BAB II
TINJAUAN TEORI DAN KEBIJAKAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kebijakan-kebijakan dan teori-teori yang berkaitan dengan kampung kota, kampung kreatif, dan kampung kreatif sebagai upaya perbaikan lingkungan perkotaan, serta kebijakan terkait tentang kampung kreatif. Dengan adanya kebijakan dan teori ini diharapkan akan mempermudah dari keseluruhan isi dari penelitian ini.

2.1 Kampung Kota

Kampung merupakan kawasan permukiman kumuh dengan ketersediaan sarana umum buruk atau tidak ada sama sekali, kawasan ini kerap disebut slum atau squater. Kampung kota adalah suatu bentuk permukiman di wilayah perkotaan yang khas Indonesia dengan ciri antara lain: penduduk masih membawa sifat dan perilaku kehidupan perdesaan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang erat, kondisi fisik bangunan dan lingkungan kurang baik dan tidak beraturan, kerapatan bangunan dan penduduk tinggi, sarana pelayanan dasar serba kurang, seperti air bersih, saluran air limbah dan air hujan, pembuangan sampah dan lainnya. Terlepas dari formalitas bentuk maupun aturan-aturan pembangunan, nampaknya kampung lebih menggambarkan segi humanitas dan urbanitas kehidupan kota yang saat ini mulai dicari kembali oleh negara-negara maju melalui konsep new urbanism.

Secara garis besar, pengertian kampung kota adalah suatu kelompok rumah yang menempati wilayah tertentu dengan latar belakang yang sejenis, baik budaya, suku, maupun tradisi. Dalam konteks urban, sebuah kampung merupakan bagian dari kota. Lokasi kampung biasanya mengelilingi kota itu sendiri, di mana lokasi kawasan kampung sebagian besar berada dibalik jalan besar, gedung-gedung tinggi, daerah aliran sungai dan pertokoan besar. Kampung kota seringkali dikaitkan dengan kekumuhan, kemiskinan, dan menjadi pengganggu dalam pembangunan perkotaan. Namun, pernyataan tersebut mulai dikritisi seiring dengan perbaikan-perbaikan kampung yang menarik perhatian masyarakat dan pemerintah.

2.2 Kampung Kreatif

Istilah kampung menurut Setiawan (2010) diambil dari bahasa melayu, merupakan terminologi yang dipakai untuk menjelaskan sistem permukiman pedesaan. Dengan terus berkembangnya istilah tersebut, dipakai juga untuk

menjelaskan fenomena perumahan di perkotaan yang dibangun secara swadaya atau mandiri oleh para migran dari pedesaan. Sedangkan menurut McGee (1996), bahwa kampung sebenarnya merepresentasikan dua sisi dari struktur sosio-ekonomi perkotaan di Negara berkembang, yaitu antara sisi tradisional dan modern, sisi formal dan informal, serta aktivitas legal dan illegal.

Kampung kreatif muncul ketika banyak kelompok masyarakat kreatif yang memiliki potensi kretivitas dan mampu menerapkan ke dalam lingkungannya. Sebuah kampung dapat dikatakan sebagai kampung kreatif ketika adanya kesamaan aktivitas masyarakat di dalamnya sehingga dapat berpengaruh pada lingkungan sekitarnya. Namun kampung kreatif yang dimaksud disini bukan hanya sebuah kampung yang dipadati oleh kerajinan kreatif, namun lebih cenderung ke dalam solusi sebuah perbaikan lingkungan kampung yang tidak layak huni menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi masyarakat sekitar kampung maupun wisatawan yang berkunjung. Kreatif disini juga dapat dikategorikan terhadap penggunanya. Sang inisiator telah mampu mengubah wujud suatu ruang huni yang menjadi motivasi bagi masyarakat lain untuk mengolahnya sehingga kreativitas tersebut menjadi bersifat berkelanjutan.

2.2.1 Definisi Kreatif

Secara sederhana, kata kreatif diungkapkan dalam Pocket Oxford Dictionary & Theasaurus tahun 2008 sebagai hal yang melibatkan imaginasi dalam menciptakan sesuatu. Selanjutnya, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia versi *online* tahun 2013, kreatif diartikan sebagai kepemilikan terhadap daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Kemudian, kreativitas dipaparkan sebagai kemampuan untuk mencipta, daya cipta, serta perihal berkreasi.

