BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah penduduk di Bandung selalu mengalami peningkatan setiap tahunnya. Jumlah penduduk Kota Bandung tahun 2016 adalah 2.490.622 jiwa. Kepadatan penduduk tidak diikuti dengan pertambahan area untuk pemukiman warga, terutama pada wilayah perkotaan. Perkampungan kota merupakan pemukiman perkotaan akibat adanya pembangunan tidak terencana. Kampung kota merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kota yang merupakan identitas yang khas dalam kota. Kota hanya bisa hidup karena kampung sementara kampung juga bisa hidup karena berada di seting kota (Setiawan, 2010).

Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Bandung tahun 2013-2018, pemerintah Kota Bandung menerapkan Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan (PIPPK). Dalam peraturan walikota Bandung Nomor 281 Tahun 2015 disebutkan, maksud dan tujuan dilaksanakannya PIPPK adalah untuk meningkatkan tugas, peran dan fungsi aparat kewilayahan beserta seluruh *stakeholder* lembaga kemasyarakatan kelurahan dalam rangka pelaksanaan pembangunan melalui pemberdayaan masyarakat. Dalam pelaksanaan PIPPK diharapkan dapat mewujudkan sinergitas kinerja aparatur kewilayahan dengan lembaga masyarakat. *Output* PIPPK di tahun pertama berfokus pada infrastruktur dan kebersihan. Kemudian di tahun selanjutnya yaitu memaksimalkan pemberdayaan ekonomi.

PIPPK telah dimulai sejak bulan maret tahun 2015 dengan total anggaran sebesar Rp 100.000.000 setiap Rukun Warga (RW), dengan harapan agar PIPPK di Kota Bandung dapat terlaksana dengan baik dalam kategori secara kuantitas penyerapan dan kualitas pemanfaatan serta dapat mewujudkan visi Bandung Juara. Bandung Juara merupakan program peningkatan etos kerja yang disuarakan Ridwan Kamil saat terpilihnya beliau pada tahun 2013 sebagai walikota Bandung. Visi Bandung Juara adalah mewujudkan Kota Bandung yang nyaman, unggul dan sejahtera.

Sesuai dengan visi Bandung Juara, maka diterbitkan Intruksi Walikota

Bandung No. 02 tahun 2013 tentang Aksi Menuju Bandung Juara, dalam intruksi ke 4 , alinea 1e meliputi Kampung Juara sebagai salah satu elemen pendukung untuk mencapai tujuan menjadi Bandung Juara. Kampung Juara merupakan konsep merevitalisasi kampung dengan mengubah pola pikir warga kampung, meningkatkan etos kerja, pembangunan ekonomi kreatif yang mandiri serta perbaikan kualitas lingkungan kampung. Tujuan dari Kampung Juara ini adalah untuk meningkatkan perkenomian masyarakat baik dari segi penciptaan produk lokal, penataan lingkungan kampung maupun dari sektor pembangunan pariwisata di kampung tersebut.

Upaya mewudujkan Kampung Juara, maka dibentuklah Kampung Kreatif, memiliki konsep arsitektur humanis dan menggunggulkan satu produk tertentu yang diproduksi secara masal, mulai dari kreatifitas dalam bidang seni mural, karawitan hingga kreatif dalam hal memproduksi produk khas kampung tersebut (Utami, 2014).

Konsep Kampung kreatif diadopsi dari konsep OVOP (One Village One Product) oleh Morhiko Hiramatsu, gubernur Perfektur Oita. Tujuan dari OVOP adalah mengembangkan produk yang mampu bersaing dipasar global dengan tetap menekankan pada nilai tambah lokal dan mendorong semangat menciptakan kemandirian masyarakat. Pada tahun 2008 konsep ini mulai diterapkan diberbagai negara di Asia, termasuk di Indonesia Dalam kurun waktu 3 tahun dari pemerintahan Ridwan Kamil, terdapat 7 Kampung yang diresmikan sebagai kampung kreatif, diantaranya adalah Kampung Akustik Cicadas, Kampung Lokomotif Cikukang, Kampung Blekok, Kampung Kreatif Pasundan, Kampung Langitan Leuwianyar, Kampung Dago Pojok, dan Kampung Cibunut Berwarna. Namun Penelitian ini difokuskan pada satu objek kampung, yaitu Kampung Cibunut Berwarna. Pemilihan Kampung Cibunut Berwarna disebabkan kampung tersebut merupakan kampung yang menjadi Kawasan Bebas Sampah (KBS) di kota Bandung dan merupakan bentuk gebrakan dari masyarakat kampung yang saat ini sudah mulai memperhatikan pengaruh lingkungan kampung terhadap masyarakat.

