

A

JARINGAN AKTOR DALAM TATA KELOLA KOLABORASI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI KABUPATEN SUBANG

Lentera Ilma, Amni Zarkasyi Rahman

Program Studi S1 Administrasi Publik
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro
Jalan Prof. Soedarto, S. H., Tembalang, Kota Semarang, Kotak Pos 1269
Telepon (024) 7465407, Faksimile (024) 7465405
Laman: www.fisip.undip.ac.id
Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

The creative economy in Subang Regency has considerable potential and has been supported by policies, institutional arrangements, and the involvement of actors within the pentahelix model; however, its collaborative governance has not yet operated optimally. The problem addressed in this study lies in the lack of alignment in the vision, interests, and roles among actors, the still limited capacity of some creative economy actors, and the unclear coordination mechanism in creative economy development. This study aims to analyze the actors involved and the stages of the actor network in the collaborative governance of creative economy development in Subang Regency. This research employs a descriptive qualitative approach based on Actor-Network Theory (ANT) and the actor identification concept of Olander and Landin (2005). Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation with informants selected through purposive sampling and further developed using snowball sampling. The findings show that the Department of Tourism, Youth and Sports (Disparpora), the Creative Economy Committee (KOEKRAF), and Subang Creative Hub are the key actors in the collaborative network. The stages of punctualization and translation have been relatively well implemented; however, problematization, interessement, enrollment, and irreversibility have not been optimal due to uneven actor participation, limited dissemination of information, incomplete mapping of creative subsectors, and coordination still influenced by differences in vision. This study recommends clarifying role distribution, promoting more inclusive participation from the planning stage, and strengthening coordination and sustainable regulatory support.

Keywords: Actor Network, Collaborative Governance, Creative Economy.

ABSTRAK

Ekonomi kreatif di Kabupaten Subang memiliki potensi besar dan telah didukung kebijakan, kelembagaan, serta keterlibatan aktor dalam model pentahelix, namun tata kelola kolaborasinya belum berjalan optimal. Permasalahan penelitian ini terletak pada belum selarasnya visi, kepentingan, dan peran antaraktor, masih rendahnya kapasitas sebagian pelaku ekonomi kreatif, serta belum jelasnya mekanisme koordinasi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis aktor yang terlibat dan tahapan jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan dasar teori *Actor-Network Theory* (ANT) serta konsep identifikasi aktor menurut Olander dan Landin (2005). Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi dengan informan yang dipilih secara *purposive* dan dikembangkan melalui *snowball sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Disparpora, KOEKRAF, dan Subang Creative Hub merupakan aktor kunci dalam jaringan kolaborasi. Tahapan *punctualization* dan *translation* berjalan cukup baik, tetapi *problematization*, *interessement*, *enrollment*, dan *irreversibility* belum optimal karena partisipasi pelaku belum merata, informasi belum menyeluruh, pemetaan subsektor belum komprehensif, dan koordinasi masih dipengaruhi perbedaan visi. Penelitian ini merekomendasikan penegasan pembagian peran, pelibatan yang lebih inklusif sejak tahap perencanaan, serta penguatan koordinasi dan dukungan regulasi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Jaringan Aktor, Tata Kelola Kolaboratif, Ekonomi Kreatif.

