

KOLABORASI *QUADRUPLE HELIX* DALAM MODEL
PENGEMBANGAN KOTA KREATIF
(STUDI KASUS DI KABUPATEN PURBALINGGA)

Sri Murni Setyawati - Universitas Jenderal Soedirman

Nunk_pwt@yahoo.co.id

Siti Zulaikha Wulandari - Universitas Jenderal Soedirman

Email : zulaikhaw@hotmail.com



ABSTRAK

Ekonomi kreatif diyakini menjadi salah satu ujung tombak keberhasilan Indonesia dalam persaingan ekonomi dunia. Kekayaan warisan budaya dan sumber daya insani kreatif yang melimpah menjadi modal utama bagi keberhasilan ekonomi kreatif Indonesia. Purbalingga merupakan salah satu kabupaten di Propinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai potensi industri kreatif dalam berbagai bentuk karya. Untuk mendukung terwujudnya sistem ekonomi kreatif, maka Pemkab Purbalingga berkeinginan untuk dapat memperoleh pengakuan sebagai kota kreatif. Kajian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembentukan kota kreatif di Kabupaten Purbalingga. Dengan melakukan telaah pustaka dan *Focused Group Discussion*, diperoleh model pengembangan kota kreatif yang melibatkan empat unsur, yaitu Pemerintah, Pelaku usaha kreatif, komunitas kreatif dan akademisi (*quadruple helix*).
Kata Kunci : Kreatif, Industri Kreatif, Kota Kreatif, *Quadruple Helix*

P. Murni
NO. Reg 18000
Se-call for paper

ABSTRACT

Creative economy is believed to be one of the spearheads of Indonesia's success in world economic competition. The abundance of cultural heritage and creative human resources is the main capital for the success of Indonesia's creative economy. Purbalingga is one of the districts in Central Java Province that has a variety of potential creative industries. To support the realization of a creative economic system, the Purbalingga Regency Government expecting to gain recognition as a creative city. This study aims to develop a model for the creation of creative cities in Purbalingga Regency. Through a literature review and Focused Group Discussion, a creative city development model that involves four elements, namely the Government, creative entrepreneurs, creative and academic communities (quadruple helix), was obtained.
Keywords: Creative, Creative Industry, Creative City, *Quadruple Helix*

Pendahuluan

Ekonomi kreatif diyakini menjadi salah satu ujung tombak keberhasilan Indonesia dalam persaingan ekonomi dunia. Kekayaan warisan budaya dan sumber daya insani kreatif yang melimpah menjadi modal utama bagi keberhasilan ekonomi kreatif Indonesia. Menurut Sadilah (2010) ekonomi kreatif adalah suatu sistem dalam kegiatan manusia yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi yang memiliki nilai budaya, estetika, intelektual dan emosional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam proses produksi, distribusi, pertukaran, serta konsumsi barang dan jasa bagi pelanggan. Pemahaman yang serupa dinyatakan oleh Simatupang (2008), yang menjelaskan bahwa industri kreatif memiliki unsur pokok berupa keahlian atau talenta dan kreativitas berpotensi untuk meningkatkan kesejahteraan melalui karya intelektual.

Industri kreatif merupakan salah satu pilar utama sekaligus motor penggerak dalam menentukan keberhasilan ekonomi kreatif di suatu negara. Pendapatan yang diperoleh dari sektor industri kreatif bersumber dari hak-hak perdagangan dan juga hak kekayaan intelektual (hakI) yang merupakan perpaduan antara seni, budaya, bisnis dan teknologi. (<http://unctad.org/en/Pages/DITC>). Oleh karena itu, industri kreatif juga dikenal dengan sebutan Industri budaya. Pemahaman lain menjelaskan bahwa Industri

Kreatif merupakan kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi (Hesmondhalgh, 2002). Kementerian Perdagangan Indonesia mendefinisikan Industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi daya cipta individu (www.irdhresearch.com).