Menurut Landy dan Bianchini (1994), kreativitas harus melibatkan beberapa komponen, meliputi:

1. Eksperimen;
2. Originalitas ;
3. Kapasitas mengubah aturan;
4. Tidak konvensional;
5. Perumusan masalah dengan perspektif baru;
6. Penggambaran scenario masa depan dan solusi permasalahan;

7. Penemuan benang merah dari suatu keberagaman;
8. Melihat masalah secara lateral dan dengan fleksibilitas;

Selain itu, perlu diketahui bahwa kreativitas bukan merupakan suatu benda namun merupakan sebuah proses. Oleh karena itu, kreativitas dapat diamati, analisis, dimengerti, direplika, diajarkan, dan bahkan dapat dikelola dengan baik. Dari beberapa pengertian kreatif diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian arti kata kreatif, yaitu sebuah proses yang diisi dengan kebebasan berekspresi dalam bereksperimen menggunakan daya imaginasi untuk menciptakan sesuatu. Hasil ciptaan tersebut merupakan sesuatu yang baru, original, atau berbeda, bukan hasil imitasi atau tiruan. Kemudian, hasil ciptaan tersebut juga harus dapat menjadi solusi permaslahan dan bermanfaat bagi orang banyak (Sekar, 2014).

Kreativitas yang dimiliki setiap individu, dengan adanya dorongan dan motivasi untuk disalurkan dapat menghasilkan suatu *output* yang bermanfaat. Florida (dalam Kratke, 2011) berasumsi bahwa saat ini sedang menjadi fenomena trasformasi dari masyarakat industry menjadi masyarakat berbasis pengetahuan, di mana kreativitas menjadi sumber daya yang semakin penting. Kreativitas dipahami sebagai kemampuan untuk menghasilkan pengetahuan baru atau untuk mengubah pengetahuan yang ada menjadi sesuatu yang dapat diterapkan dengan baik secara ekonomi. Akan tetapi kreativitas tidak selalu berkaitan dengan kegiatan ekonomi, namun akan dapat dikatakan seperti itu ketika memproduksi sebuah ide dengan implikasi terhadap ekonomi atau menghasilkan produk yang diperjualbelikan (Howkins dalam Krate, 2011).

2.2.2 Kampung Kreatif Sebagai Ruang Lingkup Kreatif

Sebuah kota dapat memiliki berbagai peran. Dikemukakan oleh Landry (1995), bahwa kota dapat menjadi sebuah tempat bagi manusia berinteraksi menciptakan ide-ide baru. Kota juga telah menjadi tempat bagi manusia untuk beraktivitas sehari-hari, menghidupkan ide-ide dan mimpi mereka, memenuhi kebutuhan, dan menyampaikan aspirasi. Selain aktivitas sehari-hari, kota juga menjadi wadah dari kreativitas atau aktivitas kreatif masyaraktnya (Florida,1995).

Terdapat hubungan erat antara kreativitas dan ruang (Evans *et al*., 2006). Ruang dengan harga terjangkau dan sesuai dengan kebutuhan sangat penting untuk menarik mempertahankan bakat-bakat kreatif, dan juga memungkinkan

kelangsungan bisnis yang sukses di bidang kreatif. Sebuah kota juga dapat memperkuat ruang dan energi kreatif dengan melestarikan bangunan cagar budaya, mempromosikan dan membiayai seni pada ruang-ruang publik, dan menampilkan bentuk bangunan yang menunjukan karakter kota tersebut.

Pelaku dan aktivitas kreatif memerlukan sebuah ruang basis bagi mereka (Landry, 2008). Sebuah kota kreatif untuk menunjang keperluan tersebut setidaknya harus dilengkapi dengan ruang, baik itu tanah atau bangunan dengan harga yang terjangkau, dan sebaiknya dekat dengan fasilitas kultural. Menurut Evans *et al* (2006), ruang kreatif dalam kota tersebut tidak hanya terdiri dari bangunan-bangunan besar atau desai berkelas, tetapi juga termasuk didalamnya lingkungan atau gedung yang ditinggali sehari-hari. Ruang-ruang kreatif yang sudah disebutkan tadi, kemungkinan akan berada di daerah pinggiran kota atau di kawasan yang berubah fungsi penggunaan ruangnya (Landry, 2008). Masih menurut Landry (2008), penggunaan ruang dan eksperimen akan lebih leluasa dilakukan.

