



**Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi Ilmu Administrasi Publik**

Terakreditasi A

SK BAN-PT NO: 3100/SK/BAN-PT/Ak/PPJ/S/N/2020

**Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif melalui Program
DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix System***

Skripsi

Diajukan untuk Ujian Sidang Jenjang Sarjana
Program Studi Ilmu Administrasi Publik

Oleh

Rr. Ulfiana Rachmani

2016310105

Bandung

2021



**Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi Ilmu Administrasi Publik**

Terakreditasi A

SK BAN-PT NO: 3100/SK/BAN-PT/Ak/PPJ/S/N/2020

**Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif melalui Program
DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix System***

Skripsi

Oleh

Rr. Ulfiana Rachmani

2016310105

Pembimbing

Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

Bandung

2021

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan Administrasi Publik
Program Studi Ilmu Administrasi Publik



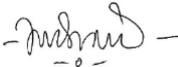
Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Rr. Ulfiana Rachmani
Nomor Pokok : 2016310105
Judul : Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif melalui Program DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix Systems*

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Senin, 1 Februari 2021
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji

Ketua sidang merangkap anggota
Indraswari, M.A., Ph.D.

: 

Sekretaris
Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si.

: 

Anggota
Hubertus Hasan, Drs., M.Si.

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si.

Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rr. Ulfiana Rachmani
NPM : 2016310105
Jurusan/Program Studi : Ilmu Administrasi Publik
Judul : Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif
melalui Program DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix System*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat lain yang dikutip, ditulis sesuai kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 13 Januari 2021



Rr. Ulfiana Rachmani

Rr. Ulfiana Rachmani_Cek Skripsi Ganjil 20/21

ORIGINALITY REPORT

26% SIMILARITY INDEX	25% INTERNET SOURCES	4% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	qdoc.tips Internet Source	2%
2	repository.unpas.ac.id Internet Source	2%
3	lib.ui.ac.id Internet Source	1%
4	bandungcreative.id Internet Source	1%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	mik.upi.edu Internet Source	1%
8	www.widyatama.ac.id Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

ABSTRAK

Nama : Rr. Ulfiana Rachmani
NPM : 2016310105
Judul : Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif melalui Program DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix Systems*

Kota Bandung dinobatkan sebagai salah satu jaringan kota kreatif yang dipilih oleh UNESCO *Creative City Network* dalam “*City of Design*”. Untuk mempertahankan predikat sebagai “*City of Design*” salah satu bentuk kolaborasi yang tercipta adalah DesignAction.bdg yang merupakan kegiatan pola pikir desain untuk dapat memecahkan permasalahan di Kota Bandung yang di dalamnya terdapat tiga aktor yakni, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekraf, Bandung *Creative City Forum*, *Art Therapy Center Widyatama*.

Konsep kota kreatif memiliki tiga indikator yakni, suatu kota harus menciptakan ekonomi kreatif, terdapat golongan atau individu kreatif, serta suatu kota harus mampu menciptakan lingkungan yang kreatif. Konsep *triple helix* merupakan sebuah potensi inovasi untuk pengembangan ekonomi dalam pengetahuan sosial melalui peran seperti universitas-industri-pemerintah dengan pola interaksi ruang pengetahuan, ruang kesepakatan, dan ruang inovasi. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah kualitatif antara lain: (1) Wawancara mendalam dengan Disbudpar di Bidang Ekraf, Bandung *Creative City Forum* dan *Art Therapy Center Widyatama*. (2) Studi dokumen berdasarkan Berdasarkan Perpres No. 2 Tahun 2015 tentang RPJMN 2015-2019 dan RPJMD Kota Bandung 2018-2023.

Beberapa temuan dari penelitian ini berdasarkan indikator kota kreatif menghasilkan: (1) DesignAction.bdg telah cukup mendukung pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif dengan sistem pola pikir desain yang menghasilkan solusi inovatif bagi permasalahan perkotaan di Kota Bandung. (2) Implementasi DesignAction.bdg berbasis *triple helix* antara Disbudpar Kota Bandung Bidang Ekraf, Bandung *Creative City Forum*, *Art Therapy Center Widyatama*, yang di mana ketiga peran tersebut bersinergi, memiliki kesamaan visi dan misi dalam hal pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif. (3) Pembentukan ruang pengetahuan dalam DesignAction.bdg di mana ketiga pihak berpartisipasi dalam pembentukan ide dan gagasan terkait dengan tema DesignAction.bdg. Pembentukan ruang kesepakatan di mana ketiga pihak telah menyetujui suatu kesepakatan dan komitmen dalam hal pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif melalui program DesignAction.bdg yang mengarahkan kepada produk akhir yakni, ruang inovasi di mana telah terciptanya inovasi atau hasil dari DesignAction.bdg antara lain, BANDROS, BOSEH, Bis Sekolah Gratis, dan tempat penyebrangan jalan yang memiliki desain unik salah satunya adalah desain ular tangga.

