

# PENENTUAN LOKASI LINGKUNGAN KREATIF UNTUK KEGIATAN INDUSTRI KREATIF APLIKASI DAN GAMES DI KOTA MALANG

Naila Fauziah Fatimah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Magister Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada, Jl. Grafika 2 Sleman 55281 – Telp (0274) 580095  
email: nailafauziah@mail.ugm.ac.id

## Abstrak

Kota Malang merupakan salah satu kota yang mendukung pengembangan kota kreatif di Indonesia. Pada tahun 2019, Kota Malang terpilih sebagai kota kreatif bidang aplikasi dan games oleh Bekraf. Hal tersebut dikarenakan potensi sumberdaya manusia kreatif dan kegiatan industri kreatif aplikasi dan games yang terus mengalami perkembangan di Kota Malang. Aspek lain yang tidak kalah penting dalam pengembangan kota kreatif ialah adanya lingkungan kreatif sebagai wadah untuk mendukung kegiatan industri dan individu kreatif tersebut. Sehingga diperlukan penelitian yang bertujuan untuk menentukan rekomendasi lokasi yang sesuai untuk kegiatan industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang berdasarkan kriteria lingkungan kreatif. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada konsep lingkungan kreatif yaitu kenyamanan, keterbukaan, aksesibilitas, toleransi, dan keragaman. Variabel kenyamanan ditunjukkan dengan ketenangan lingkungan dan ketersediaan fasilitas keamanan, variabel keterbukaan ditinjau dari ketersediaan ruang terbuka hijau, variabel aksesibilitas ditinjau dari kondisi jalan di sekitar dan jangkauan terhadap sarana transportasi, variabel toleransi ditinjau dari lebar jalan yang memadai, dan variabel keragaman ditinjau dari kedekatan lingkungan dengan pusat maupun sub pusat kota. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis spasial berupa teknik overlay. Overlay dilakukan dengan menggabungkan masing-masing data spasial dari kriteria lingkungan kreatif. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat 126,73 Hektar kawasan di Kota Malang yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif, yaitu kawasan dengan kriteria aman, tidak bising, kondisi jalan yang baik, lebar jalan yang memenuhi, terlayani oleh sarana transportasi, dan dekat dengan beragam fasilitas umum baik di pusat maupun pusat kota, serta dekat dengan ruang terbuka hijau.

**Kata kunci :** Industri-Kreatif, Lingkungan-Kreatif, *Overlay*

## 1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep ekonomi yang mengandalkan ide dan kreatifitas sumberdaya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Kontribusi sektor industri kreatif terhadap PDB nasional tahun 2019 mencapai angka Rp. 1.200 Triliun. Dukungan pemerintah dalam pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia ditunjukkan dengan pengembangan kota kreatif yang dilakukan oleh Bekraf. Hal tersebut menjadikan terpilihnya Kota Malang sebagai kota kreatif bidang aplikasi dan games oleh Bekraf. Kota Malang memiliki potensi dalam bidang industri kreatif, hal tersebut dapat dilihat dari adanya faktor pendorong berupa institusi pendidikan di dalamnya yang membidangi beberapa sub-sektor aplikasi dan games. Selain itu, Kota Malang juga memiliki potensi banyaknya sumberdaya manusia kreatif di dalamnya. Namun disamping itu, pengembangan ekonomi kreatif tentunya membutuhkan ekosistem ekonomi kreatif yang kuat. Untuk memenuhi kebutuhan akan ekosistem kreatif, dari sisi keruangan salah satunya bisa dipenuhi dengan menghadirkan ruang kota yang kreatif.

Menurut Landry (2008) kualitas manusia perkotaan ditentukan juga oleh ketersediaan ruang perkotaan yang dapat menjadi wadah dalam interaksi sosial, penyaluran kegemaran, kebutuhan keindahan, yang pada akhirnya memberi rasa nyaman bagi masyarakat untuk berkreativitas. Dengan kata lain diperlukan adanya lingkungan kreatif sebagai wadah bagi pelaku industri kreatif untuk menunjang potensi ekonomi kreatif yang ada di dalamnya. Salah satu langkah awal untuk mengembangkan lingkungan kreatif ialah dengan mengidentifikasi lingkungan kreatif dan menentukan lokasi yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif tersebut. Terdapat beberapa aspek mendasar yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan lingkungan kreatif, antara lain kenyamanan, ketebukaan, aksesibilitas, toleransi, dan keragaman (Borruip, 2010; Florida, 2003; McCoy & Evans, 2002).