Kampung disebutkan sebagai ruang bermukim di perkotaan (Setiawan, 2010). Kampung kreratif merupakan salah satu bentuk ruang pengembangan kreativitas di perkotaan dengan melihat unsur-unsur ruang kreatif yang sudah disebutkan sebelumnya. Dalam kampung kreatif terdapat pelaku dan aktivitas kreatif yang dilakukan oleh masyarakat didalamnya, dengan menggunakan sumber daya lokal. Tanah dan bangunan yang digunakan merupakan milik masyarakat sendiri, sehingga risiko dari segi keuangan akan lebih sedikit dan aktivitas kreatif atau eksperimen dapat dilakukan dengan lebih leluasa di sana.

2.2.3 Kampung Kreatif Sebagai Solusi Permasalahan

Dari intisari definisi kreatif yang sudah disebutkan pada sub-bab sebelumnya di atas, hasil karya kreativitas harus dapat menjadi solusi permasalahan dan bermanfaat bagi banyak orang. Begitu pula dengan gagasan awal munculnya kota kreatif yang juga dinyatakan sebagai kebutuhan akan kondisi di dalam kota, di mana manusia dapat berikir, merencanakan, dan bertindak menggunakan imajinasi dalam memanfaatkan peluang atau memecahkan permasalahan kota yang sulit (Landry, 2008; Landry dan Bianchini, 1995). Hasil karya kreativitas memang diarahkan untuk dapat menghasilkan suatu solusi permasalahan. Solusi tersebut

berupa mengupayakan kesejahteraan sampai dengan meningkatkan lingkungan visual atau mengatasi permaslahan sosial seperti tunawisma.

Kota-kota di dunia berada dalam masa perubahan yang mempengaruhi kehidupan setiap kota, dimana terdapat tantangan dan harus ditemukan solusi permasalahannya. Dalam bukunya *The Creative city; a Toolkit for Urban Innovators* (2008), Landry mengemukanan, terdapat solusi kreatid bagi permasalahan perkotaan. Solusi pemecahan masalah didasari oleh prinsip sebagi berikut:

- Perlunya keterlibatan mereka yang terkena dampak permasalahan dalam mengimplementasikan solusi.
- Penyediaan suatu keadaan atau lingkungan untuk menyelesaikan permasalahan yang memungkinkan adanya pembelajaran untuk berpikiran terbuka bagi kelompok pembuat keputusan dan kelompok yang terkena dampak keputusan.
- Perlunya menghasilkan solusi yang berkelanjutan secara budaya, ekonomi, dan sosial.

Gagasan kampung kreatif, sebagaimana konsep yang diterapkan pada kota kreatif seharusnya dpat memberikan solusi bagi permasalahan yang terjadi pada kampung tersebut. Agar dapat menjadi solusi yang tepat guna, maka harus didasari oleh tiga prinsip yang sudah dijelaskan sebelumnya. Akan tetapi, pada dasarnya untuk menyelesaikan masalah, selain menggunakan kreativitas ketika dibutuhkan, juga perlu adanya keinginan untuk selalu berpikiran terbuka dalam menilai setiap permasalahan yang ada (Landry, 2008).

2.2.4 Kampung Kreatif Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat

Kampung kreatif dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan didalamnya merupakan salah satu upaya pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat menurut Mubarak (2010) adalah proses untuk memulihkan atau meningkatkan kemampuan suatu komunitas untuk mampu berbuat sesuai dengan harkat dan martabat mereka dalam melaksanakan hak-hak dan tanggungjawabnya sebagai anggota masyarakat. Melalui pemberdayaan, masyarakat memiliki budaya proaktif untuk kemajuan bersama, mengenal diri sendiri dan lingkungannya, serta bertanggung jawab dan memosisikan dirinya sebagai subjek dalam upaya

pembangunan dilingkungannya.