Kawasan Bebas Sampah (KBS) merupakan program turunan dari pemerintah yang di amanahkan kepada Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan (DLHK) Kota Bandung untuk membuat 1 (satu) kecamatan minimal memiliki 1

(satu) kawasan bebas sampah.

Ada beberapa faktor menurut Landry dan Hyams (2012) yang dapat dikatakan sebagai kota yang kreatif. Faktor-faktor tersebut meliputi ruang-ruang yang berada diberbagai sudut kota, kalangan terdidik yang sadar untuk mengekspresikan ide kreativitasnya, adanya pemimpin yang memberi ruang bagi terbentuknya kemudahan mengembangakan berbagai industri kreatif, adanya pengaturan kewilayahan, toleransi, dan aksesibilitas termasuk bagaiman agar penghuni kota dapat melakukan perjalanan mudah, murah dan nyaman.

Salah satu faktor pembentuk kota kreatif, seperti yang telah disebutkan landry diatas adalah adanya ruang kreatif di berbagai sudut kota. Salah satu alternatif bentuk ruang kreatif yang dapat di kembangkan adalah dengan melalui program kampung kreatif. Kampung-kampung kreatif di Kota Bandung lahir dari gagasan komunitas-komunitas serta individu-individu kreatif di Kota Bandung yang menginginkan lebih banyak ruang kreatif. Dikatakan oleh Fiki Satari selaku ketua Bandung City Creative Forum (BCCF), bahwasanya pengembangan kampung-kampung kreatif di Kota Bandung akan turut serta membawa Kota Bandung menjadi Kota Kreatif.

Berdasarkan pemaparan diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian, sehingga penulis mengambil judul penelitian yaitu **"Kajian Pengembangan Kampung Kreatif (Studi Kasus: Kampung Kreatif Cibunut, Kelurahan Kebon Pisang)"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan yang ingin dijadikan fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik masyarakat Kampung Cibunut?
2. Bagaimana Permasalahan Kampung Cibunut sebelum adanya inisiasi kampung kreatif?
3. Bagaimana proses pengembangan Kampung Cibunut menjadi kampung kreatif?
4. Bagaimana peran *stakeholder* dan aktor dalam pengembangan kampung kreatif?

1.3 Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan dan Sasaran Penelitian

Tujuan dari penelitian yang berjudul "Kajian Pengembangan Kampung Kreatif" adalah untuk mengkaji bagaimana pengembangan Kampung Cibunut menuju kampung kreatif. Adapun sasaran untuk mencapai tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi karakteristik masyarakat Kampung Cibunut;
2. Mengidentifikasi permasalahan Kampung Cibunut sebelum adanya kampung kreatif;
3. Mengidentifakasi proses pengembangan Kampung Cibunut menjadi kampung kreatif.;
4. Mengidentifikasi peran *stakeholder* dan aktor dalam pengembangan kampung kreatif;

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah

   Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang potensi yang dimiliki Kampung Cibunut sehingga kedepan pemerintah Kota Bandung dapat merencanakan dan memperhatikan Kampung Cibunut sehingga menjadi kampung wisata kreatif dengan melakukan perbaikan sesuai dengan variabel yang belum terpenuhi.
2. Bagi Bidang Perencanaan Wilayah dan Kota

   Diharapkan agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan lebih untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan kampung kreatif serta dapat memeberikan contoh bagi kampung kota di Indonesia mengenai bagaimana proses pengembangan kampung kreatif tersebut dapat menjadi alternatif penataan lingkungan kampung kota, serta pemberdayaan masyarakatnya.
3. Bagi Masyarakat

