

cm  
20/3/2023

## **IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF MELALUI PROGRAM SUKABUMI CREATIVE HUB**

**Denia Yurisa, Aufarul Marom, Herbasuki Nurcahyanto**

Departemen Administrasi Publik

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. H. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang, Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024) 7465405

Laman: <https://www.fisip.undip.ac.id> email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Labor problems in Sukabumi City include a very large number of workforce, relatively low quality workforce and job opportunities that are not comparable to job seekers. The labor force participation rate from 2019 to 2021 has not reached the target, namely the 2021 target of 67% but in reality it only reached 56.86%. Medium or micro creative industries have the potential to apply labor because employment in the creative industry/economic sector can be increased. This effort was carried out by establishing the Sukabumi Creative Hub Program. This study aims to analyze the implementation of creative economic development policies through the Sukabumi Creative Hub Program and to analyze the inhibiting factors as well as the driving factors in its implementation. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques by interviews, observation, and documentation. The implementation of the Sukabumi Creative Hub program is seen from the Extent Change of Envision, namely the target to be achieved, the Type of Benefits, namely the positive impact produced and the Resources Committed or resources. Meanwhile, in looking at the inhibiting and driving factors, using previous research from Alvin Rizalsan and Vishnu Juwono which consists of clarity of vision and mission, planning, clear division of tasks, standardization and supervision. The implementation of the Sukabumi Creative Hub Program has been going well although there are still obstacles. In the implementation of the Sukabumi Creative Hub program, there is a driving factor, namely the budget that is prioritized and freed to seek independent budgets. While the inhibiting factors are the inadequate facilities and infrastructure as well as their maintenance, the policies of the central government and local governments are not yet connected or there is no local regulation or regulation that regulates creative economy development in Sukabumi City, and there is no honorarium or incentives for the Sukabumi Creative Hub committee.*

**Keywords: Policy Implementation, Creative Economy, Sukabumi Creative Hub**

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di abad ke-21 ini menjadikan interaksi yang dilakukan antar manusia semakin luas dan intensif. Proses interaksi tersebut berdampak pada sistem politik, sosial, ekonomi, budaya, lingkungan bahkan kesejahteraan manusia secara global.

Penyebaran informasi yang masif tersebut dapat meningkatkan kreativitas yang akan menghadirkan inovasi dengan pemanfaatan teknologi informasi yang dapat mempengaruhi persaingan di bidang ekonomi. Hal ini karena pada dasarnya ekonomi kreatif berlandaskan kreativitas. Ekonomi kreatif ini dapat dijadikan andalan dalam meningkatkan perekonomian menggantikan sumberdaya alam dan pertanian.

Indonesia memiliki potensi besar mengembangkan ekonomi kreatif karena Indonesia memiliki kekayaan sumber daya, baik manusia dan alam. Sehingga ekonomi kreatif ini perlu ditransformasikan untuk menjadi satu kekuatan baru bagi pertumbuhan dan perkembangan ekonomi di Indonesia.

Presiden Joko Widodo menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif sehingga Bekraf resmi berdiri sendiri berada di bawah presiden dan bertanggung jawab kepada Presiden. Namun, pada tahun 2019, Bekraf dilebur kembali menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Kemenparekraf ini berfokus pada bidang ekonomi yang akan menjadi tulang punggung negara.

Regulasi Ekonomi dituangkan dalam Undang-Undang RI Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. Dalam UU tersebut disebutkan bahwa kekayaan warisan budaya yang dimiliki oleh Indonesia dapat dimanfaatkan menjadi produk yang menciptakan nilai tambah melalui pengembangan ekonomi kreatif untuk kemajuan perekonomian negara.

RPJMD Provinsi Jawa Barat 2018-2023 memiliki salah satu prioritas utama yakni pertumbuhan ekonomi berbasis inovasi. Provinsi Jawa Barat mengatur regulasi terkait pengembangan Ekonomi Kreatif dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 15 tahun 2017. Pengembangan Ekonomi Kreatif merupakan segala upaya yang dilakukan oleh berbagai *stakeholders* mulai dari

pemerintah daerah, dunia usaha, perguruan tinggi dan masyarakat dengan bentuk menciptakan iklim usaha, pembinaan serta pengembangan usaha dan industri kreatif.

Proyeksi laju pertumbuhan ekonomi 5 tahun ke depan di RPJMD Provinsi Jawa Barat Tahun 2018-2023, yakni ekonomi kreatif yang dikembangkan akan mengangkat potensi lokal dan menjadikan pariwisata Jawa Barat sebagai sumber pertumbuhan ekonomi yang dapat menjanjikan.

Sensus Ekonomi BPS pada tahun 2016 menunjukkan Provinsi Jawa Barat menempati posisi ke dua dalam jumlah tenaga kerja tertinggi di Indonesia yakni mencapai 11,4 juta, sebagian besar tenaga kerja sebanyak 74,63% bekerja pada UMK dan sebagian kecil sebesar 25,37% bekerja pada UMB. Selain itu juga tenaga kerja UMK, sebanyak 16,93% telah memanfaatkan internet.

Jawa Barat pun menjadi penyumbang UMK modern terbesar di Indonesia yakni sebesar 18,54% dari keseluruhan yaitu 111,7 ribu UMK Modern. Jawa Barat menjadi provinsi dengan persentase UMK Ekonomi Kreatif tertinggi seindonesia yaitu sebesar 18,33% dari keseluruhan ekonomi kreatif di Indonesia.

