

PEMETAAN SPASIAL EKONOMI KREATIF BERBASIS DIGITAL ASSET TEMPLATING DI KOTA CIMAH

Muhammad Fikri Rasyid Mutaqin¹, Deden Syarifudin²,
Furi Sari Nurwulandari³

Perencanaan Wilayah dan Kota, Universitas Pasundan, Bandung, Indonesia^{1,2,3}
E-mail: fikri.183060078@mail.unpas.ac.id

ABSTRAK

Industri Kreatif khususnya di Kota Cimahi dan Umumnya di Indonesia berkembang begitu pesat dengan adanya marketplace global yang menjadi tempat atau fasilitas yang dapat digunakan oleh creator di Kota Cimahi ini. Namun pada saat pandemic Covid-19 menyerang banyak sekali pelaku usaha bisnis yang kehilangan mata pencahariannya. Belum adanya peneliti terdahulu yang membahas Ekonomi Kreatif berbasis Digital Asset Di Kota Cimahi dalam sudut pandang spasial. Artikel ini membahas mengenai solusi yang pemerintah Kota Cimahi melalui UPTD Cimahi Technopark untuk mengatasi permasalahan yang ada di Kota Cimahi khususnya pada bidang Ekonomi Kreatif yang dapat menjadi potensi dan solusi permasalahan yang ada serta dapat menjadi branding yang dapat di gunakan oleh Kota Cimahi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan instrument analisis deskripsi yang digabungkan dengan metode collaborative planning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya program Kota Cimahi yang berpotensi dikembangkan dan dapat Menjadi sebuah branding Kota Cimahi. Sudah lebih dari 22 studio terlahir dari Program Cimahi Makerspace Digital ini dengan total penghasilan sebesar Rp. 1.235.718.618. UPTD Cimahi Technopark ini menjadi pusat pengembangan dalam kegiatan Cimahi Makerspace Digital ini. Pusat Kegiatan ini meliputi kegiatan produksi,marketing,distribusi dan pemasaran. Kegiatan ini meliputi kegiatan Pendidikan dan pelatihan dengan kolaborasi antara Pemerintah,Akademisi,dan pelaku bisnis,serta komunitas yang berada di Kota Cimahi yang dimana memiliki kemampuan dan tujuan yang sama untuk mencapai suatu kesuksesan program Cimahi Makerspace Digital di Kota Cimahi ini. Artikel ini berkontribusi pada ilmu Ekonomi kreatif sector Industri kreatif Digital yang secara praktis digunakan sebagai pertimbangan pemerintah dalam menyusun rencana strategis ataupun rencana induk kota yang terperinci.

Kata Kunci: *Pemetaan Spasial; Ekonomi Kreatif, Industri Kreatif;, Digital Asset Templating; Potensi Kota; Cimahi Makerspace; Kota Cimahi, Perencanaan Wilayah Kota.*

ABSTRACT

The creative industry, especially in Cimahi City and in general in Indonesia, is developing so rapidly with the existence of a global marketplace which is a place or facility that creators in Cimahi can use. However, when the Covid-19 pandemic hit a lot of business people who lost their livelihoods. There were no previous researchers who discussed Digital Asset-based Creative Economy in Cimahi City from a spatial perspective. This article discusses the solutions that the Cimahi City government through the UPTD Cimahi Technopark to overcome the problems that exist in the City of Cimahi, especially in the field of Creative Economy which can be potential and solutions to existing problems and can become branding that can be used by the City of Cimahi. This study uses qualitative methods using descriptive analysis instruments combined with collaborative planning methods. The results of the study show that there is a Cimahi City program that has the potential to be developed and can become a Cimahi City branding. More than 22 studios have been born from the Cimahi Makerspace Digital Program with a total income of Rp. 1,235,718,618. UPTD Cimahi Technopark is the center of development for Cimahi Makerspace Digital activities. This activity center includes production, marketing, distribution and marketing activities. This activity includes education and training activities in collaboration between the Government, Academics, and business people, as well as communities in Cimahi City who have the same abilities and goals to achieve a successful Cimahi Makerspace Digital program in Cimahi City. This article contributes to the creative economics of the digital creative industry sector which is practically used as a consideration for the government in preparing detailed strategic plans or city master plans.

Keywords: *Spatial Mapping; Creative Economy, Creative Industry;, Digital Asset Templates; City Potential; Cimahi Makerspace; City of Cimahi, Urban Regional Planning*

PENDAHULUAN

Perencanaan kolaboratif adalah proses pengambilan keputusan di mana para pemangku kepentingan yang berbeda, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, duduk bersama untuk mengeksplorasi perbedaan-perbedaan mereka secara konstruktif, kemudian menemukan solusi dan mendapatkan lebih dari yang dapat dicapai hanya dengan menemukan solusi saja. Perencanaan kolaboratif adalah perencanaan yang

didasarkan pada komunikasi (rasionalitas komunikasi). Pemahaman ini didasarkan pada beberapa pendapat. Perencanaan kolaboratif adalah perencanaan yang berorientasi pada pemangku kepentingan di mana pemangku kepentingan berpartisipasi. (Devezas et al., 2017)(Guizani, 2019). Pertama kali diumumkan oleh pemerintah Jerman sebagai salah satu inisiatif utamanya, Industri 4.0 menyoroti revolusi Industri yang baru (Fedotova et al., 2020) (Rofaida et al.,

2020). Akibatnya, Industri 4.0 merepresentasikan sistem yang lebih produktif (Kumar & Gupta, 2020). Perusahaan mencari adaptasi yang tepat dari istilah ini. Sedangkan kriteria untuk mencapai dan mengukur hasil transformasi menuju Industri 4.0 masih belum pasti (Horton, 2021) (Queiroz & Wamba, 2022).

Ekonomi kreatif merupakan sektor usaha yang mengutamakan ide kreatif dalam pembuatannya (Rofaida et al., 2020), sehingga kreativitas menjadi salah satu poin yang sangat penting dalam Ekonomi Kreatif ini (Andre, 2019). Era ekonomi baru pada tahun 1990an yang lebih menekankan kreativitas (Freer, 2008)(UNCTAD, 2008) yang sekarang dikenal sebagai era ekonomi kreatif. Pada tahun 2006 pemerintah Indonesia mulai memperhatikan sector ekonomi kreatif yang lebih serius Pemerintah melalui Departemen Perdagangan telah menerbitkan buku "Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif Indonesia 2025". Buku tersebut menjelaskan tentang rencana pengembangan sektor ekonomi kreatif di Indonesia terdiri dari 14 (empat belas) subsektor industri kreatif meliputi: periklanan, arsitektur, pasar seni, kerajinan, desain, fesyen, video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, jasa komputer dan perangkat lunak, televisi dan radio, dan ilmu pengetahuan dan kegiatan pembangunan (Rumiah et al., 2019) (Pramudya et al., 2021)(Howkins,

2007). Ekonomi digital Indonesia sebenarnya dapat membawa banyak dampak positif, namun hal ini juga menjadi tantangan bagi kebijakan pemerintah. Seiring perkembangan ekonomi digital, akan memungkinkan munculnya model bisnis baru, konsolidasi lintas sektor bisnis, dan mengubah model bisnis di sektor yang ada (Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif; Kewirausahaan; dan Daya Saing Koperasi dan UKM, 2021).

Salah satu aspek kunci dalam pengembangan industri kreatif adalah tersedianya data dan statistik yang menjadi dasar langkah dan keputusan kebijakan baik bagi pemerintah maupun pelaku industri kreatif (Kemenparekraf, 2020). Kreativitas ekonomi dikaitkan dengan inovasi dalam teknologi, praktik bisnis, pemasaran, produk atau layanan baru, dan pencarian model bisnis baru untuk mendapatkan keunggulan kompetitif, dan sebagainya (Mackellar, 2016) Konsep Kota Kreatif yang dikembangkan oleh Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian merupakan suatu koridor umum yang berfungsi sebagai rujukan untuk menciptakan kesepakatan tentang Kota Kreatif di Indonesia (Monasa, 2018). Sebagai tahapan awal menuju kota yang berkelanjutan, Kota Kreatif dapat menjadi bagian dari kota tematik (Kanagachidambaresan, 2020). Karakteristik yang sangat membedakan Kota Kreatif dengan kota tematik lainnya adalah: (1) Fokus kepada pengembangan ide dan kreativitas (2)

Pendekatan *bottom-up* melalui eksistensi komunitas kreatif (3) Dikembangkan untuk memenuhi rantai nilai kreasi-produksi-distribusi-konsumsi-konservasi.

