

# KOTA KREATIF: UTOPIA ATAUKAH DISTOPIA?

Tri Rahayu

Kelompok Keilmuan Estetika/ Filsafat Seni – Bidang Perancangan, Program Studi Ilmu Filsafat,  
Fakultas Filsafat, Universitas Katolik Parahyangan  
Jl. Ciloa No. 3A Bandung, Jawa Barat  
archde14@gmail.com

## Abstrak

'Kota Kreatif', sekilas kata tersebut terlampau imajinatif dan mungkin hanya ada dalam lamunan metafisika. Pertanyaan retorik tentang 'utopia' ataukah 'distopia' yang melekat pada label 'kota kreatif' tentu bukan hal yang ganjil. Suatu hal yang utopis ketika kota kreatif menjadi riil, ketika kini masyarakat kota dicirikan secara distopis dengan serangkaian wajah dehumanisasi dan minimnya fasos-fasum. Namun akankah yang utopia itu nyata ataukah hanya impian semata? Menjadi kerinduan yang tak pernah terhadirkan? Tegangan-tegangan paradoksal seputar tumpang tindihnya impian kota kreatif kiranya menarik untuk ditelisik lebih jauh. Berangkat dari riset secara *online* tentang 'kota impian' yang menampung aspirasi masyarakat tentang kota-kota yang diimajinasikan, penelitian ini merupakan konsekuensi lebih lanjut melihat secara riil situasi yang terjadi di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan kota impian dengan kondisi—ramah lingkungan, adanya infrastruktur dan transportasi yang memadai, suasana kota yang nyaman, kondisi sosial masyarakat yang aman, seni dan budaya yang kreatif, faktor ekonomi yang memadai dan sistem pemerintahan yang ideal—rupanya mulai bermunculan di beberapa kota di Indonesia. Bandung adalah salah satu kota yang mengindikasikan terwujudnya kota kreatif yang menjadi salah satu impian masyarakat. Seni dan budaya kreatif masyarakat dan dukungan pemerintah daerah kota Bandung menjadi modal dasar terciptanya kota kreatif.

**Kata kunci:** kota kreatif, utopia, distopia

## Abstract

*'Creative Cities', at glance, the word is too imaginative and maybe only exists in metaphysical daydream. A rhetorical question about 'utopia' or 'dystopia' attached to a 'creative city' label is certainly not a strange thing. One thing utopian when creative city becomes real, when the society is now characterized as distopic city with a series of dehumanization face and lack of social-public facilities. But will that utopia become real or just a dream? Being a longing that never existed? Paradoxical stresses at overlapping dreams about the creative city would be interesting to examined further. Departing from online research about the 'city of dreams' which accommodates the aspirations of the people about imagined cities, this research is a further consequence of the real situation in Indonesia. The results showed the city of dreams with condition—friendly environment, adequate of infrastructure and transportation, cozy atmosphere of the city, safe social conditions, creative art and culture, adequate economic factors, and ideal government system—apparently began to appear in some cities in Indonesia. Bandung was one of the cities that indicated the realization of creative city which became one of the dreams of societies. Creative arts and cultural community and local government support of Bandung are basic needs toward creative city.*

**Keywords:** creative city, utopia, dystopia

## Pendahuluan

Antara mimpi, imajinasi dan fantasi seringkali dilihat sebagai ruang-ruang yang tak bertempat, tidak konkret bahkan sebatas khayalan. Mimpi memang seringkali dilihat sebagai rehat sejenak otak yang kelelahan. Ketika ruang-ruang mimpi diungkapkan dan dinarasikan, ia bahkan hanya menjadi ide-ide imajiner semata. Anehnya banyak yang tidak menyadari bahwa arsitektur fantastik, produk-produk unik dan futuristik justru hadir dari khayalan seniman. Senada dari itu dalam skala yang lebih besar, kota-kota kreatif justru lahir dari imajinasi tak bertepi dari seniman. Impian imajinatif yang mewujudkan dalam karya seni, seringkali yang lebih mampu menghadirkan yang tak hadirkan. Pengalaman imajinatif yang seringkali lebih mampu menerjemahkan kompleksitas realitas. Hasil renungan imajinatif mereka seolah baru terasa disana. Kota kreatif menjelma dari imajinasi konkret dari perenungan, penghayatan, pemikiran dan penajaman perasaan para perancang yang seniman. Dari sana bukankah kreativitas seringkali konkret justru berangkat dari impian dan lamunan imajinasi? Namun akankah yang ruang ilusif itu menjadi ruang massif? Mungkinkah kota kreatif yang ilusif itu menjadi *utopia* ataukah *dystopia*?