Terdapat 5 prinsip dasar yang merupakan konsep pemberdayaan masyarakat menurut Rubin dalam Sumaryadi (2005), prinsipnya adalah sebagi berikut:

1. Pemberdayaan masyarakat memerlukan *break-even* dalam setiap kegiatan yang dikelolanya, meskipun orientasinya berbeda dari organisasi bisnis, dimana dalam pemberdayaan masyarakat keuntungan yang diperoleh didistribusikan kembali dalam bentuk program atau kegiatan pembangunan lainnya.
2. Pemberdayaan masyarakat selalu melibatkan partisipasi masyarakat baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan yang dilakukan.
3. Dalam melaksanakan program pemberdayaan masyarakat, kegiatan pelatihan merupakan unsur yang tidak bisa dipisahkan dari usaha pembangunan fisik.
4. Dalam implemantasinya, usaha pemberdayaan harus dapat memaksimalkan sumber daya, khususnya dalam hal pembiayaan baik yang berasal dari pemerintah, swasta, maupun sumber-sumber lainnya.
5. Kegiatan pemberayaan masyarakat harus dapat berfungsi sebagai penghubung antara kepentingan pemerintah yang bersifat makro dengan kepentingan masyarakat yang bersifat mikro.

Keberadaan program kampung kreatif diharapkan dapat melibatkan masyarakat secara aktif dari segala aspek untuk melakukan pembangunan dikampungnya. Kampung kreatif yang dapat dikatakan sebagai upaya pemberdayaan masyarakat harus memberikan keuntungan yang nantinya dapat didistribusikan kembali ke dalam program atau kegiatan pembangunan kampung. Kampung kreatif dalam perencanaan dan pelaksanaannya melibatkan partisipasi aktif masyarakat. Kemudian, harus terdapat pelatihan bagi masyarakat, di samping tetap dilaksanakannya pembangunan fisik. Dalam pelaksanaannya, kampung kreatif harus memaksimalkan sumber daya khususnya pada hal pembiayaan. Yang terakhir, adanya kampung kreatif ini haris dapat berfungsi sebagai penghubung antara kepentingan pemerintah dan masyarakat (Sekar, 2014).

2.2.5 Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan (PIPPK)

Dalam rangka melaksanakan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 03 tahun 2014 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Bandung tahun 2013-2018, pemerintah membuat peraturan walikota Bandung Nomor 281 tahun 2015 tentang Program Inovasi Pembangunan dan Pemberdayaan Kewilayahan (PIPPK). PIPPK merupakan program yang dilimpahkan kepada satuan kerja perangkat daerah kewilayahan dengan konsep pemberdayaan masyarakat.

Hingga saat ini PIPPK telah berjalan selama 4 tahun. Maksud dilaksanakan PIPPK adalah untuk meningkatkan tujuan, peran dan fungsi aparat kewilayahan beserta *stakeholder* lembaga kemasyarakatan kelurahan dalam rangka percepatan pelaksanaan melalui pengembangan pemberdayaan masyarakat. Tujuan PIPPK tersebut adalah mewujudkan sinergitas kinerja aparatur kewilayahan dengan lembaga kemasyarakatan kelurahan dalam melaksanakan PIPPK yang berbasis pada pemberdayaan masyarakat.

Penunjang pelaksanaan kegiatan PIPPK melibatkan masyarakat dalam peran sertanya terhadap pembangunan di tingkat kewilayahan yaitu kepengurusan RT/RW, Tim Penggerak PKK (TP. PKK), karang taruna dan Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM).

2.3 Penataan Ruang

Menurut Perpres No. 62 tahun 2011 Ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk hidup lain, melakukan kegiatan dan memelihara kelangsungan hidupnya. Tata ruang adalah wujud struktur ruang dan pola ruang. Struktur Ruang adalah susunan pusat-pusat permukiman dan sistem jaringan prasarana dan sarana yang berfungsi sebagai pendukung kegiatan sosial ekonomi masyarakat yang secara hierarkis memiliki hubungan fungsional. Pola Ruang adalah distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah yang meliputi peruntukan ruang untuk fungsi lindung dan peruntukan ruang untuk fungsi budi daya.