Menurut Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif oleh BPS, Jawa Barat memiliki sebanyak 5.529 pelaku usaha dengan bermacam subsektor yang akan di jelaskan pada tabel berikut

**Tabel 1.1 Persebaran Sub Sektor Ekonomi Kreatif di Jawa Barat**

No	Subsektor	Jumlah
1	Kuliner	31,89%
2	Fesyen ( <i>Fashion</i> )	12,44%
3	Film, Animasi & Video	6,10%
4	Kriya	5,97%
5	Desain, Komunikasi & Visual (DKV)	5,05%
6	<i>App &amp; Games</i>	3,49%
7	Desain Produk	2,91%
8	Penerbitan	2,51%
9	Musik	2,17%
10	Fotografi	1,84%
11	Seni Rupa	1,59%
12	Desain Interior	1,25%
13	Seni Perunjukan	1,18%
14	Periklanan	0,99%
15	TV & Radio	0,63%
16	Arsitektur	0,51%
<b>JUMLAH</b>		<b>100%</b>

Sumber: BPS

Salah satu isu strategis daerah Kota Sukabumi dalam RPJMD Kota Sukabumi

tahun 2018 – 2023 adalah daya saing ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Wali Kota Sukabumi memiliki program unggulan untuk meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Sukabumi melalui Program Sukabumi Creative Hub.

Sukabumi *Creative Hub* merupakan sebuah *public service* dan *government service* yang memiliki dasar hukum yakni Surat Keputusan Walikota Sukabumi Nomor 188.45/119-DISPORAPAR/2019.

Sesuai dengan misi ketiga dari Wali Kota Sukabumi yaitu sektor perdagangan, ekonomi kreatif, dan pariwisata dengan prinsip kemitraan bersama dunia usaha, dunia pendidikan dan daerah sekitar sebagai tumpuan ekonomi daerah yang maju. Bertujuan untuk mewujudkan perekonomian daerah yang maju bertumpu pada sektor perdagangan, untuk meningkatkan UMKM di Kota Sukabumi dan ekonomi kreatif dengan prinsip kemitraan.

Pada rentang waktu 2013-2018 berdasarkan RPJMD 2018-2023 Kota Sukabumi memiliki persentase UMKM yang cenderung fluktuatif, yakni pada 2018, 85,66% atau naik sebesar 4,5% dari tahun 2013. Terdapat potensi di wilayah-wilayah tersebut untuk mengembangkan

ekonomi kreatif yang dijadikan sebagai sentra pertumbuhan ekonomi.

Salah satu permasalahan pembangunan pada urusan wajib non pelayanan dasar adalah tenaga kerja. Berdasarkan RPJMD disebutkan bahwa permasalahan tenaga di Kota Sukabumi meliputi jumlah angkatan kerja yang sangat besar, kualitas tenaga kerja relatif rendah dan kesempatan kerja yang tidak sebanding dengan pencari kerja.

Maka industri kreatif menengah atau mikro, berpotensi untuk penerapan tenaga kerja karena penyerapan tenaga kerja di sektor industri/ekonomi kreatif dapat ditingkatkan. Namun pada sektor industri kreatif terutama industri menengah dan kecil maupun mikro non-formal, perlu dilakukan pembenahan dan pengelolaan yang serius oleh pihak terkait.

Salah satu urusan pemerintah pilihan berdasarkan RPJMD Kota Sukabumi tahun 2018-2023 yaitu industri terdapat beberapa masalah yakni, masih rendahnya penyerapan permodalan, rendahnya *skill* atau kreativitas para pelaku industri serta adanya globalisasi yang berpengaruh terhadap daya saing produk industri kreatif menengah atau kecil.

Berdasarkan “Buku Edisi Pertama : Sukabumi *Creative Asset*”, masyarakat

Sukabumi juga kurang *skills*/kreativitas sehingga belum terlalu optimal dalam melakukan aktivitas di lingkup Ekonomi Kreatif, belum memadainya prasarana umum penunjang kegiatan Ekonomi Kreatif seperti infrastruktur teknologi dan informasi, belum terhubungnya kebijakan pemerintah pusat dan kebijakan pemerintah daerah bantuan belum dapat mencakup secara menyeluruh para pelaku ekonomi kreatif di Kota Sukabumi.

Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses implementasi program Sukabumi *Creative Hub* di Kota Sukabumi?
2. Apa saja faktor pendorong dan penghambat dari implementasi program Sukabumi *Creative Hub* di Kota Sukabumi?

## **B. Kerangka Teori**

### **Administrasi Publik**

Administrasi menurut Herbert A. Simonn dalam buku Inu Kencana Syafi'I (2010:13) memiliki definisi:

*“Administration can be defined as the activities of groups cooperating to accomplish common goals”*

Jadi, Administrasi dapat didefinisikan sebagai aktivitas atau kegiatan-kegiatan yang

dilakukan oleh suatu kelompok untuk mencapai tujuan-tujuan bersama.

### **Paradigma Administrasi Publik**

New Public Service menempatkan masyarakat sebagai pemilik pemerintahan (*owners of government*). Masyarakat juga dilibatkan dalam pemerintahan dan bertugas untuk melayani masyarakat. Masyarakat tidak hanya dilibatkan dari perencanaan namun juga pelaksanaan program yang telah dibuat dalam rangka mencapai tujuan bersama. Pada New Public Service (NPS) pemerintah tidak melayani pelanggan namun memusatkan pelayanan kepada masyarakat (*citizens*) untuk meningkatkan kepercayaan serta kolaborasi antara masyarakat dan pemerintah.

