

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang bergerak dengan sangat dinamis memberikan dampak terhadap peningkatan sektor ekonomi yang perlu untuk menyesuaikan kondisi digitalisasi. Hal tersebut memicu untuk sektor ekonomi terus berupaya secara kreatif dan inovatif meningkatkan daya jual dan daya beli masyarakat di Indonesia sebagai Langkah perputaran ekonomi agar lebih stabil. Ekonomi kreatif di Indonesia dapat berpotensi besar sebagai pendorong utama dalam membangun transformasi perekonomian nasional negara Indonesia. Istilah "ekonomi kreatif" mengacu pada filosofi yang disampaikan oleh John Howkins dalam bukunya *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas* (John Howkins, 2001) menekankan pentingnya kreativitas, pengetahuan, dan ide sebagai faktor kunci dalam menciptakan nilai ekonomi. Perekonomian didorong oleh sumber daya terbarukan, kumpulan bakat kreatif yang besar, sumber daya alam, sumber daya terbarukan yang melimpah, dan warisan budaya yang unik dan beragam. Secara berkelanjutan, ketiga faktor ini lah yang menjadi keunggulan penggerak pertumbuhan ekonomi kreatif.

Sektor kreatif di Indonesia memberikan kontribusi terhadap aspek ekonomi, non-ekonomi, dan kemajuan kualifikasi nasional. Melalui industri kreatif, yang mempromosikan citra dan identitas nasional, adanya tindakan untuk mengembangkan sumber daya terbarukan, dan menumbuhkan inovasi kreatif

dalam negeri menjadi tujuan utama untuk implementasi ekonomi kreatif dapat berjalan secara lebih optimal. Pentingnya ekonomi kreatif bagi perekonomian selain memberikan kontribusi yang signifikan terhadap PDB, ekonomi kreatif turut mendorong daya saing nasional di kancah global. Produk-produk kreatif Indonesia, seperti batik, wayang, dan gastronomi, dikenal luas di pasar internasional, yang tidak hanya meningkatkan citra budaya Indonesia tetapi juga menambah nilai ekonomi. Industri kreatif memberikan dampak sosial yang baik bagi masyarakat, termasuk meningkatkan kehidupan bernegara, memperluas toleransi, dan menyeimbangkan kesejahteraan komunal. Berikut merupakan perkembangan dari beberapa periode mengenai peningkatan nilai PDB yang berasal dari Ekonomi Kreatif di Indonesia:

Gambar 1. 1 Nilai PDB Ekonomi Kreatif Indonesia (2010-2022)



Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2024).

Sektor ekonomi kreatif di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan selama lebih dari satu dekade terakhir, dengan perkembangan yang

cukup stabil ditambahkan dengan adanya beberapa fenomena besar yang dialami oleh Indonesia tetap berdampak terhadap peningkatan ekonomi kreatif yang lebih optimal. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2024), nilai PDB ekonomi kreatif meningkat secara konsisten dari Rp525 triliun pada tahun 2010 menjadi Rp1,28 kuadriliun pada tahun 2022. Pertumbuhan ini mencerminkan peran penting sektor ekonomi kreatif dalam mendukung perekonomian nasional, terutama dalam menciptakan nilai tambah dari berbagai subsektor industri. Tren ini juga menunjukkan kemampuan sektor ekonomi kreatif untuk bertahan dan bahkan tumbuh lebih kuat setelah menghadapi tantangan pandemi COVID-19. Data terbaru menunjukkan bahwa pada tahun 2023, nilai PDB ekonomi kreatif berhasil melampaui Rp1.300 triliun dan menciptakan lebih dari 22 juta lapangan kerja. Fakta ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif telah menjadi salah satu pilar utama dalam pembangunan ekonomi Indonesia yang berkelanjutan.

