BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda Indonesia merupaka masa depan bangsa. Seluruh pemuda di Indonesia, baik yang berstatus pelajar, maupun yang telah menyelesaikan pendidikannya merupakan aktor penting yang diharapkan dapat mewujudkan cita-cita mencerahkan kehidupan negara kita di masa depan. "*The founding leaders*" Indonesia menetapkan landasan dan tujuan bangsa sebagaimana termaktub dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Peraturan Daerah No.1 Tahun 2016 Tentang Kepemudaan (Perda Kepemudaan), merupakan regulasi yang menegaskan komitmen Pemerintah Kota Bandung dalam memberdayakan pemuda sebagai aset strategis pembangunan. Dalam peraturan ini, pemuda dipandang bukan hanya sebagai objek, melainkan subjek pembangunan yang memiliki potensi besar dalam aspek inovasi, kreativitas, kepemimpinan, dan kewirausahaan. Kepemudaan sendiri mencakup segala hal seperti potensi, tanggung jawab, hak, karakter, kapasitas, aktualisasi diri, dan cita-cita pemuda. Sementara itu, pemberdayaan pemuda merupakan rangkaian upaya untuk mengasah potensi mereka dalam hal keteladanan, keberpengaruhan, dan pergerakkan pemuda. Dengan demikian, penting adanya suatu wadah bagi mereka untuk melatih serta mengembangkan bakat mereka dalam sebuah organisasi kepemudaan, hal ini sejalan dengan Peraturan Walikota Bandung Nomor 35 Tahun 2020 tentang Pembangunan dan Pengembangan Ruang Kepemudaan (Youth Space), yang kemudian diubah dengan Peraturan Walikota Bandung Nomor 27 Tahun 2022. Peraturan ini berfokus pada penyediaan sarana dan prasarana penunjang pelayanan kepemudaan di Kota Bandung.

Pemuda sebagai pewaris penerus cita-cita bangsa, perlu mempersiapkan dan membina diri menjadi kader yang berkarakter, berpikir rasional, berbudi

pekerti luhur, serta memiliki keterampilan untuk masa depan negara yang sejahterah dan bermartabat.

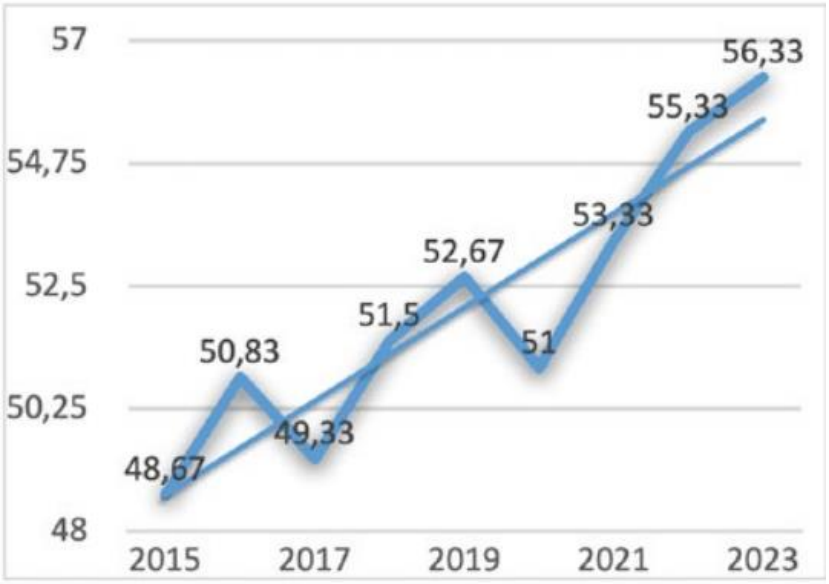
Peran seorang pemuda sangat penting untuk kemajuan negara, dan prestasi kemajuan negara ada di tangan remaja. Pemuda telah memainkan peran dan misi yang sangat berat sebelumnya dan perlu menciptakan dan mengikuti kebebasan, tetapi juga menjaganya. Sebuah cerita yang menunjukkan bahwa anak-anak muda memiliki suasana hati yang optimis akan kemajuan dan jiwa juang serta dapat terus memberikan respon yang tepat terhadap kesulitan yang dihadapi negara Indonesia, dan merupakan seseorang yang cukup umur dan memiliki pribadi yang solid. Dengan cara ini, Masyarakat Indonesia dapat menempatkan usia yang lebih muda di depan.