Kata kunci: Kota Kreatif, *Triple Helix*, DesignAction.bdg

ABSTRACT

Nama : Rr. Ulfiana Rachmani
NPM : 2016310105
Judul : Building Bandung as a Creative City through the Triple Helix
Systems-Based DesignAction.bdg Program

The city of Bandung has been named as one of the creative city networks chosen by UNESCO Creative City Network in the "City of Design". To maintain the title as "City of Design", one form of collaboration created is DesignAction.bdg which is a design mindset activity to solve problems in the city of Bandung in which there are three actors, namely, the Bandung City Culture and Tourism Office in the Creative Economy sector, Bandung Creative City Forum, Art Therapy Center Widyatama.

The concept of a creative city has three indicators, namely, a city must create a creative economy, there are creative groups or individuals, and a city must be able to create a creative environment. The triple helix concept is an innovation potential for economic development in social knowledge through roles such as university-industry-government with interaction patterns of knowledge space, agreement space, and innovation space. The research method used by the author is qualitative, among others: (1) In-depth interviews with Disbudpar in the Creative Economy, Bandung Creative City Forum, and Art Therapy Center Widyatama. (2) Document study based on Presidential Decree No. 2 of 2015 concerning the 2015-2019 RPJMN and the Bandung City RPJMD 2018-2023.

Some of the findings from this study are based on indicators of creative cities produce: (1) DesignAction.bdg has sufficiently supported the development of Bandung City as a creative city with a design mindset system that produces innovative solutions for urban problems in Bandung City. (2) Implementation of DesignAction.bdg based on triple helix between Disbudpar of Bandung City of Creative Economy, Bandung Creative City Forum, Art Therapy Center Widyatama, in which the three roles work together, have the same vision and mission in terms of developing Bandung as a creative city. (3) Establishment of a knowledge space in DesignAction.bdg where the three parties participate in the formation of ideas and ideas related to the theme DesignAction.bdg. The establishment of an agreement space where the three parties have agreed on an agreement and commitment in terms of the development of Bandung City as a creative city through the DesignAction.bdg program which leads to the final product, namely, an innovation space where innovation or results from DesignAction.bdg have been created, among others, BANDROS , BOSEH, Free School Buses, and road crossings that have unique designs, one of which is the snake and ladder design.

Keywords: Creative City, Triple Helix, DesignAction.bdg

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur tak hentinya penulis panjatkan kepada Allah SWT., berkat karunia serta rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif melalui Program DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix System*”**.

Pada kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada pihak-pihak yang terlibat serta mendukung penuh serta memberikan bantuan yang tidak ternilai harganya kepada penulis, sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Bapak Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si. selaku Dekan sekaligus Dosen Pembimbing, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Katolik Parahyangan Bandung yang telah memberikan waktu serta tenaganya untuk memberikan bimbingan, motivasi. Terima kasih banyak Bapak Pius selalu bersikap baik, sabar dan jelas dalam menghadapi penulis untuk memberikan masukan serta nasihat yang sangat berarti dan berpengaruh bagi penulis.
2. Yth. Mas Trisno Sakti Herwanto, S.IP., MPA selaku Ketua Prodi Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Katolik Parahyangan Bandung.
3. Yth. Ibu Tris Avianti selaku Ketua Bidang Ekonomi Kreatif di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Yth. Kang Pandji Sisdianto selaku Sekretaris Jendral Bandung *Creative City Forum*, dan Yth. Ibu Anne selaku *Founder Art Therapy Center Widyatama*, yang telah

bersedia meluangkan waktu untuk penulis hubungi untuk melakukan wawancara demi melengkapi data penelitian skripsi di tengah-tengah kesibukannya.