Menurut Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif; Kewirausahaan; dan Daya Saing Koperasi dan UKM, 2021 Definisi Kota Kreatif dapat dipahami sebagai Kota/Kabupaten yang mampu menggali,memannfaatkan, menumbuhkembangkan, mengelola, dan mengkonservasi kreativitas serta memanfaatkan IPTEK untuk mengembangkan potensi lokal (sumber daya manusia, kebudayaan, potensi ekonomi) sehingga dapat menjadi keunggulan dan identitas daerah dalam mendorong peningkatan kesejahteraan dan pencapaian pembangunan yang berkelanjutan.

Berdasarkan pemahaman tersebut dirumuskan kriteria Kota/ Kabupaten Kreatif, yaitu kota/kabupaten yang memiliki ,Komunitas kreatif local, Ruang kreatif yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi (contohnya: pusat kreatif, science/techno park, inkubator) (Djarmiko et al., 2021). Ruang publik yang menjadi pusat aktivitas dan interaksi bagi lintas pelaku ekonomi kreatif (pemerintah, pelaku usaha/industri, akademisi, dan komunitas/forum kreatif) (Romli, 2021), Potensi lokal daerah sebagai keunggulan dan identitas suatu kota/kabupaten, Ekosistem yang dapat mengintegrasikan sebagian atau seluruh proses kreasi, produksi dan

distribusi/pasar. Akan diperlukan jejaring kota/kabupaten bila suatu kota/kabupaten hanya memiliki sebagian rantai nilai sehingga terbentuk kesatuan fungsi Sarana dan prasarana kota yang dapat mendorong kreativitas; Program pembangunan Pemerintah Daerah terkait kreativitas dan inovasi; Wadah kolaborasi antara akademisi, dunia usaha, komunitas kreatif, dan pemerintah.

Kota Cimahi Secara Astronomi Letaknya Berdasarkan Peta Rupa Bumi Bandung dan Cimahi Berada pada Koordinat 107^o30'30'' BT – 107^o34'30'' BT dan 06^o50'00'' LS – 06^o56'00'' LS. Secara administratif Kota Cimahi terdiri dari 3 Kecamatan dan 15 kelurahan, yaitu: Kelurahan Cimahi Utara yang terdiri dari 4 kelurahan, Kecamatan Cimahi Tengah yang terdiri dari 6 kelurahan, dan Kecamatan Cimahi Selatan yang terdiri dari 6 kelurahan, yang terdiri dari 5 kelurahan. Luas wilayah kota Cimahi adalah 40,2 km². Dari ketiga subwilayah Kota Cimahi, wilayah Cimahi Selatan merupakan wilayah yang terluas yaitu 16,9 km². Padahal wilayah Cimahi Tengah merupakan yang terkecil dengan luas 10 km². Selebihnya seluas sekitar 13,3 km² di wilayah Cimahi Utara (Nambung Agami et al., 2018).

Pandemik Covid-19 berdampak kepada semua aspek salah satunya aspek ekonomi menyebabkan banyaknya pelaku digital kreatif (Siagian & Cahyono, 2021). Kota Cimahi kehilangan Project serta

terhambat proses bisnisnya (Tegar Insani et al., 2020). Melihat situasi tersebut Pemerintah Kota Cimahi dan komunitas digital kreatif menginisiasi kegiatan *Makerspace* digital kreatif yang hadir sebagai solusi bagi para pelaku digital kreatif Kota Cimahi (Romli, 2021) yang sangat terdampak oleh pandemic covid 19. (Technopark, 2021). Industri kreatif Indonesia berkembang pesat dan tidak lepas dari media baru. Pemanfaatan media baru dalam industri kreatif mampu menarik konsumen tidak hanya dari dalam negeri, namun juga dari luar negeri. (Rusdi & Sukendro, 2018)

Inovasi baru di Cimahi Technopark diberi nama *Cimahi Makerspace*. *Cimahi Makerspace* merupakan kegiatan quick win antara Pemerintah Kota Cimahi, masyarakat dan dunia usaha untuk mempercepat pemulihan perekonomian akibat pandemi. Kota Cimahi mempunyai segudang potensi talenta kreatif yang perlu dikembangkan dan dikomersialkan talentanya. Saya menghabiskan satu tahun pengajaran intensif di gedung Cimahi Technopark dan mempelajari hasilnya. (Technopark, 2021). Pemerintah Kota Cimahi terus berkomitmen untuk melanjutkan kegiatan ini dengan menyusun kegiatan tersebut di rencana strategis tahun 2023 hingga 2026 pelaksanaan *workshop* bagi talenta baru untuk penguatan studio yang ada menambah kolaborator untuk mendukung keberlangsungan kegiatan dan membuka peluang bagi *stakeholder*

digital kreatif Cimahi untuk mengadaptasi kegiatan ini. Semoga Kegiatan ini dapat terus berkembang dan juga memberikan dampak positif bagi pelaku kreatif Kota Cimahi sehingga mimpi untuk mewujudkan industri aset *digital creative Template* dapat tercapai di Kota Cimahi. (Technopark, 2021)

Lembaga ini harus berperan menjadi jembatan yang menghubungkan antara kepentingan pemerintah (dalam bentuk kebijakan) dengan para pemangku kepentingan (*stakeholder*) yang menerima manfaat dari kebijakan tersebut. Lembaga pengelola harus mendorong adanya penerapan teknologi yang dihasilkan lembaga penghasil teknologi dan mendiseminasikan kepada masyarakat (pelaku usaha, terutama UMKM) yang membutuhkannya, agar UMKM memiliki daya saing yang tinggi. Selain itu, lembaga pengelola juga harus menjadi jembatan untuk mengadvokasi, melatih dan menjadi tempat magang bagi pelaku usaha, UMKM dan masyarakat luas (Peraturan Wali Kota Cimahi Tentang Unit Pelayanan Teknis Daerah Cimahi Techno Park, 2018)

Selama sekitar dua tahun, kegiatan tersebut telah menghasilkan 22 studio, 66 peserta dan 6,252 item penjualan senilai 2,5 miliar rupiah. Peserta kegiatan juga telah menerima berbagai pengakuan dari pasar dan pemangku kepentingan lainnya karena telah menjadi ekspresi aktivitas ruang pembuat digital kreatif yang siap menghadapi masa depan.

Mengembangkan industri yang sukses. Kegiatan ini tidak terlepas dari ekosistem digital kreatif yang dipupuk di kawasan Cimahi Technopark dan kolaborasi terampil dari pihak pemerintah, dunia usaha, dan akademisi yang terus mendukung pengembangan peserta makerspace digital kreatif. (Technopark, 2021)

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana peluang ekonomi kreatif Kota Cimahi sehingga dapat meningkatkan nilai ekonomi perkotaan dan personal. Artikel ini belum pernah dibahas oleh para peneliti sebelumnya, karena bidang ekonomi kreatif merupakan bidang yang baru baik bagi peneliti lain maupun bagi peneliti itu sendiri, oleh karena itu peneliti tertarik untuk membahas model ekonomi kreatif aset digital berbasis model spasial yang tujuannya untuk melihat adanya potensi pengembangan yang sangat besar. (Warlina et al., 2019).

Permasalahan yang diteliti adalah seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, banyak sekali para digital maker kreatif yang ada di Cimahi yang kehilangan proyeknya dan menghambat proses bisnisnya, sehingga diciptakanlah program *Cimahi Makerspace* sebagai sebuah inovasi yang sangat unik. revitalisasi ekonomi fokus pada pendampingan pembangunan dan promosi kewirausahaan peserta ekonomi kreatif digital pada aset template (Pemerintah Daerah Kota Cimahi, 2018). Berdasarkan hasil

kajian literatur dan melihat kondisi yang ada, untuk lokasi Cimahi Technopark sudah ada di tingkat daerah dalam pengembangan industri digital kreatif berbasis model, dari segi sarana prasarana, Cimahi Techno Taman. memiliki gedung atau ruangan yang digunakan untuk meningkatkan keahlian dan sumber daya manusia di bidang permodelan. dan bisa juga digunakan untuk pameran, workshop, dll (Kunariyanti & Yuwono, 2019). Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan laporan ini adalah untuk mengetahui perkembangan industri kreatif bagi perkembangan kota Cimahi dan mengetahui potensi industri kreatif dalam industri kreatif digital. Cimahi