Kesungguhan pemerintah untuk menjadikan industry kreatif sebagai motor penggerak dalam system ekonomi kreatif diwujudkan melalui pembentukan Badan ekonomi Kreatif Indonesia (BEKraf). Tugas yang menjadi tanggungjawab BEKraf adalah merumuskan, menetapkan, mengkoordinasikan, dan melakukan sinkronisasi kebijakan di bidang ekonomi kreatif untuk membangun "Sistem Ekonomi Kreatif Indonesia" (Setyawati, dkk, 2017). Guna mempermudah proses tersebut, BEKraf melakukan pemetaan potensi dan tantangan yang dihadapi dalam pengembangan ekonomi kreatif di seluruh daerah di wilayah Indonesia. Hasil pemetaan ini menjadi acuan dalam menentukan dan menjaga arah pembangunan ekonomi kreatif Indonesia sehingga dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Selain melakukan pemetaan di daerah, BEKraf juga melakukan pengelompokan industri kreatif pada 16 sub sektor industri kreatif agar lebih mudah dalam mengelola dan mengembangkan potensi kreatif yang ada. Keenambelas sub sector industry kreatif tersebut adalah : 1) aplikasi dan game; 2) arsitektur; 3) desain interior; 4) desain komunikasi visual; 5) desain produk; 6) fashion; 7) film-animasi-video; 8) fotografi; 9) kriya; 10) kuliner; 11) music; 12) penerbitan; 13) periklanan; 14) seni pertunjukan; 15) seni rupa; dan 16) televisi dan radio.

Salah satu dari program yang dicanangkan oleh BeKraf adalah pengembangan kota kreatif yang berada dibawah tanggungjawab Deputy Infrastruktur Badan Ekonomi Kreatif. Dalam program ini Be Kraf menyeleksi dan memberikan sertifikat Kota kreatif kepada kota di Indonesia yang memiliki beberapa kriteria tertentu, yang dinilai dengan Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia (PMK3I). Kriteria kota kreatif antara lain ditunjukkan dari adanya ekosistem kreatif yang mampu memicu dan menggerakkan sumber daya manusia atau individu yang ada didalamnya untuk memiliki kemampuan dalam membuat sesuatu yang baru. Dalam kota kreatif ini dipastikan terdapat industry kreatif yang menggabungkan aktivitas kultural dengan aktivitas ekonomi dan juga social. Hal ini tentu saja akan dapat mendorong pengembangan ekonomi kreatif. Program PMK3I ini menilai potensi unggulan kreatif dari suatu daerah, sehingga menjadi salah satu cara yang ditempuh BEKraf untuk mengenali dan memetakan potensi ekonomi kreatif di daerah. Untuk mengikuti pemeringkatan kota kreatif ini, setiap Kabupaten/Kota yang memiliki potensi unggulan kreatif di daerahnya dapat mendaftar untuk mengikuti kegiatan ini. Selain itu, dapat juga diusulkan dari pihak Bekraf jika dipandang kota tersebut memiliki potensi kreatif. Pelaksanaan PMK3I telah dimulai oleh BeKraf semenjak tahun 2016 dan dilakukan secara bertahap hingga tahun 2019, dengan total kota yang direncanakan ikut serta dalam pemeringkatan sebanyak 154 kota (BeKraf, 2016). Kabupaten/Kota di Indonesia yang telah mendapat sertifikat secara resmi sebagai kota kreatif, antara lain adalah Bandung, dan Pekalongan.

Pemeringkatan kota kreatif dan pengembangan kegiatan ekonomi kreatif didaerah untuk mendukung Sistem Ekonomi Kreatif ini, memerlukan peran aktif dan kerjasama yang terpadu antara Bekraf dengan pemerintah daerah (pemerintah provinsi dan kabupaten/kota), komunitas, akademisi dan para pelaku bisnis. Empat aktor dalam system ekonomi kreatif ini selanjutnya disebut dengan *Quadruple Helix* atau yang dikenal dengan unsur ABCG (*Academic, Business, Community dan Government*). Beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa konsep *Quadruple Helix* berkaitan dengan upaya pengembangan industry kreatif, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sakinah dan Sofhani (2016) dalam artikelnya menyimpulkan bahwa model *Quadruple Helix* merupakan strategi baru dalam pengembangan di wilayah pedesaan di Indonesia. Kajian yang dilakukan oleh Widjajani, Fajarwati dan Hidayat (2016) menjelaskan bahwa model

Quadruple Helix dengan konsep kustomisasi (*customized*) yang disesuaikan dengan kondisi sumber daya pada tiap daerah dapat digunakan sebagai model inovasi daerah. Kajian lain menyebutkan bahwa model *Quadruple Helix* direkomendasikan sebagai model yang dapat menciptakan kinerja inovasi dalam industri kreatif guna meningkatkan kreativitas dan keunggulan bersaing melalui kontribusi dan interaksi antara perguruan tinggi, pemerintah, bisnis dan masyarakat sipil (Lelly dan Setyanti, 2017).