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengambil lokasi di Kota Malang yang terdiri dari 5 kecamatan, yaitu Kecamatan Lowokwaru, Kecamatan Blimbing, Kecamatan Sukun, Kecamatan Klojen, dan Kecamatan Kedungkandang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi lapangan dan survei sekunder pada beberapa instansi terkait. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada konsep lingkungan kreatif yaitu kenyamanan, keterbukaan, aksesibilitas, toleransi, dan keragaman. Berikut bahasan rinci mengenai variabel penelitian:

Tabel 1 Variabel Penelitian

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator
1	Kenyamanan	Ketenangan Lingkungan	Berjarak > 15meter dari jalan arteri dan kolektor
		Ketersediaan Fasilitas Keamanan	Persebaran fasilitas keamanan
2	Keterbukaan	Ketersediaan RTH	Berjarak < 400meter dari RTH
3	Aksesibilitas	Kondisi Jalan yang	Kualitas jalan mengacu

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator
		Baik	pada RTRW Kota Malang
		Jangkauan terhadap Sarana Transportasi	Berada dalam radius pelayanan sarana transportasi
4	Toleransi	Lebar Jalan yang Memadai	Lebar badan jalan minimum > 3,5meter
5	Keruangan	Keragaman Sarana di Sekitar Lokasi Industri	Berada pada / dekat dengan pusat maupun sub pusat kota.

Sumber: Peneliti, 2020

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis spasial dengan teknik overlay. Overlay dalam analisis spasial akan menghasilkan data spasial baru dari minimal dua data spasial yang menjadi masukannya (Prahasta, 2009). Dalam penelitian ini, Teknik overlay dilakukan dengan menggabungkan semua layer subvariabel kriteria lingkungan kreatif untuk menghasilkan sebuah lokasi ideal bagi kegiatan industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kota Malang dengan karakteristik lingkungan yang beragam menjadikannya tidak selalu sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif. Oleh sebab itu, pada sub bab ini dilakukan analisis spasial untuk menentukan lokasi-lokasi ideal untuk kegiatan produksi aplikasi dan games. Analisis spasial dilakukan dengan teknik overlay yang menggabungkan data spasial dari masing-masing kriteria lingkungan kreatif berikut:

#### 1. Ketenangan Lingkungan

Ketenangan lingkungan sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan produksi pada industri kreatif aplikasi dan games. Ketenangan lingkungan dapat tercipta dengan meminimalisir gangguan yang disebabkan oleh kebisingan (Suma'mur, 1995 dalam Suryaningrat, Harsono, & Cahyadi, 2011). Kebisingan yang kerap kali mengganggu di sekitar lingkungan antara lain adalah suara lalu lalang kendaraan bermotor, terutama pada lintasan kereta api maupun jalan dengan kapasitas dan volume kendaraan yang tinggi.

Asumsi yang digunakan pada penelitian ini yaitu semakin tinggi hierarki jalan, maka akan semakin tinggi pula gangguan kebisingan yang dihasilkan pada area tersebut. Diasumsikan jalan arteri dan jalan kolektor dapat menghasilkan kebisingan yang lebih tinggi dibandingkan hierarki jalan lainnya. Dibutuhkan jarak setidaknya 15meter untuk menjauhi kebisingan dari lalu lalang kendaraan sehingga lokasi ideal untuk industri kreatif aplikasi dan games adalah berjarak 15meter dari jalan arteri dan jalan kolektor.

#### 2. Ketersediaan Fasilitas Keamanan

Kondisi lingkungan kerja yang aman merupakan salah satu kondisi yang harus diciptakan di sekitar lokasi industri, salah satunya dengan penyediaan fasilitas keamanan yang mencukupi seperti adanya fasilitas cctv, pos kamling, pos satpam dn

lain-lain (Nitisemito, 1992 dalam Pramudita, 2016). Umumnya, daerah perumahan developer memiliki penyediaan fasilitas keamanan yang lebih baik dibandingkan dengan daerah lainnya seperti adanya pos satpam, cctv, hingga portal. Oleh sebab itu, penentuan lokasi untuk kriteria ketersediaan fasilitas keamanan dilakukan dengan mengidentifikasi kawasan yang dilengkapi dengan fasilitas pos satpam dan penjaga / *security*.