4. Ibu Imas Suyani dan Bapak R. Teguh Mulyono, selaku orang tua penulis. Terima kasih banyak, Mah, Pah, untuk tidak henti-hentinya memberi dukungan untuk Upi. Mamah dan Papah yang selalu menjadi penyemangat Upi untuk bisa menyelesaikan skripsi. Sekali lagi, terima kasih banyak Mah, Pah. Skripsi ini sangat didedikasikan Upi untuk Papah. Upi sangat sayang sama Mamah dan Papah.
5. Mas R. Willy Nuari, selaku satu-satunya kakak tersayang penulis. Terima kasih ya, Ii atas segala dukungan dan bantuannya. Semoga Ii selalu diberikan kesehatan serta kebahagiaan.
6. Aulia Mutiara Dewi, selaku sahabat penulis sekaligus *partner* dari SMA sampai kuliah di Universitas Katolik Parahyangan yang selalu ada untuk menampung segala keluh kesah, menghibur, memberikan motivasi, menonton konser, mengerjakan tugas dan skripsi bersama dan masih banyak hal lainnya. *Love you so much, Oc!*
7. Zafira Khairunnisa, selaku sahabat penulis dari SMA sampai saat ini yang selalu ada untuk menampung segala keluh kesah, menghibur, memberikan motivasi untuk penulis, dan masih banyak hal lainnya. *Love you so much, Piy!*
8. Dara Tahirah, Annya Natasha, Alya Zahrani, Yehan Nurchalidza, selaku sahabat sekaligus teman ngopi penulis sampai saat ini yang tidak

henti-hentinya membantu dan selalu ada untuk mendengar segala keluh serta memberikan motivasi kepada penulis. Aku sayang kalian!

9. Shafira Siti Hafshah, sepupu, sahabat sekaligus *partner* kehidupan penulis dari kecil hingga tak terhingga, yang selalu ada untuk menemani, memberi motivasi dan inspirasi serta nasihat yang tidak ternilai harganya, tempat untuk bercerita segala hal. *Love you from my deepest heart.*
10. Ida Nurhaida, Ilya Heidi, Salsabila Thifal, Verena Disa, selaku sahabat penulis sekaligus “Vincent Rompies Mania Mantap” yang tidak henti-hentinya membantu dan memberikan motivasi penulis, teman untuk mengerjakan tugas, kalian merupakan penyemangat penulis untuk datang ke kampus. Semoga kalian semua selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan. Aku sayang kalian.

Bandung, Januari 2021

Penulis,

Rr. Ulfiana Rachmani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Penelitian	13
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	13
1.3.1 Tujuan Penelitian	13
1.3.2 Kegunaan Penelitian	14
1.4 Sistematika Penulisan	15
BAB II KERANGKA KONSEPTUAL	16
2.1 Pengertian Kota Kreatif	16
2.1.1 Indikator Kota Kreatif	18
2.2 Pengertian Triple Helix	19
2.2.1 Pemahaman Peran Triple Helix.....	26
2.2.2 Pola Interaksi Triple Helix	30
2.3 Model Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Metode Penelitian	36
3.2 Lokasi Penelitian	38
3.3 Sumber Data	39

3.3.1	Data Sekunder.....	39
3.3.2	Data Primer.....	39
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	39
3.4.1	Wawancara.....	40
3.4.2	Observasi.....	41
3.5	Analisa Data.....	44
3.6.	Uji Keabsahan Data.....	45
3.7	Penentuan Informan.....	46
3.8	Jadwal Penelitian.....	50
3.9	Pengukuran dan Instrumen Penelitian.....	51
3.9.1	Operasionalisasi Variabel Kota Kreatif.....	51
3.9.2	Operasionalisasi Variabel Triple Helix.....	55
BAB IV	GAMBARAN UMUM.....	60
4.1	Program DesignAction.bdg.....	60
4.1.1	Sejarah Progam DesignAction.bdg.....	60
4.1.2	Tema DesignAction.bdg.....	61
4.1.3	Hasil DesignAction.bdg.....	61
4.2	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	63
4.2.1	Identitas Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	63
4.2.2	Sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	63
4.2.3	Visi dan Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	64
4.2.4	Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	64
4.2.5	Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung	66
4.3	Bandung Creative City Forum.....	67
4.3.1	Identitas Bandung Creative City Forum.....	67
4.3.2	Sejarah Bandung Creative City Forum.....	67