## Metode Penelitian

Penelitian ini bertolak dari penelitian yang dilakukan secara *online* tentang kota impian di tahun 2014, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif. Pendekatan kuantitatif berupa data numerik didapatkan dari riset secara *online*, sementara

Layaknya seniman dengan ketajaman rasa dan imajinasinya, masyarakat pun sebenarnya juga punya impian. Mereka memimpikan kehidupan yang lebih baik, bukan hanya secara individual melainkan juga kehidupan komunal yang lebih manusiawi. Aspirasi, inspirasi, mimpi-mimpi mereka perlu digali guna terciptanya kota ideal. Apa yang ideal dan seringkali bersinonim dengan khayalan sebenarnya itu adalah 'ruang kreatif'. Kota-kota kreatif bisa saja hadir dari ruang kreatif seniman dan ruang mimpi masyarakat. Itu sebabnya menggali keinginan dan impian masyarakat tentu menjadi hal mendasar karena merekalah denyut kehidupan kota. Seperti apa kota impian masyarakat yang mewujudkan menjadi kota kreatif? Apa strategi dan peran pemerintah kota menyiasati tegangan-tegangan yang utopis dan distopis? Bagaimana peran para *stakeholders* yang ikut membangun terwujudnya kota kreatif? Seperti apa kegiatan dan budaya kreatif masyarakat dalam mewujudkan *liveable city*? Serangkaian pertanyaan ini kiranya menarik untuk ditelisik lebih jauh sebagai upaya membaca dan memosisikan kota-kota impian yang menjadi kota kreatif.

pendekatan kualitatif didapatkan dari pengambilan data secara langsung di lapangan, dimana peneliti terlibat meleburkan diri untuk menemukan *insight-insight* baru yang dapat mempertajam temuan penelitian. Hasil yang menakjubkan ketika temuan penelitian menyebut kota: Yogyakarta, Solo, Bandung dan Malang menjadi

kota impian masyarakat di Indonesia. Ketika kini kota kreatif menjadi banyak diperbincangkan, tegangan paradoksal tentang utopia dan *dystopia* menjadi permasalahan baru yang tak terelakkan. Metode riset *online* tersebut seolah menjadi awalan yang perlu dipikirkan ulang untuk capaian kota kreatif sebagai konsekuensi lebih jauh dari kota impian. Uniknyanya diantara kota yang diimpikan oleh 154 responden yang mengisi kuesioner, kota Bandung justru terpilih menjadi kota kreatif dari UNESCO di tahun 2015.

### Metode Pengumpulan Data

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa riset ini berangkat dari riset kota impian secara *online*, maka pengambilan data dilakukan melalui tahapan: Pertama, riset *online* yang dilakukan tahun 2014. Pengambilan data dilakukan dengan cara membuat kuesioner yang terbuka secara umum dengan batasan waktu pengisian selama 2 bulan. Kedua, pelacakan literatur tentang kota impian, kota kreatif, dan kota utopia. Ketiga, pencarian data melalui observasi lapangan di kota Bandung yang merupakan salah satu kota impian masyarakat dan kota yang telah mendapatkan penghargaan sebagai ‘kota kreatif’ dari UNESCO. Keempat, pencarian data secara *online* tentang teks-teks yang berhubungan dengan kota kreatif di Bandung. Kelima, melakukan interview dengan seniman dan tokoh penggagas budaya kreatif di Bandung.

### Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian tentang kota impian—yang berupaya menggali persepsi masyarakat Indonesia tentang kota ideal lewat impian mereka—melalui analisis koresponden, didapati

### Metode Analisis Data

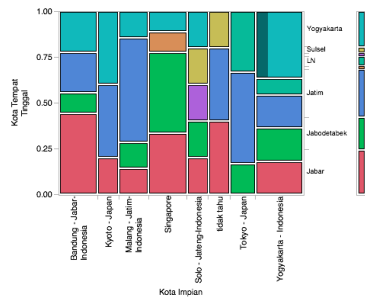
Penelitian ini menggunakan metode analisis statistik JMP (kota impian) dan metode hermeneutik (kota kreatif). Metode analisis yang menggunakan *software* statistik JMP digunakan untuk menganalisis data *online* tentang kota impian masyarakat. Dari form isian data secara *online* didapati sebanyak 163 responden, dan hanya 154 data yang layak untuk dianalisis. Sedangkan data dari 8 responden dibuang karena ketidaklengkapan pengisian. Langkah berikutnya dilakukan pengelompokan data berdasarkan provinsi. Akan tetapi karena masih banyak didapati kota yang hanya ada 1 responden yang mengisi kuesioner, maka dilakukan subset data yang mewakili beberapa kota dari jawaban responden. Karena penelitian berupaya untuk mengetahui kota impian, maka analisis koresponden dipakai untuk mengetahui kedekatan hubungan antara kategori dari variabel nominal.

Sedangkan metode hermeneutika yang menekankan interpretasi makna teks digunakan untuk menggali *insight-insight* penting tentang kota kreatif. Pertama-tama peneliti melakukan lacakan literatur tentang kota kreatif untuk menggali unsur-unsur yang melatarbelakangi munculnya kota kreatif. Kedua, berdasarkan kajian tersebut digalilah *insight* atau inspirasi yang penting bagi pengembangan kota kreatif.

karakter *pilot project* kota. Cara ini cukup efektif untuk mencari karakter kota impian yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan kota ke depan.