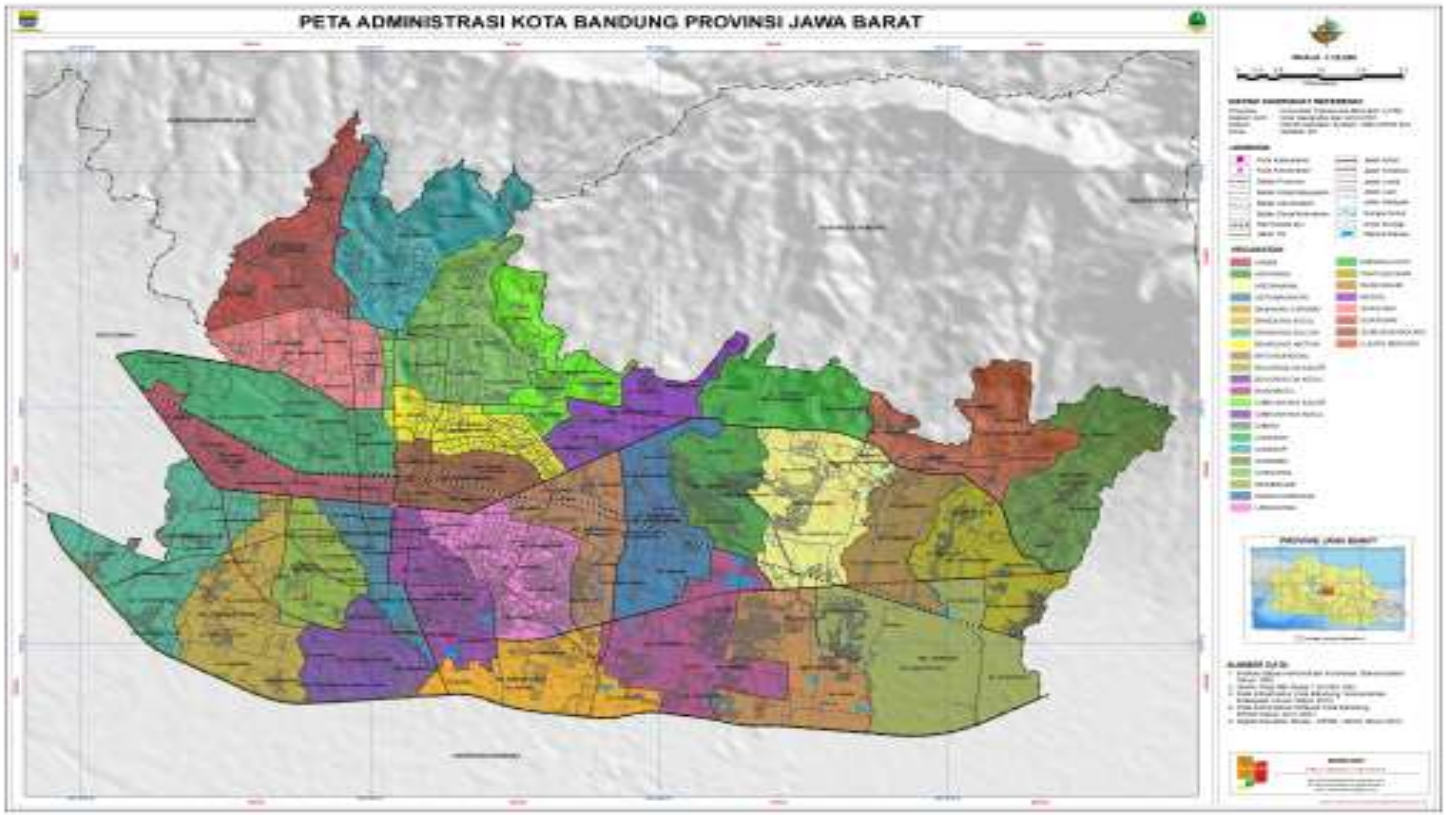
   Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat Kampung Cibunut agar terus menjaga lingkungan kampungnya serta dapat

terus menggali potensi yang dimiliki, baik potensi pribadi maupun potensi yang dimiliki kampungnya agar terus meningkatkan kreativitas. Dengan menjadi kampung kreatif, masyarakat dapat memperoleh manfaat terutama dalam sektor industri kreatif.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Pada sub-bab ini akan menjelaskan mengenai ruang lingkup studi penelitian. Ruang lingkup penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup materi. Ruang lingkup wilayah akan memberikan batasan wilayah studi yang diteliti sedangkan ruang lingkup materi akan menguraikan substansi pokok yang akan dibahas.