4.3.3	Tujuan Bandung Creative City Forum	68
4.3.4	Struktur Organisasi Bandung Creative City Forum	69
4.4	Art Therapy Center Widyatama	72
4.4.1	Identitas Art Therapy Center Widyatama.....	72
4.4.2	Sejarah Art Therapy Center Widyatama.....	72
4.4.3	Visi dan Misi Art Therapy Center Widyatama	73
BAB V	ANALISIS DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	74
5.1	Analisis dan Pembahasan Penelitian	74
5.1.1	Analisis dan Pembahasan Kota Kreatif.....	75
5.1.2	Analisis dan Pembahasan Pemahaman Peran Triple Helix	80
5.1.3	Analisis dan Pembahasan Pola Interaksi Triple Helix.....	91
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	102
6.1	Kesimpulan	102
6.2	Saran/Rekomendasi	104
6.2.1	Saran dan Rekomendasi Teoretis	105
6.2.2	Saran dan Rekomendasi Praktis	105
DAFTAR PUSTAKA	110
DAFTAR LAMPIRAN	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Creative Industries Workforce in Bandung 2018.....	3
Gambar 1. 2 People Place Ideas.....	5
Gambar 2. 1 Triple Helix I.....	22
Gambar 2. 2 Triple Helix II	23
Gambar 2. 3 Triple Helix III.....	24
Gambar 2. 4 Pola Interaksi Triple Helix	30
Gambar 4. 1 DesignAction.bdg.....	60
Gambar 4. 2 Tema DesignAction.bdg	61
Gambar 4. 3 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.....	63
Gambar 4. 4 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung	66
Gambar 4. 5 Bandung Creative City Forum.....	67
Gambar 4. 6 Art Therapy Center Widyatama.....	72
Gambar 5. 1 BANDROS "Bandung Tour on Bus"	100
Gambar 5. 2 Bis Sekolah Gratis	100
Gambar 5. 3 BOSEH	101
Gambar 5. 4 Zebra Cross Ular Tangga	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Karakteristik Informan	49
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	50
Tabel 3. 3 Operasionalisasi Variabel Kota Kreatif.....	51
Tabel 3. 4 Operasionalisasi Variabel Triple Helix	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekonomi Kreatif.....	113
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Bandung Creative City Forum	115
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Art Therapy Center Widyatama	116

DAFTAR SINGKATAN

ATC Widyatama	: Art Therapy Center Widyatama
BCCF	: Bandung Creative City Forum
BEKRAF	: Badan Ekonomi Kreatif
Disbudpar Bid. Ekraf	: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bidang Ekonomi Kreatif
UCCN	: UNESCO Creative City Network

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia sebagai negara berkembang menjadikan kota-kota di Indonesia belum sepenuhnya mampu mengembangkan potensi yang dimiliki. Sebagai negara berkembang dalam pembangunannya, Indonesia masih sangat perlu mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) supaya memiliki kualitas dan juga dapat diandalkan karena sumber daya manusia (SDM) merupakan hal yang pokok untuk suatu negara agar negara tersebut bisa mempunyai daya saing dan tidak terpuruk dalam persaingan dunia. Oleh karena itu, negara berkembang seperti Indonesia perlu membutuhkan bantuan dari ruang lingkup yang kecil terlebih dahulu yaitu kota-kota yang terdapat di Indonesia beserta sumber daya manusia (SDM) yang ada di dalamnya.

Kota merupakan suatu wahana bagi penduduknya untuk melakukan aktivitas, berinovasi, dan juga berekreasi. Kreativitas merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan ekonomi kota. Untuk menumbuhkan perilaku kreatif dalam perekonomian kota diperlukan dukungan dari semua elemen baik pemerintah, non-pemerintah, maupun masyarakat¹.

Menurut Landry dan Bianchini yang dimaksud dengan gagasan kota kreatif yaitu respon terhadap permasalahan urban yang dihadapi oleh beberapa kota di dunia saat terjadi transisi ekonomi. Konsep kota kreatif adalah cara

¹ Carta. M. *Creative City: Dynamics, Innovation, Action*. (Barcelona: List, 2007). Hlm. 22

memperbaiki lingkungan urban dan menciptakan atmosfer kota yang inspiratif dan juga sebagai arah gerak perkembangan kota tersebut².

Berdasarkan Perpres No. 2 Tahun 2015 tentang RPJMN 2015-2019, “Konteks pembangunan kota kreatif di Indonesia dilaksanakan berdasarkan ekonomi kreatif yang menjadi tulang punggung ekonomi di Indonesia yang diharapkan dapat meratakan pembangunan daerah dan mendorong percepatan pertumbuhan ekonomi dengan cara menggali potensi daerah tersebut.” Kebijakannya lainnya terkait dengan kolaborasi pemerintahan sudah dijelaskan pada RPJMD Kota Bandung 2018-2023 pada Misi 5 yakni, “Mengembangkan Pembiayaan Kota yang Partisipatif, Kolaboratif dan Terintegrasi” pada Sasaran 1 yakni, “Meningkatnya partisipasi dan kolaborasi masyarakat dalam pembangunan”.

Menurut Infografis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif BEKRAF 2019, Indonesia terbagi ke dalam beberapa subsektor seperti kuliner, kriya, *fashion*, TV & radio, penerbitan, *music*, arsitektur *app & games*, periklanan, fotografi, desain komunikasi visual, seni pertunjukan, desain produk, seni rupa, film animasi & video, dan desain interior.