Kabupaten Purbalingga merupakan salah satu kota kabupaten di Propinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai potensi industri kreatif dalam berbagai bentuk karya (Setyawati dkk, 2016 dan Setyawati, Novandari dan Wulandari, 2018). Meskipun sub sector industri kreatif di Kabupaten Purbalingga belum menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap PDB setempat, namun saat ini Pemkab Purbalingga telah melakukan berbagai kebijakan yang menunjukkan upaya untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif. Kabupaten Purbalingga perlu terus melakukan pembinaan dan pendampingan terhadap sector kreatif guna mendukung terwujudnya sistem ekonomi kreatif. Hal ini antara lain dapat diwujudkan melalui pembentukan kota kreatif yang merupakan salah satu program yang dicanangkan oleh BeKraf.

Beberapa produk kreatif dari Kabupaten Purbalingga telah dapat menembus pasar internasional. Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan alat analisis *Revealed Comparative Advantage* (RCA), diketahui bahwa Kabupaten Purbalingga menempati peringkat pertama keunggulan komparatif dalam usaha kerajinan rambut dan bulu mata (Arifin, 2008). Produk kerajinan tersebut telah diekspor ke berbagai negara di kawasan Asia seperti Taiwan, Korea, Jepang dan bahkan hingga menembus pasar Amerika, Australia dan Jerman. Kabupaten Purbalingga juga memiliki industri kreatif lain yang menjadi produk unggulan daerah seperti knalpot, batik, sapu glagah, sinematografi dan Informatika. Berbagai potensi industri kreatif mendapatkan dukungan dan perhatian dari Pemerintah Kabupaten Purbalingga. Kegiatan industri kreatif sinematografi dan sejenisnya dibina oleh Dinas Kebudayaan Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga, sedangkan seni grafis dan sebagainya dibina oleh Dinas Perhubungan, Komunikasi, dan Informatika (www.Semarangpos.com). Kesungguhan Pemkab Purbalingga dalam menggenjot industri kreatifnya juga terlihat dari hasil kajian Setyawati, dkk (2017) yang menunjukkan adanya sikap positif aparat pemerintah terhadap upaya pembentukan Purbalingga sebagai kota kreatif.

Pengembangan kota kreatif yang mendasarkan pada kemampuan untuk mengembangkan industri kreatif melalui inovasi dalam berbagai bidang aspek kehidupan, menjadi dasar argumen bahwa pengembangan kota kreatif sangat berkaitan dengan model pendekatan *Quadruple Helix*. Berdasarkan uraian tersebut, maka kajian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan model pembentukan kota kreatif di Kabupaten Purbalingga dengan menganalisa potensi kreatif yang ada di kota tersebut, berdasarkan pendekatan *Quadruple Helix*.

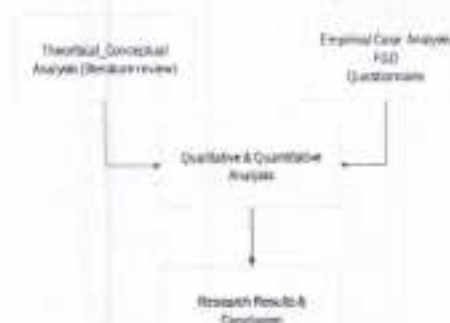
Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh melalui kuesioner diolah secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Pendekatan kualitatif dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan *Focused Group Discussion* (FGD). Analisis data dilakukan melalui proses reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis isi (*Content Analysis*) dan analisis ringkasan (*Summary Analysis*) juga dilakukan untuk memperkuat proses analisis data secara kualitatif.

Sumber data dalam penelitian ini berupa data sekunder dan data primer. Data primer diperoleh secara langsung dari responden penelitian, yang terdiri dari para pihak (*stake holder*) yang terkait dengan upaya pembentukan kota kreatif, yaitu : Pemerintah, Pelaku usaha kreatif, Komunitas Kreatif dan akademisi. Data sekunder diperoleh dari

kajian pustaka berupa jurnal hasil penelitian terdahulu dan sumber informasi lain yang dipandang relevan dengan tujuan penelitian ini.