### **Kebijakan Publik**

Menurut pendapat Anderson melalui buku H. Tachjan (2006:16), ia menyampaikan bahwa kebijakan publik merupakan kebijakan-kebijakan yang dikembangkan oleh badan-badan serta pejabat pemerintah. Menurut H. Tachjan (2006:15) dalam bukunya, kebijakan publik merupakan sebuah rangkaian keputusan yang didalamnya terdapat konsekuensi moral dan adanya keterikatan terhadap kepentingan masyarakat luas serta keterikatan terhadap daerah atau wilayah yang bersangkutan.

## **Implementasi Kebijakan**

Anderson melalui Tacjan (2006:24) ia berpendapat bahwa *“Policy implementation is the applicant of the policy by he government’s administrative machinery to the problem”* yang artinya adalah implementasi kebijakan adalah penerapan kebijakan oleh perangkat administrasi pemerintah terhadap suatu masalah

Menurut Ripley & Franklin dalam Haedar (2010:3) dalam mendukung keberhasilan implementasi kebijakan dapat memperhatikan pada tiga aspek. Tiga aspek tersebut antara lain: 1. Kepatuhan birokrasi terhadap birokrasi di atasnya, 2. Kelancaran rutinitas dan tidak ada masalah pada rutinitasnya, 3. Pelaksanaan serta dampak atau manfaat yang dicita-citakan dari program yang dibuat.

### **Model Implementasi Kebijakan**

Model Grindle, implementasi kebijakan publik sangat ditentukan oleh keterlaksanaanya atau *implementability* kebijakannya yang terdiri dari:

- a. *Content of Policy* atau Isi Kebijakan yang terdiri dari:
  1. *Interest Effected* yaitu implemementasi kebijakan dipengaruhi oleh berbagai kepentingan
  2. *Type of Benefits*, yaitu implementasi kebijakan menghasilkan dampak yang positif.

3. *Extent of Change Envision*, yaitu implementasi kebijakan harus memiliki target yang ingin dicapai dan target tersebut harus memiliki skala yang jelas
  4. *Site of Decision Making*, yaitu ketepatan pengambilan keputusan berpengaruh terhadap apakah implementasi kebijakan tersebut sudah tepat.
  5. *Program Implementer*, dalam keberhasilan implementasi kebijakan, suatu kebijakan harus dilaksanakan oleh pelaksana yang berkompeten.
  6. *Resources Committed*, yaitu keberhasilan implementasi kebijakan harus membutuhkan sumber daya.
- b. *Context of Implementation* atau Lingkungan Implementasi yang terdiri dari
1. *Power, Interest and Strategy of Actor Involved*, bagaimana kekuatan, kepentingan serta para aktor yang akan mempengaruhi keberhasilan implementasi kebijakan.
  2. *Institution and Regime Characteristic*, lingkungan dimana kebijakan diimplementasikan dapat mempengaruhi suatu kebijakan.
  3. *Compliance and Responsiveness*, kepatuhan dan respon para pelaksana terhadap suatu kebijakan.

Pada penelitian ini, penulis akan fokus pada tiga fenomena dari Model

Grindle yakni, *types of benefits, extent of change envision* serta *resources committed*, untuk meneliti permasalahan yang ada di lapangan. Penulis memilih tiga fenomena tersebut mengacu pada permasalahan agar penggunaan teori tersebut tetap relevan untuk digunakan di lapangan.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Kebijakan**

Penelitian yang dilakukan oleh Alvin Rizalsan dan Vishnu Juwono (159-178:2020) menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat mempengaruhi performa atau kinerja dari implementasi kebijakan. Indikator yang mempengaruhi tersebut antara lain:

1. Kejelasan Visi-Misi, yakni bagaimana visi-misi dituangkan sebagai patokan dalam implementasi kebijakan.
2. Perencanaan yang akurat dan konsisten, bagaimana perencanaan dipersiapkan mulai dari segi anggaran, fasilitas pendukung serta akses masyarakat luar ke dalam kota.
3. Pembagian tugas yang jelas setiap aktor kebijakan, dari segi porsi dan wewenang.

4. Standardisasi yang diterapkan dalam bentuk standar operasional atau SOP
5. Pengawasan yang memadai yakni bagaimana pengawasan terhadap suatu implementasi kebijakan dilakukan.

### **Ekonomi Kreatif**

Dalam bukunya yang berjudul “*Creative Economy, How People Make Money from Ideas*” John Howkins berpendapat bahwa ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang menghasilkan *input* dan *output* dari gagasan atau kreativitas.

Menurut Rochmat Aldy (2016:8) ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dengan menggunakan basis kreativitas. Yakni, pemanfaatan sumber daya yang tidak terbatas melalui ide gagasan bakal dan kreativitas, bukan hanya pemanfaatan sumber daya terbarukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Implementasi Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif melalui Sukabumi Creative Hub**

Program ini merupakan salah satu program unggulan Walikota Sukabumi Periode 2018-2024 untuk mewujudkan misi ketiga yakni mewujudkan masyarakat yang kreatif juga mewujudkan misi ketiga yakni mewujudkan ekonomi daerah yang maju bertumpu pada sektor perdagangan dan ekonomi kreatif. Dari ketiga fenomena dapat terlihat bahwa pelaksanaan Program Sukabumi Creative Hub sudah dilaksanakan dengan baik oleh Dinas Kepemudaan, Olahraga & Pariwisata beserta Komite Ekraf Kota Sukabumi yakni Sukabumi Creative Hub meskipun dalam keberjalanannya terdapat beberapa kendala. Hal tersebut akan dijelaskan dapat dilihat dari uraian di bawah:

#### 1. Extent Change of Vision

Program Sukabumi memiliki target dan skala yang ingin dicapai, target dan skala tersebut dibuat dalam bentuk roadmap kegiatan yang memuat tahap-tahap tiap tahun yang akan dilakukan oleh Sukabumi Creative Hub.