Di Kota Bandung itu sendiri terdapat beberapa industri kreatif. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Bandung pada tahun 2018.

² C. Landry, F. Bianchini, *The Creative City* (United Kingdom: Demos, 1995) dikutip dari T. A. Abdurachman, *Modal Sosial Pemantik Untuk Kota Kreatif* (Universitas Pamulang, 2018) Hlm. 3

Gambar 1. 1 Creative Industries Workforce in Bandung 2018



Sumber: Survei Industri Kreatif dan Kontribusi Sektor Ekonomi Kreatif Kota Bandung, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Bandung Tahun 2018

Berdasarkan gambar di atas, ekonomi kreatif yang paling berpengaruh di Kota Bandung itu sendiri ada pada bidang *fashion*, *craft*, *culinary*, *print and publishing*, dan *design*. Potensi sumber daya manusia (SDM) di Kota Bandung telah membuktikan bahwa Kota Bandung telah dinobatkan sebagai salah satu kota terkreatif di Asia Timur oleh Creative Cities International Meeting, Yokohama pada tahun 2007. Di tahun yang sama, Kota Bandung juga dinobatkan sebagai *pilot project* kota terkreatif di Asia Timur oleh British Council. Pada tahun 2011, Channel News Asia dari Singapura juga menobatkan Kota Bandung sebagai kota terkreatif di Asia dan terakhir, Kota

Bandung juga dinobatkan sebagai salah satu jaringan kota kreatif yang dipilih oleh UNESCO *Creative City Network* pada 11 Desember 2015 dalam “*City of Design*” setelah sebelumnya Kota Pekalongan masuk ke dalam “*City of Crafts and Folk*” pada tahun 2014.

UNESCO *Creative City Network* itu sendiri telah menetapkan kriteria untuk memenuhi syarat suatu kota untuk menjadi anggota dalam jaringan kota kreatif. Kota kreatif itu sendiri harus memiliki pengetahuan dan juga karakteristik kota yang unik, latar belakang sejarah yang mencerminkan akar budaya serta penyelenggaraan yang dapat menciptakan interaksi berkelanjutan antara kota dan warganya.

Kota Bandung tidak memiliki sumber daya energi, namun keunikan dari Kota Bandung itu sendiri adalah memiliki sumber daya manusia (SDM) yang memiliki pemikiran dan imajinasi yang beragam. Kota Bandung sebagai ibu kota Provinsi Jawa Barat di Indonesia dan ‘rumah’ bagi ± 2,5 juta penduduk yang berada di ketinggian sekitar 700 meter di atas permukaan laut, dan memiliki suhu berkisar antara 19-23 derajat celcius sepanjang tahun menjadikan Kota Bandung sebagai pusat inovatif untuk kreativitas dan kewirausahaan. Fakta lain menyatakan bahwa masyarakat di Kota Bandung didominasi oleh kaum muda yang hampir 70% berusia di bawah 40 tahun dan Kota Bandung merupakan ‘rumah’ bagi lebih dari 100 universitas dan pusat penelitian yang mendukung pembentukan komunitas kreatif yang telah menentukan dinamika perkotaan kota³. Dengan banyaknya inisiatif yang

³ Bandung, ‘UNESCO: Bandung Creative City of Design Activity Report 2015-2019’ Hlm. 8

didorong oleh demografi anak muda kota, Kota Bandung telah rutin untuk menyelenggarakan berbagai lokakarya, konferensi, dan festival. Hal tersebut sangat mendorong pengembangan kreativitas, prototipe, dan desain produk.

Gambar 1. 2 People Place Ideas



Sumber: UNESCO City Of Design Bandung Activity Report 2019

Rumusan potensi utama di Kota Bandung adalah “*People-Place-Ideas*”, tiga roda masyarakat, infrastruktur dan ide yang terus berputar dan menggerakkan seluruh elemen ekosistem ekonomi kreatif di dalam Kota Bandung, yang memiliki tujuan akhir untuk menghasilkan keaktifan dan kreativitas, sehingga menjadi anggota jaringan kota kreatif yang dipilih oleh UNESCO *Creative City Network* pada tahun 2015 telah membawa Kota Bandung dan potensi desainnya ke level yang lebih tinggi dan telah menciptakan dampak yang nyata⁴.