KAJIAN PUSTAKA

Peneliti menemukan perbedaan perspektif terhadap aspek perkembangan animasi di kota Cimahi berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya. (Rumiah et al., 2019). Dilihat dari struktur perekonomian kota, pengembangan industri kreatif nampaknya merupakan pilihan yang tepat. Mengingat potensi yang sudah ada pada industri lokal, maka kehadiran industri kreatif di Kota Cimahi dapat mempengaruhi keadaan sosial ekonomi masyarakat setempat. (Monasa, 2018). Penerapan konsep quadruple helix sebagai konsep kolaborasi yang diterapkan pada kawasan Cimahi Technopark (CTP) dalam pengembangan industri kreatif klaster animasi di kota Cimahi. Periksa bagaimana proses kolaborasi antar

sektor yang bekerja sama terjadi. (Septriliya, 2018). Berdasarkan situasi yang ada saat ini, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan sektor industri kreatif khususnya pada pola aset digital agar tercipta potensi yang dapat memberikan kontribusi besar terhadap perekonomian penduduk kota Cimahi dan menjadikan sektor pola sebagai sebuah solusi. sektor yang bisa muncul serta mampu bersaing dengan sektor industri kreatif sehingga dapat menjadi solusi bagi Kota Cimahi dalam menerima tenaga kerja yang banyak. Publikasi mengenai industri kreatif berbasis model aset digital sejauh ini belum banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya. Dilihat dari situasi tersebut, bertujuan untuk memperkuat pengembangan ekonomi kreatif di Kota Cimahi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif yang mengungkapkan permasalahan berdasarkan fakta yang ada. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode yang mengarah pada penemuan suatu masalah atau keadaan dan mengungkapkan fakta-fakta yang ada, meskipun terkadang diberikan interpretasi atau analisis. (Mulyadi, 2013). Metode deskriptif adalah suatu metode yang secara sistematis, faktual dan akurat menggambarkan atau menggambarkan fakta, ciri-ciri dan hubungan fenomena-fenomena yang terjadi di daerah penelitian. Bila diterapkan di lapangan,

metode yang digunakan adalah metode survei. Metode survei adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengumpulkan beberapa variabel, unit atau individu dalam waktu yang bersamaan. Kawasan Cimahi Technopark dikembangkan sebagai kawasan riset dan teknologi Kota Cimahi sebagai sarana kerjasama penelitian dan pengembangan berkelanjutan antara negara, pemerintah daerah, perguruan tinggi, lembaga penelitian dan pengembangan serta industri. Bidang ilmu pengetahuan dan teknologi ini dikelola secara profesional untuk mengembangkan dan menumbuhkan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan melalui pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penerapan dan pertumbuhan startup teknologi. Metode penelitian pendekatan kualitatif ini diterapkan untuk memahami bagaimana mengolah dan mengungkapkan makna setiap fenomena secara unik dan mendalam menurut khalayak, dalam hal ini masyarakat dan peserta program Cimahi Makerspace yang mendalami model digital. , model digital kreatif bagi pengusaha industri di Cimahi. Jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki dan menjelaskan suatu fenomena yang berkaitan dengan suatu fenomena yang memberikan gambaran akurat mengenai suatu kelompok, menggambarkan mekanisme suatu proses atau hubungan, dan

menggambarkan kondisi apa adanya. penggunaan atau manipulasi variabel yang diteliti. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda-beda berdasarkan waktu tertentu. Tujuan dari penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif adalah untuk mengetahui potensi ekonomi kreatif bidang model digital di kawasan ilmiah-teknis kota Cimahi, berdasarkan survei langsung terhadap informan dan lingkungan sekitar.

Perencanaan kolaboratif adalah proses pengambilan keputusan di mana para pemangku kepentingan yang berbeda, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, duduk bersama untuk mengeksplorasi perbedaan-perbedaan mereka secara konstruktif, kemudian menemukan solusi dan mendapatkan lebih dari yang dapat dicapai hanya dengan menemukan solusi saja. Perencanaan kolaboratif adalah perencanaan yang didasarkan pada komunikasi (rasionalitas komunikasi). Pemahaman ini didasarkan pada beberapa pendapat. Perencanaan kolaboratif adalah perencanaan yang berorientasi pada pemangku kepentingan di mana pemangku kepentingan berpartisipasi. (Healey, 2006; All mendingerdan Tewdwr-Jones, 2002) tidak dibatasi oleh tempat dan waktu (Graham and Healey, 1999), didasari oleh konsep structuralist dari Gidden dan communicative action dari Habermas (1984), sehingga dalam prosesnya melibatkan proses komunikasi, dialog,

dan transaktif (Graham dan Healey, 1999; Healey, 2006). Proses ini merupakan proses saling belajar antar partisipan, dimana masing-masing peserta memperoleh pengetahuan tentang permasalahan yang mereka hadapi melalui dialog yang terstruktur, yang pada akhirnya menguntungkan keduanya. (Sufianty, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pemetaan Spasial Dari Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Digital Templating

Kota Cimahi menunjukkan perkembangan yang pesat terutama dalam bidang pelaksanaan pembangunan dan pertumbuhan penduduk, dimana pada tahun 1990 berjumlah 290.202 jiwa dan pada tahun 2000 meningkat menjadi 352.005 jiwa, dengan rata-rata laju pertumbuhan sebesar 2,12% per tahun. Hal ini menambah beban kerja dan kekuasaan dalam pengelolaan administrasi, pengembangan dan pelaksanaan pelayanan masyarakat. Oleh karena itu, wilayah Cimahi perlu segera ditingkatkan wilayah penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan, dan pelayanan masyarakat. Kota Administratif Cimahi sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1975 tentang Pembentukan Kota Administratif Cimahi.

Kewenangan Kota Cimahi sebagai daerah otonom meliputi seluruh bidang pemerintahan termasuk lembaga perundang-undangan yaitu

pekerjaan umum, kesehatan, pendidikan dan kebudayaan, perhubungan, perindustrian dan perdagangan, penanaman modal, lingkungan hidup, pertahanan, koperasi dan ketenagakerjaan, tidak termasuk politik luar negeri dan pertahanan. keamanan, peradilan, keuangan, perpajakan, agama dan wilayah hukum lainnya berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2003 tentang Pemerintahan Kota Cimahi sebagai Daerah Otonom (Sekretariat Kabinet RI, 2002).

Salah satu kewenangan yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Cimahi dalam menjalankan roda pembangunannya adalah dengan membentuk Unit Pelaksana Teknis (UPT) untuk membantu kinerja dinas dalam mencapai sasaran program dan kegiatannya, salah satu Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang dibentuk adalah Unit Pelaksana Teknis Cimahi Technopark. Dalam rangka mendorong terciptanya iklim technopark yang kondusif, Pemerintah Kota Cimahi melalui Peraturan Walikota Cimahi no. 35 Tahun 2015, tentang Perubahan ketiga atas Peraturan Walikota Cimahi Nomor 1 Tahun 2014 tentang Unit Pelaksana Teknis di Lingkungan Pemerintah Kota Cimahi, yang telah dirubah menjadi Peraturan Wali Kota Cimahi Nomor 34 Tahun 2016, tentang Pembentukan Unit Pelaksana Teknis Dinas dan Badan daerah Di Lingkungan Pemerintah Daerah Kota Cimahi. Tugas Pokok, Fungsi dan

Susunan Organisasi UPT Cimahi Technopark.

Keberadaan techno park atau taman sains di Indonesia diperkuat dengan program Nawa Cita 2014-2019 (Pemerintah Kota Cimahi, 2017). Technopark merupakan salah satu prioritas pemerintahan presiden dan wakil presiden terpilih periode 2014-2019 yang tertuang dalam Nawa Cita. Nawa Cita menyebutkan bahwa akan meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional, sehingga bangsa Indonesia bisa maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya (Program Nawacita Keenam). Salah satu penjabaran prioritas Nawa Cita tersebut yaitu membangun sejumlah *Science* dan *Technopark* di daerah-daerah, politeknik dan SMK-SMK dengan prasarana dan sarana dengan teknologi terkini. Urgensi mendirikan 100 Techno park menjadi kebutuhan sangat penting agar Indonesia bisa bertahan dan bersaing dalam persaingan global. Techno Park akan memberi kontribusi besar bagi pertumbuhan perekonomian nasional. Kota Cimahi menjadi salah satu dari 100 kota di Indonesia yang memiliki sains dan techno park. Pembangunan techno park di kabupaten/kota oleh kementerian/Lembaga sesuai dengan kompetensi, tugas pokok dan fungsinya sebagai fasilitas ilmu pengetahuan dan teknologi (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun

2008 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional, 2017). Dalam Rancangan Teknokratik Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020 - 2024, Menjelaskan bahwa Pemanfaatan ekonomi digital ke depan memiliki potensi yang besar untuk tujuan peningkatan nilai tambah ekonomi (Bappenas, 2019). Kota Cimahi menjadi salah satu kota yang terpilih dalam pembangunan technopark. Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang menyambut baik rencana Techno Park. Hal ini sejalan dengan visi Kota Cimahi “Kreatif” di segala bidang khususnya bidang

industri kreatif. Berdasarkan Peraturan Wali Kota Cimahi Nomor 14 Tahun 2018 tentang Cimahi Techno Park Sebagai Kawasan Sains dan Teknologi Pasal 1 Ayat (8), Unit Pelaksana Teknis (UPT) Cimahi Techno Park (CTP) adalah lembaga atau instansi yang mempunyai tugas pokok untuk melaksanakan sebagian tugas teknis dari Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian dalam pengelolaan Cimahi Techno Park serta kebijakan yang ditetapkan oleh Kepala Dinas. UPT Cimahi Techno Park merupakan pengelola kawasan sains dan teknologi (KST) di Kota Cimahi.