Sedangkan dalam bentuk angka atau target pengembangan ekonomi kreatif Kota Sukabumi adalah bertambahnya 300 pelaku ekraf yang tervalidasi setiap tahunnya.

Namun, berdasarkan laporan “Bertemu dan Berbagi di Tahun 2022” yang ditulis oleh Tim Sukabumi Creative Hub, jumlah pelaku ekonomi kreatif yang terdata hanya mencapai 500 yang artinya masih di bawah proyeksi pengembangan SDM Ekraf Kota Sukabumi pada tahun 2022.

#### 2. Type of Benefits

Dampak positif yang ingin dibuat oleh program Sukabumi Creative Hub adalah dapat menjadi penghubung antara para pelaku ekraf dengan para pemangku kebijakan agar aspirasi para pelaku ekraf dapat tersampaikan dengan baik, hal tersebut berkaitan dengan salah satu fungsi dari Sukabumi Creative Hub yakni melakukan intermediasi dengan pemangku kebijakan dan pelaku ekraf serta para pihak terkait. Hal tersebut sesuai dengan tugas pokok dan fungsi yang tercantum pada Kepwal Nomor 188.45/190.DISPORAPAR/2021

Selain itu juga dampak positif yang diharapkan adalah bertambahnya pelaku ekraf di Kota Sukabumi dari tahun ke tahun sesuai dengan proyeksi SDM Ekraf Kota Sukabumi. Namun, target tersebut belum tercapai sepenuhnya, dari target 2022 sebanyak 610 pelaku ekraf yang

terdata, hanya terdapat 500 pelaku ekraf yang terdata.

Tidak hanya segi kuantitas, namun dari segi kualitas juga diharapkan Sukabumi Creative Hub dapat meningkatkan *skills* dan pengetahuan-pengetahuan lewat kegiatan-kegiatan yang dibuat. Seperti classroom, workshop dan lainnya. Sukabumi Creative Hub juga memiliki dampak positif untuk membuka sekaligus memperluas jaringan yang dimiliki pelaku ekraf Kota Sukabumi dengan para pelaku ekraf di luar Kota Sukabumi baik tingkat provinsi maupun tingkat nasional. Hal tersebut dilakukan dengan cara Sukabumi Creative Hub menjadi anggota ICCN Media, yakni komunitas atau organisasi sebagai simpul jejaring Kota/Kabupaten Kreatif di Indonesia.

Dampak positif terbukanya jejaring yang lebih luas telah dirasakan oleh pelaku ekraf di Kota Sukabumi. Dengan adanya kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh Sukabumi Creative Hub, pelaku ekraf mendapatkan jaringan baru baik sesama sub sektor maupun antar sub sektor. Karena pada dasarnya kegiatan yang dibuat oleh Sukabumi Creative Hub adalah bersifat mempertemukan antar sub sektor.

Untuk dampak positif jangka panjang yang hendak dicapai adalah ekonomi kreatif diharapkan dapat mendongkrak perekonomian, menambah pendapatan kota, meningkatkan daya beli masyarakat sekaligus mensejahterakan masyarakat dan ekonomi kreatif diharapkan dapat dijadikan mata pencaharian oleh masyarakat Kota Sukabumi.

### 3. Resources Committed

#### a. SDM

Sumber Daya Manusia yang menjadi staf Sukabumi Creative Hub merupakan masyarakat yang juga merupakan pelaku ekraf di Kota Sukabumi lalu dibentuk Komite Sukabumi Creative Hub melalui SK Walikota Sukabumi. Dalam SK tersebut komite dibentuk dalam departemen-departemen yang dibutuhkan. Pada awalnya SDM terdiri dari banyak orang yang terdiri dari pelaku ekraf baru, pelaku ekraf senior, akademisi, dan swasta, agar menjadi tim yang ideal. Namun, saat berjalannya program terdapat beberapa perubahan karena terdapat beberapa posisi yang tumpang tindih dan belum diperlukan. Sehingga dilakukan *screening* ulang.

Dari segi kualitas atau *skills* para staf Sukabumi Creative Hub sudah cukup memadai walaupun tidak bersertifikat secara resmi. Namun, untuk menjalankan program dan kegiatan-kegiatan, *skills* sudah sangat cukup baik. Namun sayangnya, belum ada pelatihan khusus untuk staf Sukabumi Creative Hub dalam rangka meningkatkan kemampuan/kompetensi atau kualitas, peningkatan *skills* hanya dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang diperuntukkan pelaku ekraf Kota Sukabumi dan melalui evaluasi-evaluasi.

Dari segi jumlah, setelah melakukan screening ulang terhadap tumpang tindihnya staf dirasa sudah cukup ideal. Jumlah staf resmi atau yang termasuk dalam SK tidak terlalu banyak namun bisa menjalankan program dan kegiatan dengan baik. Dalam keberjalanannya pun dibantu oleh program magang yang dibuka untuk mahasiswa juga dalam rangka bentuk kerjasama dengan perguruan tinggi setempat.