Peran pemuda sangat krusial bagi kemajuan suatu negara, dan masa depan bangsa berada di tangan generasi muda. Pemuda telah menjalankan tugas dan tanggung jawab yang berat sebelumnya dan mereka perlu menciptakan serta mempertahankan kebebasan yang ada, namun masih harus menjaganya. Cerita ini menggambarkan bahwa anak-anak muda memiliki semangat optimis terhadap kemajuan dan jiwa perjuangan yang kuat, serta mampu memberikan respons yang tepat terhadap tantangan yang dihadapi oleh Indonesia. Mereka merupakan individu yang cukup dewasa dan memiliki karakter yang kokoh. Dengan demikian, masyarakat Indonesia dapat memberikan kepercayaan lebih kepada generasi muda untuk memimpin.

Pembangunan pemuda diukur melalui Indeks Pembangunan Pemuda (IPP). Sebagai bagian dari strategi utama dalam pemberdayaan pemuda, indeks ini menjadi instrumen yang sangat penting. Indeks Pembangunan Pemuda memberikan gambaran sekaligus memetakan kemajuan pembangunan kepemudaan. baik tingkat daerah maupun nasional. Dengan berbasis pada hasil yang dicapai. Penghitungan IPP telah dimulai sejak tahun 2015, dan kemudian diperkuat dalam Peraturan Presiden Nomor 66 Tahun 2017 mengenai Koordinasi strategis lintas sektor dalam penyelenggaraan pelayanan kepemudaan. Berikut adalah perkembangan Indeks Pembangunan Pemuda Indonesia dari tahun 2015-2023.

Gambar 1.1

Data Indeks Pembangunan Pemuda Nasional Tahun 2015-2023 :

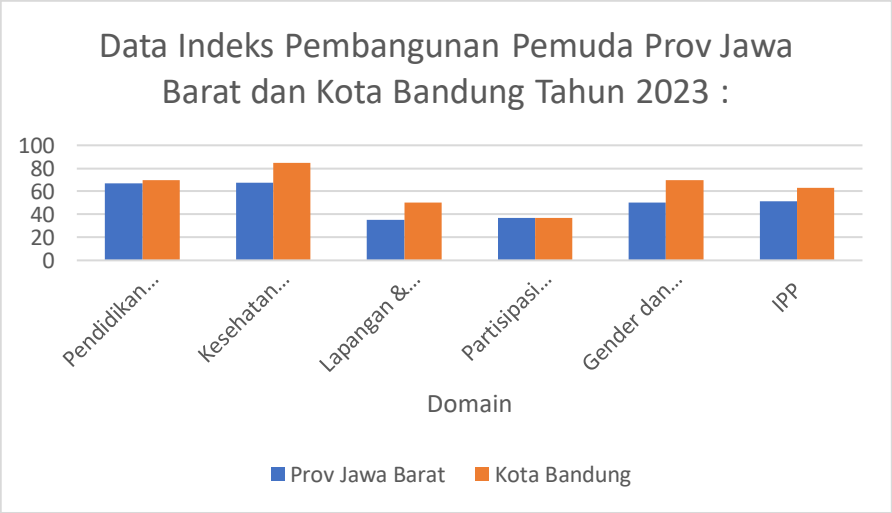


Sumber : Kementerian Pemuda dan Olahraga, 2024

Dibandingkan dengan kinerja nasional, provinsi Jawa Barat perlu memberikan perhatian khusus terhadap pembangunan kualitas pemuda. Hal ini dikarenakan semua nilai domain IPP berada di bawah capaian rata-rata nasional Capaian domain pendidikan sebesar 66,67 berada di bawah rata-rata capaian nasional yang sebesar 70

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

Gambar 1.2



Sumber: Hasil Penelitian (Diolah peneliti) 2024

Indeks Pembangunan Pemuda Kota Bandung tahun 2023 menunjukkan capaian yang cukup baik pada domain pendidikan serta kesehatan dan kesejahteraan, namun masih rendah pada domain lapangan dan peluang kerja serta partisipasi dan kepemimpinan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pemuda Kota Bandung memiliki akses yang baik terhadap layanan dasar, mereka masih menghadapi tantangan besar dalam hal kesempatan kerja dan keterlibatan aktif dalam ruang sosial. Secara keseluruhan, nilai IPP Kota Bandung berada pada kategori sedang, yang menandakan perlunya upaya peningkatan khususnya dalam memberdayakan dan melibatkan pemuda secara lebih inklusif dan produktif.