Terpilihnya Kota Bandung menjadi “*City of Design*” yang merupakan salah satu anggota jaringan kota kreatif memberikan tantangan untuk Kota Bandung dalam pembangunan karena telah berkomitmen untuk memanfaatkan potensi kreatif. “Desain” dalam konteks ini tidak hanya mengacu pada

⁴ Op.cit

tampilan fisik dan lingkungan binaan kota, tetapi juga gagasan bahwa “desain” dapat menjadi cara berpikir untuk menyelesaikan masalah perkotaan, yang dapat memanfaatkan potensi dan sumber daya lokal secara bijaksana dan berhasil menciptakan nilai dan makna sesuai dengan kebutuhan dan konteks yang sebenarnya. “Kreativitas” secara umum dipandang sebagai strategi untuk mengurangi kesenjangan antara masyarakat dan pemerintah, masyarakat dan kebijakan, dan di antara semua pemangku kepentingan⁵. Menurut Ridwan Kamil:

“Kekuatan kreativitas Bandung dalam hal ini lebih mengacu pada kemampuan warganya untuk memecahkan masalah, juga dengan memanfaatkan kolaborasi dengan berbagai pihak.”⁶

Dokumen terbaru tentang *branding* Kota Bandung menunjukkan sejumlah kata kunci seperti "*avant-garde*", "*urban*", "*artistik*", "*pengetahuan budaya*", dan "*trendsetter*". Hal tersebut menjadikan reputasi Kota Bandung sebagai "kota kreatif yang sedang berkembang". Perkembangan kota saat ini dipengaruhi oleh keterlibatan aktif warganya dalam menentukan arah dan prioritasnya, karena platform komunikasi dengan pemerintah kota semakin terbuka dan bervariasi. Dengan adanya sumber daya manusia (SDM) di Kota Bandung menjadikan pemerintah Kota Bandung harus bisa mengembangkan potensi kualitas dan kuantitas sumber daya manusia (SDM) untuk mewujudkan Kota Bandung sebagai kota yang lebih kreatif⁷.

⁵ UNESCO 'Bandung: UNESCO City of Design' <https://www.designcities.net/city/bandung/>

⁶ T. Ahmad, *DesignAction.bdg 2016*. <http://www.infobdg.com/v2/designaction-bdg-2016/>

⁷ Ibid. UNESCO

Terpilihnya Kota Bandung juga merupakan tantangan untuk benar-benar mengoptimalkan potensi kota kreatif serta meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya. Berada dalam jaringan kota kreatif ini memberikan lebih banyak kesempatan bagi Kota Bandung untuk memanfaatkan jaringan internasional yang sudah mapan dalam bidang kreatif dan membuat rencana pengembangan yang lebih strategis yang menekankan pada keterampilan kreatif dan pengetahuan sumber daya manusianya (SDM). Namun, pemerintah Kota Bandung tidak dapat bekerja secara individu melainkan perlu adanya bantuan atau kolaborasi dari beberapa sektor di luar pemerintahan yang disebut dengan konsep *triple helix*.

Konsep *triple helix* muncul pada pertengahan tahun 1990-an oleh Henry Etzkowitz (1993) dan Leydesdorff (1995), ketika universitas dan industri didesak oleh para pembuat kebijakan untuk bekerja sama secara lebih dekat untuk kepentingan masyarakat yang dihasilkan dari komersialisasi pengetahuan baru. Konsep *triple helix* merupakan sebuah potensi inovasi untuk pengembangan ekonomi dalam *knowledge society* melalui peran seperti universitas-industri-pemerintah dengan tujuan menghasilkan format kelembagaan dan sosial dalam hal produksi, transfer serta penerapan pengetahuan⁸.

Untuk dapat memahami perilaku dan kontribusi yang lebih spesifik dalam pembagian kerja yang kompleks serta menciptakan produksi

⁸ ["The Triple Helix Concept"](#). (Stanford University Triple Helix Research Group. 11 July 2011)
Hlm. 1

pengetahuan, konsep *triple helix* sebagai penggerak utama harus selalu melakukan sirkulasi untuk membentuk suatu ruang pengetahuan (*knowledge space*), ruang kesepakatan (*consensus space*) dan ruang inovasi (*innovation space*)⁹.