Alur metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Hasil

Pertumbuhan ekonomi suatu negara sangat didukung oleh inovasi sebagai sarana untuk menciptakan daya saing dan pertumbuhan ekonomi negara tersebut. Terlebih lagi dalam system ekonomi kreatif, inovasi merupakan ujung tombak tumbuhnya industry kreatif yang merupakan pendukung utama ekonomi kreatif. Pemeringkatan kota kreatif merupakan salah satu program yang diarahkan untuk mendukung terwujudnya system ekonomi kreatif di Indonesia dengan memetakan potensi kegiatan ekonomi kreatif di suatu daerah dan membentuk simpul-simpul kerjasama antar Aktor. Aktor dalam pengembangan kegiatan ekonomi kreatif ini terdiri dari para pelaku ekonomi kreatif yang selanjutnya disebut sebagai *quadruple-helix*. Konsep *Quadruple Helix* berkembang dari konsep *helix* yang didasarkan pada pendapat bahwa inovasi merupakan hasil kerjasama dan interaksi dari berbagai aktor. Selain mengandalkan peran pemerintah, upaya pengembangan industri kreatif juga membutuhkan adanya sinergi antara pelaku bisnis, pemerintah, dan akademisi dalam upaya pengembangan industri kreatif yang dikenal dengan istilah *quadruplehelix* (Murniati, 2009).

Dalam konsep tersebut, masing-masing aktor berkontribusi sesuai fungsinya di dalam masyarakat (Praswati, 2017). Konsep quadruple helix merupakan pengembangan dari konsep sebelumnya, yaitu triple helix yang dinamis (Carayannis dan Campbell, 2009) Triple Helix yang terdiri dari Pemerintah, Akademisi dan Bisnis, diperluas dalam Quadruple Helix dengan menambahkan satu helix yang keempat (*fourth helix*). Sebenarnya, helix keempat ini belum memiliki definisi yang *robust* dan cukup jelas. Namun berdasarkan beberapa studi dapat disepakati bahwa aktor keempat dalam quadruple helix ialah masyarakat pengguna, dimana definisi dari pengguna itu sendiri sangat luas (Sofhani dan Nurahma, 2017). Berbagai kajian selanjutnya menjelaskan secara lebih detil siapa yang dimaksud dengan publik atau masyarakat pengguna tersebut. Tabel 1 dibawah ini menjelaskan mengenai helix keempat menurut berbagai pendapat ahli.

Tabel 1. Definisi *Fourth Helix* berdasarkan kajian literatur

Penulis	Definisi
Yawson (2009)	Publik adalah <i>user</i> atau pengguna (dalam konteks user-driven innovation dan sebagai faktor penting bagi perusahaan dan organisasi sektor public)
Arnkil et al. (2010)	Masyarakat atau pengguna yang memberikan informasi tentang kebutuhan dan pengalaman mereka.
Carayannis dan	Publik dan masyarakat sipil yang berbasis media dan berbasis

Penulis	Definisi
Campbell (2012)	budaya.
RIS3 Guide(EC, 2012)	Masyarakat sipil sebagai pengguna inovasi (LSM, warga negara, asosiasi konsumen, dll.).
Mehta (2003)	Aktor dan individu kelembagaan yang membentuk komunitas bidang ilmiah dan teknologi canggih, missal : Bioteknologi dan nanoteknologi
Delman dan Madsen (2007)	Organisasi independen, nirlaba; yang menggabungkan pendanaan Dari pemerintah dan sektor swasta
Caduff et al. (2010)	Penelitian seni dan artistic (sebagai bentuk baru penciptaan dan mungkin juga sebagai bentuk baru penciptaan pengetahuan)

Sumber : Praswati (2017)

Keempat aktor dalam konsep quadruple Helix, yaitu Pemerintah, Akademisi, Bisnis atau Industri dan masyarakat sipil secara cerdas saling berinteraksi dengan efektif dan efisien (Carayannis dan Campbell, 2009). Peran masing masing aktor ini terkait dengan kapasitas dan kompetensi mereka. Pihak pemerintah berperan dalam menentukan kebijakan, arah dan strategi inovasi, serta kerangka peraturan dan dukungan finansial. Akademisi dan Bisnis berperan sebagai penyedia dan pendorong inovasi. Mengacu pada definisi helix keempat seperti yang terlihat pada table 1 diatas, maka masyarakat bukan hanya sebagai pengguna dari produk inovasi, melainkan memiliki peran yang aktif dan kontributif dalam konsep quadruple helix. Uraian berikut ini membahas peran dari masing-masing aktor dalam konsep quadruple helix dan hasil analisis terhadap kondisi empiris di Kabupaten Purbalingga.

