneliti). Selanjutnya dilakukan *Axial Coding* merupakan proses pengelompokan kode terbuka menjadi kategori, lalu kategori dikaitkan dengan sub-kategorinya, dan hubungannya diuji terhadap data.

Dari hasil analisis isi yang sudah diinterpretasi, kemudian dilanjutkan dengan proses pemberian skor untuk masing-masing kategori. Pemberian skor dilakukan berdasarkan kondisi ideal yang telah dibangun secara deduktif sebagaimana dapat dilihat pada **Tabel 1**. Skala pengukuran dalam memberikan penilaian menggunakan skala *Guttman*. Skala pengukuran dengan tipe ini bersifat rasio dikotomi (dua alternatif) dan dapat memberikan

jawaban yang tegas “ya-tidak”; “benar-salah”; “pernah-tidakpernah”; “positif-negatif” dan lain-lain (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini nilai 1 diberikan jika kondisi masing-masing aspek sesuai dengan kondisi ideal dan 0 diberikan jika kondisi masing-masing aspek tidak sesuai dengan kondisi ideal.

Tabel 1. Kriteria Kondisi Ideal Ruang Kreatif

No.	Aspek	Kondisi ideal
1	Kelembagaan dan Pembiayaan	
	Basis Keuangan yang Sehat	Tersedianya keuangan yang cukup dan mengalir secara konsisten dan stabil disertai andil pemerintah dalam pembiayaannya
	Pembiayaan Sektor Publik	Adanya sumber pembiayaan dari pajak, hibah maupun anggaran pemerintah
	Instabilitas Struktur Terkendali	Struktur organisasi yang cukup fleksibel untuk memfasilitasi inovasi tetapi cukup stabil untuk dikelola
2	Regulasi	
	Fleksibilitas	Regulasi yang berlaku di wilayah studi bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan positif
	Ruang untuk Bereksperimen	Regulasi yang berlaku tidak membatasi kebebasan dalam bereksperimen
	Prosedur dan Persyaratan yang Mudah	Regulasi cukup sederhana dan tidak terbebani oleh birokrasi yang berbelit-belit atau dianggap sulit oleh pengguna
3	Sumber Daya Manusia	
	Lingkungan Multidisiplin dan Lingkungan Dinamis	Para pelaku yang aktif di wilayah studi berasal dari latar belakang akademik yang beragam dan mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan kondisi yang relevan
	Keterampilan dan Kompetensi	Keterampilan dan kompetensi yang difasilitasi berasal dari latar belakang yang beragam dan terbuka untuk berbagai disiplin ilmu
	Komunikasi Informal Spontan	Suasana kondusif untuk terjadinya komunikasi informal spontan yang memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide
	<i>Sense of Community</i>	Terdapat hubungan yang harmonis antar aktor di wilayah studi baik secara <i>tangible</i> maupun <i>non-tangible</i> menurut pendapat aktor terkait
	Kapasitas untuk Mengelola Kompleksitas dan Ketidak Pastian	Wilayah studi mampu menghadapi kondisi yang kompleks dan dinamis

Sumber : hasil analisis, 2023

Setelah diberikan skor untuk masing-masing aspek, maka untuk memudahkan dalam melakukan perbandingan kesesuaian karakteristik dengan kondisi ideal masing-masing, seluruh skor untuk masing-masing aspek di setiap ruang kreatif dijumlahkan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Penentuan Skor Kesesuaian Karakteristik

No.	Kesesuaian	Skor
1	Kurang Ideal	0 – 3
2	Cukup Ideal	4 – 7
3	Ideal	7 – 11

Sumber : hasil analisis, 2023.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelembagaan dan Pembiayaan

Bagian Karakteristik Kelembagaan dan Pembiayaan dapat dilihat dari aspek pengelolaan ruang kreatif. Hal yang dipertimbangkan dalam kelembagaan dan pembiayaan ini adalah adanya pembiayaan sektor publik, basis keuangan yang sehat, dan instabilitas struktur terkendali. **Tabel 3** menunjukkan hasil skor menunjukkan bahwa kesesuaian karakteristik dalam variabel kelembagaan dan pembiayaan untuk *Bandung Creative Hub* sebesar 3, *Laswee Creative Space* sebesar 2 dan *The Hallway Space* sebesar 2. Untuk nilai paling tinggi berada di *Bandung Creative Hub*. Dengan membandingkan tiga ruang kreatif, didapatkan bahwa *Bandung Creative Hub* merupakan ruang kreatif yang paling ideal. Hal tersebut terjadi karena pada pembiayaan *Bandung Creative Hub* didukung oleh pembiayaan dari Pemerintah Kota Bandung melalui Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Kota Bandung. Hal ini karena sumber pembiayaan dari pemerintah dianggap dapat menjamin keberlanjutannya (Widisto & Sutriadi, 2018). Sedangkan *Bandung Creative Hub* dan *Laswee Creative Space* tidak ada pembiayaan dari sektor publik melainkan ada kerja sama dengan pemerintah Provinsi Jawa Barat dengan sistem sewa aset dan terakhir untuk *The Hallway Space* tidak ada pembiayaan dari sektor publik melainkan ada kerja sama dengan PD Pasar Kosambi dengan sistem sewa lahan.

