



Meningkatkan Ekonomi Kreatif Melalui Pengembangan Kota Kreatif: Studi Kasus pada Kota Kreatif Austin

Erlinda Maharani Rachman¹, Najwa Nazeillina Gartina², Halimah Husna Rofiqoh³

Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondence: E-mail: mhrnirlinda26@upi.edu

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pengembangan kota kreatif dalam meningkatkan ekonomi kreatif, dengan fokus pada studi kasus Kota Austin, Amerika Serikat. Austin dikenal sebagai salah satu kota kreatif yang berhasil mengintegrasikan berbagai sektor kreatif ke dalam ekonomi lokal, yang berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kota. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, di mana data yang dikumpulkan merupakan data non-numerik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan Austin sebagai kota kreatif tidak lepas dari beberapa faktor kunci, seperti dukungan kebijakan pemerintah yang proaktif, keberadaan infrastruktur yang mendukung industri kreatif, serta sinergi antara sektor swasta, pemerintah, dan komunitas kreatif. Selain itu, budaya inklusif dan kolaboratif yang kuat di Austin juga menjadi pendorong utama dalam menciptakan ekosistem kreatif yang berkelanjutan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan kota kreatif dapat menjadi strategi efektif dalam mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, dengan catatan perlunya perencanaan yang komprehensif dan kolaborasi multi-stakeholder. Temuan dari studi kasus Austin ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi kota-kota lain yang ingin mengembangkan ekonomi kreatif melalui pendekatan kota kreatif.

© 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 23 July 2024

First Revised 28 July 2024

Accepted 30 July 2024

First Available online 30 August 2024

Publication Date 31 October 2024

Keyword:

Ekonomi Kreatif, Kota Kreatif, Pengembangan Kota

1. PENDAHULUAN

Menurut sejumlah besar penelitian, kebijakan yang ditujukan untuk mendukung ekonomi kreatif yang mencakup bidang-bidang mulai dari seni visual dan pertunjukan nirlaba hingga sektor komersial seperti film dan musik harus menekankan investasi pada tempat dan sumber daya manusia (Florida, 2002, 2004). Namun, meskipun perhatian terhadap dinamika industri regional dan kebutuhan tenaga kerja mungkin penting bagi keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif, faktor politik dan kelembagaan dapat mengarahkan kebijakan dalam menanggapi tuntutan lain yang memiliki dampak signifikan terhadap pembangunan perkotaan dan tata kelola perkotaan. Penelitian terbaru telah mengkaji hubungan antara kebijakan budaya dan pembangunan perkotaan, dengan fokus utama pada cara pemerintah dan koalisi berbasis properti memanfaatkan tesis kota kreatif Richard Florida sebagai alat pemasaran untuk memajukan kepentingan mereka di lingkungan atau distrik tertentu (Catungal & Leslie, 2009; Catungal, Leslie, & Hii, 2009; Ponzini & Rossi, 2010). Meskipun penelitian ini berfokus pada proyek dan kebijakan pembangunan kembali yang dimotivasi oleh konsep kota kreatif, masih sedikit penelitian yang mempertimbangkan apakah dan bagaimana koalisi dapat muncul untuk menggunakan wacana ini untuk mendorong visi kebijakan alternatif atau secara langsung menantang rezim berbasis properti (Indergaard, 2009; McGovern, 2009). Lebih lanjut, meskipun beberapa pihak berfokus pada pentingnya konteks geografis dan kemungkinan dalam pengembangan ekonomi budaya (Barnes & Hutton, 2009), dan beberapa pihak telah mengkaji kerangka kebijakan kota yang lebih besar untuk sektor ekonomi kreatif (Leslie & Rantisi, 2006; Romein & Trip, 2009, data tidak dipublikasikan), tidak ada yang mempelajari fenomena yang relatif baru ini dalam konteks dan evolusi kebijakan budaya perkotaan di kota secara luas.