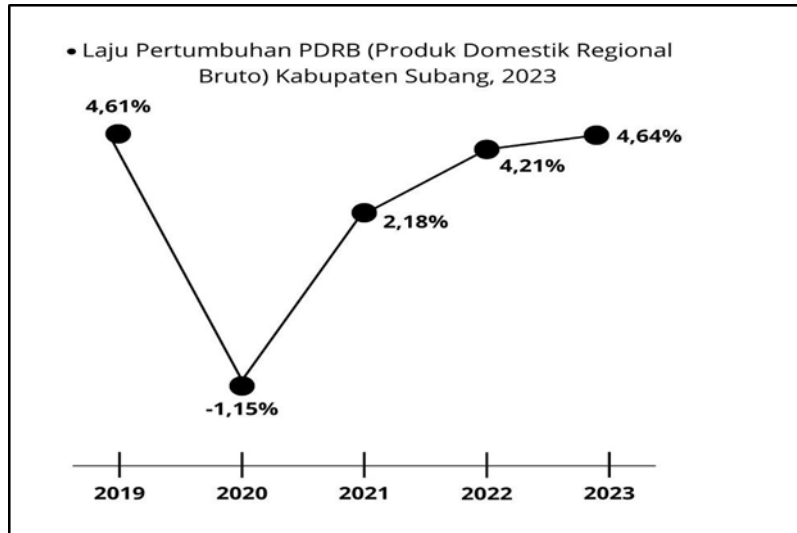
Pertumbuhan sektor ekonomi kreatif didukung oleh kontribusi besar dari beberapa subsektor utama, seperti kuliner, fashion, dan kriya. Menurut pernyataan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Uno, ketiga subsektor ini menyumbang hingga 75% dari total PDB ekonomi kreatif nasional pada tahun 2023. Selain itu, terdapat 13 subsektor lain, termasuk aplikasi dan *game developer*, seni rupa, dan desain komunikasi visual, yang turut berkontribusi terhadap diversifikasi industri kreatif di Indonesia (Kemenparekraf, 2023). Pencapaian ini mencerminkan keberhasilan Indonesia dalam memanfaatkan potensi kreatif masyarakatnya sebagai daya saing global. Keberlanjutan

pertumbuhan ekonomi kreatif menjadi sangat relevan dalam mendukung transformasi ekonomi menuju negara maju yang berbasis pada inovasi dan kreativitas.

Upaya penguatan dalam pengembangan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif dilakukan pemerintah melalui Peraturan Presiden (Perpres) tentang Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2018–2025, yang berfungsi sebagai pedoman strategis bagi seluruh tingkatan pemerintahan, mulai dari pusat hingga desa. Seiring dengan kemajuan teknologi digital serta dukungan regulatif yang semakin intensif dari pemerintah, sektor ekonomi kreatif di Indonesia diproyeksikan akan terus mengalami pertumbuhan signifikan. Sektor ini bahkan dipandang sebagai salah satu motor utama dalam mempercepat proses pemulihan ekonomi nasional pascapandemi.

Pada tingkat daerah, ekonomi kreatif memiliki peranan penting dalam memperkuat pembangunan regional. Setiap wilayah di Indonesia memiliki kekayaan potensi lokal yang khas, seperti seni, budaya, serta berbagai produk unggulan yang dapat dikembangkan menjadi produk kreatif bernilai tambah. Apabila potensi tersebut dikelola secara optimal, maka dapat meningkatkan daya saing daerah, membuka peluang kerja baru, memperbaiki taraf hidup masyarakat, serta memperkuat identitas budaya lokal yang menjadi ciri khas daerah tersebut.

Gambar 1. 2 Laju Pertumbuhan PDRB Kabupaten Subang 2019-2023



*Sumber: Kabupaten Subang dalam Angka 2024.
Badan Pusat Statistik (BPS).*

Pada Gambar 1.2. menunjukkan bahwasannya Laju pertumbuhan PDRB Kabupaten Subang mengalami fluktuasi signifikan antara 2019 hingga 2023. Setelah mengalami penurunan sebesar -1,15% pada tahun 2020 akibat dampak pandemi, ekonomi Subang pulih dengan pertumbuhan positif pada tahun-tahun berikutnya, yaitu 2,18% di 2021, 4,21% di 2022, dan pada tahun 2023, laju pertumbuhannya meningkat lebih pesat menjadi 4,64%. Berdasarkan data terbaru pada tahun 2024, laju pertumbuhan ekonomi meningkat mencapai 4.81%, Peningkatan signifikan ini mencerminkan pemulihan ekonomi yang semakin kuat di Kabupaten Subang dan menunjukkan potensi yang lebih besar dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di masa mendatang.