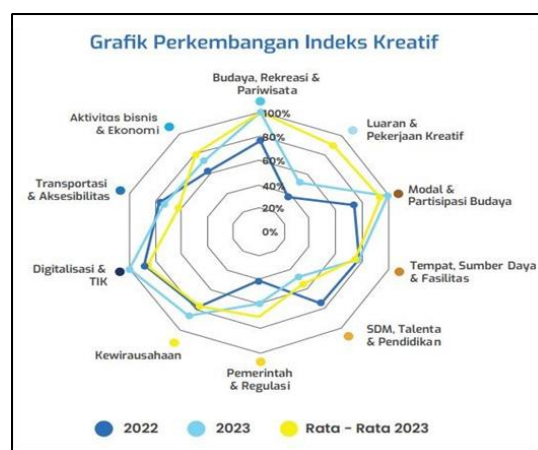
PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor strategis dalam pembangunan ekonomi Indonesia karena mampu menciptakan nilai tambah berbasis kreativitas, pengetahuan, budaya, dan inovasi. Dalam satu dekade terakhir, kontribusi ekonomi kreatif terhadap perekonomian nasional terus meningkat. Nilai PDB ekonomi kreatif Indonesia naik dari Rp525 triliun pada 2010 menjadi Rp1,28 kuadriliun pada 2022, dan pada 2023 telah melampaui Rp1.300 triliun serta menyerap lebih dari 22 juta tenaga kerja. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ekonomi kreatif tidak lagi diposisikan sebagai sektor pelengkap, tetapi telah menjadi salah satu pilar pembangunan ekonomi nasional yang berkelanjutan.

Pada tingkat daerah, pengembangan ekonomi kreatif juga memiliki arti penting karena berkaitan langsung dengan penguatan potensi lokal, penciptaan lapangan kerja, peningkatan daya saing daerah, dan penguatan identitas budaya setempat. Kabupaten Subang merupakan salah satu daerah yang menunjukkan perkembangan cukup signifikan dalam sektor ini. Laju pertumbuhan ekonomi Kabupaten Subang yang sempat berkontraksi pada masa pandemi kembali meningkat menjadi 4,64% pada 2023 dan 4,81% pada 2024. Di sisi lain, Subang juga memiliki berbagai subsektor unggulan seperti musik,

fotografi, film, video, animasi, dan kuliner, serta memperoleh pengakuan sebagai daerah kreatif di Jawa Barat. Namun demikian, meskipun menunjukkan potensi yang cukup besar, posisi Kabupaten Subang dalam Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Jawa Barat tahun 2023 masih berada pada peringkat ke-16 dari 27 kabupaten/kota, dan beberapa indikator seperti kewirausahaan, sumber daya manusia, talenta, dan pendidikan masih berada di bawah rata-rata indeks kreatif tahun 2023. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan kapasitas pelaku kreatif dan penguatan ekosistem kewirausahaan masih menjadi tantangan utama.

Gambar 1.1 Hasil Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Kabupaten Subang 2023



Sumber: laporan Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Jawa Barat, KEMENPAREKRAF 2023.

Dari sisi kebijakan, pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang telah memperoleh dukungan yang cukup kuat. Hal ini terlihat dari adanya Perjanjian Kerja Sama antara Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan Pemerintah Kabupaten Subang

tentang pengembangan ekonomi kreatif, masuknya program pengembangan sumber daya pariwisata dan ekonomi kreatif dalam RPJMD Kabupaten Subang 2025–2029, serta pembentukan Komite Ekonomi Kreatif melalui SK Bupati. Selain itu, realisasi anggaran program pengembangan sumber daya pariwisata dan ekonomi kreatif pada tahun 2024 mencapai 97,76% dari total pagu anggaran. Dukungan kebijakan dan kelembagaan tersebut menunjukkan bahwa ekonomi kreatif telah ditempatkan sebagai salah satu pilar pembangunan daerah.

Gambar 1. 2 Realiasi Anggaran Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Indikator Kinerja Utama (IKU)	Capaian IKU	Nama Program	Pagu Anggaran (Rp)	Realisasi Anggaran (Rp)	Selisih Anggaran (Rp)	Gerapan Anggaran (%)	Efisiensi (%)
Kontribusi Sektor Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum terhadap PDRB	100,00% (Terpenuhi)	Program Pengkajian Daya Tarik Destinasi Pariwisata	14.710.996.000	14.597.471.650	116.560.300	98,94	1,06
		Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	26.8815.000	26.0735.000	6.032.000	97,76	2,24
		Program Pemasaran Pariwisata	1.300.246.000	1.288.188.500	20.046.500	98,47	1,53
Total			16.239.025.000	16.019.335.150	219.689.850	98,68	1,12

Sumber: Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Kabupaten Subang, 2024.