Penelitian ini membahas permasalahan ini melalui studi kasus mengenai perkembangan kebijakan dan perencanaan ekonomi kreatif di Austin, Texas. Apa saja faktor kunci yang mempengaruhi perubahan kebijakan dan perencanaan ekonomi kreatif dari waktu ke waktu? Bagaimana koalisi sektor kreatif berinteraksi dan berupaya mempengaruhi kebijakan? Bisakah dan apakah koalisi sektor kreatif menerapkan konsep kota kreatif untuk mempengaruhi pembangunan ekonomi dan agenda perencanaan kota kreatif? Dengan melihat faktor-faktor yang mempengaruhi lintasan kebijakan budaya perkotaan dari waktu ke waktu sangat penting untuk menunjukkan bahwa kebijakan kontemporer tidak hanya disebabkan oleh munculnya wacana kota kreatif, namun merupakan produk yang berkembang dari struktur kebijakan masa lalu yang dimediasi oleh lembaga-lembaga. Namun mungkin berbeda dengan pengembangan lahan dan kepentingan pemerintahan lainnya. Selain itu, dengan memperluas analisis di luar peran wacana kota kreatif dalam inisiatif pembangunan kembali pusat kota, kita dapat mengeksplorasi apakah dan bagaimana bahasa kebijakan ini benar-benar dapat memberikan peluang bagi mereka yang bekerja di sektor kreatif untuk menyesuaikan dan menafsirkan ulang konsep ini untuk memungkinkan koalisi alternatif. Untuk mengubah arah kebijakan demi kepentingan mereka.

2. KAJIAN PUSTAKA

Konsep Kota Kreatif

Kota kreatif adalah suatu konsep pembangunan kota yang memanfaatkan potensi kreativitas sebagai motor penggerak utama dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Konsep ini pertama kali dipopulerkan oleh Charles Landry dalam bukunya "The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators" (2000). Menurut Landry, kota kreatif adalah kota yang mampu memobilisasi sumber daya kreatifnya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui inovasi, kebudayaan, dan ekonomi kreatif.

Richard Florida (2002) juga memperkuat konsep ini dengan memperkenalkan teori "Kelas Kreatif", di mana dia mengemukakan bahwa kelas pekerja kreatif, yang terdiri dari seniman, desainer, pekerja teknologi, dan ilmuwan, adalah elemen kunci dalam pertumbuhan ekonomi kota. Kehadiran kelas kreatif ini dinilai mampu menarik investasi dan meningkatkan daya saing kota di tingkat global.

Pengembangan Kota Kreatif

Ekonomi kreatif menjadi landasan penting dalam pengembangan kota kreatif. Ekonomi kreatif merujuk pada sektor ekonomi yang menghasilkan nilai melalui kreativitas, seperti industri seni, desain, fashion, teknologi informasi, dan media. Menurut Howkins (2001), ekonomi kreatif tidak hanya berfokus pada produksi barang dan jasa, tetapi juga pada ide-ide kreatif yang dapat diperdagangkan.

Beberapa kota, seperti London, New York, dan Tokyo, telah berhasil menjadi kota kreatif dengan memanfaatkan industri kreatif sebagai pilar utama ekonomi mereka. Studi yang dilakukan oleh Scott (2006) menunjukkan bahwa kota-kota yang berhasil dalam pengembangan ekonomi kreatif memiliki beberapa karakteristik utama, seperti infrastruktur yang mendukung, kebijakan publik yang progresif, dan ekosistem kreatif yang dinamis.

Infrastruktur yang memadai, termasuk ruang publik yang mendukung aktivitas kreatif, serta akses terhadap teknologi dan informasi, merupakan faktor penting dalam pengembangan kota kreatif (Landry, 2000). Selain itu, kebijakan publik yang mendukung, seperti insentif bagi pelaku industri kreatif, perlindungan hak kekayaan intelektual, dan pendidikan yang berfokus pada kreativitas, juga memainkan peran krusial.

Penelitian yang dilakukan oleh Evans (2009) menunjukkan bahwa pemerintah kota yang memiliki visi jangka panjang dalam mendukung ekonomi kreatif dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi tumbuhnya inovasi dan kolaborasi. Hal ini, pada gilirannya, mendorong perkembangan sektor-sektor kreatif dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat kota.