1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah



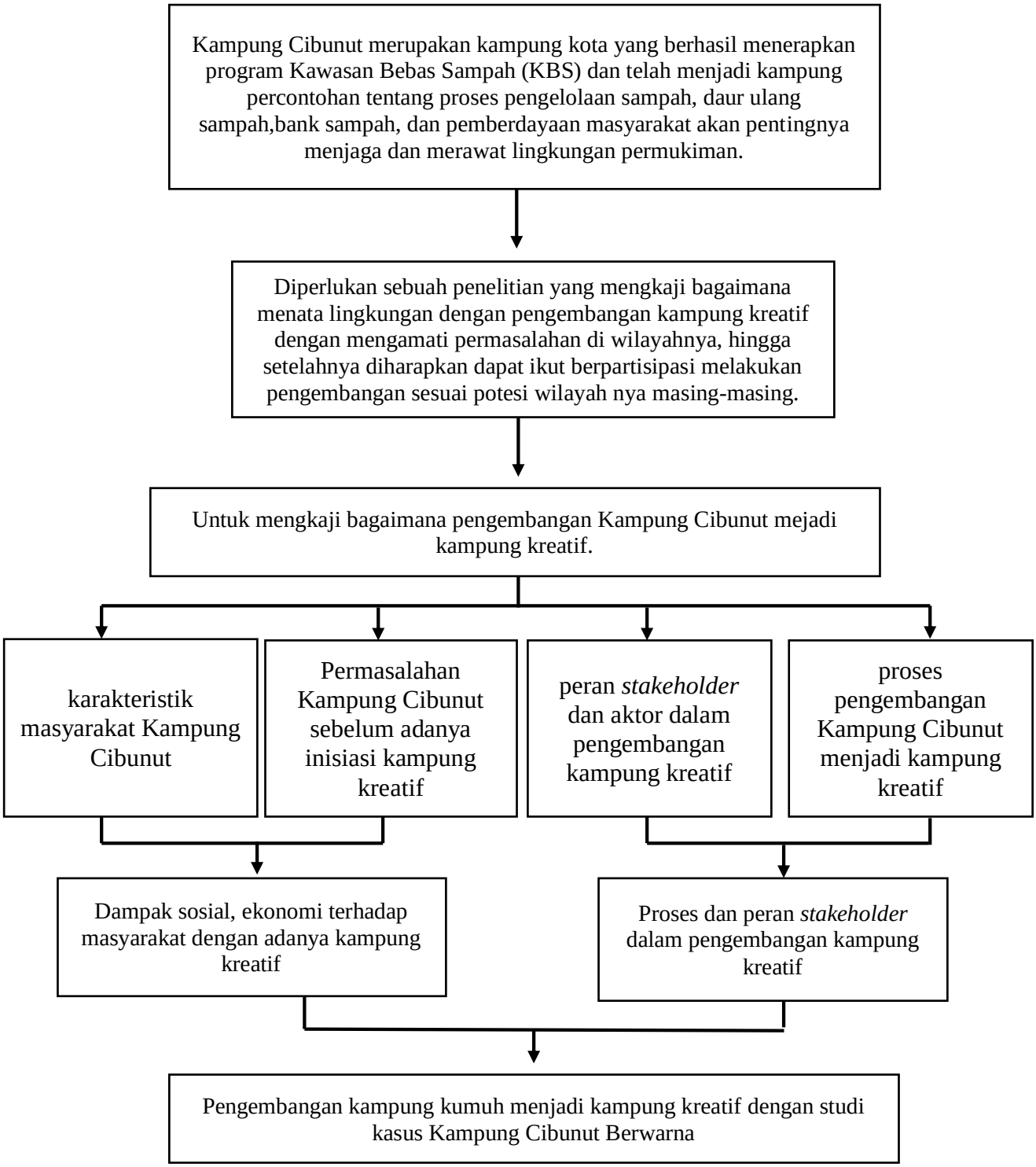
Gambar 1. 1 Peta Administrasi Kota Bandung

1.4.2 Ruang Lingkup Materi

Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui proses perubahan menuju kampung kreatif. Untuk menjawab sasaran-sasaran penelitian, maka lingkup materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel kondisi sosial, ekonomi, dan lingkungan yang digunakan dalam dimensi waktu yang berbeda.
2. Tahapan pembentukan ruang kegiatan kreatif berupa kampung kreatif. Untuk menguraikan tahapan tersebut digunakan teori "*The Cycle of Urban Creativity"* oleh Charles Landry.