Gambar 1. Peta Lokasi UPTD Cimahi Technopark



UPT Cimahi Technopark memberikan layanan kepada masyarakat di bidang pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak semata-mata bersifat *profit oriented*, pelayanan di bidang pendidikan dan pelatihan ketenagakerjaan, pelayanan bidang riset dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi,

pengembangan UKM / penumbuhan wirausaha baru berbasis teknologi dan wisata edukasi. Seluruh layanan tersebut dapat berjalan dengan birokrasi yang digerakan oleh sumber daya yang ada di UPT Cimahi Technopark.

Pandemi Covid 19 yang melanda hampir seluruh Negara di Dunia termasuk Indonesia, mempengaruhi

aktivitas kegiatan yang ada pada kawasan Cimahi Techno Park. Kegiatan yang semula melibatkan dari 25- 850 orang peserta / kegiatan, berubah sesuai dengan Peraturan Gubernur yang hanya memperbolehkan setiap ruangan di isi oleh 50% dari kapasitas. Oleh karena itu, sejak adanya pengumuman dari Pemerintah Pusat aktivitas yang awalnya hanya terkait pengembangan digital kreatif menjadi bercampur dengan kegiatan pemulihan ekonomi kota dan pembagian Bantuan Sosial.

Makerspace merupakan wadah untuk para *maker* dalam belajar, bereksperimen, berkarya dan saling berkolaborasi. Kegiatan *Makerspace* digital kreatif ini merupakan kegiatan upgrade layanan dari UPTD Cimahi Techno Park, Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian Kota Cimahi untuk memberikan pendampingan para pelaku *desain templating* untuk mendapatkan penghasilan dalam waktu yang relative cepat.

Pada kegiatan Pra-Inkubasi 2021 ini pun melibatkan banyak kolaborator seperti: Bank BJB Cimahi, *Graphicook*, *Canva* Creators Indonesia, Idea, BIM Chapter Bandung dan WIT Indonesia yang berkomitmen untuk terus mendukung keberlangsung bisnis asset digital kreatif yang beberapa tahun kedepan diprediksi akan semakin potensial karena dilihat dari potensi komersialisasi di bidang *Design Templating*.

Analisis Pemetaan Spasial Dari Pengembangan Ekonomi Kreatif Bidang Digital Templating

Di era yang serba digital saat ini, banyak peluang bisnis yang mulai bermunculan khususnya di bidang industri kreatif, namun hanya sedikit dari sekian banyak yang mampu mentransformasikan nilai ekonomi dari produk/jasanya. Penyebab tidak komersialisasi industri kreatif adalah kesalahan target konsumen, kegagalan menemukan model bisnis yang sesuai, persaingan yang sulit, kebutuhan finansial yang tinggi, tim yang kurang solid, ide tentang perusahaan itu sendiri dan juga kurangnya waktu yang tepat dan masih banyak lagi.

Hal tersebut menjadi anomali tersendiri bagi Kota Cimahi karena potensi sumber daya manusia Kota Cimahi khususnya di sektor industri kreatif yang sangat melimpah dikhawatirkan tidak dapat mengambil momen di luasnya peluang bisnis di era digital ini.

Pandemi Covid-19 yang melanda di seluruh penjuru dunia, berdampak terhadap ke semua aspek, baik aspek sosial, budaya, politik, hingga ekonomi. Pada sector ekonomi, banyaknya industri besar dan kecil yang gulung tikar menyebabkan tingkat pengangguran menjadi tinggi tidak terkecuali Kota Cimahi. Sepanjang tahun 2020, Jumlah angka pengangguran terbuka di Kota Cimahi mencapai 39.055 orang atau sebesar 13,30 persen. Kebijakan PPKM Mikro dan Makro, kebijakan rasionalisasi

anggaran yang dikeluarkan oleh Pemerintah Pusat juga mempengaruhi upaya Pemerintah Daerah untuk focus terhadap pemulihan kesehatan masyarakat. Namun, ketika aspek kesehatan sudah membaik, Pemerintah perlu inovasi dan kerja keras dengan anggaran yang telah difocusing terhadap penanganan covid untuk memperbaiki aspek ekonomi di masyarakat. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dimulai dengan Bantuan Sosial dan bantuan sembako yang didistribusikan keseluruh target masyarakat Kota Cimahi. Adapun dalam proses pemulihan kemandirian ekonomi pada level masyarakat 17-35 tahun, Cimahi Techno Park melaksanakan berbagai diskusi dengan komunitas para pelaku desain templating. Dari diskusi inilah, ditemukan potensi lini bisnis yang dapat dilakukan untuk menyelamatkan para pelaku desain, pelaku start up dan komunitas ekonomi kreatif tertentu.

Ekonomi kreatif menawarkan solusi strategis terhadap permasalahan perkotaan (Sari, 2018). Secara khusus menyangkut ketersediaan fasilitas teknologi digital yang merata untuk akses ke berbagai layanan publik dan infrastruktur lainnya (Pusat Prestasi Nasional, 2022). Industri kreatif di Indonesia saat ini telah menjadi motor penggerak perekonomian nasional (Ambarwati, 2022). Desain Templating merupakan lini bisnis yang sangat potensial (Jeremy Aynsley -, n.d.)(Jeremy Aynsley -, n.d.) namun belum dimaksimalkan oleh masyarakat

penggiat di sektor industri kreatif Kota Cimahi khususnya digital kreatif yaitu komersialisasi aset digital kreatif di pasar global melalui platform berbasis komunitas seperti Envato market, creative market, adobe stock, Canva, freepik, dll (Landeta Echeberria, 2020). Hal tersebut disinyalir karena kurangnya informasi terkait potensi komersialisasi aset digital kreatif, perencanaan & riset produksi aset digital kreatif yang siap dikomersialisasikan, serta langkah-langkah teknik produksi di sektor tersebut. Lini bisnis ini dinilai sangat menjanjikan karena memberikan solusi work life balance, sangat cocok dengan perkembangan zaman, market yang sangat luas, serta penghasilan aktif serta pasif bagi para kreator yang dapat dijadikan pondasi bagi para kreator untuk mengembangkan produknya lebih jauh di masa depan sehingga dapat bersaing di pasar global. Melihat peluang besar tersebut, Pemerintah Kota Cimahi melalui Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian hadir memberikan fasilitasi bagi masyarakat yang mempunyai bakat atau ketertarikan di bidang aset digital kreatif ini melalui kegiatan Pra-Inkubasi 2021. Terlebih, terdapat 1 start-up di Kawasan Cimahi Techno Park yang fokus di bidang komersialisasi aset digital kreatif yaitu Tepi Garis yang dapat menjadi kolaborator tepat untuk mengembangkan sektor industri kreatif ini karena sudah berpengalaman lebih dari 5 tahun di sektor tersebut.

Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan mamfaat ekonomi yang eksponensial serta mengoptimalkan dan juga mempercepat adaptasi para pelaku industri kreatif Kota Cimahi

dengan kebutuhan konsumen global. Hasil identifikasi permasalahan tersebut kemudian ditindaklanjuti dengan perumusan masalah, dan penggalian masalah di bawah ini.