Pemuda merupakan motor penggerak sosial yang aktif. Dimana individu berpotensi tinggi yang perlu diarahkan baik sebagai objek sekaligus subjek pembangunan. Mereka menjadi mata rantai penghubung antara masa kini dan masa depan. Persepsi tentang pemuda bukanlah sekadar soal indikator usia saja, melainkan lebih kepada kualitas dan semangat yang mereka miliki.

"Pembangunan kepemudaan bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, cerdas, kreatif, inovatif, mandiri, demokratis, bertanggung jawab, kompetitif, serta memiliki jiwa kepemimpinan, kewirausahaan, kepeloporan, dan semangat kebangsaan yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945 dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia."

Kehadiran pemuda yang berorientasi pada kemajuan daerah menjadi kunci penting dalam mendorong pembangunan ke arah yang lebih positif. Dengan dukungan administrasi dan kontribusi lintas disiplin ilmu, berbagai persoalan dapat diselesaikan secara berkelanjutan. Potensi yang dimiliki generasi muda, seperti kemampuan, bakat, dan minat, diharapkan mampu memberikan dampak nyata bagi lingkungan sekitarnya, oleh karena itu, pemuda memiliki peran strategis dalam mendorong perbaikan dan perubahan di tingkat lokal.

Masyarakat Indonesia selalu menekankan pentingnya unsur-unsur pemerintahan selama fase pembangunan, tetapi implementasinya masih stagnan. Dalam situasi ini, keterampilan pengembangan sumber daya manusia

diperlukan. Kota Bandung sebagai kota maju mengindikasikan bahwa terdapat jumlah pemuda yang cukup banyak, yang mana partisipasi dari pemuda pada saat ini adalah kunci dalam setiap program pengembangan masyarakat dalam mengembangkan sebuah daerah.

Salah satu cara yang dapat dilakukan pemuda untuk membawa bangsa menuju arah yang lebih baik adalah dengan terlibat secara aktif dalam kegiatan Pembangunan Masyarakat. menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) Pembangunan Masyarakat merupakan sebuah proses yang dilakukan melalui inisiatif dan usaha dari Masyarakat itu sendiri maupun melalui program-program pemerintah, dengan tujuan memperbaiki kondisi ekonomi, sosial, dan budaya. Berdasarkan definisi tersebut, terdapat dua peran utama yang dapat dijalankan pemuda dalam konteks Pembangunan Masyarakat. Pertama, sebagai penggagas inisatif Bersama masyarakat untuk memperbaiki keadaan di lingkungan. Kedua, sebagai fasilitator dalam pelaksanaan program-program pemerintah yang berkaitan dengan Pembangunan Masyarakat. (Satries, 2009)

Peran pemuda dalam Pembangunan dan pemberdayaan Masyarakat sangatlah krusial, mengingat mereka adalah generasi penerus bangsa. Namun, jika menilik kondisi pemuda di Kota Bandung saat ini, kontribusi mereka dalam Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya wadah atau bentuk pendampingan yang dapat membangkitkan kesadaran para pemuda akan peran strategis mereka sebagai calon pemimpin masa depan.