## Kota Impian sebagai Kota Kreatif

Analisis koresponden yang dilakukan untuk mengetahui kedekatan hubungan antar kategori dari dua variabel nominal—kota impian berdasarkan kota tempat tinggal—didapati adanya beberapa indikasi kota impian masyarakat.

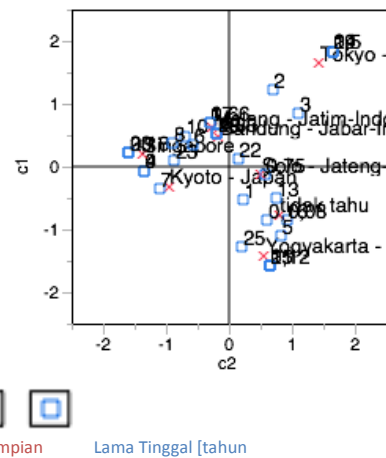


**Gambar 1. Mosaic plot (fit kota tempat tinggal by kota impian)**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2014

Dari hasil isian angket, indikasi kota impian yang diidealkan oleh masyarakat Indonesia diantaranya: kota yang ramah lingkungan, memiliki ruang terbuka hijau, adanya fasilitas, infrastruktur dan transportasi yang memadai, kota yang memiliki konsep, suasana kota yang nyaman, kondisi sosial masyarakat yang aman, seni dan budaya yang kreatif, faktor ekonomi yang memadai dan sistem pemerintahan yang ideal (Rahayu, 2014). Jika kita perhatikan jawaban responden tentang kota impian, mengindikasikan adanya konsekuensi lebih lanjut sebagai kota kreatif. Hal ini dapat dilihat dari jawaban yang menyebutkan: seni dan budaya yang kreatif, ekonomi yang memadai, dan sistem pemerintahan yang ideal. Bagaimanapun juga sistem pemerintahan yang ideal memang akan berkonsekuensi pada banyak hal yang positif, dan akan menciptakan ruang-ruang kreatif, karya-karya seni dan budaya yang beradab, ekonomi masyarakat yang memadai.

Jawaban responden yang tinggal di luar negeri memiliki impian *pilot project* kota-kota di Singapura dan Jepang (Tokyo, Kyoto). Sedangkan responden yang tinggal di dalam negeri menyebutkan Yogyakarta sebagai kota impian. Jika kita lihat kecenderungan jawaban responden, terdapat indikasi bahwa kota impian adalah kota yang memiliki karakter. Singapura dan Jepang adalah kota dengan sistem manajemen yang bagus. Tetapi yang menarik justru ketika responden menyebut kata Yogyakarta sebagai kota impian. Kita tahu bahwa Yogyakarta adalah kota dengan kekentalan budaya tradisi, dan ini memang sangat memungkinkan pengembangan menjadi kota kreatif. Sebenarnya antara Jepang dan Yogyakarta juga memiliki beberapa kemiripan budaya tradisi. Sementara Singapura cenderung budaya urban. Tentu hal ini menjadi pijakan awal untuk pengembangan Yogyakarta sebagai kota kreatif. Hal yang sama juga muncul saat peneliti mencari kedekatan hubungan antara dua variabel nominal—kota impian berdasarkan lama tinggal—responden menyebut Yogyakarta sebagai salah satu kota impian.



**Gambar 2. Correspondence analysis (fit lama tinggal by kota impian)**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2014

Dari isian responden, *pilot project* kota-kota di Indonesia yang diimpikan adalah: Yogyakarta, Solo, Bandung, dan Malang. Lebih jauh peneliti melakukan analisis koresponden dengan mencari titik kedekatan antara kota tempat tinggal dengan kota impiannya. Pada gambar 2, menunjukkan tingkat kedekatan antar titik yang menjelaskan data tersebut. Tokyo dengan lama tinggal 0,5 tahun letaknya paling jauh dari kelompok kota-kota lainnya. Malang dengan lama tinggal 0,08 tahun letaknya berdekatan dengan Bandung dengan lama tinggal 0,33 tahun.

Lama tinggal di angka 7 tahun dengan kota impian Kyoto letaknya berdekatan dengan angka 0,18 tahun dengan kota impian Singapore, Solo berdekatan dengan Bandung, Yogyakarta berdekatan dengan kota tak bernama (tidak tahu). Lama tinggal di angka 3 tahun dengan kota impian Tokyo berdekatan dengan angka 0.75 tahun, Solo sebagai kota impian. Lama tinggal di angka 13 tahun dan 0,16 tahun memiliki posisi yang tumpang tindih dengan kota impian yang sama, yaitu Malang. Demikian juga halnya dengan lama tinggal di angka 2 letaknya tumpang tindih dengan angka 23 yang memiliki kesamaan kota impian, yaitu, Singapore. Angka *comulative inertia portion* 91%: berarti mampu menjelaskan 91% kecenderungan data. Ini sekaligus memperjelas kota-kota mana yang menjadi impian masyarakat Indonesia berdasarkan lama tinggal dan kota tempat tinggal. Jawaban mereka akan menentukan analisis kebijakan tata kelola kota kedepannya sesuai dengan impian mereka (Rahayu, 2014).