Menurut Hariyanto (2007 : 2), penataan ruang adalah suatu sistem proses

perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang dan pengendalian pemanfaatan ruang. Lebih lanjut dijelaskan bahwa penataan ruang terdiri dari 3 (tiga) proses utama, yakni:

a) Proses perencanaan tata ruang wilayah, yang menghasilkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW). Disamping sebagai "guidance of future action" RTRW pada dasarnya merupakan bentuk intervensi yang dilakukan agar interaksi manusia/makluk hidup dengan lingkungannya dapat berjalan serasi, selaras, seimbang untuk tercapainya kesejahteraan manusia/ makluk hidup serta kelestarian lingkungan dan keberlanjutan pembangunan (sustainability development);
b) Proses pemanfaatan ruang, yang merupakan wujud oprasionalisasi rencana tata ruang atau pelaksanaan pembangunan itu sendiri;
c) Proses pengendalian pemanfaatan ruang yang terdiri atas mekanisme perijinan dan penertiban terhadap pelaksanaan pembangunan agar tetap sesuai dengan RTRW dan tujuan penataan ruang wilayahnya.

Menurut Sujana dalam buletin penataan ruang (2010), terdapat argumentasi yang mendasari pentingnya pengaturan ruang dalam kehidupan manusia. Pertama, keterbatasan ruang yang dimiliki sehingga diperlukan perencanaan dalam pemanfaatan ruang. Kedua, posisi geografis Indonesia yang terletak pada ring of fire serta rawan bencana alam. Ketiga, perkembangan jumlah penduduk membutuhkan ketersediaan ruang yang cukup untuk mengembangkan kehidupan yang bermartabat. Perencanaan tata ruang tidak hanya memperhatikan kondisi sosial-ekonomi yang terjadi di wilayah tersebut, tetapi juga memperhatikan rencana strategis penataan ruang secara terintegrasi pada tingkat nasional maupun tingkat propinsi.

Oleh karena itu, kehadiran berbagai kebijakan penataan ruang harus dimaknakan sebagai upaya untuk mengatur pemanfaatan ruang berdasarkan besaran kegiatan, jenis kegiatan, fungsi lokasi, kualitas ruang, dan estetika lingkungan (Edy Lisdiono. 2008).

2.3.1 Aspek Sosial Budaya

Aspek sosial budaya merupakan kajian untuk mengenali struktur sosial budaya serta sarana dan prasarana dan sarana budaya; kajian ini dilakukan untuk

mencapai pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat yang bersifat lahiriah, batiniah, dan spiritual (Kamus Tata Ruang, 2015).

Bagi suatu rencana penataan kota, diperlukan pemahaman tentang gejala sosial budaya masyarakat yang memiliki relevansi kuat dengan perencanaan tata ruang, pemahaman tentang faktor utama yang melatar belakangi perkembangan sosial budaya, serta pemahaman tentang variabel sosial budaya yang memiliki signifikasi kuat dengan perencanaan tata ruang. Pemahaman dan pemanfaatannya hendaknya dapat dilakukan pada berbagai jenjang rencana kota, dengan intensitas yang semakin menguat dengan semakin rincinya rencana (Yayat Supriyatna,2007)

Dalam perkembangan penataan ruang, para perencanaan tata ruang harus memperhatikan analisis paradigmatic ilmu-ilmu sosial dikarenakan dalam prespektif ilmu-ilmu sosial konsep tata ruang berkaitan dengan space (ruang) dimana kehidupan bersama berlangsung. Kehidupan bersama dalam ruang yang sama selalu terjadi perbedaan status sosial antar warga masyarakat karena perbedaan latar belakang sosial, politik, ekonomi dan budaya.

2.3.2 Aspek Ekonomi

Aspek Ekonomi merupakan kajian untuk mengenali potensi lokasi, potensi sumber daya alam, sumber daya manusia, dan sumber daya buatan agar dengan usaha yang minimum dapat memperoleh hasil optimum; kajian ini bertujuan untuk mencapai pertumbuhan ekonomi dan kemakmuran bagi seluruh masyarakat, serta terjadinya investasi dan mobilisasi dana (Kamus Tata Ruang, 2015).

2.3.3 Aspek Fisik Lingkungan

Dalam penataan ruang tidak hanya memperhatikan aspek sosial dan ekonomi, namun aspek lingkungan juga merupakan aspek yang sangat penting dalam penataan ruang. Kajian mengenai aspek lingkungan merupakan kajian untuk mengenali karakter sumber daya alama dengan menelaah kemampuan dan kesesuaian lahan; kajian ini bertujuan agar pemanfaatan lahan dapat dilakukan secara optimal dengan memperhatikan keseimbangan ekosistem (Kamus Tata Ruang, 2015).