Gambar 2. Kegiatan Penilaian Peserta Makerspace: a. Peserta Kegiatan Makerspace b. Pemberian Materi kepada peserta c. Sesi diskusi antar peserta Makerspace



Makerspace digital kreatif dilaksanakan pada awal tahun 2021 sebagai inovasi yang sangat unik dalam rangka pemulihan ekonomi karena menjadi kegiatan pertama di Indonesia yang fokus pada pendampingan pengembangan serta fasilitasi bisnis bagi pelaku ekonomi digital kreatif di bidang aset Template dengan dukungan

penyedia kolaborasi dari komunitas bisnis dan akademisi para peserta dibina dan difasilitasi untuk memaksimalkan karya dan produknya seperti desain Template poster presentasi social media undangan kartu nama hingga ilustrasi dengan mempublikasikan aset Templatnya di berbagai marketplace (Yon Ade Lose

Hermanto, 2020) sehingga dapat menjadi penghasil pasif kedepannya rangkaian kegiatan Makerspace digital kreatif diantaranya workshop pendampingan mentor bootcamp hasil analisis pengembangan bisnis jejaring bisnis Juga fasilitas gratis selama satu tahun seperti area powerful Space komputer studio foto dan komputer render (Technopark, 2021)

Tujuan dari *Cimahi Makerspace* adalah untuk mencetak banyak Creator aset Template digital kreatif Kota Cimahi yang berkualitas sehingga dapat menyelesaikan masalah panjangnya valuechain antara produsen produk kreatif dan target konsumen serta menghasilkan pendapatan berbentuk royalti setiap bulan Dari aset yang berhasil dipublikasikan ya betul setiap aset Template yang berhasil dipublikasikan berarti menjadi penghasilan bisnis para kreator setiap bulannya menarik bukan untuk mengikuti kegiatan ini para peserta Makerspace melewati dua tahapan seleksi yaitu Scouting Talent serta Pitching. (Technopark, 2021)

Dilaksanakan kegiatan Bootcamp Digital Creative Pra Inkubasi Cimahi Techno Park 2021 yang diadakan di luar area Cimahi Techno Park pada tanggal 29 September 2021 sampai tanggal 01 Oktober 2021 yang dihadiri oleh Graphicook selaku narasumber kegiatan yang memberikan banyak *insight* kepada para peserta *Bootcamp* ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan motivasi kepada peserta selama mengikuti program. Selama

kegiatan Bootcamp peserta telah menghasilkan item sebanyak 54 item yang telah diunggah di beberapa *market place* dengan *approval percentage* 91%. Item-item yang diproduksi saat bootcamp, hingga saat ini (bulan desember 2021) sudah menghasilkan lebih dari \$ 600; Berikut beberapa item yang berhasil dipasarkan melalui *marketplace envato*.

Digital Creative Bootcamp ini merupakan bagian dari rangkaian program *Makerspace* Digital Kreatif yang diharapkan dapat menambah produktivitas para peserta *Makerspace* dan juga menambah chemistry antar peserta dan para mentor. Tidak terlepas Dengan adanya dukungan penuh dari Pemerintah Kota Cimahi dan Bank Bjb, pelaksanaan bootcamp kedua ini dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan analisis Colaborative Planning dengan metode Quadruple Helix bahwa dalam tahap produksi Digital Asset Templating ini sangat efektif untuk dikembangkan, terbukti dengan adanya sebaran pelaku kegiatan *Cimahi Makerspace* ini sudah tersebar diseluruh Kota Cimahi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan *Cimahi Makerspace* Digital ini dalam bidang produksi bisa dilakukan dimana saja.

Analisis potensi dari ekonomi kreatif bidang digital templating sebagai salah satu nilai pengembangan di Kawasan Sains dan Teknologi di Kota Cimahi

Kegiatan Pra-Inkubasi 2021 khususnya dari segi komersialisasi aset digital kreatif di beberapa market place

global desain seperti: *Envato*, *Canva*, *Creative Market*, dll (Roth, 2018) yang sebelumnya masih minim dilakukan oleh para penggiat desain Kota Cimahi. Selain itu, komersialisasi aset digital kreatif di *Market Place Global* (Horton, 2021)(Fradkin, 2020) perlu ditinjau dan dimonitor lebih jauh dikarenakan menawarkan potensi besar dari segi penghasilan saat ini hingga masa depan khususnya disaat wacana *Metaverse* muncul dipermukaan karena nilai yang didapatkan para peserta Pra-Inkubasi 2021 lebih besar dari yang didapatkan dari pekerjaan offline. Hal tersebut tidak lain karena produk/jasa yang para peserta tawarkan mendapatkan apresiasi dengan kurs *US dollar* yang saat ini lebih kuat dibanding Indonesia Rupiah. Perusahaan penyedia template besar dunia yang berasal dari Australia yaitu: *Envato* dan *Canva*, melaporkan bahwa setiap tahun *royalty pool* yang dibagikan kepada setiap *creator/contributor* terus berkembang karena berbanding lurus dengan bertambahnya pengguna template di seluruh belahan dunia. Untuk gambaran besarnya potensi aset digital kreatif, kita dapat meninjau performa 2 perusahaan template besar yaitu *Envato* dan *Canva*. *Envato*, salah satu perusahaan template level global berbasis komunitas yang sudah berumur 15 Tahun. Jutaan orang di seluruh dunia mengunjungi *Envato* untuk membeli dan menjual aset kreatif, menggunakan template desain, mempelajari keterampilan kreatif,

hingga menyewa pekerja lepas. *Envato* hadir untuk membantu banyak creator di dunia untuk memperbanyak juga mempercepat proses produksi. Berikut dasar potensi yang dapat dimanfaatkan masyarakat Kota Cimahi untuk optimasi bisnis aset digital kreatif yang dikutip dari profil umum perusahaan *Envato* serta rilis tahunan laporan pertanggung jawaban keuangan milik *Envato* pada tahun 2021.

Berdasarkan artikel yang diterbitkan oleh *Envato* di laman media Medium menyebutkan bahwa *Envato* memiliki semangat 'ketika komunitas berhasil, kami berhasil' yang ditularkan ke metode bagaimana *Envato Elements* menjadi perusahaan pelopor dalam menerapkan *Subscriber Share*. Metode ini menjanjikan keadilan yang lebih besar bagi komunitas creator. Untuk melihat bagaimana dampak besar metode *Subscriber Share*, metode konvensional (*Big Pool*) perlu ditinjau terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya.

Metode *Big Pool* merupakan proses pembagian pendapatan yang sangat sederhana karena secara logis, *market place/platform* menghitung pendapatan, dikurangi oleh pendapatan operasional platform lalu sisa pendapatan dibagikan kepada creator berdasarkan penggunaan oleh pelanggan yang biasanya diukur berdasarkan jumlah unduhan atau waktu yang digunakan. Berikut terlampir bagaimana metode *Big Pool* bekerja serta dampaknya.

Dapat ditinjau jika pola *subscriber share* memberikan peluang yang sama bagi beberapa *creator/contributor* yang unik/independent dibanding jika dengan pola *Big Pool* dan bukan tidak mungkin bahwa *creator/contributor* dengan pola *subscriber share* bias mendapatkan pendapatan yang lebih besar. Sehingga metode *Big Pool* yang identik dengan pola *creator/contributor* besar akan mendapatkan pendapatan lebih besar dibanding *creator/contributor* unik/independent menjadi lebih adil jika memakai metode *subscriber share*.

Canva merupakan platform desain grafis, yang digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya berbasis desktop dan mobile. Aplikasi ini menyertakan template untuk digunakan pengguna. Platform ini gratis untuk digunakan dan menawarkan langganan berbayar seperti *Canva Pro* dan *Canva for Enterprise* untuk fungsionalitas tambahan. Pada tahun 2021, *Canva* meluncurkan alat pengeditan video. Pengguna juga dapat membayar produk fisik yang akan dicetak dan dikirim. *Canva* hadir sebagai solusi teknologi hingga masa depan untuk percepatan produksi desain yang dapat diakses oleh setiap kalangan.

Diharapkan dengan besarnya potensi asset digital kreatif dan didukung hadirnya kegiatan Pra-Inkubasi 2021, beberapa pelaku ekonomi kreatif Kota Cimahi khususnya di bidang desain akan

berdaya dari segi kualitas produk, mendapatkan penghasilan pasif, serta dapat beradaptasi disaat metaverse di beberapa platform sudah terwujud. Pelaksanaan pengendalian dan evaluasi Kegiatan Pra-Inkubasi 2021 dilakukan dengan metode wawancara melalui diskusi antara pihak UPTD Cimahi Techno Park dengan seluruh studio peserta Pra-Inkubasi 2021. Selain melaksanakan wawancara, dilaksanakan juga implementasi langsung pada model bisnis yang dilaksanakan untuk lebih menggali kedalaman model bisnis desain templating yang dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat memperoleh informasi lebih rinci terkait kekuatan, kelemahan, tantangan dan ancaman dalam melaksanakan program/kegiatan templating yang disinkronkan langsung dengan Kegiatan yang dilaksanakan oleh UPTD Cimahi Techno park pada urusan perindustrian.