Pertumbuhan ekonomi kreatif sarat dengan sejumlah tantangan yang signifikan, banyak di antaranya tercermin dalam industri kreatif. Isu-isu ini termasuk pengembangan yang tidak memadai, konten dan pengembangan kreatif di bawah standar, dan inovasi teknologi; terbatasnya permintaan dan penetrasi pasar produk kreatif di dalam dan di luar batas negara; dan lemahnya kelembagaan industri kreatif. Pengembangan yang tidak memadai, pengembangan kreatif di bawah standar, dan inovasi teknologi juga menjadi masalah. Mengingat masalah - masalah ini, sangat jelas bahwa upaya bersama

dari pihak akademisi, bisnis, dan pemerintah, yaitu suatu upaya yang biasa disebut sebagai "triple helix" diperlukan untuk menciptakan teknologi baru

Konsep Triple Helix ini kerap digunakan di negara-negara maju dalam mensinergikan antara akademisi, bisnis dan pemerintah. Kemudian teori Triple Helix ini dianggap sangat relevan dengan kondisi perkembangan pembangunan terutama sebagai kerangka normatif antara peneliti untuk pemahaman interaksi antara aktor kunci dalam inovasi sebuah sistem. Selain itu teori Triple Helix ini juga menjadi bagian dari upaya strategi yang digunakan pemerintah maupun lembaga yang mengembangkan kreatifitas dan inovasi dalam setiap gerak langkah serta kebijakan umumnya. Selanjutnya ketiga unsur itu dalam pelaksanaanya akan sesuai dengan kapasitas masing-masing lembaga.

Indikator dari konsep teori Triple Helix merupakan bagian dari interaksi antara universitas, industri dan pemerintah yang dikembangkan pada tahun 1990-an oleh Etzkowitz & Leydesdorff. Konsep ini sering digunakan sebagai kerangka normatif antara peneliti untuk pemahaman interaksi antara aktor kunci dalam inovasi sebuah sistem. Selain itu juga menjadi strategi umum yang digunakan pemerintah dalam mengembangkan inovasi suatu kebijakan. Salah satu klaim utama dari tesis Triple Helix adalah bahwa antara akademisi, industri dan pemerintah menyediakan kondisi yang optimal untuk inovasi. (Leydesdorff, 2000)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Wadah Inklusif di Kota Bandung seringkali tidak berjalan beriringan, Alangkah baiknya jika satu subsektor dengan sektor lainnya saling berkolaborasi dan bersinergi sehingga menciptakan kekuatan baru dalam perekonomian daerah. Begitu pula dengan Disbudpar yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan para pelaku usaha ekonomi kreatif, yang mungkin saja ketika diberi masukan merasa tidak diterima atau mungkin terganggu. Permasalahan lain yang terjadi adalah minimnya sosialisasi yang telah dilakukan, belum adanya akses permodalan yang telah diberikan baik dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta sulitnya mengakses bantuan permodalan ke perbankan serta maraknya duplikasi atau pembajakan produk.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 41 Tahun 2011 mengenai Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan, Munculah salah satu wujud nyata yaitu *Bandung Creative Hub*. Fasilitas ini dirancang sebagai ruang bagi seluruh masyarakat, khususnya generasi muda Bandung yang ingin mengembangkan diri dalam berbagai aktivitas kreatif. *Bandung Creative Hub* menjadi tempat untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan atau acara yang berkaitan dengan seni, budaya, dan kreativitas. Yang diresmikan oleh Bapak Ridwan Kamil pada bulan Desember 2017.

Berbagai cara untuk membangun kreativitas masyarakat, seperti menyelenggarakan program dan kegiatan tertentu, diharapkan dapat memberikan dampak positif serta kemajuan dalam ekonomi kreatif. Salah satu faslilitas yang mendukung hal ini adalah *Bandung Creative Hub* (BCH), yang dirancang untuk memfasilitasi berbagai kegiatan. Pemerintah Kota Bandung menunjukkan komitmennya dengan memberikan peluang melalui 16 sektor seni kreatif yang ada di Gedung BCH. Selain itu, Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bandung juga berperan aktif dengan mengajak partisipasi pemuda untuk mengembangkan komunitas kreatif dan mendukung para kreator dalam mewujudkan ide-ide mereka melalui kegiatan acara lainnya.

Dalam setiap gerakkan yang diadakan di Gedung BCH, baik itu acara komunitas kreatif maupun pengembangan seni, masyarakat menjadi fokus utama untuk mendorong perubahan. Oleh karena itu, hubungan interaktif antara pemerintah, pelaku industri dan media yang krusial dan ini menjadi salah satu alasan penulis tertarik untuk menggali lebih dalam.