1.5 Kerangka Pemikiran



Sumber: Hasil Analisis,2018

1.6 Metolodogi Penelitian

Metode Penelitian merupakan tahapan – tahapan dalam melakukan penelitian. Secara umum metodoloogi penelitian terbagi menjadi pendekatan penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji proses pengembangan Kampung Cibunut Berwarna melalui program kampung kreatif yang menjadikan masyarakatnya peduli akan penataan lingkungan kampungnya. Untuk dapat mengkaji proses tersebut secara mendalam, digunakan pendekatan penelitian secara kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Sugiyono (2012), berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti berposisi sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi. Analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian menekankan makna dari pada generalisasi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif diharapkan akan memberikan gambaran yang lebih dalam dan hasil yang eksploratif ketika menjelaskan tahapan yang dilakukan dalam membentuk kampung kreatif. Begitupun dalam menjelaskan aktivitas yang terlibat.

Berdasarkan rumusan masalah, pendekatan yang juga digunakan adalah pendekatan penelitian studi kasus (*case study*). Pada penelitian berpendekatan studi kasus, peneliti mengkaji berbagai fitur secara mendalam dalam suatu jangka waktu. Kasus yang diteliti bisa berupa unit individu, kelompok, organisasi, pergerakan, peristiwa, maupun geografi. Data yang digunakan biasanya lebih rinci, beragam, dan luas (Neuman, 2009). Penelitian studi kasus yang dilakukan, merupakan strategi untuk menjawab pertanyaan yang menanyakan proses serta ingin mengetahui alasan, "bagaimana" dan "mengapa". Dilakukan ketika peneliti hanya memiliki sedikit atau tidak ada kontrol sama sekali terhadap peristiwa yang terjadi. Penelitian berfokus kepada fenomena kontemporer dalam lingkungan kehidupan nyata (Yin, 2003).

Pada penelitian perubahan menjadi kampung kreatif dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan studi kasus digunakan agar didapatkan hasil penelitian perubahan menjadi kampung kreatif secara mendalam dan rinci

dalam suatu jangka waktu penelitian. Kasus yang diteliti yaitu proses yang terjadi pada Kampung Cibunut. Melalui pendekatan studi kasus ini, peneliti ingin mengeksplorasi lebih dalam bagaimana karakteristik masyarakat Kampung Cibunut, bagaimana permasalahan Kampung Cibunut sebelum adanya inisiasi kampung kreatif, bagaimana keterlibatan setiap *stakeholder* dalam membentuk kampung kreatif tersebut, serta bagaimana proses pengembangan Kampung Cibunut menjadi kampung kreatif.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kodisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interview*), dan dokumentasi (Sugiyono, 2012). Pada penelitian kali ini diperlukan data dan informasi yang secara umum diperoleh melalui beberapa teknik.

1. Pengumpulan Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder yang dilakukan yaitu studi literatur berdasarkan buku-buku, naskah akademik, jurnal, artikel, serta doukumen-dokumen yang terkait. Studi literatur berdasarkan buku, naskah akademik, jurnal, dan artikel meliputi teori mengenai pemahaman, pengembangan, dan faktor-faktor pembentuk kampung kreatif.

Dengan menggunakan data sekunder, peneliti mendapatkan teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian. Artikel-artikel mengenai topik yang sedang dibahas juga menambah pengetahuan peneliti, sehigga tidak terbatas dalam satu sudut pandang pemikiran saja. Dengan menggunakan data sekunder ini, peneliti dapat melakukan triangulasi teknik pengumpulan data untuk menguji keabsahan peneliti dan meningkatkan kepercayaan peneliti.