Dalam praktiknya, pola pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang juga mulai bergerak ke arah model pentahelix yang melibatkan unsur pemerintah, akademisi, swasta, komunitas, dan media. Temuan awal penelitian menunjukkan bahwa sebelum adanya dorongan model pentahelix dari *Indonesian Creative Cities Network*

(ICCN), jejaring pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Subang masih cenderung berjalan sendiri-sendiri. Setelah adanya dorongan penerapan model tersebut, kolaborasi lintas pihak mulai tampak lebih nyata dalam berbagai kegiatan seperti *Creation (Creative Network and Action)*, Subangfest, dan Oktoforia. Dengan demikian, pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang sesungguhnya telah memiliki modal kolaboratif yang cukup kuat, baik dari sisi potensi daerah, kebijakan, kelembagaan, maupun keterlibatan aktor lintas sektor.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas jejaring aktor dalam konteks tata kelola kolaboratif, seperti pada sektor pariwisata, lingkungan, dan ekowisata. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih menekankan pada struktur jaringan atau dinamika aktor dalam konteks selain ekonomi kreatif. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan mengombinasikan *Actor-Network Theory* (ANT) dari Callon dan Latour untuk menelaah tahapan pembentukan jaringan aktor, serta konsep identifikasi aktor menurut Olander dan Landin (2005) untuk memetakan posisi aktor berdasarkan tingkat pengaruh (*power*) dan kepentingannya (*interest*). Kombinasi kedua pendekatan ini menjadi kebaruan penelitian karena memungkinkan peneliti tidak hanya menjelaskan bagaimana jaringan kolaborasi terbentuk, tetapi juga

bagaimana posisi, kepentingan, dan pengaruh masing-masing aktor memengaruhi arah kolaborasi dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aktor-aktor yang terlibat serta tahapan jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai akar persoalan kolaborasi, khususnya terkait belum terstrukturnya jejaring, belum jelasnya mekanisme koordinasi, serta adanya ketidaksesuaian visi dan kepentingan antaraktor. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam kajian tata kelola kolaboratif dan jaringan aktor, sekaligus menjadi masukan praktis bagi pemerintah daerah dan para pemangku kepentingan dalam merancang strategi pengembangan ekonomi kreatif yang lebih inklusif,

KAJIAN TEORI

a. Identifikasi Aktor

Menurut teori Olander dan Landin (2005), identifikasi aktor dilakukan dengan melihat tingkat pengaruh (*power*) dan tingkat kepentingan (*interest*) yang dimiliki masing-masing aktor dalam suatu program atau proses kolaborasi.

Pendekatan ini digunakan untuk memahami siapa saja pihak yang terlibat dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang, sekaligus untuk mengetahui posisi dan peran masing-masing aktor dalam memengaruhi jalannya kolaborasi. Melalui matriks power-interest, aktor diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu key stakeholders (*high power-high interest*), keep satisfied (*high power-low interest*), keep informed (*low power-high interest*), dan minimal effort (*low power-low interest*). Dengan menggunakan kerangka ini, penelitian dapat menjelaskan aktor kunci, aktor pendukung, serta aktor yang keterlibatannya masih terbatas dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

b. Jaringan Aktor

Menurut Callon dan Latour dalam teori *Actor-Network Theory* (ANT) yang diadaptasi dalam Yuniningsih (2018), pembentukan jaringan aktor dapat dipahami melalui beberapa tahapan.