Potensi Bandung dalam sektor industri kreatif terlihat dari survei Data Statistik yang dilakukan oleh Badan Ekonomi Kreatif pada tahun 2016, yang menunjukkan bahwa 11,81 persen perekonomian Kota Bandung berasal dari sektor ini. Sektor-sektor tersebut mencakup arsitektur, periklanan, kerajinan, seni, kuliner, musik, desain, fashion, film, penerbitan, permainan interaktif, video, fotografi, televisi radio, serta seni pertunjukan. Menyadari potensi yang besar ini, Pemerintah Kota Bandung melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

berkomitmen untuk mendukung kegiatan kreatif dengan menyediakan wadah inklusivitas bagi perkembangan industri kreatif, yang terwujud dalam bentuk *Bandung Creative Hub.*

Bandung telah dinobatkan oleh UNESCO sebagai kota kreatif dunia, lebih dari itu, terpilih sebagai proyek percontohan kota kreatif se-Asia Pasifik. Pengakuan ini membuat Bandung sebagai pusat industri kreatif di kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara (Simatupang, 2017). Namun, pencapaian ini membawa tantangan baru bagi Bandung untuk dapat membuktikan bahwa gelar kota kreatif bukan hanya sekadar belaka. Dalam rangka mweujudkan komitmen tersebut sebagai kota kreatif, Bandung terus mengupayakan berbagai inovasi yang dilakukan untuk mengambangkan posisinya sebagai kota kreatif.

Dari berbagai inovasi muncul pertanyaan mendasar mengenai bagaimana proses inovasi itu berjalan serta bentuk kolaborasi yang terjalin di dalamnya. Pertanyaan ini menyorot bagaimana selaku inovasi ini direncanakan dengan matang dan diimplementasikan secara efektif. namun belum banyak yang membahas secara spesifik tentang kolaborasi antara pemerintah, komunitas, dan sektor swasta dalam konteks optimalisasi ruang kreatif untuk pemuda.

Berdasarkan hasil penelitian di Bandung Creative Hub peneliti menduga, proses kolaborasi belum berhasil dijalankan disebabkan oleh kolaborasi *stakeholder* belum optimal. Hal ini dapat dilihat pada kolaborasi *triple helix* menurut (Leydesdorff, 2000) dalam partisipasi pemuda dengan indikator komunitas. Pernyataan tersebut didasarkan pada **Gambar 1.2 Indeks Pembangunan Pemuda Kota Bandung,** yang menunjukkan bahwasannya pada domain lapangan dan peluang kerja serta partisipasi dan kepemimpinan tidak mencapai rata-rata domain lainnya. Sesuai dengan pokok bahasan pada penelitian ini yaitu Kolaborasi Triple Helix, maka dilihat dari sasaran ‘partisipasi dan inovasi’ yang tidak mencapai target, peneliti menduga adanya masalah dalam mensosialisasikan program inklusivitas kepada pemuda.

Dalam implementasinya, pemanfaatan fasilitas BCH oleh pemuda belum merata. Masih terdapat kesenjangan dalam partisipasi, khususnya dari kelompok pemuda di berbagai wilayah Kota Bandung yang belum sepenuhnya

mengetahui atau mengakses peluang yang ditawarkan BCH. Selain itu, kolaborasi antara aktor sebagai unsur utama dalam model Triple Helix belum berjalan optimal, terutama dalam hal penyebaran informasi dan penciptaan program yang melibatkan pemuda secara aktif. Fenomena ini menunjukkan pentingnya mengevaluasi sejauh mana kolaborasi triple helix telah berkontribusi dalam mewujudkan BCH sebagai wadah inklusivitas pemuda di Kota Bandung.

Dengan mengidentifikasikan kondisi di atas, dari itu penulis ingin meneliti lebih dalam tentang pengembangan kebijakan dan program yang mendukung peran pemuda dalam memanfaatkan ruang kreatif sebagai wadah inklusivitas ini, erta bagaimana pola tersebut bertahan dan menghasilkan sebuah bukti keberhasilan dalam berinovasi dan berkolaborasi. Penelitian ini mengangkat dengan judul: **"KOLABORASI *TRIPLE HELIX* DI BANDUNG *CREATIVE HUB* (BCH) SEBAGAI WADAH INKLUSIVITAS PEMUDA KOTA BANDUNG"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1) Bagaimana upaya dan sinergi pemerintah dalam mendukung kegiatan yang diselanggarakan Bandung *Creative Hub* sebagai wadah inklusivitas pemuda?
2) Bagaimana upaya dan sinergi komunitas dalam mendukung kegiatan yang diselanggarakan Bandung *Creative Hub* sebagai wadah inklusivitas pemuda?
3) Bagaimana upaya dan sinergi media dalam mendukung Bandung *Creative Hub* sebagai wadah inklusivitas pemuda?