Aspek lingkungan dan ekonomi harus secara sinergi memberikan manfaat kepada masyarakat dan lingkungan secara abadi dan berkelanjutan. Representatif

penilaian manfaat ekonomi harus diukur dengan keterkaitan kegiatan pembangunan yang sesuai dengan rencana tata ruang wilayah Kota Bandung yang diproyeksikan sampai dengan tahun 2023. Pembangunan yang sesuai RTRW, akan memberikan manfaat secara ekonomi dan lingkungan karena dalam pemanfaatan ruangnya selalu menjaga lingkungannya agar tetap lestari dan berkelanjutan.

2.4 Tahapan The Cycle of Urban Creativity

Dalam menjelaskan tahapan kampung kreatif di Kampung Cibunut, digunakan tahapan *The Cycle of Urban Creativity* yang dikembangkan oleh Landry dalam bukunya yang berjudul *The Creative City: a Toolkit for Urban Innovators* (2008). Konsep ini digunakan sebagai mekanisme untuk menilai potensi dan masalah proyek-proyek kreatif pada suatu kota di berbagai tahapan pengembangannya. Tahapan pada konsep ini disebutkan sebagai salah satu strategi yang dapat digunakan dalam pembangunan perkotaan. Konsep ini pertama kali diterapkan di Kota Huddensfield, Inggris. Keberhasilan penggunaan konsep di kota tersebut menjadi contoh strategi kreatif dalam pengembangan permukiman di Kampung Cibunut. Berikut ini tabel menjelaskan indikator dari tahapan yang terjadi dalam pembentukan kampung kreatif.

Tabel 2. 1 Tahapan Pembentukan Kampung Kreatif

Tahapan	Definisi	Indikator	Parameter
Pembentukan ide kreatif	Tahapan pengenalan dan pengembangan kreativitas pada masyarakat sebagai solusi permasalahan	Keberadaan ide kreatif	• Adanya ide kreatif yang muncul • Adanya aktir yang menginisiasi • Tanggapan baik masyarakat terhadap masuknya ide baru
		Pengembangan ide kreatif	• Terdapat program/kegiatan pengenalan dan pengembangan ide kreatif • Teridentifikasinya sasaran masyarakat yang mengikut program pengembangan kreativitas
Realisasi ide kreatif	Tahapan realisasi ide kreatif di masyarakat menjadi produk- produk yang dapat dipasarkan	Kapasitas menghasilkan produk	• Terdapat program/ kegiatan pengembangan kapasitas produk masyarakat
		Produk kreatif	• Munculnya beragam jenis produk kreatif

Tahapan	Definisi	Indikator	Parameter
Penguatan sistem pendukung	Tahap penguatan sistem pendukung aktivitas kreatif yang berkelanjutan	Organisasi pengelola	• Terdapat struktur organisasi pengurus • Keberadaan wewenang organisasi
		Pembentukan kerjasama	• Terjalinnya kerjasama • Terdapat tujuan dibentuknya kerjasama
		Sistem pendanaan	• Adanya sumber pendanaan
		Sistem pemasaran	• Adanya kegiatan pemasaran • Adanya target pasar
Penyediaan ruang basis aktivitas kreatif	Tahapan penyediaan ruang basis pengembangan kreativitas	Ruang basis aktivitas kreatif	• Ketersediaan ruang basis aktivitas kreatif • Dilakukan pemanfaatan ruang basis
Evaluasi penyebaran aktivitas kreatif	Tahapan evaluasi penyebaran aktivitas kreatif pada lokasi yang diperuntukan sebagai ruang kreatif	Evaluasi penerapan ide kreatif	• Adanya evaluasi kegiatan • Penerapan solusi kreatif di masyarakat

Sumber: Hasil Sintetis (Dari Landry,2008) (Dalam Utami,2014)