Tabel 3. Karakteristik Ruang Kreatif berdasarkan Variabel Kelembagaan dan Pembiayaan di *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space*

<i>Bandung Creative Hub</i>		<i>Laswee Creative Space</i>		<i>The Hallway Space</i>	
Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
Sumber pembiayaan dari APBD Kota Bandung	1	Sumber pembiayaan dari sektor Swasta	0	Sumber pembiayaan dari sektor Swasta	0
Basis keuangan relatif sehat	1	Basis keuangan relatif sehat	1	Basis keuangan relatif sehat	1
Instabilitas struktur fleksibel dan memberi keleluasaan	1	Instabilitas struktur fleksibel dan terbuka	1	Instabilitas struktur fleksibel dan terbuka	1
Total	3		2		2

Sumber : hasil analisis, 2023

Dalam aspek basis keuangan dan instabilitas struktur dapat dikatakan bahwa ketiga ruang kreatif tersebut memiliki kondisi yang ideal. Tiga ruang kreatif ini memiliki basis keuangan yang sehat yang dibuktikan dengan terkendalinya pembiayaan pada masa pembatasan yang dilakukan saat pandemi Covid-19. Kemudian, tiga ruang kreatif *Hub* memiliki struktur organisasi/ pengelolaan yang fleksibel dan memberi keleluasaan bagi pengguna untuk bisa berinovasi dan berkreativitas; kemudian untuk *Laswee Creative Space* memiliki struktur organisasi/ pengelolaan yang fleksibel dan terbuka bagi pelaku kreatif yang ingin bergabung namun ada proses kurasi sebelum diputuskan untuk bisa bergabung; terakhir untuk *The Hallway Space* memiliki struktur/pengelolaan yang terkendali, terbuka dan fleksibel terhadap pelaku kreatif yang ingin bergabung. Fleksibilitas ini dianggap

penting untuk memfasilitasi inovasi yang terjadi di ruang kreatif tersebut (Widisto & Sutriadi, 2018).

2. Regulasi

Karakteristik Regulasi dapat dilihat dari aspek seperangkat regulasi yang berlaku dari ruang kreatif nya. Hal yang dipertimbangkan dalam regulasi ini adalah adanya fleksibilitas; ruang untuk bereksperimen; dan prosedur dan persyaratan yang mudah. Skor menunjukkan bahwa kesesuaian karakteristik dalam variabel regulasi untuk *Bandung Creative Hub* sebesar 3, *Laswee Creative Space* sebesar 3 dan *The Hallway Space* sebesar 3. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan (lihat **Tabel 4**), ditemukan bahwa dari ketiga ruang kreatif sudah memenuhi keseluruhan parameter yang meliputi regulasi yang berlaku di wilayah studi bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan positif, regulasi yang berlaku tidak membatasi kebebasan dalam bereksperimen lalu regulasi cukup sederhana dan tidak terbebani oleh birokrasi yang berbelit-belit atau dianggap sulit oleh pengguna. Hal ini karena fleksibilitas regulasi, ruang untuk bereksperimen yang diberi kebebasan dan regulasi yang memiliki persyaratan yang mudah dapat menjamin kebutuhan penggunanya (Widisto & Sutriadi, 2018).