Tahapan dalam *Actor-Network Theory* (ANT) meliputi:

- 1) *Punctualization*, yaitu tahap awal untuk mengidentifikasi aktor dan struktur jaringan yang terlibat;
- 2) *Translation*, yaitu proses penyalarsan kepentingan antaraktor agar terbentuk tujuan bersama;

- 3) *Problematization*, yaitu tahap ketika aktor utama mendefinisikan persoalan dan mengarahkan aktor lain pada kerangka penyelesaian yang sama;
- 4) *Interessement*, yaitu upaya menarik minat dan komitmen aktor lain agar menerima peran yang ditawarkan;
- 5) *Enrollment*, yaitu tahap penerimaan dan penyesuaian peran oleh aktor-aktor dalam jaringan;
- 6) *Inscription*, yaitu pembentukan kesepakatan, baik tertulis maupun lisan, yang menopang keberlangsungan jaringan;
- 7) *Speaker/Delegative Representative*, yaitu aktor yang berfungsi sebagai perwakilan atau juru bicara jaringan;
- 8) *Betrayal*, yaitu kondisi ketika terdapat pelanggaran atau penyimpangan terhadap kesepakatan yang telah dibangun; dan
- 9) *Irreversibility*, yaitu tahap ketika jaringan mulai mencapai kestabilan dan sulit kembali ke kondisi semula, meskipun tetap dimungkinkan adanya penyesuaian ulang apabila terjadi perubahan dalam relasi antaraktor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis tata kelola kolaborasi

pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Pendekatan ini dipilih karena mampu memahami realitas sosial secara kontekstual dan mendalam, khususnya terkait dinamika hubungan, peran, kepentingan, dan interaksi antaraktor dalam proses kolaborasi. Fokus penelitian diarahkan pada identifikasi aktor yang terlibat dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif serta analisis tahapan jaringan aktor yang terbentuk. Lokasi penelitian ditetapkan di Kabupaten Subang karena daerah ini menunjukkan perkembangan ekonomi kreatif yang cukup signifikan dan telah melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam model kolaboratif.

Subjek penelitian terdiri atas individu dan kelompok yang memiliki keterlibatan langsung serta pengetahuan mendalam mengenai pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Informan ditentukan dengan purposive sampling, kemudian dikembangkan melalui snowball sampling apabila dari informan awal ditemukan aktor lain yang memiliki keterlibatan penting dalam dinamika kolaborasi. Informan utama dalam penelitian ini meliputi Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang, Wakil Ketua Komite Ekonomi Kreatif sekaligus Wakil Ketua Subang Creative Hub, founder Subang Nyeni, dosen STIE Sutaatmadja Subang, pelaku usaha produk keringan

makanan dan minuman, serta founder media lokal Kotasubang.com yang juga merupakan konsultan PLUT KUMKM Kabupaten Subang.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap aktor-aktor yang merepresentasikan unsur pentahelix dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen kebijakan, arsip kelembagaan, jurnal ilmiah, artikel media daring, serta media sosial resmi yang relevan dengan penelitian. Teknik analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Identifikasi Aktor

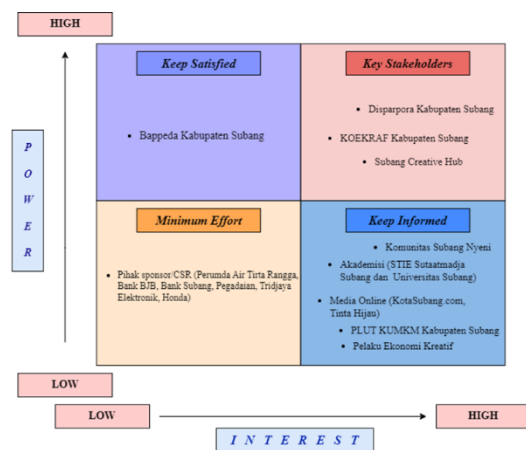
Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang telah melibatkan unsur pentahelix, yaitu pemerintah, komunitas, akademisi, media, dan sektor bisnis/swasta. Berdasarkan analisis power-interest menurut Olander dan Landin, aktor dalam kolaborasi ini terbagi ke dalam empat kategori. Aktor yang berada pada kategori key stakeholders adalah Disparpora Kabupaten