#### b. Prasarana Umum

Sukabumi Creative Hub telah memiliki gedung kantor sendiri yang diperuntukkan para staf mengerjakan tugasnya. Berkenaan dengan Peraturan

Pemerintah No. 24 Tahun 2022 Pasal 30 bahwa infrastruktur fisik merupakan ruang fisik dan atau sarana fisik yang mendukung pelaksanaan sebagian atau seluruh ekosistem Ekonomi Kreatif. Sehingga gedung kantor SCH juga digunakan di kalangan anak muda, komunitas, mahasiswa, pelaku ekraf Kota Sukabumi untuk dijadikan ruang diskusi, untuk tempat seminar dan tempat rapat. Namun Kota Sukabumi belum memiliki Ruang Kreatif resmi yang diperuntukkan kegiatan Ekonomi Kreatif sehingga kegiatan-kegiatan besar dilakukan di luar gedung kantor seperti di *Ballroom Hotel, café*, lapang terbuka dan tempat lainnya.

Sukabumi Creative Hub telah memiliki rumah pajang yang diperuntukkan para pelaku ekraf di Kota Sukabumi memajang sekaligus menjual produknya. Sesuai dengan dengan Peraturan Pemerintah No 24 Tahun 2022 Pasal 24 yakni fasilitas bantuan promosi pemasaran dengan pemberian dukungan promosi pemasaran melalui berbagai media yang dilakukan oleh kementerian/lembaga dan atau Pemerintah Daerah. Hal tersebut juga mendukung implementasi pasal 25 Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun

2022 dimana inventarisasi produk Ekonomi Kreatif berbasis Kekayaan Intelektual dalam bentuk konten digital serta penyediaan *platform* untuk pemasaran produk. Konten digital dihimpun dalam media sosial stories, misalnya seperti Instagram.

Dalam segi infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi, Sukabumi Creative Hub memiliki *website* serta berbagai media sosial dalam rangka menyiapkan, mengumpulkan, memproses, menganalisis, menyimpan, danf atau mengumumkan dengan menyebarkan informasi. Hal tersebut sesuai dengan pasal 31 Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 2022.

Dari segi sarana prasarana alat-alat Sukabumi Creative Hub difasilitasi meskipun belum sepenuhnya, misalnya seperti laptop, alat *podcast* dan kamera. Kekurangan alat-alat tersebut disiasati dengan meminjam kepada rekan pelaku ekraf lainnya atau kepada *partnership*, sehingga hal tersebut dapat diatasi dengan baik dan kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Dari segi teknologi informasi, Sukabumi Creative Hub memiliki media sosial di instagram, tiktok, facebook juga *website* dalam rangka menyebarkan

informasi terkait program dan kegiatan ekonomi kreatif di Kota Sukabumi. Namun, *website* sempat mengalami kendala yakni down selama satu tahun dan baru diperbaiki pada tahun ini.

### c. Anggaran

Anggaran yang digunakan oleh Sukabumi Creative Hub bersumber dari APBD Kota Sukabumi yang kemudian akan dikelola oleh Bidang Pariwisata Disporapar Kota Sukabumi yang kemudian disalurkan untuk seluruh kegiatan Sukabumi Craetive Hub. Dari segi anggaran Sukabumi Creative Hub sudah sangat memadai mengingat Sukabumi Creative Hub merupakan program unggulan Walikota Sukabumi sehingga pelaksanaan dan penganggarnya diutamakan. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI No. 24 tahun 2022 bahwa pembiayaan ekonomi kreatif bersumber dari APBN serta APBD serta sumber lainnya yang sah.

Komite Sukabumi Creative Hub juga dibebaskan jika ingin menambah dana tambahan secara mandiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan syarat dana tambahan mandiri tersebut tidak digunakan di kegiatan yang sudah

mendapatkan anggaran yang bersumber dari APBD.

#### d. Kewenangan

Kewenangan antara Disporapar Kota Sukabumi dan Sukabumi Creative Hub memiliki perbedaan besar. Secara administrasi, pengurusan berkas-berkas, dokumen-dokumen kebijakan, anggaran dilaksanakan oleh Disporapar, sedangkan pelaksanaan secara langsung atau di lapangan sepenuhnya dilakukan oleh Sukabumi Creative Hub. Sesuai dengan instruksi Walikota Sukabumi bahwa Dinas tidak perlu banyak mengintervensi dari segi teknis, sehingga Sukabumi Creative Hub bisa lebih leluasa dan *mengexplore* kegiatannya secara mandiri.

## **B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Kebijakan Pengembangan Ekonomi Kreatif melalui Sukabumi Creative Hub**

### **1. Visi-Misi**

Sukabumi Creative Hub tidak memiliki visi-misi, Sukabumi berpatok pada Tugas Pokok & Fungsi yang tertera di Kepwal Nomor.188.45/119-DISPORAPAR/2019 dimana Sukabumi Creative Hub memiliki tugas pokok melakukan penyusunan rencana, pelaksanaan, dan pengembangan

ekonomi kreatif di Kota Sukabumi melalui Sukabumi Creative Hub. Dengan lima fungsi yakni: melakukan intermediasi, penguatan jaringan kerja dan koordinasi antar komunitas, melaksanakan program-program strategis serta menyampaikan laporan pelaksanaan kepada Walikota Sukabumi.