Tabel 4. Karakteristik Ruang Kreatif berdasarkan Variabel Regulasi di *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space*

<i>Bandung Creative Hub</i>		<i>Laswee Creative Space</i>		<i>The Hallway Space</i>	
Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
Fleksibel dan terbuka namun ada prosedur yang harus ditempuh	1	Fleksibel dan terbuka namun ada kurasi bagi <i>tenant</i> dan kegiatan yang ingin bergabung	1	Fleksibel dan tidak kaku namun ada kurasi bagi <i>tenant</i> dan kegiatan yang ingin bergabung	1
Tidak membatasi pengguna dan pelaku kreatif	1	Tidak membatasi pengguna dan pelaku kreatif	1	Tidak membatasi dan memberikan keleluasaan bagi pengguna dan pelaku kreatif	1
Pemangkasan birokrasi yang berbelit dengan dilayani secara daring	1	Prosedur dan persyaratan yang relatif mudah namun ada administrasi yang harus ditempuh dan ada kurasi dari segi finansial bisnis	1	Prosedur dan persyaratan yang relatif mudah namun ada syarat dan ketentuan dan ada kurasi dari segi finansial bisnis	1
Total	3		3		3

Sumber : hasil analisis, 2023

Dalam aspek fleksibilitas dapat dikatakan ketiga lokasi wilayah studi sudah ideal. Fleksibilitas ketiga wilayah studi dapat dilihat regulasi yang ada fleksibel (cenderung tidak kaku) namun ada seperangkat syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi baik pengguna ataupun pelaku kreatif di dalamnya. Kemudian dalam aspek ruang untuk bereksperimen dapat dikatakan ketiga lokasi wilayah studi sudah ideal. Regulasi yang mencakup ruang untuk bereksperimen dapat dilihat dari adanya kebebasan untuk berekspres, berinovasi dan

berkreasi bagi pengguna maupun pelaku kreatif. Lalu, untuk prosedur dan persyaratan yang mudah dapat dikatakan bahwa dari ketiga wilayah studi sudah memenuhi parameter idealnya. Hal ini dibuktikan dari adanya seperangkat prosedur dan persyaratan yang relatif mudah dilihat dari ketersediaan ruang yang bisa diakses secara daring dan proses perizinan yang secara langsung dengan pihak pengelola tanpa adanya campur tangan pihak lain.

3. Sumber Daya Manusia

Karakteristik Sumber Daya Manusia dapat dilihat dari aspek peran pelaku kreatif dan kondisi lingkungan. Hal yang dipertimbangkan dalam sumber daya manusia ini di antaranya lingkungan multi-disiplin dan lingkungan dinamis; keterampilan dan kompetensi; komunikasi informal spontan; *sense of community*; dan kapasitas untuk mengelola kompleksitas dan ketidakpastian. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan (lihat **Tabel 5**), didapatkan bahwa *Bandung Creative Hub* memiliki kondisi sumber daya manusia yang ideal jika dibandingkan dengan ruang kreatif lainnya.

Tabel 5. Karakteristik Ruang Kreatif berdasarkan Variabel Sumber Daya Manusia di *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space*

<i>Bandung Creative Hub</i>		<i>Laswee Creative Space</i>		<i>The Hallway Space</i>	
Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
Lingkungan dengan kombinasi dari pelaku ekonomi kreatif, akademis, dan pemerintahan yang inovatif dalam mengembangkan ruang kreatif	1	Lingkungan diisi dengan kombinasi dari pelaku ekonomi kreatif saja namun selalu ada inovasi baru yang melibatkan komunitas kreatif	0	Lingkungan diisi dengan kombinasi dari pelaku ekonomi kreatif saja namun selalu ada inovasi baru yang melibatkan komunitas kreatif	0
Beragam keterampilan dan keahlian dari pelaku kreatif ditambah bersertifikasi	1	Memiliki keterampilan dan keahlian yang beragam dari berbagai bidang ekonomi kreatif	0	Memiliki keterampilan dan keahlian yang beragam dari berbagai bidang ekonomi kreatif	0
Kondusif, nyaman dan mudah diakses untuk memfasilitasi komunikasi mau itu eksternal maupun internal	1	Lingkungan atau ruang yang mendukung komunikasi baik itu eksternal maupun internal dilengkapi dengan suasana <i>outdoor</i> yang asri	1	Lingkungan kondusif untuk komunikasi baik itu dari pengguna maupun pelaku kreatif yang terlibat	1
Lingkungan yang positif yang menciptakan kolaborasi dengan komunitas kreatif	0	Membuka jalan relasi antar sesama pelaku kreatif dan menciptakan suatu kolaborasi	1	Lingkungan yang harmonis antar pelaku kreatif di dalamnya dan sangat membuka jaringan antar sesama pelaku kreatif yang bisa menghasilkan suatu kolaborasi	1

<i>Bandung Creative Hub</i>		<i>Laswee Creative Space</i>		<i>The Hallway Space</i>	
Keterangan	Skor	Keterangan	Skor	Keterangan	Skor
Mampu menghadapi hal – hal baru dan dapat mewadahi kreativitas melalui fasilitas yang disediakan	1	Mampu mewadahi dan menghadapi inovasi – inovasi baru di masa yang akan datang	1	Mampu mewadahi dan menghadapi inovasi – inovasi baru di masa yang akan datang guna persaingan bisnis	1
Total	4		3		3