3. METODE

Tulisan dalam penelitian ini bersifat kualitatif yang menggunakan metode penelitian riset pustaka. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang lebih menekankan pada pemahaman terhadap fenomena sosial atau masalah dalam konteks tertentu melalui pengumpulan data non-numerik. Penelitian perpustakaan ini berhubungan dengan banyak buku, jurnal, dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh data penelitian. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian perpustakaan berupa data non-numerik dan sumber lain yang relevan yang selanjutnya dicatat dan dianalisis, lalu digunakan sebagai bahan pada penelitian. Penelitian ini berupa studi kasus yakni mendalami tentang kasus di Kota Austin sebagai salah satu Kota Kreatif menurut UNESCO. Peneliti mempelajari kasus tersebut secara komprehensif untuk memahami dinamika yang terjadi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada akhir tahun 1970-an, populasi Austin telah bertambah menjadi sekitar 350.000 jiwa, dan menjadi terkenal sebagai kota pengetahuan berteknologi tinggi dan sebagai tempat kelahiran musik dari Armadillo World Headquarters, Austin City Limits, dan "Outlaw Country." Pada akhir tahun 1970an dan awal tahun 1980an, para pemimpin kota terus merekrut industri teknologi tinggi. Sementara kota-kota lain di Texas mendapat manfaat dari ledakan minyak yang dipicu oleh kenaikan harga gas (Houston), peningkatan belanja militer (San Antonio), dan kemudian, penguatan pasar keuangan (Dallas-Fort Worth), para pemimpin Austin menemukan bahwa kota-kota tersebut sektor teknologi tinggi yang relatif "bersih" menarik perhatian para pendukung lingkungan hidup dan pengusaha lokal yang vokal. Dengan memanfaatkan faktor-faktor seperti ketersediaan tenaga kerja (lulusan Universitas Texas) dan fasilitas rekreasi yang menarik, Austin menyaksikan kemakmuran yang berkelanjutan pada dekade berikutnya. Memanfaatkan booming dotcom pada tahun 1990 an, Austin melihat pertumbuhan yang lebih besar di sektor teknologi tinggi, ketika lapangan kerja tumbuh sebesar 80% (McCann, 2007) dan lebih dari 300 perusahaan sebagian besar terkait dengan teknologi direlokasi ke Austin (Redman, 2004). Ketika gelembung dotcom akhirnya meletus pada tahun 2000, Austin berhasil melewati resesi yang terjadi jauh lebih baik dibandingkan rekan-rekannya di bidang teknologi. Beberapa alasan diberikan untuk hal ini, termasuk keragaman sektor, prevalensi pemerintahan negara bagian, dan biaya perumahan yang relatif rendah dibandingkan dengan Silicon Valley, Seattle, dan "nerdistan" lainnya (Florida, 2004a). Memang benar, kemerosotan real estate mungkin yang menyelamatkan Austin. Banyak orang di sektor teknologi pindah ke Austin demi biaya hidup dan kualitas hidup yang lebih rendah. 4 Bergabung dengan kisah sukses lokal seperti Dell, raksasa teknologi AMD, Cirrus Logic, Samsung, 3M, dan banyak lainnya telah mendirikan kantor pusat di Austin. Saat ini, sektor teknologi tinggi di Austin terus menjadi salah satu lapangan kerja terbesar di Austin.

Secara keseluruhan, kota ini mengalami peningkatan besar dalam industri kreatif dan budaya. Laporan tahun 2003 yang dibuat oleh sub-komite kota mencatat bahwa lebih dari 36% lapangan kerja di Austin terkait dengan industri kreatif, dibandingkan dengan 28,1% di Amerika Serikat. Persentase angkatan kerja ini menyumbang 54,4% dari total upah lokal yang dibayarkan, dibandingkan dengan 44,4% di Amerika Serikat (Austin's Economic Future, 2003). Dalam statistik terkait, sektor profesional dan sektor terkait merupakan pemberi kerja terbanyak di Austin berdasarkan pekerjaan sebesar 25%, dibandingkan dengan 20,5% di Amerika Serikat (Texas Workforce Commission, 2009). Pada tahun 2007, upah tahunan rata-rata tetap lebih tinggi dibandingkan negara lain, yaitu \$43.330 untuk Austin MSA vs. \$40.590 untuk Amerika Serikat. Selain itu, pengangguran di Austin secara konsisten tetap jauh lebih rendah dibandingkan rata-rata nasional. Pada tahun 2008, pengangguran mencapai 4,1% pada tahun 2008 vs. 5,8% di Amerika Serikat (Texas

Workforce Commission, 2009), dan laporan terbaru menunjukkan bahwa tren ini akan terus berlanjut. Pada bulan April 2008, populasi Austin melebihi 750.000 dan populasi MSA yang tersebar luas telah mencapai 1.000 jiwa. tumbuh menjadi lebih dari 1,5 juta (Robinson, 2008). Dalam lima tahun terakhir, Austin menduduki peringkat teratas dalam daftar kota terbaik untuk bisnis versi Forbes.