Pada roadmap kegiatan dijelaskan bahwa tujuan dari pengembangan ekraf di Kota Sukabumi oleh SCH adalah

1. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas Sumber Daya Manusia Kreatif di Kota Sukabumi
2. Menjadikan Ekonomi Kreatif sebagai solusi masalah pembangunan di wilayah Kota Sukabumi
3. Membangun ekosistem kreatif Kotas Sukabumi yang berdaya saing, sinergis dan kolaboratif melalui pemanfaatan teknologi.

### **2. Perencanaan**

Sukabumi Creative Hub melaksanakan perencanaan dengan jelas. Perencanaan tersebut dibuat dalam bentuk Roadmap kegiatan. Pada roadmap dijelaskan langkah yang akan dilakukan pada setiap tahunnya, juga target dari proyeksi pengembangan SDM, namun target tersebut belum tercapai.

Dari segi anggaran SCH sudah sangat memadai karena SCH merupakan program unggulan sehingga anggarannya sangat diprioritaskan. Anggaran digunakan khusus untuk kegiatan-kegiatan SCH, tidak digunakan untuk insentif atau honor para staf SCH. Anggaran yang digunakan untuk program Sukabumi Creative Hub bersumber dari APBD Kota Sukabumi yang dipegang oleh Kasi Pengembangan Ekraf yang akan disalurkan untuk seluruh kegiatan Sukabumi Creative Hub. Secara sah sumber anggaran untuk seluruh kegiatan Sukabumi Creative Hub berasal dari APBD, namun pemerintah membebaskan Tim SCH jika ingin mencari dana tambahan dengan syarat dana tambahan tersebut tidak digunakan untuk kegiatan yang sudah mendapatkan anggaran dari sumber APBD.

Dalam hal insentif atau honor, seluruh staf Sukabumi Creative Hub tidak mempunyai honor tetap setiap bulannya, dalam kata lain adalah mereka tidak memiliki gaji dan hal tersebut menjadi salah satu kendala. Anggaran yang bersumber dari APBD digunakan sepenuhnya untuk kegiatan-kegiatan SCH, tidak ada bagian yang digunakan untuk membayar staf SCH. Bercermin dari Komite Ekraf Jabar,

mereka mendapatkan insentif namun dengan sistem *by output* atau proyek yang mereka kerjakan.

Dalam segi sarana pra sarana Sukabumi Creative Hub belum memadai secara penuh, terdapat beberapa kekurangan misalnya Kota Sukabumi belum memiliki Ruang Kreatif. Dijelaskan bahwa sempat akan dibuat Ruang Kreatif di Kota Sukabumi yang bersumber dari bantuan provinsi namun hal tersebut belum bisa direalisasikan karena terdapat beberapa kesalahan pada dokumen. Sukabumi Creative Hub memiliki kantor resmi yang digunakan sebagai tempat kerja para staf SCH.

### **3. Pembagian Tugas**

Kewenangan dinas adalah mengurus administrasi dari segi kebijakan, anggaran dan dokumen hukum yang dibutuhkan oleh Tim Sukabumi Creative Hub. Sedangkan Tim SCH melaksanakan di lapangan atau mengeksekusi secara langsung secara sepenuhnya. Untuk pelaksanaan secara teknis dilaksanakan sepenuhnya oleh Tim Sukabumi Creative Hub. Hal tersebut sesuai dengan instruksi walikota Sukabumi yakni dinas tidak perlu banyak mengintervensi dari segi teknis.

#### **4. Standardisasi**

Belum dibuat SOP secara resmi antara Dinas Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata dengan Sukabumi Creative.

Sistem pengerjaannya adalah dinas mengurus dari segi kebijakan lewat dokumen-dokumen yang dibutuhkan seperti SPJ, KAK, dan lainnya, namun pengerjaan di lapangan dilakukan sepenuhnya oleh Sukabumi Creative Hub. Dinas hanya bersifat memfasilitasi dan mensupport kebutuhan dari Sukabumi Creative Hub dari segi anggaran dan administrasi.

Berbeda dengan Kabupaten Cianjur yang sudah memiliki Perda yang mengatur Pengembangan Ekonomi Kreatif, Kota Sukabumi belum memiliki perda atau perwal yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif. Sehingga dalam pelaksanaannya Sukabumi Creative Hub mengacu pada Ripparda dan UU yang mengatur Ekonomi Kreatif yakni UU No. 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

#### **5. Pengawasan**

Pengawasan dilakukan secara rutin antara Disporapar dengan Sukabumi Creative Hub, setiap ada kegiatan selalu dilakukan koordinasi, dikomunikasikan dan didiskusikan terlebih dahulu, dan

dilakukan rapat koordinasi (rakor) setiap tahun untuk membahas kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Di lapangan pun pihak Disporapar selalu datang untuk mengawasi kegiatan apakah berjalan dengan lancar. Tiap ada pelaksanaan juga selalu diawasi ke lapangan, meskipun tidak bisa mengintervensi secara langsung.