Sumber : hasil analisis, 2023

Berdasarkan hasil analisis kualitatif, *Bandung Creative Hub* diisi dengan kombinasi dari berbagai pelaku kreatif, seperti pelaku ekonomi kreatif, akademik di bidang kota dan ekonomi kreatif, serta pemerintah. Sedangkan dua ruang kreatif lainnya hanya melibatkan pelaku ekonomi kreatif sehingga kegiatan yang berkembang di ruang tersebut didominasi dengan kegiatan ekonomi. Selanjutnya, pada aspek keterampilan dan kompetensi, ruang kreatif yang memiliki kondisi ideal hanya *Bandung Creative Hub*. Hal ini berkaitan dengan kombinasi pelaku yang terlibat. Mengingat hanya *Bandung Creative Hub* yang memiliki pelaku beragam maka keterampilan dan kompetensi yang difasilitasi berasal dari latar belakang yang beragam dan terbuka untuk berbagai disiplin ilmu (Widisto & Sutriadi, 2018). Selain itu, terdapat beragam keterampilan dan keahlian dari pelaku kreatif yang bersertifikasi di *Bandung Creative Hub*.

Pada aspek komunikasi informal spontan, tiga ruang kreatif memiliki kondisi yang ideal. Berdasarkan hasil analisis kualitatif, ketiganya memiliki lingkungan yang nyaman dan mudah diakses untuk memfasilitasi komunikasi. *Laswee Creative Space* menyediakan lingkungan atau ruang yang mendukung komunikasi baik itu eksternal maupun internal dilengkapi dengan suasana *outdoor* yang asri dan terakhir untuk lingkungan *The Hallway Space* kondusif untuk komunikasi baik itu dari pengguna maupun pelaku kreatif yang terlibat. Yang menarik, pada aspek *sense of community*, *Bandung Creative Hub* memiliki kondisi yang tidak ideal, sedangkan ruang lainnya memiliki kondisi ideal. Hal ini terjadi karena *The Hallway Space* dan *Laswee Creative Space* cenderung memiliki kemampuan organik untuk membuka jalan relasi antar sesama pelaku kreatif dan menciptakan suatu kolaborasi. Sedangkan *Bandung Creative Hub* lebih terbatas bergerak dalam membuka relasi dan kolaborasi akibat pengelolaannya yang diatur oleh peraturan daerah.

Dalam aspek kapasitas untuk mengelola kompleksitas dan ketidakpastian, tiga ruang kreatif ini dianggap mampu menghadapi hal-hal baru kedepannya dan dapat mewadahi kreatifitas melalui fasilitas yang disediakan. Untuk *Bandung Creative Hub*, memfasilitasi perkembangan inovasi merupakan peran dari *Bandung Creative Hub* sebagai produk Pemerintah Daerah Kota Bandung. Sedangkan untuk *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space*, mewadahi dan menghadapi inovasi di masa yang akan mendatang menjadi syarat utama untuk bertahan dalam persaingan bisnis sehingga dua ruang kreatif tersebut terus didorong untuk adaptasi dengan perkembangan sektor-sektor kreatif.

4. Perbandingan Penilaian Karakteristik di *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space*

Berdasarkan penilaian pada masing-masing aspek yang dapat dilihat pada **Tabel 6**, didapatkan bahwa *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* atau *The Hallway Space*

memiliki kondisi yang ideal. Ruang kreatif dengan skor terbesar adalah *Bandung Creative Hub*. Jika dibandingkan dengan ruang kreatif lainnya, secara pembiayaan, *Bandung Creative Hub* dapat dilihat sebagai ruang kreatif dengan pembiayaan yang lebih berkelanjutan dibandingkan dengan ruang kreatif lainnya. Selain itu, *Bandung Creative Hub* juga unggul karena pelaku yang terlibat tidak hanya didominasi oleh pelaku ekonomi kreatif, tetapi juga akademisi di bidang kota dan industri kreatif serta pemerintah Kota Bandung. Namun, yang unggul dari *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space* adalah lingkungan yang cenderung lebih terbuka bagi berbagai komunitas jika dibandingkan dengan *Bandung Creative Hub*.