1. Pemerintah

Menurut hasil kajian Fitriana, Noor dan Hayat (2015) pemerintah sangat berperan dalam mendukung dan mengembangkan industri kreatif. Berdasarkan panduan pemeringkatan kota kreatif, BeKraf (2016) menyebutkan bahwa Pemerintah pusat maupun daerah memiliki peran sebagai : penyedia suprastruktur, berupa landasan dan kebijakan yang mendasari kegiatan ekonomi kreatif; penyediaan infrastruktur (sarana dan prasarana fisik maupun nonfisik yang mendukung kegiatan ekonomi kreatif; penyedia kelembagaan berupa organisasi dan regulasi yang dibentuk dan dibuat oleh pemerintah untuk mendukung kegiatan ekonomi kreatif; penyedia sinergi antar aktor secara internal (kerjasama antar instansi dalam satu pemerintah daerah atau dengan pemerintah daerah lain) dan secara eksternal (antara pemerintah daerah dengan elemen lain seperti komunitas, akademisi, dan bisnis). Secara lebih konkrit pemerintah juga dapat berperan dalam melakukan pembinaan dan pemberian insentif kepada pelaku industri kreatif dan membantu meningkatkan kemitraan dengan industri sejenis (Satria & Prameswari, 2011).

Hasil kajian Setyawati, dkk (2017) memberikan kesimpulan bahwa PemKab Purbalingga (dalam hal ini adalah aparat pemerintah dari dinas terkait) menunjukkan sikap positif dan minat yang kuat untuk mendukung terwujudnya Purbalingga sebagai kota kreatif. Hasil kajian tersebut juga memberikan saran agar peran pemerintah tidak hanya menjadi tanggung jawab dinas yang terkait langsung, dalam hal ini adalah Dinkop UMKM dan Dinperindag, melainkan keseluruhan aparat pemerintah, mulai dari tingkat kabupaten hingga desa. Berdasarkan wawancara dengan pihak pemerintah, diperoleh kesimpulan bahwa pemerintah sebagai *stakeholder* utama perlu menyusun strategi dan kebijakan yang relevan, yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kebijakan bagi *stakeholder* pemerintah dan bagi masyarakat (komunitas kreatif dan UMKM sebagai pelaku usaha kreatif) (Setyawati, dkk, 2017). Kabupaten Purbalingga sudah mempunyai visi dan komitmen kearah pengembangan

kota kreatif sebagai pendukung Sistem ekonomi kreatif. Namun secara spesifik hingga saat ini belum ada kebijakan dan langkah yang konkrit untuk menuju hal itu

2. Akademisi

Akademisi dalam konsep *Quadruple Helix* merupakan anggota civitas akademika yang memiliki kepedulian dan bergerak di bidang ekonomi kreatif. Menurut BeKraf (2016) dimensi akademisi terdiri dari aktivitas yang terkait ekonomi kreatif yang sudah dilakukan dan memiliki potensi pasar/nilai ekonomis (penelitian, inovasi, uji coba, perlindungan HKI, dan kolaborasi); sinergi antar aktor, internal dan saling mendukung/kerjasama antara akademisi dalam mendukung perkembangan ekraf yang menghasilkan kegiatan/event hasil kerjasama akademisi dengan pemerintah, komunitas dan bisnis. Secara konkrit, akademisi berperan dalam melakukan penelitian guna menghasilkan ilmu pengetahuan baru. Kebaruan yang dihasilkan akademisi akan bermanfaat bagi aktor lain, khususnya bagi pelaku usaha kreatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menciptakan produk yang inovatif. Akademisi juga berperan dalam memberikan alternative solusi bagi pemerintah khususnya dalam mengambil kebijakan terkait pengembangan ekonomi kreatif. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Arnkill (2010), intensitas tertinggi yang dilakukan oleh aktor dalam aktivitas inovasi dilakukan oleh pihak universitas lembaga riset nasional, taman ilmiah (technopark) dan incubator bisnis.