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Proses implementasi program Sukabumi Creative Hub sudah berjalan dengan baik meskipun dalam keberjalanannya terdapat beberapa kendala. Program Sukabumi Creative Hub memiliki skala dan target yang dibuat dalam bentuk roadmap kegiatan yang berisi tahapan setiap tahun serta proyeksi pengembangan SDM, walaupun pada tahun 2022 proyeksi SDM belum tercapai. Dampak positif yang dihasilkan sesuai dengan tugas pokok dan fungsi yang tercantum pada Kepwal Nomor 188.45/190.DISPORAPAR/2021 antara lain menjadi penghubung antara pelaku ekraf dan pemangku kebijakan, meningkatkan kualitas dengan kegiatan-kegiatan seperti *classroom*, *workshop* dan pelayanan lainnya serta menambah pelaku

ekraf dan memperluas jaringan ekonomi kreatif di Kota Sukabumi. Sumber daya di program Sukabumi Creative Hub pun sudah cukup memadai mulai dari SDM, anggaran, wewenang walaupun terdapat beberapa aspek yang masih kurang misalnya dari segi sarana prasarana Sukabumi Creative Hub belum sepenuhnya memadai, misalnya belum adanya gedung ruang kreatif

Terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi Sukabumi Creative Hub antara lain Visi-Misi, visi misi tidak dibuat secara eksplisit, namun dibuat dalam bentuk tujuan-tujuan dan target pada Roadmap kegiatan dan tupoksi yang tercantum dalam SK Walikota.

Perencanaan sudah dilakukan dengan baik lewat *roadmap* kegiatan sehingga apa yang akan dilakukan dilaksanakan dengan jelas juga dengan anggaran yang memadai, namun terdapat beberapa hal yang kurang diperhatikan dalam persiapannya, seperti tidak adanya insentif bagi para staf SCH, tidak ada pelatihan khusus untuk staf SCH serta sarana prasarana yang belum sepenuhnya memadai seperti belum adanya ruang kreatif dan *website* yang sempat *down* atau tutup.

Pembagian tugas sudah dilakukan dengan jelas antara Disporapar dan SCH dimana Disporapar mengurus sistem administrasi sedangkan SCH secara penuh memegang hal teknis. Disporapar pun tidak memberi intervensi terlalu banyak dalam segi teknis sehingga SCH lebih leluasa dalam mengembangkan kegiatan. Pengawasan sudah dilakukan dengan baik, baik dengan cara secara personal maupun secara rutin dengan mengadakan rakor. Namun, sayangnya belum ada standardisasi antara baik dari Disporapar maupun SCH selain itu belum adanya Perwal yang mengatur mengenai pengembangan ekonomi kreatif di Kota Sukabumi.

### **Saran**

- Diperlukan pelatihan khusus manajemen organisasi untuk para staf dalam rangka meningkatkan *skills* juga kompetensi agar kinerjanya dapat lebih baik dan lebih profesional mengingat staf diambil dari lingkungan ekraf terdekat Kota Sukabumi yang tidak memiliki kualifikasi khusus untuk menduduki posisinya atau pun bersertikat.
- Diperlukan Ruang Kreatif tingkat Kota (pusat) untuk dijadikan tempat berkreasi masyarakat misalnya menjadi studio foto, ruang ICT, galeri seni, ruang belajar,

studio rekaman, serta bioskop mini dan lainnya

- Diperlukan pemeliharaan rutin *website*. Pemeliharaan *website* dapat dilakukan dengan mengadakan pelatihan kepada staf SCH terkait pemeliharaan *website* sehingga dapat melakukan pemeliharaan secara mandiri. Jika hal tersebut belum memungkinkan, maka dapat menggunakan jasa pihak ketiga.
- Diperlukan honor tetap atau insentif untuk para staf karena honor tetap ataupun insentif dapat meningkatkan motivasi staf dalam mengerjakan tugasnya. Insentif dapat menggunakan sistem *by output* sehingga staf terpacu dalam mengerjakan tugasnya.
- Diperlukan perda atau perwal yang mengatur pengembangan ekonomi kreatif di Kota Sukabumi sebagai instrumen kebijakan dalam melaksanakan otonomi daerah dan tugasnya terkait ekonomi kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdussamad Zuchri. 2021. Metode Penelitian Kualitatif. Makassar : CV. Syakir Media Press
- Antariksa Basuki. Konsep Ekonomi Kreatif: Peluang dan Tantangan dalam Pembangunan di Indonesia. Jakarta : Sekretariat Direktorat

Jenderal Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

- Aslam Den & Sukabumi *Creative Hub*. 2020. Sukabumi Creative Asset Edisi Pertama. Sukabumi : Disporapar Kota Sukabumi.
- Bekraf. 2020. Laporan Kinerja Badan Ekonomi Kreatif tahun 2019. Jakarta : Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Bekraf & BPS. Inforgrafis Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif.
- Firdausy Carunia Mulya. 2017. Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Hardani, dkk. 2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu.
- Howkins John. 2001. The Creative Economy : How People Make Money From Ideas. London : The Penguin Group.
- Keban Yermias T. Enam Dimensi Strategi Administrasi Publik (Konsep, Teori dan Isu). Gava Media.
- Marta & Christina Suci. 2008. The Creative Economy. Bucharest : Academi of Economy Studies.
- Merilee S Grindle. 1980. Politics and Policy Implementation in the Third World. Princeton University Press, New Jersey.
- Muhammad. 2019. Pengantar Ilmu Administrasi Publik. Lhokseumawe : Unimal Press.