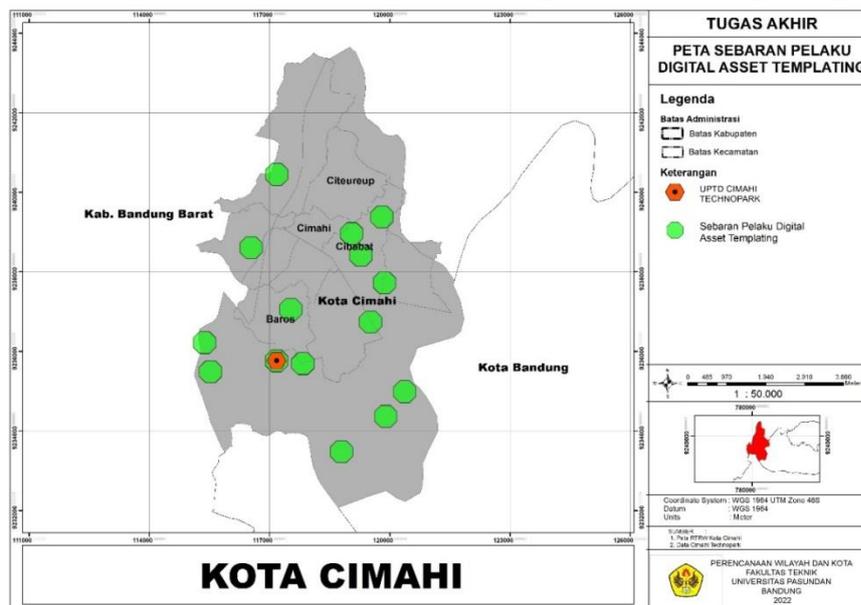
Kegiatan Pra Inkubasi 2021 merupakan kegiatan yang efektif dan efisien dalam rangka mendukung Pemerintah Kota Cimahi dalam melaksanakan pemulihan Ekonomi di Kota Cimahi. Kegiatan Pra Inkubasi 2021 meningkatkan pendapatan para peserta pra inkubasi sebesar 99,51% sejak awal beroperasionalnya kegiatan Pra Inkubasi 2021 di bulan Februari 2021, dengan total pendapatan selama masa pendampingan sebesar Rp. 1.235.718.618,- (Cimahi Technopark, 2022). Selain meningkatkan penghasilan dari para peserta, Kegiatan Pra Inkubasi juga berdampak terhadap

kolaborasi antar studio, kolaborasi antar studio dengan Pemerintah sehingga meningkatkan ikatan yang diperlukan dalam membangun kembali citra Cimahi sebagai kota kreatif berbasis animasi dan telematika khususnya pada sektor desain templating.

Berdasarkan hasil diskusi antara pemerintah dan akademisi maka kegiatan Pra Inkubasi 2021, berdasarkan hasil evaluasi output dan outcome perlu direvisi disesuaikan dengan Program dan Kegiatan koordinasi, sinkronisasi, pemberdayaan sumber daya industry yang kemudian berubah nama Program menjadi *Cimahi Makerspace Digital Creative*. Pola pendampingan

Makerspace Digital Kreatif akan dirubah berdasarkan workshop dan kegiatan berdasarkan kolaborasi bersama komunitas, yang berarti para studio akan diarahkan untuk produksi dan berkolaborasi dengan studio eksisting diluar pelaksanaan workshop yang dilaksanakan selama 4 (empat) kali dalam setahun. Pola pendekatan atau model bisnis yang dilakukan dalam kegiatan *Makerspace* digital kreatif pada tahun 2022 akan terbagi menjadi beberapa skema, yaitu skema yang mengutamakan penghasilan cepat, skema investasi templating, serta skema kemandirian studio dengan timeline yang berbeda saat penerapannya.

Gambar 3. Peta Sebaran Kreator Digital Asset Templating



KESIMPULAN

Kemudian pelaksanaan kegiatan dan pelayanan taman iptek yang menekankan pada peningkatan

pemanfaatan teknologi hasil penelitian diukur dengan tiga dimensi pengukuran kinerja, yaitu: relevansi, keberlanjutan dan kemandirian. Penerapan ketiga

dimensi tersebut didasarkan pada asumsi pertumbuhan bahwa taman iptek tumbuh dan berkembang mulai dari tingkat dasar pengenalan produk teknologi, penguatan kelembagaan pengelola, dan terakhir peningkatan daya saing produk. Dengan demikian, pemahaman aspek pertumbuhan ini menjadi dasar pengukuran kinerja taman iptek. Kematangan yang diartikan sebagai tingkat keaktifan taman iptek mencerminkan tingkat keberhasilan kegiatan pengelolaan sesuai rencana induk dan rencana aksi, sehingga memberikan kegiatan awal dan diharapkan dapat berlanjut. untuk mencapai kinerja mandiri.

Seiring dengan berjalannya waktu, rencana awal pembangunan 100 STP di Indonesia menjadi perhatian tersendiri bagi kementerian dan lembaga terkait yang bertanggungjawab terhadap pembangunan STP di Indonesia. Dari hasil evaluasi mandiri tersebut didapatkan bahwa target capaian yang realistis untuk Jumlah Taman Sains dan Teknologi yang mature pada tahun 2019 adalah sebanyak 22 TST. Kota Cimahi telah mencapai perkembangan yang pesat, terutama dalam hal pelaksanaan pembangunan dan pertumbuhan penduduk, meningkat dari 290.202 jiwa pada tahun 1990 menjadi 352.005 jiwa pada tahun 2000, menunjukkan rata-rata laju pertumbuhan tahunan sebesar 2,12%. Kekuasaan Kota Cimahi sebagai daerah otonom meliputi semua bidang kekuasaan pemerintahan, termasuk

kekuasaan wajib, seperti pekerjaan umum, kesehatan, pendidikan dan kebudayaan, transportasi, industri dan perdagangan, investasi, lingkungan hidup, pertahanan, koperasi dan tenaga kerja. Yurisdiksi Diplomatik, Pertahanan Keamanan, Yudikatif, Keuangan, Perpajakan, Agama, dan Lainnya berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2003 tentang Kewenangan Kota Cimahi Sebagai Daerah Otonom. Salah satu kewenangan yang dimiliki Pemerintah Kota Cimahi dalam melaksanakan Roda Pembangunannya adalah membentuk Unit Pelaksana Teknis (UPT) untuk mendukung kinerja instansi tersebut dalam mencapai tujuan program dan kegiatannya. . Salah satu Unit Pelaksana Teknis (UPT) yang dibentuk adalah Unit Pelaksana Teknis Cimahi Technopark. Pada dokumen Rencana Pembangunan jangka Menengah nasional (Badan Perencanaan Pembangunan Nasional, 2014) program pembangunan dan Pendukung Operasional Technopark Kota Cimahi di seluruh Indonesia merupakan prioritas dan akan dikembangkan pada tingkat pusat, provinsi, dan Kabupaten/Kota. Tugas pokok, fungsi dan susunan organisasi UPT Cimahi Technopark. Kehadiran technopark atau taman sains di Indonesia diperkuat dengan program Nawa Cita 2014-2019 . Technopark menjadi salah satu prioritas Presiden dan Wakil Presiden terpilih 2014 hingga 2019, sebagaimana tertuang dalam Nawa Cita (Reynaldi, 2020)