### 3. Ketersediaan Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau merupakan salah satu kriteria yang dinilai penting dalam lingkungan kreatif dikarenakan fungsinya sebagai paru-paru wilayah yang dapat menghasilkan oksigen dan memberikan suasana sejuk serta resapan air (Samsudi, 2010). Selain itu, ketersediaan ruang terbuka hijau juga dinilai dapat membantu meredam kebisingan di perkotaan sehingga sangat sesuai bagi lingkungan kreatif untuk berada di dekat ruang terbuka hijau.

Asumsi penilaian ketersediaan ruang terbuka hijau yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada jarak kenyamanan berjalan kaki yaitu 400meter. Dengan asumsi tersebut, suatu lingkungan dinyatakan dekat dengan ruang terbuka hijau apabila berada pada radius 400meter dari lokasi RTH.

### 4. Jangkauan terhadap Sarana Transportasi

Kemudahan akses dari lokasi industri terhadap sarana transportasi dibutuhkan untuk mendukung kegiatan mobilitas pelaku industri, khususnya mobilitas ke luar daerah. Sehingga digambarkan radius pelayanan pada sarana transportasi terminal kota dan stasiun. Terminal Arjosari Kota Malang merupakan terminal tipe A dengan radius pelayanan 20km<sup>2</sup>.

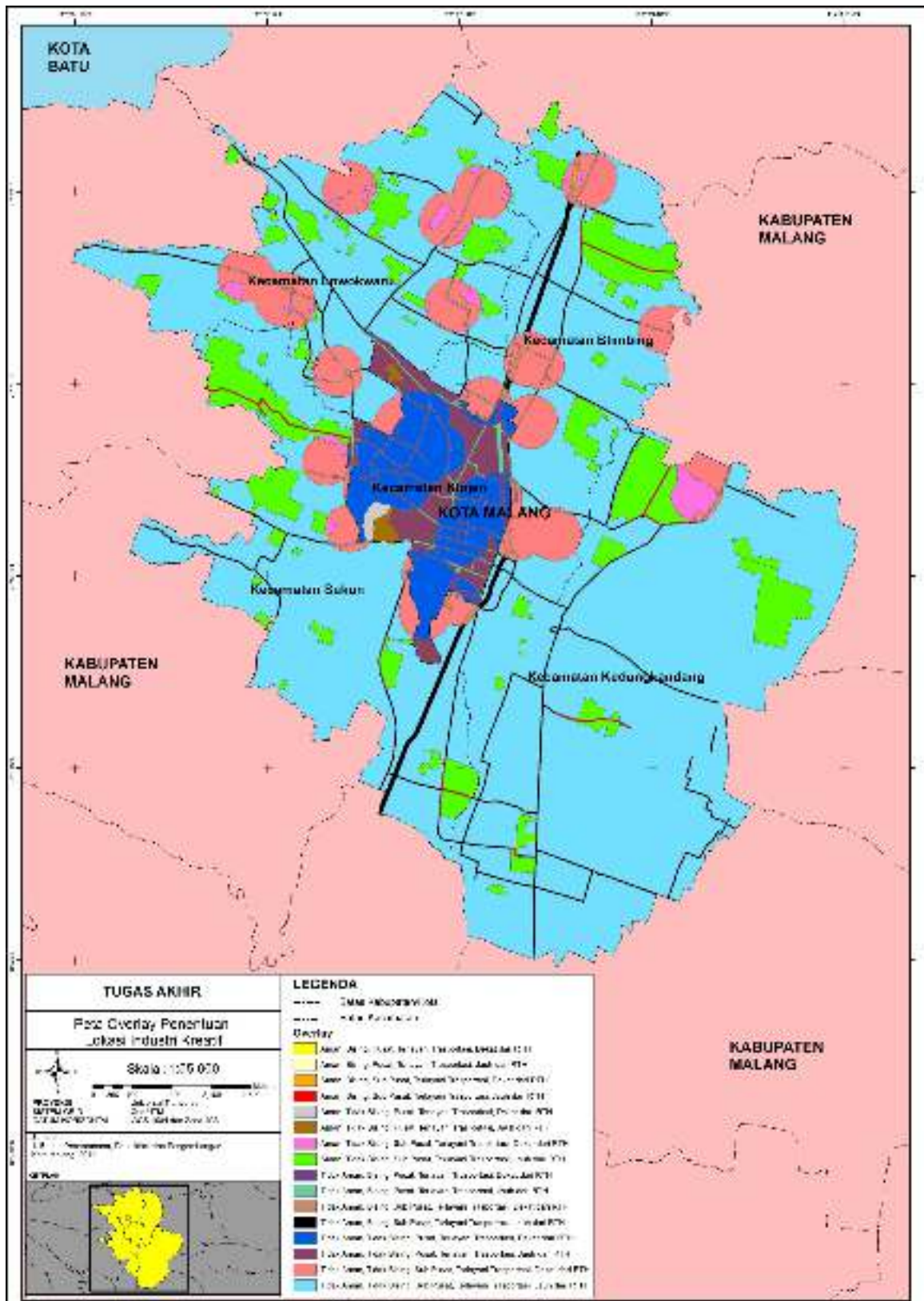
### 5. Lebar Jalan dan Kondisi Jalan yang Baik