Peran akademisi dalam upaya penciptaan kota kreatif di Purbalingga ditunjukkan dari adanya aktivitas penelitian dan pengabdian masyarakat khususnya dalam sector industry kreatif. Beberapa kegiatan penelitian berhasil memberikan ide bagi pelaku usaha kreatif untuk menciptakan inovasi produk baru. Kegiatan pengabdian masyarakat juga dilakukan oleh akademisi dalam bentuk penyuluhan dan pendampingan pengelolaan usaha dalam sector industry kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa aktor akademisi di kabupaten Purbalingga belum mencapai tahapan memproduksi ilmu pengetahuan, melainkan lebih dititikberatkan pada proses transfer informasi dan pengetahuan.

3. Bisnis

Aktor bisnis dalam quadruple helix menurut BeKraf (2016) adalah organisasi yang menjual barang atau jasa kepada konsumen atau bisnis lainnya, untuk mendapatkan laba, yang berfokus pada bisnis atau usaha kreatif. Pelaku usaha kreatif memiliki peran yang sangat penting, karena menjadi ujung tombak bagi penyedia produk-produk kreatif.

Kebijakan Pemkab Purbalingga yang sangat memperhatikan dan mengapresiasi pelaku usaha kreatif mendorong munculnya berbagai macam usaha kreatif yang tersebar di berbagai wilayah. Hasil diskusi memberikan informasi mengenai beberapa potensi usaha kreatif yang dapat menjadi produk khas Kabupaten Purbalingga sehingga mendukung terwujudnya Purbalingga kota kreatif. Beberapa potensi tersebut antara lain adalah : Kriya/Kerajinan (rajut, batik, bathok, kayu, produk daur ulang atau limbah, knalpot), Wisata Kuliner, Pariwisata, Tas batik, sulam pita, Seni (Wayang suket, teri Rancak Kembang, kenthongan), Film/ animasi (film pendek, dokumenter, animasi periklanan), Fotografi (foto produk, *street photo*, *food photography*), Desain grafis dan digital, branding, Desain interior, Fashion (Rumah syari Nurani), dan lain-lain (Setyawati, Wulandari dan Novandari, 2018).

4. Masyarakat

Peran masyarakat sebagai aktor keempat dalam konsep quadruple helix diarahkan pada sisi konsumsi teknologi, pengetahuan, barang dan jasa, atau output lainnya dalam ekonomi kreatif sekaligus memiliki pengaruh untuk menggiring opini publik terhadap suatu inovasi produk atau jasa atau kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah setempat (Widiastuti, 2016). Pada konsep triple helix, inovasi difokuskan pada penghasilan produk inovasi yang berbasis teknologi tinggi yang diperoleh melalui riset sementara pada model quadruple helix lebih fokus pada penciptaan

inovasi dengan mengaplikasikan teknologi serta pengetahuan untuk mengakselerasi inovasi guna mengembangkan pasar (Sofhani dan Nurahma, 2017).

Peran aktor masyarakat dalam penciptaan kota kreatif di Kabupaten Purbalingga saat ini sebagian besar masih berupa peran pasif, dimana masyarakat sebagai user atau pengguna produk kreatif. Masyarakat sebagai faktor helix keempat dapat diperkuat dengan keberadaan komunitas kreatif, yang diharapkan dapat memberikan tanggapan atau umpan balik atas upaya penciptaan Purbalingga kota kreatif. Komunitas kreatif dapat bersinergi dengan aktor lain, terutama pemerintah, dengan mengadakan event atau kegiatan-kegiatan kreatif dalam ruang-ruang public yang di fasilitasi oleh pihak pemerintah. Saat ini Purbalingga telah memiliki beberapa komunitas kreatif yang aktif dalam menunjukkan karya-karya kreatif mereka.

Masing-masing aktor dalam konsep quadruple helix memiliki peran yang berbeda sesuai kompetensi dan kapasitasnya. Namun dalam sebuah system, keseluruhan aktor ini harus berinteraksi dan berkolaborasi sebagai satu kesatuan secara aktif dan intensif. Sinergi antar aktor pada konsep quadruple helix dapat tercipta apabila setiap aktor mampu memainkan perannya masing – masing tanpa bergantung pada peran aktor lain (Sofhani dan Nurahma, 2017).