- Muttaqin Fauzi, dkk. 2016. Sensus Ekonomi 2016 Analisis Listing Analisis Ketenagakerjaan Usaha Mikro Kecil. Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Purnomo Rochmat Aldy. 2016. Ekonomi Kreatif : Pilar Pembangunan Indonesia. Surakarta : Ziyad Visi Media.
- Pemerintah Provinsi Jawa Barat. 2019. RPJMD Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Provinsi Jawa Barat 2018 – 2023.
- Subdirektorat Statistik Ekspor. Ekspor Ekonomi Kreatif 2010-2016. Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Subdirektorat Statistik Upah dan Pendapatan. Upah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif 2011-2016. Jakarta : Badan Pusat Statistik.
- Tachjan. 2006. Implementasi Kebijakan Publik. Bandung : AIPI Bandung – Puslit KP2W Lemlit Unpad.
- Thiel Sandra Van. 2014. Research Methods in Public Administration and Public Management an Introduction. Abingdon : Routledge.
- Tim Pemetaan Ekonomi Kreatif Jawa Barat. 2020. Laporan Pendahuluan Pemetaan Potensi Ekonomi Kreatif di Jawa Barat.
- Widodo, Joko. 2010. Analisis Kebijakan Publik. Malang: Bayumedia.
- Jurnal:
- Akib Haedar. 2010. Implementasi Kebijakan : Apa, Mengapa dan Bagaimana. Jurnal Administrasi Publik, Vol. 1, No. 1. Makassar : Universitas Negeri Makassar.
- Daulay Zul Asfi Arroyhan. 2018. Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif dengan Model Triple Helix (Studi pada UMKM Kreatif di Kota Medan). Tansiq, Vol. 1, No. 2.
- Fahimah Mar’atul Fahimah & Ospa Pea Yuanita Mesihanti. 2018. Implementasi Pahlawan Ekonomi Kreatif untuk Meningkatkan Pemasaran Produk UMKM di Kota Malang. PERFORMANCE: Jurnal Bisnis & Akuntansi, Vol. 8, No. 2.
- Hermawanto Ariesani & Melaty Anggraini. 2020. Globalisasi, Revolusi Digital dan Lokalitas : Dinamika Internasional dan Domestik di Era *Borderless World*. Yogyakarta : UPN “Veteran” Yogyakarta.
- Lenaini Ika. 2021. Teknik Pengambilan Sampel Puposive dan Snowball Sampling. HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, Vol. 6, No. 1, Hal. 33-39.
- Linda Roza. 2016. Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Melalui Daur Ulang Sampah Plastik (Studi Kasus Bank Sampah Berlian Kelurahan Tangkerang Labuai). Jurnal Al-Iqtishad, Edisi 12, Vol. 1.
- Nugroho SP, dkk. 2018. Surakarta Creative Economy Development Model As An Effort to Create a New Economic Resources. DAYA ASING Jurnal Ekonomi Manajemen Sumber Daya, Vol. 20, No. 2.
- Rizalsan Alvin & Vishnu Juwono. 2020. Implementasi Kebijakan

- Pengembangan Kawasan Ekonomi Khusus Tanjung Kelayang. *Jurnal Borneo Administrator*, Vol 16(2) : 159-178.
- Simarmata Hengki MP & Nora Januarti Panjaitan. Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Ekonomi Kreatif dalam Peningkatan Perekonomian Masyarakat Kabupaten Toba Samosir. *Jurnal EK&BI*, Vol. 2, No. 2
- Struktur Birokrasi Iva Ivana Oktarina & Noormalita Primandaru. 2020. Implementasi Quadruple Helix dalam Mendorong Pertumbuhan Ekonomi Kreatif. *WAHANA: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*. Vo. 23, No. 2.
- Sutrisno & Hening Anitasari. 2019. Strategi Penguatan Ekonomi Kreatif dengan Identifikasi Penta Helix di Kabupaten Bojonegoro. *JIABI -Vol. 3, No. 2.*
- Wahyuni Sri & Afriva Khaidir. 2020. Implementasi Strategi Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga dalam Mengembangkan Ekonomi Kreatif di Kota Sawahlunto. *JMIAP*, Vol. 2, No. 4.
- Website:
- [https://jabarprov.go.id/index.php/news/44002/Ridwan\\_Kamil\\_Ekonomi\\_Kreatif\\_Berpengaruh\\_Besar\\_Bagi\\_Perekonomian\\_Jabar](https://jabarprov.go.id/index.php/news/44002/Ridwan_Kamil_Ekonomi_Kreatif_Berpengaruh_Besar_Bagi_Perekonomian_Jabar)
- <https://kreasijabar.id/article/ekonomi-kreatif-dan-ekosistem-pengetahuan>
- <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Indonesia-Menjadi-Inisiator-Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-Dunia>
- [https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi\\_kreatif\\_masa\\_depan\\_indonesia](https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi_kreatif_masa_depan_indonesia)
- <https://kominfo.go.id/content/detail/5277/ekonomi-kreatif-adalah-pilar-perekonomian-masa-depan/0/berita>
- [https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi\\_kreatif\\_masa\\_depan\\_indonesia](https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi_kreatif_masa_depan_indonesia)
- <https://www.kemenparekraf.go.id/profil/profil-lembaga>
- [https://kominfo.go.id/content/detail/4383/inilah-peraturan-presiden-tentang-badan-ekonomi-kreatif/0/berita\\_satker](https://kominfo.go.id/content/detail/4383/inilah-peraturan-presiden-tentang-badan-ekonomi-kreatif/0/berita_satker)
- <https://kominfo.go.id/content/detail/5419/ekonomi-kreatif-dorong-pertumbuhan-ekonomi/0/berita>
- [https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi\\_kreatif\\_masa\\_depan\\_indonesia](https://www.setneg.go.id/baca/index/ekonomi_kreatif_masa_depan_indonesia)
- Regulasi KREASI - fenomena nasional
- <https://www.merriam-webster.com/dictionary/implementation>
- Peraturan :
- Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 83 tahun 2019 tentang Komite Ekonomi Kreatif dan Inovasi Jawa Barat.
- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2017 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomo  
25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan  
Pembangunan Nasional