Salah satu program sebagai pembangunan kota kreatif, Bandung *Creative City Forum* bersinergi dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung untuk membuat program yang disebut dengan DesignAction.bdg. Kota Bandung telah menghadirkan DesignAction.bdg sebagai salah satu implementasi terbaik SDG #11 pada Pertemuan Tahunan UNESCO *Creative City Network* di Enghien-les-Bains, Prancis, 2017¹⁰. DesignAction.bdg merupakan program kegiatan tahunan sejak tahun 2013. DesignAction.bdg adalah sebuah *international workshop conference design thinking* yang melibatkan aktor-aktor *penta helix* yang secara aktif dalam mencari solusi inovatif bagi permasalahan kota. DesignAction.bdg adalah lokakarya internasional tahunan tentang pemikiran desain yang melibatkan semua pemangku kepentingan *penta helix* di kota untuk menemukan solusi perkotaan yang inovatif. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Kang Panji Sisdianto selaku Sekretaris Jendral Bandung *Creative City Forum* adalah sebagai berikut:

“DesignAction.bdg merupakan program yang dilakukan setiap akhir tahun yang di mana DesignAction.bdg adalah suatu medium bagi masyarakat di Kota Bandung untuk menyatakan aspirasi kepada pemerintah terkait dengan permasalahan di Kota Bandung. DesignAction.bdg melibatkan aktor lintas sektor yang semua unsur

⁹ E. Benita Valery, ‘Analisis Pengaruh Triple Helix Terhadap Pendapatan Ekonomi Kreatif di Indonesia’ <http://repository.unpar.ac.id/handle/123456789/5558> (16.01.2018) Hlm. 10

¹⁰ Op.cit

dihadirkan dengan menggunakan cara kerja desain pola pikir atau disebut juga *design thinking* untuk membuat inovasi dengan cara membuat prototipe terkait dengan pembangunan Kota Bandung untuk menjadi kota yang lebih kreatif lagi.”¹¹

Di dalam DesignAction.bdg itu sendiri terdapat partisipasi sumber daya manusia (SDM) untuk membuat suatu prototipe yang nantinya akan dipresentasikan kepada pemerintah Kota Bandung dan akan ada beberapa prototipe yang dipilih untuk dikembangkan oleh pemerintah Kota Bandung untuk diimplementasikan. Selain itu, program DesignAction.bdg juga mendatangkan narasumber dari pihak universitas seperti akademisi dan juga dari sektor bisnis. Dengan adanya program tahunan DesignAction.bdg juga membuat sumber daya manusia (SDM) di Kota Bandung dapat mengembangkan potensinya dengan menggunakan cara yang dinamis yang melibatkan dorongan bermain supaya tidak bergaya seperti konvensional. Dengan pendekatan *design thinking* juga latar belakang dari masing-masing aktor yang terlibat di dalam DesignAction.bdg dipangkas dalam arti tidak adanya kesenjangan jabatan dalam program kegiatan DesignAction.bdg.

Terkait dengan pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif melalui DesignAction.bdg Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekonomi Kreatif merupakan salah satu aktor yang berpartisipasi dalam program tahunan DesignAction.bdg. Ibu Tris Avianti selaku pihak pemerintah di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung mengungkapkan alasan terkait dengan kolaborasi yang tercipta, yakni:

¹¹ Hasil Wawancara dengan Kang Pandji Sisdianto, Sekretaris Jendral Bandung *Creative City Forum*. Selasa, 29 Desember 2020

“DesignAction.bdg diselenggarakan sejak tahun 2013 dengan inisiasi dari Bandung *Creative City Forum* untuk membentuk program kegiatan DesignAction.bdg yang di dalamnya terdapat beberapa aktor. Pada awalnya, Bandung *Creative City Forum* bekerja sama dengan Bidang Ekonomi, namun pada tahun 2017, Disbudpar di Bidang Ekraf mulai melakukan kerja sama dengan Bandung *Creative City Forum*. Disbudpar melakukan kerja sama dengan Bandung *Creative City Forum* untuk membentuk DesignAction.bdg juga dikarenakan program kegiatan DesignAction.bdg dinilai dari tahun ke tahun sangat bagus untuk dapat memecahkan permasalahan di Kota Bandung.”¹²

Melalui data yang diperoleh oleh penulis terkait dengan kolaborasi yang tercipta antara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung dan Bandung *Creative City Forum* dalam pembentukan DesignAction.bdg dikarenakan memiliki visi yang selaras yakni, sama-sama ingin membangun Kota Bandung sebagai kota kreatif. Melalui kegiatan DesignAction.bdg, seluruh elemen masyarakat di Kota Bandung dapat berkontribusi dalam pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekonomi Kreatif menilai bahwa hasil dari program kegiatan DesignAction.bdg dari tahun ke tahun sangat bagus untuk memecahkan permasalahan di Kota Bandung.