Kondisi empiris di Kabupaten Purbalingga menunjukkan bahwa upaya sinergi dari empat aktor tersebut sudah ada, namun belum dilakukan secara terintegrasi dan terstruktur dengan jelas. Jejaring yang terbentuk diantara empat aktor tersebut masih dilakukan secara parsial, misalnya hanya dua atau tiga pihak saja, dan belum dirumuskan secara jelas. Hal ini perlu mendapat perhatian pemerintah jika memang berkeinginan untuk menjadikan industry kreatif sebagai motor penggerak perekonomian daerah. Keempat aktor ini perlu memiliki sinergi dalam menjalankan perannya masing – masing karena akan memberikan keberhasilan dalam upaya penciptaan Purbalingga sebagai kota kreatif. Sinergi dan keterkaitan dalam konsep quadruple helix dapat diilustrasikan pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Model Pengembangan Kota Kreatif Berbasis Quadruple Helix

Selain membahas mengenai peran aktor dalam konsep Quadruple Helix, kajian ini juga memberikan beberapa temuan terkait potensi pengembangan Purbalingga sebagai kota kreatif. Selain dukungan empat aktor, potensi perkembangan Purbalingga menjadi Kota kreatif juga didukung adanya pembanguna bandara yang akan segera beroperasi. Keberadaan bandara merupakan salah satu faktor pendukung yang utama, mengingat perannya dalam mempermudah transportasi bagi para pendatang dari daerah lain (khususnya wisatawan, baik domestik maupun mancanegara). Kehadiran para wisatawan ini memberikan *multiplier effect* terhadap berbagai sektor usaha lain, dan akan sangat berdampak terhadap permintaan akan berbagai produk atau usaha-usaha kreatif, baik berupa pariwisata, produk khas cenderamata, seni, desain, fotografi, dan sebagainya (Setyawati, dkk (2017).

Kesimpulan dan Rekomendasi

Hasil kajian menunjukkan bahwa Purbalingga memiliki potensi untuk menjadi kota kreatif dengan mengaplikasikan konsep quadruple Helix. Namun demikian perlu adanya kerjasama dan sinergi antar aktor didalamnya. Pemerintah sebagai aktor utama direkomendasikan untuk lebih aktif dalam membangun jejaring kerjasama dengan tiga aktor lainnya, meskipun sebenarnya dalam konsep quadruple helix, masing – masing aktor seharusnya bergerak aktif dalam menjalin sinergi dan jejaring melalui berbagai interaksi yang ada (Sofhani dan Nurrahma, 2017). Jejaring yang ada hendaknya tidak satu arah dari pihak pemerintah saja, melainkan semua aktor bergerak aktif dan terhubung satu sama lain.

Referensi

- Afonso, O., Monteiro, S., & Thompson, M. (2012). A growth model for the quadruple helix. *Journal of Business Economics and Management*, 13(5), 849–865.
- Arifin, Agus. 2008. “Analisis Keunggulan Produk Kerajinan Rambut di Desa Karangbanjar Kecamatan Bojongsari, Purbalingga, 2007 (Pendekatan Revealed Comparative Advantage (RCA) dan Sustainable Competitive Advantage (SCA))”. *Jurnal Pembangunan Ekonomi Wilayah*, Vol. 3, No. 1, hal 35-41. Program Studi IESP Fakultas Ekonomi Universitas Jenderal Soedirman.
- Arnkil, R.; Jurvensivu, A.; Koski, P.; Piirainen, T., (2010a), *Exploring Quadruple Helix Outlining user-oriented innovation models, Final Report on Quadruple Helix Research for the CLIQ Project*, Tampere: University of Tampere, Institute for Social Research, Work Research Centre.
- Arnkil, R.; Jarvensivu, A.; Piirainen, T., (2010), *Exploring the Quadruple Helix Report of Quadruple Helix Research for the CLIQ Project*, Research Gate, dari <https://www.researchgate.net/publication/262026073> (1 Februari 2019)
- Carayannis, Elias G. and David F.J. Campbell.(2012). *Knowledge Production in Quadruple Helix Innovation Systems*
- Fitriana, Aisyah Nurul, Irwan Noor, Ainul Hayat. 2015. *Pengembangan Industri Kreatif Di Kota Batu (Studi tentang Industri Kreatif Sektor Kerajinan di Kota Batu)*, *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Vol. 2 No. 2, Hal. 281-286
- Freska Fitriyana dan Tubagus Furqon Sofhani. 2012. *Pengembangan Bandung Kota Kreatif Melalui Kekuatan Kolaboratif Komunitas*, *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota B SAPPK VINI*
- Murniati, D.E. “Peran Perguruan Tinggi dalam Triple Helix sebagai Upaya Pengembangan Industri Kreatif” in *Proc. Seminar Nasional Jurusan PTBB FT UNY*, pp. 1-6, November 21, 2009.
- Potts, J., & Cunningham, S. 2008. Four models of the creative industries. *International Journal of Cultural Policy*, 14(3), pp. 233-247
- [Quadruple Helix Report of Quadruple Helix Research For the CLIQ Project/links/0f31753673fe549303000000.pdf](#)