Namun sebelum industri teknologi mempunyai pengaruh besar di kota ini, gambaran khas Austin adalah 'Ibukota Musik Live Dunia'. Diadopsi oleh Dewan Kota pada tahun 1991, julukan ini dimaksudkan untuk merangkum kancah musik dinamis yang telah mengakar di kota ini pada tahun 1970-an dan 80-an, tetapi kemudian menjadi perwujudan suasana santai dan santai khas Austin (Buchele, 2016). Saat ini, julukan tersebut tetap hidup dalam dua acara terbesar yang menyebut kota ini sebagai rumah: Austin City Limits dan SXSW. Diselenggarakan selama dua akhir pekan dengan pertunjukan lebih dari seratus artis, The Austin City Limits Music Festival diperkirakan telah mendatangkan 70.000 penggemar dari seluruh dunia dan menghasilkan hampir \$264,6 juta untuk kota tersebut pada tahun lalu saja (Salazar, 2019). Festival ini merupakan perpanjangan dari program televisi PBS yang sekarang sudah dilembagakan, Austin City Limits. Acara ini adalah "program musik yang paling lama tayang dalam sejarah pertelevisian" dan dinobatkan oleh Times "sebagai salah satu dari 10 program musik paling berpengaruh sepanjang masa," karena keragaman gaya dan genre musik yang ditonjolkannya.

SXSW memulainya pertengahan tahun 1980-an sebagai proyek yang menarik bagi sekelompok orang yang ingin mendiskusikan "masa depan hiburan dan media," dan ingin menggunakan acara lokal "untuk membawa dunia ke Austin" dan menampilkan bakat lokal. Sejak pertemuan awal tersebut, acara tersebut telah berkembang dalam skala eksponensial, kini mencakup beberapa konferensi berbeda selama dua minggu. Misi inti "membawa orang-orang dari seluruh dunia untuk bertemu, belajar, dan berbagi ide," masih bertahan hingga saat ini dan semakin terlihat jelas dengan persepsi Austin oleh mereka yang berbondong-bondong menghadiri festival tersebut. Kedua festival tersebut masih menjadi daya tarik besar bagi wisatawan dan mengambil alih perekonomian kota selama acara akhir pekan. Namun sama halnya dengan industri teknologi, jika festival-festival ini merupakan satu-satunya pintu masuk bagi masyarakat untuk menciptakan persepsi tentang kota, maka hal ini akan menciptakan kerentanan dalam identitas jangka panjang Austin.

Hal ini menciptakan merek yang hanya bersifat satu dimensi yang tidak hanya mengabaikan pemangku kepentingan lain di dalam kota tetapi juga tidak memiliki fleksibilitas untuk mengakomodasi perubahan keadaan. Jika terjadi sesuatu yang menghentikan pertunjukan musik live di suatu kota, kota itu sendiri dan sektor lainnya akan terus melanjutkannya karena musik live adalah salah satu bagian dari identitas, bukan pusatnya.

5. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengembangan kota kreatif, dengan studi kasus Kota Austin, dapat meningkatkan ekonomi kreatif. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pengembangan kota kreatif di Austin berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif melalui beberapa faktor utama: dukungan pemerintah yang konsisten, kolaborasi antara sektor publik dan swasta, serta adanya komunitas kreatif yang

aktif dan inovatif. Kota Austin berhasil membangun ekosistem yang mendukung industri kreatif dengan menciptakan lingkungan yang inklusif, menyediakan infrastruktur yang memadai, dan mendorong partisipasi berbagai pemangku kepentingan.

Keberhasilan Austin sebagai kota kreatif tidak hanya berdampak pada pertumbuhan ekonomi lokal tetapi juga memperkuat identitas kota sebagai pusat kreatif yang diakui secara internasional. Pendekatan yang diterapkan di Austin menunjukkan bahwa pengembangan ekonomi kreatif tidak hanya bergantung pada industri kreatif itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana kota tersebut dapat menyediakan kondisi yang mendukung kreativitas, inovasi, dan kolaborasi.

6. REFERENSI

- Barakat, L. (2020, Mei). City Branding: An Austin Case Study. 1-71.
- Evans, D. S. (2009). The Online Advertising Industry: Economics, Evolution, and Privacy. *Journal of Economic Perspectives*, 23(3), 37-60. 10.1257/jep.23.3.37
- Florida, R. (2003). Cities and the Creative Class. *Sage Journals*, 2(1). <https://doi.org/10.1111/1540-6040.00034>
- Grodach, C. (2016, November). Before and after the Creative City: The Politics of Urban Cultural Policy in Austin, Texas. *Journal of Urban Affairs*, 81-97. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9906.2011.00574.x>
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy*.
- Landry, C. (2012). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators* (2nd ed.). Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781849772945>
- Long, J. (2009, Agustus). Sustaining creativity in the creative archetype: The case of Austin, Texas. *Elsevier*, 26(4), 210-219. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2009.03.004>
- Scott, A. J. (2006). Creative Cities: Conceptual Issues and Policy Questions. *Journal of Urban Affairs*, 28(1), 1-17. <https://doi.org/10.1111/j.0735-2166.2006.00256.x>