C. Tujuan Masalah

Dari penelitian ini besar harapan dari penelitian memiliki tujuan sebagai berikut:

1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya dan sinergi pemerintah dalam mendukung Bandung *Creative Hub* sebagai wadah inklusivitas pemuda
2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya dan sinergi komunitas dalam mendukung Bandung *Creative Hub* sebagai wadah inklusivitas pemuda
3) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya dan sinergi media dalam mendukung Bandung *Creative Hub* sebagai wadah inklusivitas pemuda

D. Kegunaan Penelitian

Ada beberapa manfaat dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya :

1) Penelitian ini menjadi sebuah pengetahuan dan juga informasi keilmuan yang memfokuskan terhadap masalah yang terjadi di pemerintah daerah dalam segi pemikiran serta dapat menjadi bahan tambahan dalam kajian ilmu Administrasi Publik
2) Manfaat penelitian ini juga praktiknya dapat dijadikan sebuah pertimbangan atau pemikiran di daerah guna mengembangkan wadah inklusif kreativitas oleh pemerintah
3) Bagi peneliti juga sangat bermanfaat karena dapat menjadikan peneliti mendapatkan pengetahuan dan informasi lebih dalam meningkatkan keaktifan pemuda melalui Pembangunan *Bandung Creative Hub* di Kota Bandung serta peranan pendukungnya dari berbagai aspek

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini tentang konsep *Triple Helix Bandung Creative Hub* dalam memberikan wadah inklusivitas pemuda Kota Bandung yang menjadi acuan dalam Menyusun penelitian ini agar lebih komprehensif mengenai Administrasi Publik, Manajemen Publik, dan Kolaboratif

Dimulai dari teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini, administrasi publik didefinisikan sebagai metode atau aktivitas yang dilakukan oleh individu

atau lembaga untuk mengemban tugas pemerintahan dengan cara yang efisien dan efektif. Administrasi publik merupakan penerapan teoritis dan prosedur manajemen politik dalam tiga aspek utama pemerintahan: legislatif, eksekutif, dan pelayanan publik (Pasolong, 2019)

Seperti yang kita ketahui Kota Bandung terkenal dengan branding Kota Kreatif dan Kota Segudang Komunitas dalam upaya meningkatkan wadah inklusivitas peran aktif Pemuda dan Masyarakat Kota Bandung maka Pemerintah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang mempuni yang dapat mendorong kreativitas pemuda melalui program yang ada. Lalu memanfaatkan wadah inklusif kepemudaan atau ruang kreatif pemuda agar memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan manajemen yang baik dalam mengggunakan sarana tersebut. Manajemen Publik dapat dijelaskan sebagai usaha individu untuk mengemban tanggung jawab dalam mengelola suatu organisasi, serta memanfaatkan sumber daya manusia dan mesin dengan tujuan mencapai target organisasional (Shafritz Jay M. and Russell EW., 2008). Proses Manajemen merupakan komponen penting dalam kegiatan mengelola, dimana kegiatan tersebut akan memberikan dampak lebih terhadap pemanfaatan wadah inklusivitas, kreativitas, edukasi untuk berbagai sektor industri kreatif, karena proses manajemen yang baik akan mempermudah pemuda untuk meningkatkan daya tarik ruang kepemudaan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