- Praswati, Afrit Nuryulia. 2017. PERKEMBANGAN MODEL HELIX DALAM PENINGKATAN INOVASI, Prosiding Seminar Nasional Riset Manajemen & Bisnis 2017 "Perkembangan Konsep dan Riset E-Business di Indonesia, ISBN: 978-602-361-067-9
- Sabarudin Akhmad dan Rachmad Hidayat. 2015. Pemetaan Potensi Industri Kreatif Unggulan Madura, *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, Vol. 12, No. 2, Juni 2015, pp.155 -165 ISSN 1693-2390 print/ISSN 2407-0939 online *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, Vol. 12, No. 2, Juni 2015, pp.155 -165 ISSN 1693-2390 print/ISSN 2407-0939 online
- Sadilah, E. "Industri Kreatif Berbasis Ekonomi Kreatif", *Jantra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*, Vol V, No. 9, Juni 2010
- Sakinah, Amelia dan Tubagus Furqon Sofhani. 2016. The Role of Quadruple Helix Model In Promoting Innovation Process Of Rural Small And Micro Enterprises: Case Study Of Pengalengan Village, Bandung Regency, West Java, *Conference Proceedings : Advancing Inclusive Rural Development And Transformation In A Challenging Environment*, Universiti Teknologi Malaysia, 15-17 August 2016, Malaysia
- Sabarudin Akhmad dan Rachmad Hidayat. 2015. Pemetaan Potensi Industri Kreatif Unggulan Madura, *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, Vol. 12, No. 2, Juni 2015, pp.155 -165 ISSN 1693-2390 print/ISSN 2407-0939 online *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, Vol. 12, No. 2, Juni 2015, pp.155 -165 ISSN 1693-2390 print/ISSN 2407-0939 online
- Sadilah, E. "Industri Kreatif Berbasis Ekonomi Kreatif", *Jantra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*, Vol V, No. 9, Juni 2010
- Setyawati, Sri Murni, Siti Zulaikha Wulandari, Weni Novandari, Titi Nurfitri dan Sri Martini. 2017. Analisis Potensi Pengembangan Purbalingga Kota Kreatif Berbasis Industri Kreatif Berdasarkan Persepsi Stakeholder Aparat Pemerintah, *Prosiding Seminar Nasional Dan Call For Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan VII"* 17-18 November 2017, Purwokerto
- Setyawati, Sri Murni, Siti Zulaikha Wulandari, Weni Novandari Dan Titi Nurfitri. 2018. Analisis Potensi Pengembangan Purbalingga Sebagai Kota Kreatif Berdasarkan Persepsi Pelaku Usaha Kreatif
- Wallin, S. (2010), The co-evolvement in local development – From the triple to the quadruple helix model. Paper presented at Triple Helix VIII, Madrid (<https://www.semanticscholar.org/paper>)
- Widiastuti, L. 2016. Jaringan Sosial Kota Pekalongan sebagai Modal Dukungan Perwujudan Kota Kreatif. Bandung: Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota ITB.
- Widjajani Nia, Arnia Fajarwati Dan Asep Hidayat. 2016. Model Quadruple Helix Sebagai Model Inovasi Daerah (Kajian Literatur), *Sosiohumanitas : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora* Vol 18 No 1; Maret 2016

Tim Penulis Bekraf. 2016. *Sistem Ekonomi Kreatif Nasional Panduan Pemeringkatan Kabupaten/Kota Kreatif*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif Indonesia,

Peraturan Presiden Republik Indonesia No 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif

(<http://unctad.org/en/Pages/DITC>)