Kualitas dan lebar jalan diperlukan oleh pelaku industri untuk mendukung mobilitasnya dan memudahkan klien untuk menjangkau lokasi industri dengan nyaman. Identifikasi kualitas jalan di Kota Malang mengacu pada data kualitas jalan dokumen RTRW Kota Malang. Sedangkan untuk lebar jalan menggunakan asumsi kebutuhan lebar badan jalan minimum yaitu 3,5 meter, dengan maksud agar lebar jalur lalu lintas dapat mencapai 3meter sehingga dengan demikian pada keadaan darurat dapat dilewati ambulans, mobil pemadam kebakaran, dan kendaraan khusus lainnya.

### 6. Keragaman Sarana

Ketersediaan fasilitas yang memadai serta adanya keberagaman sarana di sekitar lokasi industri menjadi salah satu faktor penunjang kegiatan industri. Sehingga lokasi ideal untuk kegiatan industri kreatif aplikasi dan games sebaiknya berada dekat dengan pusat maupun sub pusat kegiatan. Identifikasi hal tersebut dilakukan dengan menggunakan struktur ruang Kota Malang sebagaimana yang terdapat di dokumen RTRW Kota Malang.

Berikut merupakan hasil analisis dengan teknik overlay yang menghasilkan rekomendasi lokasi yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif untuk industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang:



Gambar 1 Peta Overlay Penentuan Lokasi Ideal untuk Industri Kreatif Aplikasi dan Games

Berdasarkan hasil analisis *overlay*, maka dapat diketahui bahwa terdapat beberapa lokasi di Kota Malang yang memiliki kesesuaian dengan kriteria lingkungan kreatif untuk pengembangan industri kreatif aplikasi dan *games* yaitu kawasan yang aman, tidak bising, terlayani oleh radius pelayanan sarana transportasi, memiliki kondisi jalan yang baik dan lebar jalan yang mencukupi, berada pada pusat maupun sub pusat kota, serta dekat dengan ruang terbuka hijau.

Tabel 2 Kriteria Lingkungan di Kota Malang

No	Kriteria Lingkungan	Luas (Ha)	Notasi
1	Aman, Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH	0,12	
2	Aman, Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	0,75	
3	Aman, Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH	2,67	
4	Aman, Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	35,77	
5	<b>Aman, Tidak Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH</b>	<b>15,64</b>	
6	Aman, Tidak Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	21,64	
7	<b>Aman, Tidak Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH</b>	<b>111,09</b>	
8	Aman, Tidak Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	1080,98	
9	Tidak Aman, Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH	73,90	
10	Tidak Aman, Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	38,00	
11	Tidak Aman, Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH	88,50	
12	Tidak Aman, Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	313,95	
13	Tidak Aman, Tidak Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH	484,69	
14	Tidak Aman, Tidak Bising, Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	255,14	
15	Tidak Aman, Tidak Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Dekat dari RTH	982,04	
16	Tidak Aman, Tidak Bising, Sub Pusat, Terlayani Transportasi, Jauh dari RTH	7593,15	

Sumber: Peneliti, 2020

Berdasarkan tabel dan peta di atas, diketahui bahwa terdapat 2 jenis lingkungan yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif yaitu:

1. Lingkungan yang aman, tidak bising, berada di pusat kota, terlayani oleh fasilitas transportasi, dan dekat dengan ruang terbuka hijau. Kriteria lingkungan ini memiliki luas 15,64 Hektar dan ditunjukkan dengan warna abu-abu pada peta.
2. Lingkungan yang aman, tidak bising, berada di sub pusat kota, terlayani oleh fasilitas transportasi, dan dekat dengan ruang terbuka hijau. Kriteria lingkungan ini memiliki luas sebesar 111,09 Hektar dan ditunjukkan dengan warna ungu pada peta.

Jika kriteria lokasi tersebut dibandingkan dengan persebaran lokasi industri eksisting maka akan diperoleh hasil sebagai berikut.