Bandung adalah salah satu kota impian yang kini menjadi kota kreatif. 2015, merupakan tahun bersejarah bagi Bandung ketika kota ini termasuk

dalam jaringan *UNESCO creative cities network* untuk kategori *design*. Prestasi ini menambah angka kota kreatif di Indonesia setelah Pekalongan. Selain itu Bandung menjadi *finalist word smart city awards 2015* untuk kategori komunikasi dan informatika, dengan slogan: terhubung warga, tata pemerintahan yang partisipatif menggembirakan bagi dinamika perkotaan cerdas ([www.smartcity.com](http://www.smartcity.com)).

Kota-kota lainnya, kini mulai tergabung dalam jejaring forum kota kreatif sejenis yang terbentuk secara partisipatif dalam komunitas-komunitas, antara lain: *Bandung Creative City Forum (BCCF)*, *Solo Creative City Network (SCCN)*. Kondisi ini sekaligus menjawab pertanyaan yang selama ini mengganggu seolah ragu tentang kota-kota yang utopis di Indonesia. Hal yang sama juga terdapat di Yogyakarta, Pekalongan, Malang, dan Bali. Jika kita perhatikan, kota-kota impian—Yogyakarta, Solo, Bandung dan Malang—menunjukkan kecenderungan menjadi kota kreatif.

### **Antara Utopia dan Distopia Kota Kreatif**

Secara etimologi, kata *utopia* berasal dari kata 'ou' dari bahasa Yunani, yang berarti 'tidak', dan 'topos' yang berarti 'tempat' (Harper, 2016). Dalam *Oxford dictionary* (2005), dikatakan bahwa kata *utopia* secara spesifik menjelaskan tentang tempat imajiner atau negara dimana semuanya berjalan sempurna (*an imaginary place or state in which everything is perfect*). Kata ini digagas untuk pertama kalinya oleh Sir Tomas More di tahun 1516, yang menceritakan tentang sebuah pulau imajiner dengan kesempurnaan sistem hukum, sosial, dan politik (Harper,

2016). Tahun 1610, istilah ini menjadi penyebutan untuk setiap tempat yang sempurna. Sejak dari konsepsi aslinya, *utopia* telah dipahami sebagai tempat yang kita hanya bisa bermimpi tentang realitas yang ideal. Dengan kata lain utopia dapat dikatakan sebagai sebutan tentang sebuah tempat, negara, atau kondisi yang ideal sempurna dalam hal politik, hukum, adat istiadat, dan kondisi. Kondisi yang demikian seolah menggarisbawahi bahwa *utopia* hanya ada dalam dunia impian.

Ide utopia semakin populer selama abad 18-19. Dari yang sekedar wacana hingga mencoba menjadikannya nyata. Seorang penulis Inggris, Tahun 1872, Samuel Butler menulis *Erewhon* dan di tahun 1901 menulis *Erewhon Revisited*. Tahun 1892, William Morris menulis *News From Nowhere*. Tahun 1841, di Amerika Serikat, orang telah berusaha untuk menciptakan *utopia* kehidupan nyata. Beberapa tempat dimana masyarakat utopis dimulai termasuk Fruitlands di Massachusetts; Harmony di Pennsylvania; Corning di Iowa; Oneida di New York; dan Brook Farm di Massachusetts.

Sementara *dystopia* adalah kebalikan dari *utopia*. *Dystopia* diciptakan sebagai antonim dari arti yang terakhir yang dikembangkan oleh *utopia* untuk merujuk ke situasi “membayangkan tempat yang buruk”. Kata ini untuk pertama kalinya digunakan oleh Mill (1988) di salah satu pidato parlemennya tahun 1869. Sedangkan dalam kamus Merriam Webster, *dystopia* adalah tempat imajiner dimana orang tidak bahagia dan biasanya takut karena tidak diperlakukan secara adil (*an imaginary place where people are unhappy and usually afraid because they are not treated fairly*).