2.5 Penelitian Terdahulu

1. Manisyah, 2009. *"Kota Kreatif (Creative City) Penelusuran terhadap Konsep Kota Kreatif melalui Pengamatan Studi Kasus".* Parameter Kota Kreatif menurut Landry (2006: hal.390-400) dalam Manisyah (2009) menyebutkan tiga aspek penting yang dapat memformulasikan Kota Kreatif, antara lain: (1) Pemeliharaan dan pengembangan potensi Ekonomi Kreatif, (2) Pemeliharaan *Creative Class* (golongan atau individu kreatif), (3) Perencanaaan dan pengembangan Lingkungan Kreatif. Hasil analisis menunjukan bahwa Untuk menjadi sebuah Kota Kreatif, Diperlukan pengembangan terhadap ruang kota sebagai katalisator bagi Individu atau golongan kreatif. Pengembangan ruang kota juga sebagai Langkah untuk menarik partisipasi komunitas masyarakat dengan menyediakan tempat atau wadah yang kondusif untuk berkegiatan. Dalam konsep Kota Kreatif, terdapat tiga aspek penting yang perlu Diperhatikan bagi sebuah kota dalam mewujudkan konsep Kota Kreatif, Antara lain pertumbuhan Ekonomi Kreatif, pemeliharaan *Creative Class* (golongan atau individu kreatif) dan penyediaan lingkungan yang kondusif.
2. Utami, 2014. *Proses Pembentukan Dan Pengembangan Kampung Kreatif (Studi Kasus : Kampung Kreatif Dago Pojok dan Cicukang, Kota Bandung).* Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah *The Cycle of Urban Creativity*, terdapat 5 tahapan pembentukan kampung kreatif. tahapan-tahapan tersebut adalah tahapan pembentukan ide kreatif, tahapan realisasi ide kreatif, tahapan penguatan sistem pendukung, tahapan penyediaan ruang basis kreatif, dan evaluasi. hasil analisis menunjukan bahwa proses pembentukan kampung kreatif yang terjadi pada Kampung Dago Pojok dan Cicukang dapat dikatakan sama, yaitu melewati kelima tahapan tersebut, namun untuk mencapai satu siklus proses pembentukan kampung kreatif tersebut kedua kampung tersebut membutuhkan jangka waktu yang berbeda. kampung cicukang lebih cepat dalam mencapai satu siklus. dengan begitu, jangka waktu yang digunakan untuk melewati satu tahapanpun berbeda antara Kampung Dago Pojok dan Cicukang. Kelima tahapan pembentukan dilakukan dengan tidak selalu linear atau berurutan. seperti pengembangan ide kreatif di tahapan realisasi ide, masih terus dilakukan di kedua kampung. kegiatan-kegiatan seperti pelatihan dan workshop.

3. Safira, 2012. *Kampung Kreatif sebuah solusi spasial pemenuhan kebutuhan dasar manusia*. metode yang digunakan dalam Metode evaluasi Pascahuni, di mana penampilan bangunan (building performance) kampung dievaluasi berdasarkan reaksi perilaku masyarakat yang menempatinya. Variabel yang digunakan dalam menganalisis kedua kampung kreatif ini adalah faktor yang mendorong terjadinya interaksi dan proses kreatif, seperti yang dikemukakan oleh Jan Gegl (1987). Faktor tersebut akan dievaluasi pada dua *setting*, yaitu *setting* kampung pada saat sebelum perbaikan dan setelah perbaikan mengacu pada Jan Gehl (1987), *setting* pada kampung sebelum perbaikan dianalisis berdasarkan informasi tentang llingkungan sosial dansumber inspirasi. Kemudian, *setting* pada kampung setelah perbaikan dianalisis berdasarkan stimulus pengalaman yang unik dan aktivitas sebagai daya tarik. Dari kedua *setting* tersebut, dapat dilihat apakah *setting* yang ada memberikan pengaruh lanjut dan menghasilkan setting yang baru.
4. Dewanda, Dita Puspa. *Proses Transformasi Permukiman Kumuh-Kreatif*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis isi. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah *The Cycle of Urban Creativity*, terdapat 5 tahapan pembentukan kampung kreatif. tahapan-tahapan tersebut adalah tahapan pembentukan ide kreatif, tahapan realisasi ide kreatif, tahapan penguatan sistem pendukung, tahapan penyediaan ruang basis kreatif, dan evaluasi.