Subang, Komite Ekonomi Kreatif (KOEKRAF), dan Subang Creative Hub (SCH). Ketiga aktor ini memiliki pengaruh dan kepentingan tinggi karena berperan dalam pengaturan arah kebijakan, koordinasi program, penyediaan ruang kolaborasi, hingga penggerakan aktivitas ekonomi kreatif. Bappeda Kabupaten Subang berada pada kategori keep satisfied karena memiliki pengaruh struktural dalam integrasi perencanaan, tetapi tidak dominan dalam pelaksanaan lapangan. Adapun kategori keep informed meliputi Subang Nyeni, akademisi dari STIESA dan Universitas Subang, PLUT KUMKM, media seperti Kotasubang.com dan TintaHijau.com, serta pelaku ekonomi kreatif, sedangkan kategori minimum effort ditempati oleh pihak sponsor dan CSR seperti Bank BJB, Bank Subang, Perumda Air Tirta Rangga, Pegadaian, Tridjaya Elektronik, dan Honda.

Temuan ini menunjukkan bahwa struktur kolaborasi di Kabupaten Subang tidak sepenuhnya ditentukan oleh status kelembagaan formal. Disparpora tetap dominan karena memiliki kewenangan regulatif dan dukungan anggaran, KOEKRAF berfungsi sebagai pengarah dan koordinator lintas unsur pentahelix, sedangkan SCH memiliki pengaruh kuat sebagai simpul operasional yang menghubungkan komunitas, pelaku, dan berbagai forum aktivasi ekonomi kreatif. Di sisi lain, aktor-aktor pendukung memainkan

fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi. Subang Nyeni berkontribusi pada penguatan subsektor seni pertunjukan, akademisi mendukung peningkatan kapasitas dan perluasan jejaring, PLUT KUMKM memberi pendampingan teknis usaha, media memperkuat publikasi dan branding daerah, sementara pelaku ekonomi kreatif menjadi aktor implementatif utama di lapangan. Dengan demikian, pola kolaborasi yang terbentuk telah menunjukkan pembagian peran yang cukup jelas, meskipun pengaruh pelaku ekonomi kreatif dalam penentuan agenda strategis masih relatif rendah karena keterlibatan mereka belum sepenuhnya.

Gambar 1. 3 Matrix Power–Interest grid Aktor Tata Kelola Kolaborasi Pengembangan Ekonomi Kreatif Kabupaten Subang



Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026.

b. Jaringan Aktor

1) *Punctualization*

Tahap *punctualization* menunjukkan proses awal terbentuknya jejaring kolaborasi ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Jejaring ini berawal

dari komunitas-komunitas kreatif yang sebelumnya bergerak sendiri-sendiri, kemudian dipertemukan melalui keberadaan Subang Creative Center dan berkembang menjadi Subang Creative Hub (SCH) sebagai simpul kolaborasi. Proses ini diperkuat oleh kerja sama dengan ICCN, dukungan Disparpora Kabupaten Subang, serta legitimasi formal melalui pembentukan Komite Ekonomi Kreatif (KOEKRAF). Pada tahap ini, jaringan mulai dapat disederhanakan ke dalam dua kelompok besar, yaitu aktor utama yang terdiri dari Disparpora, KOEKRAF, dan SCH, serta aktor pendukung seperti komunitas, akademisi, media, PLUT KUMKM, pelaku ekonomi kreatif, dan sponsor/CSR.

2) *Translation*

Tahap *translation* menunjukkan adanya proses penyelarasan tujuan dan kepentingan antaraktor dalam pengembangan ekonomi kreatif. Disparpora memandang ekonomi kreatif sebagai instrumen untuk memperkuat pariwisata dan pertumbuhan ekonomi daerah. KOEKRAF, SCH, dan komunitas seperti Subang Nyeni berupaya membangun ekosistem kreatif melalui aktivasi kegiatan, pembinaan, dan ruang kolaborasi. Akademisi menempatkan kolaborasi sebagai sarana penguatan kapasitas sumber daya manusia kreatif, media berperan dalam publikasi dan edukasi, sedangkan pelaku ekonomi kreatif

melihat kolaborasi sebagai peluang memperluas pasar, jejaring, dan promosi produk. Dengan demikian, walaupun setiap aktor memiliki orientasi yang berbeda, pada tahap ini mereka telah menemukan titik temu bahwa ekonomi kreatif merupakan agenda bersama yang perlu dikembangkan secara kolaboratif.