Jika kita perhatikan perkembangan sejarah tentang *utopia* yang dibayangkan sebagai tempat imajiner tentang negara yang ideal dan dikonkretkan kisaran abad 19, rupanya apa yang ideal hanya ada dalam dunia impian. Lantas bagaimana jika konsep *utopia* digunakan sebagai kerangka tentang kota kreatif? Akankah beberapa kota impian masyarakat Indonesia yang kini telah berkembang menjadi kota kreatif, juga berada dalam kondisi utopia? Hasil riset Rahayu (2014) yang mengatakan bahwa kota Yogyakarta, Solo, Bandung dan Malang adalah kota-kota impian, kini Bandung bukan saja menjadi kota kreatif (*creative city*) melainkan juga sebagai kota cerdas (*smart city*) ([www.smartcity.com](http://www.smartcity.com)) Pemikiran para seniman tentang kota-kota utopia dengan konsep *beautiful city*, *radiant city*, *garden city* sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan kota, akankah di Bandung juga sama kondisinya?

Burnham dalam tulisan Kruekeberg (1983) mengatakan gagasan tentang *beautiful city* dengan konsep memusat yang mengoptimalkan fasilitas publik, taman-taman indah, sistem transportasi yang lancar, dan kekuatan ekonomi mandiri. Sedangkan Le Corbusier dalam tulisan Hall (1988) menyampaikan pemikiran tentang konsep *radiant city* yang mengatasi kepadatan penduduk dan kekumuhan kota dengan cara *vertical housing*. Sementara Fishman (1996) menuliskan usulan Howard tentang *garden city* yang mengusung konsep taman terbuka hijau di setiap sudut kota. Taman-taman tematik, perumahan tertata, tidak ada lagi pemukiman kumuh dan gelandangan, fasos-fasum memadai, sarana transportasi lancar—diyakini akan berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Konsentrasi para perancang kota yang mencoba mereformasi lingkungan fisik lewat *'beautiful movement'* dengan program *beautiful city*, *radiant city* dan *garden city* adalah upaya untuk menerjemahkan kota utopia dalam kehidupan nyata. Yang terjadi di kota Bandung, berdasarkan gagasan Kruekeberg (1983) tentang *beautiful city*, tampak pada banyaknya fasilitas publik, taman tematik, sistem transportasi yang memadai, dan kekuatan ekonomi kreatif.

Pertama, banyaknya fasilitas publik. Penataan fasilitas publik dengan menggunakan pendekatan arsitektur tipografi tampak pada kolong-kolong di bawah jembatan yang seringkali menakutkan, kini diubah menjadi ingatan tentang masa lalu yang selalu memberi semangat untuk menjadi lebih baik.



**Gambar 3. Bumi pasundan lahir saat Tuhan sedang tersenyum**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Seperti kolong di Jl. Asia Afrika, di sana tertulis *"Bumi Pasundan lahir saat Tuhan sedang tersenyum."* Kalimat ini mengingatkan warga kota Bandung agar senantiasa menjaga sejarah, keindahan kota, ketenangan, kesejahteraan, dan kemakmuran. Kata 'tersenyum' mengindikasikan suasana damai, tenang dan bahagia. Masih di spot yang sama, di ruas kiri jalan di

bawah kolong tertulis kalimat: *"Dan Bandung bagiku bukan cuma masalah geografis, lebih jauh dari itu melibatkan perasaan, yang bersamaku ketika sunyi."*

Ungkapan *"..... bersamaku ketika sunyi,"* adalah ungkapan kesetiaan dan komitmen menjaganya untuk tetap indah, sejahtera, dan abadi. Tipografi san serif hitam kontras dengan latar tembok putih, menjadikan pesan ini mudah dibaca dan mengingatkan memori tentang Bumi Pasundan. Tenang, sejuk, segar, sahaja, sejahtera, setia adalah makna yang dikandung dalam dua kalimat tersebut. Grafis arsitektur kota yang tampak pada tiap titik penting kota Bandung, adalah upaya untuk menjaga komitmen para pendiri dan pejuang yang telah menuliskan sejarah.

Kondisi dan situasi sistem tata kota di Bandung, dapat dikatakan hampir mendekati konsep kota utopia yang digagas seniman abad 19. Konsep tentang *beautiful city*, tampak pada: trotoar jalan terdapat pohon peneduh, bunga, kursi santai, batu bulat, lampu jalan. Kedepannya semua trotoar di Bandung akan dirancang seperti itu. Ruang-ruang terbuka hijau di pinggir jalan, kursi terletak di sepanjang trotoar menjadikan suasana kota Bandung terasa damai.

Suasana *Bandung Tempo Doeloe* terasa kuat di sepanjang Jl. Braga—dengan peletakan kursi ala Eropa yang terletak di pedestrian, gedung-gedung tua peninggalan Belanda dipertahankan tetap abadi tanpa direnovasi. Pohon-pohon tinggi di pinggir jalan memberikan kesan teduh, sejuk, klasik dan ruang kota yang tenang segera terasa setiap kali melintasi area ini. Kesan Bandung Heritage terasa kuat di kawasan Jl. Braga yang lengang,

tenang di setiap harinya, seperti suasana yang tampak di gambar 4 saat hari minggu.