Penelitian ini menggunakan konsep *triple helix* walaupun aktor yang terdapat di DesignAction.bdg melibatkan lima aktor atau yang disebut juga dengan konsep *penta helix*, namun penulis melihat dari perspektif tiga aktor yang terlibat secara langsung sekaligus aktor yang menjadi penggerak utama yakni, pemerintah yang menguasai daerah, industri yang memiliki peran untuk menciptakan ruang publik sebagai *sharing* pemikiran, dan universitas seperti

¹² Hasil Wawancara dengan Ibu Tris Avianti, Kepala Bidang Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekonomi Kreatif. Kamis, 17 Desember 2020

akademisi yang berperan menciptakan dan berbagi pengetahuan. Produk akhir dari adanya *triple helix* akan menciptakan suatu infrastruktur dan inovasi yang dapat dikatakan sebagai keunggulan kompetitif untuk suatu daerah¹³.

Berdasarkan konsep *triple helix* di atas, ketiga aktor yang terlibat ke dalam pengembangan Kota Bandung sebagai kota kreatif melalui DesignAction.bdg tersebut adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bidang Ekonomi Kreatif sebagai pihak pemerintah Kota Bandung, Bandung *Creative City Forum* sebagai pihak industri, dan *Art Therapy Center* Widayatama sebagai pihak lembaga universitas.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekonomi Kreatif sebagai pihak pemerintah merupakan Dinas yang berperan mengatur segala urusan kreativitas di Kota Bandung. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung di Bidang Ekonomi Kreatif juga memiliki peran sebagai *regulator*, dan *urban planner*.

Bandung *Creative City Forum* sebagai pihak industri merupakan suatu ruang *public* di Kota Bandung yang membina jaringan individu kreatif dengan tujuan untuk menumbuhkan kreativitas, *sharing* pemikiran antar individu, *mentoring* untuk mengasah kreativitas dalam bidang desain sebagai upaya untuk memberdayakan potensi kreativitas dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Kota Bandung sekaligus penyelenggara program tahunan dari DesignAction.bdg.

¹³ Op.cit

Art Therapy Center Widyatama sebagai pihak dari akademisi merupakan suatu lembaga bagi penyandang disabilitas yang berperan untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan seperti ilmu seni, psikologi, teknologi sekaligus membentuk nilai-nilai konstruktif bagi pengembangan industri kreatif yang ada di masyarakat¹⁴. Peran dari akademisi juga untuk mendorong lahirnya generasi yang kreatif di Kota Bandung dalam pola pikir yang mendukung karya dalam industri kreatif. Dalam konteks, pengembangan Kota Bandung sebagai kota kreatif di bidang desain, akademisi juga berperan sebagai narasumber dalam kegiatan DesignAction.bdg.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas fokus penelitian dari penulis adalah program DesignAction.bdg berbasis *triple helix*, maka penulis mengambil judul **“Membangun Bandung sebagai Kota Kreatif melalui Program DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix System*”**.

¹⁴ Nuraini dan R. Nasri, *Strategi Pengembangan Industri Kreatif Dengan Pendekatan Triple Helix (Studi Kasus Pada Industri Kreatif Di Tangerang Selatan, 2017)* Hlm. 870

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dilihat yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi program DesignAction.bdg berbasis *triple helix* sebagai salah satu media untuk pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif?
2. Apa bentuk dukungan dari program DesignAction.bdg sebagai salah satu media untuk pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dilakukan untuk dapat menganalisis bagaimana implementasi program DesignAction.bdg yang berbasis *triple helix* yang terjalin antara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Bidang Ekonomi Kreatif, Bandung *Creative City Forum*, dan *Art Therapy Center* Widyatama serta menganalisis bentuk dukungan dari program DesignAction.bdg yang diwujudkan untuk pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai konsep kota kreatif dan *triple helix* dalam program DesignAction.bdg dalam pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif serta dapat dijadikan sebagai landasan studi khususnya di Ilmu Administrasi Publik.

1.4 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian “**Membangun Bandung Sebagai Kota Kreatif melalui Program DesignAction.bdg Berbasis *Triple Helix System***”, sistematika penulisan terdiri dari enam bab, yaitu:

- BAB I Pendahuluan berisi latar belakang yang mendeskripsikan tentang DesignAction.bdg yang berbasis *triple helix* dalam pembangunan Kota Bandung sebagai kota kreatif
- BAB II Kerangka Konseptual berisikan kajian pustaka yang berkaitan dengan teori kota kreatif dan *triple helix* yang menjadi fokus penulis
- BAB III Metode Penelitian mendeskripsikan model penelitian yang dipakai oleh penulis dalam penelitian ini
- BAB IV Gambaran Umum Profil Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Bandung *Creative City Forum*, dan *Art Therapy Center* Widyatama
- BAB V Analisis dan Pembahasan hasil penelitian mendeskripsikan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis yang berkaitan dengan *variable* teori
- BAB VI Kesimpulan dan Saran