3) *Problematization*

Tahap *problematization* memperlihatkan bagaimana persoalan bersama mulai didefinisikan dalam jaringan kolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masalah utama yang muncul adalah partisipasi yang belum merata, informasi yang belum menjangkau seluruh pelaku, ego sektoral, pemetaan subsektor yang belum komprehensif, dan keterbatasan fasilitas pendukung. Dalam tahap ini, aktor utama mulai memosisikan diri untuk menjawab persoalan tersebut: Disparpora sebagai fasilitator arah kebijakan, KOEKRAF sebagai penghubung komunikasi lintas aktor, SCH sebagai penyedia ruang dialog dan forum, Subang Nyeni sebagai penggerak subsektor seni pertunjukan, akademisi sebagai penguat kapasitas, PLUT KUMKM sebagai pendamping teknis usaha, media sebagai penguat publikasi, dan pelaku ekonomi kreatif sebagai pelaksana kegiatan. Namun, karena persoalan bersama belum sepenuhnya dirumuskan secara inklusif, tahap ini dinilai belum berjalan optimal.

4) *Interessement*

Tahap *interessement* menunjukkan upaya aktor utama untuk menarik dan mengikat keterlibatan aktor lain ke dalam jaringan kolaborasi. Disparpora melakukan hal ini melalui penjaringan ide, penyusunan roadmap, briefing, pembagian tugas, dan evaluasi kegiatan. KOEKRAF dan SCH menggunakan pendekatan aktivasi nyata melalui Event, kelas kolaboratif, saresehan, dan komunikasi lintas sektor. Akademisi, komunitas, media, dan pelaku usaha merespons keterlibatan tersebut dengan partisipasi dalam program dan kegiatan yang diselenggarakan. Akan tetapi, tahap ini masih menghadapi kendala karena pelibatan belum sepenuhnya inklusif sejak tahap awal perencanaan, keterikatan jaringan masih kuat pada kelompok tertentu, dan promosi kegiatan belum selalu konsisten. Dengan demikian, proses menarik minat aktor sudah berjalan, tetapi belum sepenuhnya menghasilkan keterikatan yang merata.

5) *Enrollment*

Tahap *enrollment* merupakan fase ketika para aktor mulai menerima peran dan tanggung jawabnya masing-masing dalam jaringan kolaborasi. Dalam penelitian ini, pembagian peran antaraktor sebenarnya sudah mulai terbentuk. Disparpora berperan sebagai regulator dan fasilitator, KOEKRAF sebagai pengarah koordinasi, SCH sebagai simpul

operasional, Subang Nyeni sebagai penggerak seni pertunjukan, akademisi sebagai pendukung penguatan kapasitas, PLUT KUMKM sebagai pendamping teknis, media sebagai penghubung informasi dan promosi, serta pelaku ekonomi kreatif sebagai pelaksana kegiatan di lapangan. Tahap ini menunjukkan bahwa jaringan telah memiliki struktur kerja yang relatif jelas. Namun, pemerataan keterlibatan dan manfaat kolaborasi masih belum sepenuhnya kuat, karena pelaku yang terlibat langsung dalam perencanaan dan implementasi masih cenderung berasal dari jejaring yang sudah aktif lebih dahulu.

6) *Inscription*

Tahap *inscription* menunjukkan adanya upaya mengikat jaringan melalui kesepakatan formal maupun informal. Dalam konteks Kabupaten Subang, pengikat formal terlihat dari keberadaan SK Bupati tentang Komite Ekonomi Kreatif, dukungan arah kebijakan daerah, dan kerja sama lintas kelembagaan. Sementara itu, pengikat informal tampak dalam forum diskusi, ruang temu, kelas kolaboratif, dan kebiasaan koordinasi antaraktor sebelum dan sesudah kegiatan. Artinya, jaringan kolaborasi tidak hanya dibangun melalui dokumen resmi, tetapi juga melalui praktik komunikasi dan interaksi berulang antarpelaku. Tahap ini dapat dikatakan berjalan cukup baik

karena telah tersedia dasar kelembagaan dan mekanisme sosial yang menopang kolaborasi.