**Gambar 4. Ruang yang tenang**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Kedua, adanya taman di alun-alun kota, dan taman-taman tematik di beberapa tempat—taman dago, taman jomblo, taman musik, taman bunga, taman lansia, taman fotografi, taman film, taman teras cikapundung. Selain taman-taman tematik, juga didapati area hijau di sepanjang jalan di kota Bandung.

Ketiga, adanya sarana dan prasarana seperti: truk kebersihan, transportasi umum dengan rancangan yang unik, mulai dari *bike sharing*, banros, angkot gaol, bus sekolah, dan bus kota damri.



**Gambar 5. Ayo naik bus**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Tulisan “Ayo naik bus biar nggak macet” yang tertera pada bus kota Damri, adalah ajakan pada masyarakat kota Bandung untuk menggunakan transportasi umum agar kemacetan

dapat teratasi. Truk kebersihan kota dengan gambar-gambar aktivitas orang sedang membersihkan lingkungan, tampak melintas saat pukul 10.00 di setiap hari minggu setelah *car free day* untuk tetap menjaga kebersihan kota. Banros yang menjadi alat transportasi mengitari kota Bandung, dengan konsep bertingkat juga dirancang untuk mengatasi kemacetan Bandung terutama di saat *weekend*. Angkot gaol di dalam kota yang juga banyak melintas dari pagi hingga malam. Bus sekolah dengan warna kuning bergambar hewan-hewan langka, tampak melintas di setiap pagi dan siang hari untuk mengantar-jemput anak-anak sekolah.



**Gambar 6. Bus sekolah yang menunggu**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Rancangan yang unik ini dimaksudkan agar anak-anak memilih naik bus untuk mengurangi kemacetan sehingga anak-anak tidak terlambat ke sekolah dan pulang ke rumah.

Keempat, adanya kekuatan ekonomi mandiri melalui komunitas-komunitas kreatif. Tahun 2016, kota Bandung terpilih menjadi percontohan dalam pengembangan ekonomi kreatif yang melibatkan komunitas secara aktif, dan menjadi kota pertama yang berhasil menggunakan model ABCG (*Akademician, Bisnis Sector, Community, Government*) dalam pengembangan ekonomi kreatif kota (pikiran rakyat, 2016).



## Peran para Stakeholders

Kota kreatif harus dibangun setidaknya berdasarkan empat modal utama yaitu (1) dukungan ekosistem yang kuat, baik dari sisi kebijakan dan regulasi, infrastruktur, SDM, pendanaan, maupun kelembagaan; (2) keterpaduan seluruh rangkaian proses kreasi-produksi-distribusi; (3) tahapan pembangunan yang terukur dengan memperhatikan potensi lokal dan tingkat kesiapan pendukung, antara lain sarana dan prasarana, pelaku usaha, visi dan komitmen pemerintah daerah; serta (4) keterlibatan aktif dan kerjasama dari seluruh pemangku kepentingan/ *stakeholders* dengan pembagian peran yang jelas dan proporsional. Sinergi antar program pembangunan pemerintah baik pusat maupun daerah dengan inisiatif komunitas/forum kreatif juga mutlak harus dibangun ([www.ekon.go.id](http://www.ekon.go.id))

Sebutan kota kreatif bagi Bandung, sebenarnya bukan hanya untuk orang-orang yang mengenyam pendidikan di bidang kreatif, melainkan juga harus dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat yang ada. Karenanya, Walikota Bandung mengajak semua lapisan masyarakat untuk menjaga status Bandung sebagai kota kreatif dengan cara: kolaborasi antar seluruh *stakeholders*. Peran serta aktif mulai dari masyarakat, komunitas, kelompok, individu, organisasi, perusahaan, dan pemerintah akan menentukan keberlanjutan kota kreatif dan menjadikan kota yang dulunya hanya utopis dalam impian akan menjadi kenyataan. Kerjasama lintas sektoral seperti: dengan akademisi, praktisi, peran serta warga, penyandang dana, jajaran pemerintah, akan menentukan kualitas kota kreatif.

Bandung yang heterogen, bukan hanya orang Sunda, melainkan banyak pendatang baik dari kalangan akademisi maupun profesi telah menjadikan kota ini terbuka terhadap perbedaan. Sikap tersebut menjadi modal utama terciptanya kerjasama yang saling mendukung. Tersedianya ruang-ruang bersama; di setiap trotoar, di saat *car free day* pukul 06.00-10.00, menjadi ajang untuk bertemu, berbagi dan berdiskusi tentang ide-ide baru yang kreatif.



**Gambar 7. Ruang yang lain**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Kota utopis yang dibayangkan dengan suasana tanpa kerusuhan, dan hidup dalam kesejahteraan, kedamaian, kemakmuran, pada kenyataannya didapati juga di kota Bandung. Saat liburan akhir pekan adalah saat kita meluangkan dan mengosongkan waktu untuk ruang yang lain. Diri kita menjalani hidup bukan hanya sendiri, tetapi ada orang lain yang juga membutuhkan. Saat berada di ruang-ruang terbuka hijau, setiap orang akan mengalami keterleburan dengan alam dan kesegaran udara pagi.