Tabel 6. Perhitungan Skor Kesesuaian Karakteristik di *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* dan *The Hallway Space*

Aspek	<i>Bandung Creative Hub</i>	<i>Laswee Creative Space</i>	<i>The Hallway Space</i>
Kelembagaan dan Pembiayaan	3	2	2
Regulasi	3	3	3
Sumber Daya Manusia	4	3	3
Total Skor	10	8	8

Sumber : hasil analisis, 2023

D. KESIMPULAN

Ruang kreatif memiliki peran penting sebagai ruang difusi inovasi dan membangun jejaring modal sosial bagi kelas kreatif (Ekomadyo *et al.*, 2020; Widisto & Sutriadi, 2018). Tiga ruang kreatif di Bandung, yaitu *Bandung Creative Hub*, *Laswee Creative Space* dan *The Hallway* memiliki kondisi pada aspek kelembagaan dan pembiayaan, regulasi, serta sumber daya manusia yang ideal. Meskipun ketiganya memiliki kondisi yang ideal tetapi masing-masing memiliki karakter yang berbeda. Dalam penelitian ini, dapat dipelajari bahwa ruang kreatif dengan pembiayaan yang berkelanjutan, ruang kreatif yang terbuka untuk kolaborasi, serta keberagaman latar belakang dari pihak yang terlibat menjadi hal penting bagi kota kreatif. Dengan adanya ruang kreatif yang ideal, diharapkan ruang tersebut dapat menjadi wadah untuk mendorong inovasi dan gagasan kreatif yang mampu mendorong perkembangan Kota Bandung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bungin, Burhan. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- [2] Cohendet, P., Grandadam, D., & Simon, L. (2010). The Anatomy of the Creative City. *Industry & Innovation*, 17(1), 91–111. doi: 10.1080/13662710903573869
- [3] Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2023). Revisiting mixed methods research designs twenty years later. *The Sage Handbook of Mixed Methods Research Design*, 21–36. Retrieved from [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=UK2EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA21&dq=Vicki+L.+Plano+Clark+dan+John+W.+Creswell+\(2016\),&ots=-2hag32YgK&sig=bsehKhFcZwyV7rQjUV4z28nQRcs](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=UK2EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA21&dq=Vicki+L.+Plano+Clark+dan+John+W.+Creswell+(2016),&ots=-2hag32YgK&sig=bsehKhFcZwyV7rQjUV4z28nQRcs)

- [4] Ekomadyo, A. S., Martokusumo, W., & Ardiani, N. A. (2020). Field of creative-cities movement and cultural sustainability: Learning from place-making in Kampung Kreatif Dago Pojok and Kopi Pasar Los Tjihapit in Bandung. *Advances in Science and Technology*, 103, 11–17. Retrieved from <https://www.scientific.net/AST.103.11>
- [5] Florida, R. (2003). Cities and the Creative Class. *City & Community*, 2(1), 3–19. doi: 10.1111/1540-6040.00034
- [6] Kementerian Pekerjaan Umum. (2017). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat Nomor 14/Prt/M/2017 Tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung*.
- [7] Landry, C. (2012). *The creative city: A toolkit for urban innovators*. Earthscan. Retrieved from https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=1ypac-qwaX4C&oi=fnd&pg=PR5&dq=creative+city+florida+landry&ots=0_p5BmYdIW&sig=YXIaqGlcMgW-T16S6g8yJN8O4yo
- [8] McKim, C. A. (2017). The Value of Mixed Methods Research: A Mixed Methods Study. *Journal of Mixed Methods Research*, 11(2), 202–222. doi: 10.1177/1558689815607096
- [9] Pemerintah Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2022 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif*.
- [10] Peraturan Daerah Kota Bandung. (2021). *Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 1 Tahun 2021 tentang Penataan dan Pengembangan Ekonomi Kreatif*.
- [11] Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- [12] Tayyiba, M., Sungkari, H., & Mintarga, P. (2017). *Buku Putih Kota Kreatif: Ekosistem Yang Mencipta* (B. Situmorang, Ed.). ICCN.
- [13] UNESCO Creative City Network. (2015). Creative City of Bandung. <https://en.unesco.org/creative-cities/bandung>
- [14] Widisto, A., & Sutriadi, R. (2018). *Identification of the Role of Creative Spaces in the Development of Bandung as a Creative City (Case Study: Bandung Creative Hub and Spasial)*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Aushaf_Widisto/publication/358402534_Identification_of_the_Role_of_Creative_Spaces_in_the_Development_of_Bandung_as_a_Creative_City_Case_Study_Bandung_Creative_Hub_and_Spasial/links/620094dcb44cbe4227296bd6/Identification-of-the-Role-of-Creative-Spaces-in-the-Development-of-Bandung-as-a-Creative-City-Case-Study-Bandung-Creative-Hub-and-Spasial.pdf.