7) *Speaker/Delegative Representative*

Tahap *speaker/delegative representative* menunjukkan adanya aktor yang berfungsi sebagai perwakilan atau juru bicara dalam jaringan. Dalam penelitian ini, peran tersebut terutama tampak pada Disparpora, KOEKRAF, dan SCH yang menjadi representasi utama dalam menjelaskan arah program, membangun komunikasi lintas sektor, dan menjembatani kebutuhan antara pemerintah, komunitas, pelaku, serta aktor pendukung lainnya. Kehadiran aktor perwakilan ini membantu menjaga koordinasi dan memudahkan penyampaian agenda bersama. Oleh karena itu, tahap ini dinilai berjalan cukup baik karena mekanisme perwakilan telah mendukung proses komunikasi dan koordinasi dalam jaringan.

8) *Betrayal*

Tahap *betrayal* berkaitan dengan kemungkinan adanya pelanggaran komitmen, penyimpangan, atau keluarnya aktor dari kesepakatan jaringan. Berdasarkan hasil penelitian, tidak ditemukan adanya bentuk pengkhianatan atau penyimpangan yang signifikan dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Ini menunjukkan bahwa secara umum relasi dasar antaraktor masih dapat terjaga,

meskipun tetap terdapat dinamika berupa perbedaan prioritas, kritik dari komunitas yang belum terlibat, dan ketidakpuasan sebagian pelaku. Dengan demikian, stabilitas dasar hubungan antarpihak masih relatif terpelihara.

9) *Irreversibility*

Tahap *irreversibility* menunjukkan sejauh mana jaringan yang telah terbentuk dapat bertahan dan menjadi stabil. Dalam penelitian ini, keberlanjutan jaringan kolaborasi sudah mulai terlihat melalui adanya Event rutin, forum kolaboratif, dukungan kebijakan, dan penguatan peran aktor utama. Namun, tahap ini belum sepenuhnya kuat karena keberlanjutan jejaring masih dipengaruhi oleh beberapa kendala, seperti keterbatasan anggaran, persoalan administrasi, belum adanya regulasi daerah yang lebih spesifik, perbedaan visi antaraktor, fasilitas yang terbatas, promosi yang belum konsisten, dan pemerataan partisipasi yang belum tercapai. Oleh sebab itu, jaringan kolaborasi ekonomi kreatif di Kabupaten Subang telah menunjukkan arah keberlanjutan, tetapi masih membutuhkan penguatan agar tidak bergantung pada momentum kegiatan tertentu saja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang telah melibatkan aktor-aktor lintas unsur

pentahelix dengan distribusi peran yang berbeda-beda. Aktor kunci dalam kolaborasi ini adalah Disparpora Kabupaten Subang, KOEKRAF, dan Subang Creative Hub, sedangkan Bappeda berada pada posisi strategis dalam perencanaan, dan aktor-aktor lain seperti komunitas, akademisi, PLUT KUMKM, media, pelaku ekonomi kreatif, serta sponsor/CSR berfungsi sebagai aktor pendukung. Struktur ini menunjukkan bahwa kolaborasi tidak hanya bergantung pada pemerintah, tetapi juga bertumpu pada jejaring sosial, komunitas, dan dukungan lintas sektor yang saling berhubungan.