Berdasarkan gambar tersebut maka dapat diketahui bahwa lokasi eksisting industri kreatif aplikasi dan games tersebar pada setiap jenis lingkungan. Namun sebagian besar industri berada pada kawasan berwarna biru muda pada peta yang menandakan bahwa industri berada pada lingkungan dengan kriteria tidak aman, tidak bising, berada pada sub pusat kota, terlayani oleh sarana transportasi, dan jauh dari ruang terbuka hijau. Selain itu, sebagian besar industri lainnya terletak pada lingkungan dengan warna hijau pada peta yang memiliki kriteria aman, tidak bising, berada pada sub pusat kota, terlayani oleh sarana transportasi, dan jauh dari ruang terbuka hijau.

Lokasi industri yang berada pada lokasi yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif berjumlah 4 industri. Keempat industri tersebut berada pada kawasan berwarna ungu pada peta dengan kriteria aman, tidak bising, berada pada sub pusat kota, terlayani oleh sarana transportasi, serta dekat dengan ruang terbuka hijau. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian kecil industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang yang berlokasi pada lingkungan yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif.

Keberadaan lokasi industri kreatif aplikasi dan games pada lingkungan yang tidak sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif disebabkan oleh beberapa faktor lain yang diluar kriteria lingkungan kreatif. Faktor penyebab tersebut dapat berupa harga sewa tempat, kedekatan dengan rumah orang tua, kedekatan dengan perguruan tinggi dikarenakan sebagian pekerja merupakan mahasiswa, dan lain sebagainya.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini terdiri dari hasil analisis spasial dan membandingkan hasil tersebut dengan kondisi eksisting lokasi industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang.

- a. Berdasarkan hasil analisis spasial dengan teknik overlay, diketahui bahwa terdapat 126,73 Hektar kawasan di Kota Malang yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif dengan kondisi kawasan yang aman, tidak bising, kondisi jalan yang baik, lebar jalan yang memenuhi, terlayani oleh sarana transportasi, dan dekat dengan beragam fasilitas umum baik di pusat maupun pusat kota, serta dekat dengan ruang terbuka hijau.
- b. Perbandingan antara peta hasil analisis spasial dengan persebaran lokasi industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang menunjukkan bahwa sebagian besar industri masih berada pada kawasan yang tidak sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif. Lingkungan yang banyak dipilih oleh pelaku industri memiliki kriteria tidak aman, tidak bising, berada pada sub pusat kota, terlayani oleh sarana transportasi, dan jauh dari ruang terbuka hijau. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor antara lain harga sewa tempat, kedekatan dengan rumah orang tua, kedekatan dengan perguruan tinggi dikarenakan sebagian pekerja merupakan mahasiswa, dan lain sebagainya.

## 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terbitnya tulisan ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Indonesia yang telah mendanai penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Pemerintah Kota Malang yang telah membantu dalam pemenuhan data penelitian. Selanjutnya terima kasih juga disampaikan kepada Dosen Program Studi Magister Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Gadjah Mada yang telah membantu memberikan arahan selama penelitian berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Borruip, T. (2010). Shaping a Creative Milieu: Creativity, Process, Pedagogy, Leadership, and Place. *Journal of Urban Culture Research*, 1, 40–57.
- Florida, R. L. (2003). *Cities and The Creative Class*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University.
- Landry, C. (2008). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovator*. London: Earthscan.
- McCoy, J. M., & Evans, G. W. (2002). The Potential Role Of The Physical Environment In Fostering Creativity. *Creativity Research Journal*, 14(3), 14(3), 409–426.
- Nitisemito, A. S. (1992). *Manajemen dan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Prahasta, E. (2009). *Sistem Informasi Geografis Konsep-konsep Dasar*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pramudita, D. (2016). *Pengaruh Lingkungan Kerja Fisik dan Psikis Terhadap Semangat Kerja Karyawan PT. BPRS Bakti Artha Sejahtera Sampang*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Samsudi. (2010). Ruang Terbuka Hijau Kebutuhan Tata Ruang Perkotaan Kota Surakarta. *Journal of Rural and Development*, 1(1).
- Suma'mur, P. K. (1995). *Keselamatan Kerja dan Pencegahan Kecelakaan Kerja*. Jakarta: PT Toko Gunung Agung.
- Suryaningrat, I. B., Harsono, S. S., & Cahyadi, S. (2011). Analisis Aspek Ergonomi Pada Lingkungan Kerja (Studi Kasus Pada Unit Produksi Coco Fiber). *Jurnal Agroteknologi*, 5(2), 91–99.