**Gambar 8. Terasa di desa**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Saat pikiran segar dan perasaan tenang, tentu akan lebih terkondisikan untuk melihat realitas lebih dalam. Lewat wajah-wajah polos, kesederhanaan hidup orang lain, seringkali lebih bisa dihayati saat kebersamaan tanpa keterpaksaan. Ide-ide kreatif seringkali muncul dalam suasana tak terduga seperti ini, karena dalam diri mereka sesungguhnya adalah sisi lain tentang diri kita juga. Kreativitas muncul tanpa direkayasa, ketenangan datang tanpa dipaksa, kebersamaan hadir tanpa diduga. Suasana seperti ini menjadi cerita di wajah kota Bandung setiap hari minggunya.

Ruang kota *utopia* juga memungkinkan warganya menjangkau ruang historis, menghargai sejarah masa lalu untuk meneruskan dan menjaganya tetap berkelanjutan. Kota *utopia* memikirkan tentang kota masa depan secara berbeda dan bagaimana kita menjadi bagian dari kota masa lalu (Landry, 2008). Di Bandung, gagasan ini direalisasikan di trotoar Jl. Asia Afrika yang dijadikan sebagai ruang santai warga sambil mengenang sejarah. Di sepanjang jalan ini, selain didapati baliho berceritakan perjuangan, harapan, kesetiaan dan komitmen pejuang para perintis negeri ini di tanah Pasundan, juga didapati kursi-kursi ala

Eropa untuk bersantai dan bertamasya di masa lalu. Tampak disana bahwa kota utopis mendorong orang untuk dapat bekerja dengan imajinasinya. Saat imajinasi meleburkan dirinya dengan rasa, maka kenangan masa lalu akan membawanya untuk senantiasa menjaga, meneruskan, dan memperbaiki lebih baik.

Dalam konfigurasi kota baru yang utopis, kreativitas adalah salah satu sisi mata uang utama. Lima hal mendasar yang membentuknya adalah: rasa ingin tahu, imajinasi, kreativitas, inovasi dan penemuan. Itu artinya kota *utopia* adalah kota yang dibayangkan para warganya hidup dalam kedamaian, kecukupan, ketenangan, dan kesejahteraan (*well being*). Sedangkan kota *dystopia* adalah kota dengan banyak didapati kemacetan, polusi, kegelisahan, kekurangan dan ketidakbahagiaan.



**Gambar 9. Cerita dibalik sejarah**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Ruang-ruang kota yang dirancang dengan fasos-fasum memadai, ruang-ruang sejarah yang diapresiasi, akan dimungkinkan terjadinya aktivitas kreatif bagi warganya. Itu terjadi karena manusia membutuhkan ruang santai untuk menenangkan pikiran. Saat pikiran tenang, imajinasi dan rasa dapat mengaktualisasikan dirinya menjadi kreativitas.



**Gambar 10. Interior gedung KAA**  
Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

### **Kegiatan dan budaya kreatif masyarakat**

Menjadi kreatif bukan berarti bahwa seseorang hanya peduli pada yang baru, tapi sebaliknya ada kemauan untuk meninjau dan menilai kembali semua situasi dengan cara yang fleksibel (Landry, 2008). Kota kreatif memiliki orang-orang yang kreatif, karena merekalah penggerak kehidupan kota. Kreativitas mereka tentu sangat dibutuhkan dalam pengembangan kota kreatif. Banyak hal perlu diolah dan dieksplorasi untuk memecahkan masalah dan memahami potensi warga kota. Manusia adalah sumber daya paling penting bagi kota (Landry, 2008). Dengan kepandaian, keinginan, motivasi, imajinasi dan kreativitas yang dimiliki masyarakat kota, akan menentukan kesuksesan masa depan kota.

BCCF yang merangkum berbagai aktivitas kreatif, memungkinkan perekonomian warga kota Bandung terolah secara mandiri. Pelatihan-pelatihan kreativitas tidak hanya didapatkan dari kampus/ sekolah seni dan desain, melainkan juga di bidang perbisnisan. Batik komar adalah salah satu industri batik tradisional Jawa Barat yang memiliki kepedulian untuk mendidik siapapun yang berminat

menekuni bisnis yang sama. Dengan slogan: belanja dan belajar, Batik Komar memberi pelatihan membatik, mewarna kain hingga menejemen batik kepada para siswa, kelompok masyarakat ataupun perorangan yang ingin belajar. Cara ini cukup efektif menarik minat warga kota ketika berbelanja ke Rumah Batik Komar, sambil belajar. Program perorangan tersebut, tentu sangat mendukung program pemerintah untuk memberdayakan ekonomi kreatif dan kemandirian ekonomi di kota Bandung.