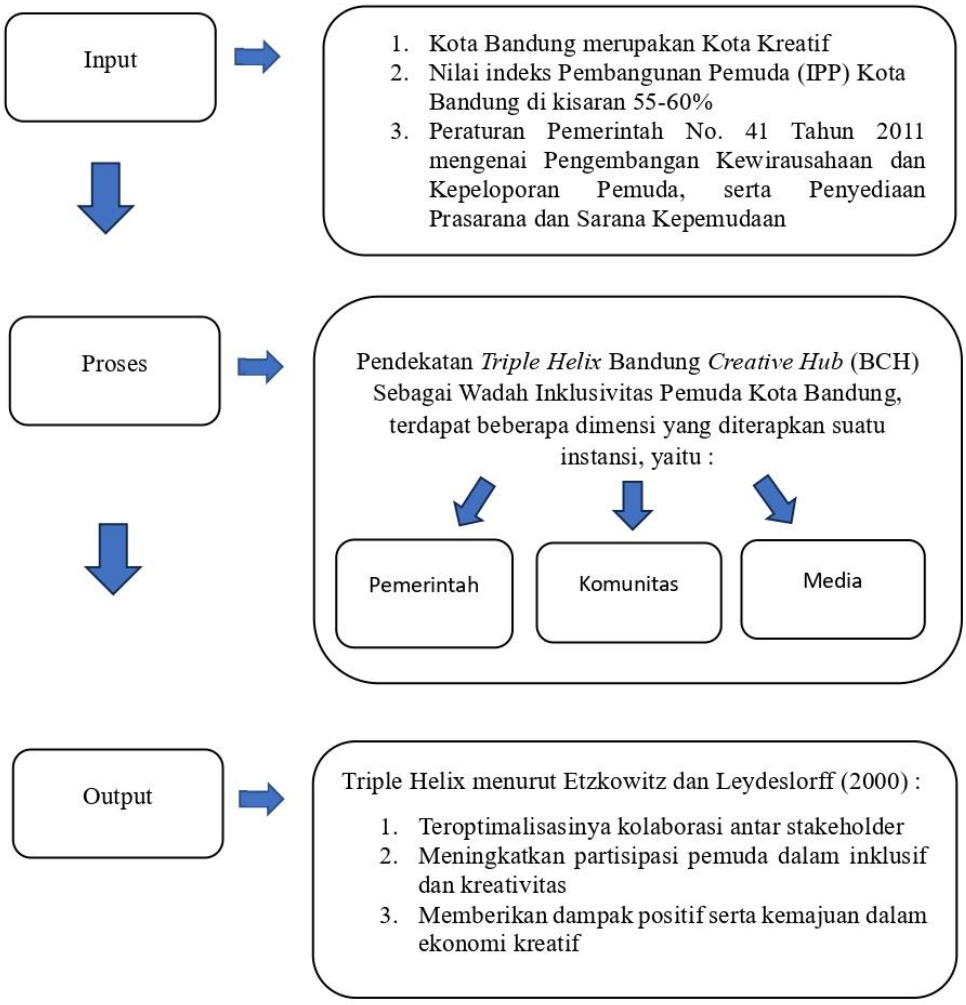
Salah satu bentuk sarana kreatif untuk pemuda dan masyarakat yaitu Bandung Creative Hub, dimana gedung ini diperuntukan untuk wadah perkumpulan komunitas kreatif dan ruang diskusi bagi pemuda meningkatkan kualitas serta mengembangkan minat dan bakat yang ada pada pemuda. Pembangunan wadah inklusif ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah No.41 Tahun 2011 tentang Pengembangan Kewirausahaan dan Kepeloporan Pemuda, Serta Penyediaan Prasarana dan Sarana Kepemudaan. Perundang-undangan ini menekankan tanggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah untuk mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif, termasuk dengan menyediakan infrastruktur dan fasilitas pendanaan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep *Triple Helix* yang dikemukakan oleh Etzkowitz & Leydesdorff. menjelaskan bahwa *Triple Helix* merupakan referensi dalam mengembangkan sinergi antara instansi terkait di dalam mendukung seoptimal mungkin dalam rangka mencapai tujuan. Hal itu bahwa metode *Triple Helix* mempunyai peran penting untuk bermain di dalam mendukung tujuan inovasi bersama dan *Triple Helix* berkontribusi terhadap kemajuan sosial ekonomi daerah. Dalam hal ini, optimalisasi *Bandung Creative Hub* (BCH) mengacu pada kolaborasi upaya untuk meningkatkan fungsi dan peran BCH agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi pemuda di Kota Bandung.

Gambar 1.3

Bagan Kerangka Berpikir

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2025