Berdasarkan tahapan *Actor-Network Theory*, jaringan aktor dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang telah terbentuk dan berjalan pada hampir seluruh tahap, tetapi tingkat optimalitasnya berbeda-beda. Tahap *punctualization* dan *translation* berjalan cukup baik karena aktor inti dan arah tujuan kolaborasi telah terbentuk secara relatif jelas. Akan tetapi, tahapan *problematization*, *interessement*, *enrollment*, dan *irreversibility* belum optimal karena masih terdapat persoalan partisipasi yang belum merata, komunikasi yang belum menyeluruh, ego sektoral, keterbatasan fasilitas, promosi yang belum konsisten, serta keterlibatan pelaku yang belum kuat sejak tahap awal perencanaan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang sudah berjalan, tetapi belum sepenuhnya sinergis, inklusif, dan

berkelanjutan

SARAN

- 1) Penegasan pembagian peran antaraktor, khususnya antara Disparpora, KOEKRAF, dan SCH, agar tidak terjadi tumpang tindih fungsi dalam koordinasi, fasilitasi program, dan penguatan ekosistem pelaku ekonomi kreatif. Pada saat yang sama, Bappeda perlu lebih dioptimalkan dalam sinkronisasi lintas perangkat daerah agar dukungan kebijakan lebih terasa sampai pada implementasi program. Aktor pendukung seperti komunitas, akademisi, media, PLUT KUMKM, dan pelaku ekonomi kreatif juga perlu dilibatkan lebih aktif sejak tahap awal perencanaan, bukan hanya pada tahap pelaksanaan kegiatan.
- 2) Penguatan kolaborasi perlu difokuskan pada tahapan jaringan yang masih lemah. Penyusunan isu bersama harus dilakukan secara lebih inklusif agar persoalan partisipasi, informasi, pemetaan subsektor, dan kebutuhan fasilitas dapat dikelola sebagai agenda kolektif. Selain itu, perlu dibangun mekanisme pelibatan yang lebih merata melalui forum terbuka, jadwal pertemuan yang rutin, komunikasi yang lebih luas, dan penguatan dukungan sumber daya agar kolaborasi tidak hanya bergantung pada jejaring tertentu atau

momentum kegiatan. Dalam jangka panjang, penguatan keberlanjutan jejaring juga memerlukan regulasi yang lebih spesifik mengenai pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang agar struktur kolaborasi menjadi lebih stabil dan tidak bersifat temporer.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kabupaten Subang. (2024). Kabupaten Subang dalam angka 2024 (Subang Regency in figures 2024).
- Pacagnella Júnior, A. C., Porto, G. S., Pacifico, O., & Salgado Júnior, A. P. (2015). Project stakeholder management: A case study of a Brazilian science park. *Journal of Technology Management & Innovation*, 10(1).
- Callon, M. (1990). Techno-economic networks and irreversibility. *The Sociological Review*, 38, 132-161.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset* (1st ed.). Pustaka Belajar. (Original work published 2013).
- Howkins, J. (2001). *The creative economy: How people make money from ideas*. Penguin UK.
- Indonesian Creative Cities Network (ICCN). (2015). Indonesian Creative Cities Network (ICCN). <http://www.iccn.or.id/>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2023). *Indeks kota/kabupaten kreatif Jawa Barat 2023*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muhyi, H. A., & Chan, A. (2017). *The*

penta helix collaboration model in developing centers of flagship industry in Bandung City. *Review of Integrative Business and Economics Research*, 6(1), 412.

Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional Tahun 2018-2025.

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kabupaten Subang Tahun 2025-2029.

Rosshad, A., Saribulan, N., & Primasari, V. V. K. D. (2024). Jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi industri pariwisata di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 13(3), 623-635. <https://doi.org/10.23887/jish.v13i3.83716>.

Sturesson, E., Lindmark, A., & Nilsson Roos, M. (2009). Collaboration for innovation: A study in the Oresund region.

Yuniningsih, T. (2018). Analisis jaringan aktor dalam kebijakan pengembangan pariwisata Kota Semarang.

Zarkasi, I. F., & Rahardian, R. (2022). Actor-Network Theory in policy change of environmental permit policy for the construction of a cement factory in Pati, Indonesia. *Otoritas: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 12(1), 41-51. <https://doi.org/10.26618/ojip.v12i1.599>.