**Gambar 11. Workshop batik**  
Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Selain pelatihan Batik Komar, kegiatan kreatif lainnya di kota Bandung adalah: melukis. Di kota ini sering diadakan lomba melukis. Tanggal 6 Agustus 2016 saat peneliti mengambil data di kawasan bersejarah Jl. Braga, di sepanjang jalan tersebut didapati lomba melukis menggunakan media *water colour*. Lomba 'International Watercolour' tersebut mengambil *setting* di Jl. Braga dan sekitar gedung Indonesia Menggugat. Pesona Jl. Braga rupanya tetap menjadi tempat menarik untuk diabadikan dalam lukisan.



**Gambar 12. Melukis di trotoar**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Bukan hanya lomba melukis di kawasan *heritage*, tapi di pinggir Jl. Braga, di setiap harinya selalu ada seniman-seniman lukis yang melukis di trotoar jalan. Saat hari minggu tiba, mereka ada yang masih melukis di Jl. Braga, namun ada juga yang melukis di Jl. Ir. Juanda. Mereka biasanya melukis secara realis dan abstrak. Dengan harga yang sangat murah, tiap satu lukisan *self portrait* hanya Rp.100.000,- banyak warga yang berdatangan ingin dilukis. Situasi seperti ini sangat kental dengan kota kreatif. Selain seniman lukis, seniman lainnya adalah seniman topeng. Mereka mengambil spot yang sama di Jl. Ir. Juanda.



**Gambar 13. Lukisan di pedestrian**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Salah satu program BCCF lainnya adalah kampung kreatif yang berupaya meningkatkan potensi yang ada di

dalam masyarakat kampung kota di Bandung.

Diantara program kampung kreatif adalah: pengolahan sampah, permainan musik, kerajinan, maupun kesenian lainnya. Harapannya, melalui BCCF akan dapat meningkatkan ekonomi warga serta menjadikan kampung mereka sebagai destinasi wisata lokal. Di Bandung setidaknya ada beberapa kampung kreatif, yang tersebar di sudut-sudut kota, diantaranya: kampung kreatif di Dago Pojok, kampung akustik di Cicadas, kampung kreatif pasundan di Gedebage, kampung belekok di Gedebage, kampung kreatif leuwi anyar di Bojongloa, kampung kreatif cicukang di Cicukang, kampung kreatif ECO di kawasan Cipaku Indah (wisatabdg.com).



**Gambar 14. Lukisan di tepian gang**

Sumber: Dokumentasi Tri Rahayu, 2016

Diantara kampung-kampung kota tersebut, kampung dago pojok adalah kampung yang terletak di pusat kota Bandung. Berlokasi di RW 03 Dago Pojok, kampung yang digagas menjadi kampung wisata tersebut di setiap harinya banyak kegiatan kreatif, diantaranya: melukis, membuat lampu, membuat wayang dan alat musik dari bambu. Melalui kegiatan kreatif tersebut, maka kemandirian ekonomi akan terealisasi.

## Kesimpulan

Pertanyaan seputar kota kreatif antara *utopia* dan *dystopia* kiranya terjawab bahwa, kota impian dengan kondisi—ramah lingkungan, adanya infrastruktur dan transportasi yang memadai, suasana kota yang nyaman, kondisi sosial masyarakat yang aman, seni dan budaya yang kreatif, faktor ekonomi yang memadai dan sistem pemerintahan yang ideal—rupanya mulai bermunculan di beberapa kota di Indonesia. Bandung adalah salah satu kota yang mengindikasikan terwujudnya kota kreatif yang menjadi salah satu impian masyarakat. Seni dan budaya kreatif masyarakat dan dukungan pemerintah daerah kota Bandung menjadi modal dasar terciptanya kota kreatif sebagai upaya mewujudkan kota yang nyaman untuk dihuni.

## Daftar Pustaka

Fisman, R. (1996). *Urban Utopias: Ebenezer Howard and Le Corbusier*. Reading and Planning Theory. Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publisher.

Hall, P. (1988). *Cities of Tomorrow*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publisher.

Harper, D. Utopia. *Online Etymology Dictionary*. dirujuk tanggal 21 Agustus 2016.

Hornby, A.S., (2005). Oxford Dictionary. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. 7<sup>th</sup> edition. Oxford University Press. New York: Oxford New York.

Kruekeberg, D. (1983). *Introduction to Planning History in the United State*. New Brunswick. NY: Rydgers University Press.

Landry, C. (2008). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovation*. Second Edition. London. Sterling, VA: Comedia

Mill, J.S. (1988). *Public and Parliamentary Speeches-Part 1 – November 1850-November 1868*. Toronto: University of Toronto Press. ISBN 0-415-03791-3. dirujuk tanggal 21 Agustus 2016.

Rahayu, T. (2014). Kota Impian: Antara Idealita, Utopia dan Realita di Indonesia. *Seminar Nasional Cities 2014*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.