2. Pengumpulan Data Primer

Pengumpulan data secara primer dilakukan dengan melalui tiga cara, yaitu sebagai berikut:

a) Wawancara

Esterberg (2002) mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur. Dalam penelitian ini

setidaknya menggunakan dua dari tiga macam teknik wawancara tersebut, yakni wawancara semi-terstruktur dan tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur dilakukan pada tahap pendahuluan penelitian. Teknik wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang terjadi pada informasi yag telah diketahui peneliti, hasil dari wawancara awal ini adalah didapatkannya rekomendasi kampung kreatif yang akan diteliti serta isu yang terdapat didalamnya.

Selain wawancara tidak terstruktur yang dilakukan di awal penelitian, digunakan pula teknik wawancara semi-terstruktur yang sudah termasuk dalam kategori *in depth interview*. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak-pihak yang disertakan dalam wawancara diminta pendapat dan ide-idenya (Sugiyono, 2012). Wawancara yang dilakukan di tengah penelitian ditujukan kepada narasumber yang diketahui berhubungan erat atau mengetahui dengan pasti tahapan yang terjadi pada pengembangan kampung kreatif. Wawancara tersebut dilakukan secara mendalam (*in depth interview*).

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Informan Wawancara

No	Nama Responden	Kriteria Pemilihan
1	Tini Martini Tapran	Pihak IA ITB dan GSSI
2	Herman Sukmana (Pak Ibo)	Masyarakat Kampung Cibunut (Ketua RW 07)
3	Agus Sunarya	Masyarakat Kampung Cibunut (Ketua KSM Oh Darling)
4	Pungky Juliano	Masyarakat Kampung Cibunut (Pegiat de kreatif)
5	Ina	Masyarakat Kampung Cibunut (pegiat industri kreatif)
6	Hetti	Masyarakat Kampung Cibunut (Ketua PKK RW 07)

Sumber: Hasil Rekapitulasi, 2018

b) Observasi

Metode observasi dilakukan dengan memberikan berbagai manfaat bagi peneliti, diantaranya agar diperoleh pandangan yang lebih menyeluruh akan situasi objek penelitian. Peneliti dapat memiliki pengalaman langsung mengenai objek penelitian dan melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati orang lain (Patton dalam Sugiyono (2012)). Terdapat tiga kompunen yang diobservasi dalam penelitian kualitatif (Spradley, 1980), yaitu *place* (tempat), *actor* (pelaku), dan *activity* (aktivitas). Observasi akan dilakukan di dalam cakupan wilayah kampung kreatif Cibunut Berwarna. Objek observasi adalah produk kreativitas dari kampung tersebut, aktivitas aktor-aktor terkait yang dilakukan di dalam kampung kreatif, serta hubungan antar masing-masing aktor tersebut. Dengan menggunakan metode observasi, peneliti mendapatkan dokumentasi langsung kondisi kampung kreatif yang akan diteliti, beserta aktivitas yang terjadi didalamnya. Data yang didapat dari hasil observasi sekaligus dapat melengkapi hasil yang sudah didapatkan dari wawancara dengan seluruh responden. Metode observasi ini tidak membutuhkan perangkat survey khusus karena dilakukan sebagai metode triangulasi sumber data.

Tabel 1. 2 Kebutuhan Data

No	Data	Jenis Data	Sumber	Teknik Pengumpulan Data
1.	Gambaran Umum Wilayah	Narasi, Tabel, Peta	Instansi	Survey Sekunder
2.	Gambaran Program Kampung Kreatif	Narasi	Inisiator Kampung Kreatif	Survey Primer (Wawancara)
3.	Kondisi Demografi Wilayah Studi	Narasi, Tabel	Ketua PKK RW 07	Survey Primer (Kuesioner)
4.	Tahapan Pengembangan Kampung Kreatif	Narasi, Foto	Inisiator Kampung Kreatif, Masyarakat, Ketua RT/RW, Anggota Kampung Kreatif, Kelompok Pemuda.	Survey Primer (Wawancara)

Sumber: Hasil Analisis, 2018

c) Kuesioner

Kuesioner adalah instrumen pengumpulan data atau informasi yang dioperasionalisasikan ke dalam bentuk item atau pertanyaan. Kuesioner dilakukan kepada masyarakat Kampung Cibunut dengan jumlah sebanyak 50 responden.