Kota Cimahi menjadi salah satu dari 100 kota di Indonesia yang memiliki sains dan techno park. Pembangunan techno park di kabupaten/kota oleh kementerian/Lembaga sesuai dengan kompetensi, tugas pokok dan fungsinya. Dalam RPJMN 2015-2019, Kota Cimahi menjadi salah satu kota yang terpilih dalam pembangunan technopark. Kota Cimahi merupakan salah satu kota yang menyambut baik rencana Techno Park (Rokhmat & Paskarina, 2021). Berdasarkan Peraturan Wali Kota Cimahi Nomor 14 Tahun 2018 tentang Cimahi Techno Park Sebagai Kawasan Sains dan, Unit Pelaksana Teknis (UPT) Cimahi Techno Park (CTP) adalah lembaga atau instansi yang mempunyai tugas pokok untuk melaksanakan sebagian tugas teknis dari Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian dalam pengelolaan Cimahi Techno Park serta kebijakan yang ditetapkan oleh Kepala Dinas (Pemerintah Daerah Kota Cimahi, 2018). UPT Cimahi Techno Park merupakan pengelola kawasan sains dan teknologi (KST) di Kota Cimahi. Kegiatan *Makerspace* digital kreatif ini merupakan kegiatan *upgrade* layanan dari UPTD Cimahi Techno Park, Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian Kota Cimahi untuk memberikan pendampingan para pelaku desain templating untuk mendapatkan penghasilan dalam waktu yang relative cepat. Berdasarkan temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Makerspace*

Digital Creative telah beroperasi selama hampir dua tahun dan menghasilkan 22 studio, 66 peserta, 6.252 produk pendapatan senilai Rp 2,5 miliar dan beberapa penghargaan dari Marketplace dan pemangku kepentingan lainnya. bagi peserta kegiatan sebagai wujud kegiatan Creative digital makerspace yang siap berkembang menjadi industri sukses. Kegiatan ini tidak lepas dari kondusifnya ekosistem digital kreatif di kawasan Cimahi Teknopark dan lancarnya kolaborasi administrasi publik, dunia usaha, dan peneliti yang terus mengembangkan peserta *Makerspace* digital kreatif. Dan ini bisa menjadi potensi besar yang bisa dimanfaatkan masyarakat Kota Cimahi untuk mengoptimalkan aset digital kreatifnya untuk menghasilkan *passive income*.

Di era serba digital saat ini banyak peluang bisnis mulai bermunculan khususnya di sektor industri kreatif, tetapi dari sebagian banyak tersebut, hanya sedikit yang mampu mewujudkan produk/jasanya menjadi nilai ekonomi. Beberapa alasan minimnya komersialisasi di sektor industri kreatif diantara lain, tidak tepatnya target konsumen, tidak dapat menemukan model bisnis yang cocok, tingkat persaingan yang tinggi, kebutuhan dana yang besar, tim yang kurang solid, ide dari bisnis itu sendiri, dan juga waktu yang kurang tepat, dan masih banyak yang lainnya. Hal tersebut menjadi anomali tersendiri bagi Kota Cimahi karena potensi

sumber daya manusia Kota Cimahi khususnya di sektor industri kreatif yang sangat melimpah dikhawatirkan tidak dapat mengambil momen di luasnya peluang bisnis di era digital ini. Namun, ketika aspek kesehatan sudah membaik, Pemerintah perlu inovasi dan kerja keras dengan anggaran yang telah difocusing terhadap penanganan covid untuk memperbaiki aspek ekonomi di masyarakat. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dimulai dengan Bantuan Sosial dan bantuan sembako yang didistribusikan keseluruhan target masyarakat Kota Cimahi. Dari diskusi inilah, ditemukan potensi lini bisnis yang dapat dilakukan untuk menyelamatkan para pelaku desain, pelaku *start up* dan komunitas ekonomi kreatif tertentu. Desain *Templating* merupakan lini bisnis yang sangat potensial namun belum dimaksimalkan oleh masyarakat penggiat di sektor industri kreatif Kota Cimahi khususnya digital kreatif yaitu komersialisasi aset digital kreatif di pasar global melalui platform berbasis komunitas seperti *Envato market*, *creative market*, *adobe stock*, *Canva*, *freepik*, dll. Melihat peluang besar tersebut, Pemerintah Kota Cimahi melalui Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian hadir memberikan fasilitasi bagi masyarakat yang mempunyai bakat atau ketertarikan di bidang aset digital kreatif ini melalui kegiatan Pra-Inkubasi 2021. Terlebih, terdapat 1 start-up di Kawasan Cimahi Techno Park yang fokus di bidang

komersialisasi aset digital kreatif yaitu Tepi Garis yang dapat menjadi kolaborator tepat untuk mengembangkan sektor industri kreatif ini karena sudah berpengalaman lebih dari 5 tahun di sektor tersebut. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan mamfaat ekonomi yang eksponensial serta mengoptimalkan dan juga mempercepat adaptasi para pelaku industri kreatif Kota Cimahi dengan kebutuhan konsumen global.

Kegiatan Pra-Inkubasi 2021 khususnya dari segi komersialisasi aset digital kreatif di beberapa market place global desain seperti: *Envato*, *Canva*, *Creative Market*, Dll yang sebelumnya masih minim dilakukan oleh para penggiat desain Kota Cimahi. Selain itu, komersialisasi aset digital kreatif (Pramudya et al., 2021) di *Market Place Global* perlu ditinjau dan dimonitor lebih jauh dikarenakan menawarkan potensi besar dari segi penghasilan saat ini hingga masa depan khususnya disaat wacana *Metaverse* muncul dipermukaan karena nilai yang didapatkan para peserta Pra-Inkubasi 2021 lebih besar dari yang didapatkan dari pekerjaan *offline*.

Perusahaan penyedia *template* besar dunia yang berasal dari Australia yaitu: *Envato* dan *Canva*, melaporkan bahwa setiap tahun *royalty pool* yang dibagikan kepada setiap *creator/contributor* terus berkembang karena berbanding lurus dengan bertambahnya pengguna *template* di seluruh belahan dunia. Untuk gambaran besarnya potensi aset digital

kreatif, kita dapat meninjau performa 2 perusahaan template besar yaitu Envato dan Canva. Kedua *platform* tersebut dapat menjadi dasar potensi yang dapat dimanfaatkan masyarakat Kota Cimahi untuk optimasi bisnis asset digital kreatif yang dikutip dari profil umum perusahaan Envato serta rilis tahunan laporan pertanggung jawaban keuangan milik Envato pada tahun 2021. Meninjau pola *subscriber share* yang dapat memberikan peluang yang sama bagi beberapa *creator/contributor* yang unik/*independent* dibanding jika dengan pola *Big Pool* dan bukan tidak mungkin bahwa *creator/contributor* dengan pola *subscriber share* bias mendapatkan pendapatan yang lebih besar. Canva hadir sebagai solusi teknologi hingga masa depan untuk percepatan produksi desain yang dapat diakses oleh setiap kalangan.

Dengan besarnya potensi asset digital kreatif dan didukung hadirnya kegiatan Pra-Inkubasi 2021, beberapa pelaku ekonomi kreatif Kota Cimahi khususnya di bidang desain akan berdaya dari segi kualitas produk, mendapatkan penghasilan pasif, serta dapat beradaptasi disaat metaverse di beberapa platform sudah terwujud. Kegiatan Pra-Inkubasi 2021 telah memfasilitasi 5 studio selama 11 bulan yang sudah melewati tahap *talent scouting* dan *pitching project* serta dipilih secara ketat oleh 6 juri praktisi di bidang desain. Berdasarkan hasil diskusi antara pemerintah dan akademisi maka kegiatan Pra Inkubasi 2021, berdasarkan hasil evaluasi *output*

dan *outcome* perlu direvisi disesuaikan dengan Program dan Kegiatan koordinasi, sinkronisasi, pemberdayaan sumber daya industri yang kemudian berubah nama Program menjadi *Cimahi Makerspace Digital Creative*. Dengan Pola pendampingan *Makerspace Digital Kreatif* akan dirubah berdasarkan workshop dan kegiatan berdasarkan kolaborasi bersama komunitas, yang berarti para studio akan diarahkan untuk produksi dan berkolaborasi dengan studio eksisting diluar pelaksanaan workshop yang dilaksanakan selama 4 (empat) kali dalam setahun. Pola pendekatan atau model bisnis yang dilakukan dalam kegiatan *Makerspace* digital kreatif pada tahun 2022 akan terbagi menjadi beberapa skema, yaitu skema yang mengutamakan penghasilan cepat, skema investasi templating, serta skema kemandirian studio dengan timeline yang berbeda saat penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, M. (2022). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*.
- Andre, J. C. (2019). System and Industrial Egginering Series. In *European University Institute* (Vol. 4, Issue 1). <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. (2014). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2015-2019 - Buku I Agenda Pembangunan Nasional.

- Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024*, 313.
- Bappenas. (2019). Rancangan Teknokratik Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020 - 2024 : Indonesia Berpenghasilan Menengah - Tinggi Yang Sejahtera, Adil, dan Berkesinambungan. *Kementerian PPN/ Bappenas*, 313. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Cimahi Technopark. (2022). *No Title*. Cimahi Technopark. <https://www.youtube.com/watch?v=dVqc80lhhs&list=PL60IS4p84tBoulrvZ0bKGr6gf7fi-OF4c&index=1>
- Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif; Kewirausahaan; dan Daya Saing Koperasi dan UKM. (2021). Laporan Kinerja Tahunan. In *Dialog* (Vol. 44, Issue 1, pp. i–Vi). <https://doi.org/10.47655/dialog.v44i1.470>
- Devezas, T., Leitão, J., & Sarygulov, A. (2017). Industry 4.0: Entrepreneurship and Structural Change in the New Digital Landscape. In *Studies on Entrepreneurship, Structural Change and Industrial Dynamics*.
- Djarmiko, A., Syarifudin, D., Priyandoko, Z., Lisanti, M., & Diena, T. K. (2021). Development of Creative Handicrafts Industrial Zones in Rajapolah District, Tasikmalaya Regency: Spatial Recommendation for Village Areas. *Geosfera Indonesia*, 6(3), 398. <https://doi.org/10.19184/geosi.v6i3.27679>
- Fedotova, G. V., Ushamirskaya, G. F., Sigidov, Y. I., Kuzmina, T. I., & Mandrik, N. V. (2020). Industry 4.0 as a new vector of growth and development of the knowledge economy. In *Advances in Intelligent Systems and Computing: Vol. 1100 AISC*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-39319-9_9
- Fradkin, A. (2020). The New Palgrave Dictionary of Economics. *The New Palgrave Dictionary of Economics*. <https://doi.org/10.1057/978-1-349-95121-5>
- Freer, D. (2008). Microstock Photography. In *Microstock Photography*. <https://doi.org/10.4324/9780080560861>
- Guizani, M. (2019). The industrial internet of things. In *IEEE Network* (Vol. 33, Issue 5). <https://doi.org/10.1109/MNET.2019.8863716>
- Horton, J. J. (2021). The Ruble Collapse in an Online Marketplace: Some Lessons for Market Designers. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3834142>

- Howkins, J. (2007). The Creative Economy. In *Penguin Press 2002* (Vol. 60, Issue 10 I).
- Jeremy Aynsley -. (n.d.). *A Century of Graphic Design-Barron's Educational Series (2001)-Jeremy Aynsley -.pdf*.
- Kanagachidambaresan, G. R. et. al. (2020). *Internet of Things for Industry 4.0 Design, Challenges and Solutions*.
- Kemenparekraf, P. (2020). *Statistik Ekonomi Kreatif 2020*. <https://kemenparekraf.go.id/publikasi-statistik-ekonomi-kreatif/statistik-ekonomi-kreatif-2020>
- Kumar, A., & Gupta, D. (2020). Challenges Within the Industry 4.0 Setup. In *Advances in Science, Technology and Innovation*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-14544-6_11
- Kunariyanti, D., & Yuwono, T. (2019). Inovasi Pemerintah Daerah Berbasis Kolaborasi, Bandung Creative City. *Journal of Politic and Government Studies*, 8(04), 231. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jpgs/issue/view/1339>
- Landeta Echeberria, A. (2020). A Digital Framework for Industry 4.0. In *A Digital Framework for Industry 4.0*. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-60049-5>
- Mackellar, L. (2016). Andrzej Klimczuk Economic Foundations for Creative Ageing Policy, Volume 1: Context and Considerations Palgrave Macmillan, 2015. 208 p. \$115.00. In *Population and Development Review* (Vol. 42, Issue 1). <https://doi.org/10.1111/j.1728-4457.2016.00117.x>
- Monasa, N. I. (2018). *Eksistensi Industri Kreatif Di Kota Cimahi*.
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Nambung Agami, S., Namis Responsi F Egali, D., Ve, C., Mandiri, P., Kabupaten, K. /, & Indonesia, K. (2018). *Profil Kota Infografis*. Pemerintah Daerah Kota Cimahi. (2018). *Peraturan Wali Kota Cimahi tentang Cimahi Technopark sebagai Kawasan Sains dan Teknologi*.
- Peraturan Wali Kota Cimahi tentang Unit Pelayanan Teknis Daerah Cimahi Techno Park, 1 (2018).
- Pemerintah Kota Cimahi. (2017). *Rencana Strategis 2017-2022*.
- Pramudya, M. A., Listanti, N. N., Handayani, R. T., Salsabil, S., Salsabila, S., Youliati, S., Subagyo, W., & Meliantika, V. (2021). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Digital Masyarakat Desa Kedung Pengawas.

- Ejurnal.Ubharajaya.Ac.Id*, 1(1), 43–53.
<http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/komitmen/article/view/823>
- Pusat Prestasi Nasional. (2022). *Pedoman Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia*.
- Queiroz, M. M., & Wamba, S. F. (2022). Managing the Digital Transformation. In *Managing the Digital Transformation*. <https://doi.org/10.1201/9781003226468>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2008 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional, Peraturan Pemerintah 75 (2017).
- Reynaldi, R. (2020). Bab II TINJAUAN UMUM CIMAHI TECHNOPARK. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Rofaida, R., Suryana, Asti Nur Aryanti, & Yoga Perdana. (2020). Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 8(3), 402–414.
<https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>
- Rokhmat, D. F., & Paskarina, C. (2021). Analisis Inovasi Birokrasi Di Unit Pelaksana Teknis (Upt) Cimahi Techno Park. *Jurnal Caraka Prabhu*, 5(2), 141–162.
- <https://doi.org/10.36859/jcp.v5i2.559>
- Romli, N. A. (2021). *Implementasi Transformasi Branding Kota Cimahi Sebagai Kota Kreatif. 2010*, 252–261.
<https://doi.org/10.32528/psneb.v0i0.5177>
- Roth, B. A. E. (2018). *Marketplaces , Markets , and Market Design* †. 108(7), 1609–1658.
- Rumiah, R., Muchtar, E. A., Tachjan, T., & Sumaryana, A. (2019). Progam Pengembangan Industri Kreatif Animasi Di Kota Cimahi. *Jurnal Administrasi Publik*, 10(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31506/jap.v10i1.5982>
- Rusdi, F., & Sukendro, G. G. (2018). Analisis Industri Kreatif Dalam Memanfaatkan Identitas Kota Melalui Media Baru. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 95.
<https://doi.org/10.24912/jk.v10i1.1221>
- Sari, P. P. (2018). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Percepatan Berusaha Oleh Ekonomi Kreatif. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(3).
<https://doi.org/10.31504/komunika.v7i3.1824>
- Sekretariat Kabinet RI. (2002). Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2002. *Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2002*, 649.

- Sepriliya, N. (2018). *Quadruple Helix Collaboration Pada Kawasan Cimahi Techno Park (CTP) Dalam Pengembangan Industri Kreatif Klaster Animasi di Kota Cimahi*.
- Siagian, A. O., & Cahyono, Y. (2021). Strategi Pemulihan Pemasaran UMKM di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sektor Ekonomi Kreatif. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 206–217. <https://doi.org/10.47233/jitekxis.v3i1.212>
- Technopark, C. (2021). *Program Cimahi Makerspace Technopark*. <https://www.youtube.com/watch?v=dVqc80lhhbs&list=PL60lS4p84tBoulrvZ0bKGr6gf7fi-OF4c&index=1>
- Tegar Insani, Azhar Fadholi, Ircham Mutaqin, Raihan Zein, & Dhanar Intan Surya Saputra. (2020). Industri Microstock sebagai Peluang Peningkatan Ekonomi Kreatif di Tengah Pandemi Covid-19. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 46–54. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.12>
- UNCTAD. (2008). Creative Economy Report 2008. The Challenge of Assessing the Creative Economy: towards Informed Policy-making. In *Harvard Business Review* (Vol. 8, Issue 9). http://unctad.org/en/Docs/ditc20082cer_en.pdf <http://www.oecd.org/dataoecd/35/56/2101733.pdf> <http://unctad.org/en/pages/PublicationWebflyer.aspx?publicationid=1595> http://www.isc.hbs.edu/Innov_9211.pdf
- Warlina, L., Safariah, R., & Heryandi, A. (2019). Pengembangan Kawasan Industri Telematika Dalam Upaya Mendorong Daya Saing Regional (Kasus Kota Cimahi). *Tataloka*, 21(1), 63. <https://doi.org/10.14710/tataloka.21.1.63-74>
- Yon Ade Lose Hermanto. (2020). Online Marketplace Characteristics for Freelance Designers. *KnE Social Sciences*, 2020, 345–356. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6499>