1.6.3 Metode Analisis Data

Analisis data kualitif bersifat induktif, yiatu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan atas data tersebut, selanjutkan dicarikan lagi data secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul ((Sugiyono, 2012) (dalam Sekar, 2014)). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif ini ada dua, yaitu analisis isi dan analisis *stakeholder.*

1. Analisis Isi (*Content Analysis)*

Metode yang pertama dalam melakukan analisis adalah analisis isi, yaitu metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan sahih dari sebuah buku atau dokumen (Weber, dalam Moleong, 2008). Analisis ini digunakan sebagai metode dalam penelitian ini karena mempertimbangkan bentuk data dan informasi yang dikumpulkan berupa hasil studi literatur, wawancara, dan hasil observasi yang memerlukan teknik untuk memahami dan menginterpretasikan data tersebut. Metode analisis ini terutama digunakan untuk mengetahui proses yang dilakukan oleh para aktor dalam rangka membentuk suatu kampung kreatif. Selain itu, analisis ini juga dilakukan untuk mengetahui perubahan karakteristik kampung sebelum dan sesudah menjadi kampung kreatif.

Dalam melakukan analisis isi, terdapat rangkaian tahapan yang harus dilakukan. Tahapannya menurut Krippendorf (2004) adalah sebagai berikut:

a) Mengubah data-data yang telah dikumpulkan menjadi sebuah bahan tertulis (transkrip).
b) Menentukan unit analisis, membatasi sampling.
c) Membuat aturan *coding* (pengkodean).
d) Mereduksi data tanpa mengurangi makna data.
e) Kontruksi analisis berdasarkan transkrip yang ada, sehingga dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian.
f) Membuat narasi untuk menjawab pertanyaan penelitian

2. *Analisis Stakeholder*

Metode yang digunakan selanjutnya untuk menganalisis data adalah dengan metode *analisis stakeholder.* Analisis *stakeholder* Menurut Schmeer (1990) merupakan proses pengumpulan dan analisis data kualitatif yang sistematis, untuk menetukan pihak yang berkepentingan ketika mengembangkan dan/atau mengimplementasikan suatu kebijakan atau program. S*takeholder* yang dimaksud dalam analisis ini adalah aktor, baik individu maupun organisasi, yang memiliki kepentingan atau terlibat dalam pengembangan kampung kreatif Cibunut.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penelitian mengenai "Kajian Pengembangan Kampung Kreatif" ini terdiri dari lima bab. Berikut uraian pembahasan pada masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup penelitian yang terdiri dari ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup substansi, metodologi penelitian yang terdiri dari teknik pengumpulan data, pelaksanaan survey dan teknik analisis data, kerangka pemikiran, serta sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN KEBIJAKAN DAN TINJAUAN TEORI

Pada Bab ini membahas mengenai Tinjauan Kebijakan, definisi Kampung Kreatif, pengertian umum Kreatif, Kampung Kreatif Sebagai Ruang Lingkup Kreatif, Kebijakan Terkait Kampung Kreatif, Kampung Kreatif Sebagai Solusi Permasalahan, Kampung Kreatif Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat, Kampung Kreatif Sebagai Upaya Penataan Lingkungan, pengertian umum Permukiman Perkotaan, serta Aspek Sosial Budaya, Aspek Ekonomi, dan Aspek Fisik Lingkungan dalam penataan ruang.

BAB III TINJAUAN WILAYAH STUDI KAMPUNG KREATIF CIBUNUT

Bab gambaran umum ini berisikan mengenai gambaran umum kota wilayah studi, gambaran umum kampung kreatif pada wilayah studi, gambaran umum kecamatan wilayah studi, kemudian gambaran umum kondisi wilayah studi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai bagaimana karakteristik masyarakat Kampung Cibunut, permasalahan yang ada di Kampung Cibunut sebelum adanya inisiasi kampung kreatif, peran *stakeholder yang terlibat* dan bagaimana implementasi tahapan *The Cycle of Urban Creativity* yang diterapkan pada proses pengembangan kampung cibunut.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan serta rekomendasi dan kelemahan studi.