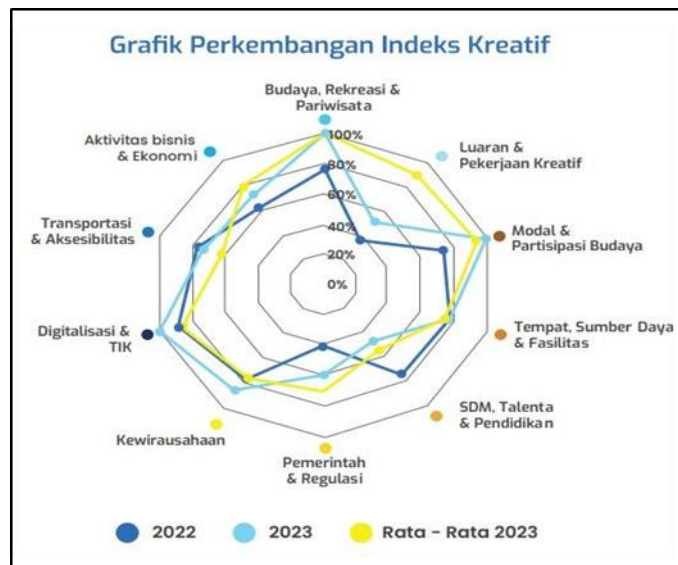
Saat ini pembangunan ekonomi di Kabupaten Subang semakin terlihat dengan adanya kontribusi signifikan dari pemerintah, komunitas, swasta, serta

peran aktif pelaku ekonomi. Semua pihak tersebut saling bekerja sama dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan yang berfokus pada peningkatan penyerapan tenaga kerja. Hal ini tidak hanya memperkuat sektor ekonomi kreatif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat di daerah tersebut. Sektor ekonomi kreatif memegang peranan penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi, khususnya dalam mengoptimalkan perkembangan ekonomi di tingkat daerah. Kabupaten Subang memiliki empat subsektor ekonomi kreatif unggulan, yaitu Musik, Fotografi, Film, Video, dan Animasi, serta Kuliner. Beberapa produk lokal yang telah dikenal luas, seperti Songket Sieup Serat Nanas Subang dan Nanas Si Madu, menjadi produk khas yang berpotensi meningkatkan daya saing dan keberlanjutan ekonomi Subang. Selain itu, produk-produk unggulan lainnya turut memberikan sumbangan devisa melalui ekspor, seperti Kopi Arabika dan Robusta, Briket Arang, dan lainnya. Kondisi ini tercermin dari banyaknya masyarakat yang terlibat dalam berbagai usaha kecil dan menengah (UKM) serta industri kecil dan menengah (IKM).

Kemajuan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Subang terus menunjukkan perkembangan yang signifikan dan mendapat pengakuan di berbagai tingkat. Pada tahun 2019, Kabupaten Subang meraih penghargaan sebagai salah satu daerah terkreatif di Provinsi Jawa Barat dalam *ajang Awarding Night of Creative Cities of West Java* di Gedung Sate, Bandung. Penghargaan ini menjadi bukti keberhasilan pemerintah daerah dalam menumbuhkan inovasi dan kreativitas masyarakat. Keberhasilan tersebut diperkuat dengan diraihnya Apresiasi Daerah Peduli Inovasi Ekonomi Kreatif pada peringatan HUT ke-14

Kompas TV di Jakarta pada tahun 2025 yang menegaskan dedikasi pemerintah dan para pelaku ekonomi kreatif di Subang dalam menciptakan pergerakan pembangun ekonomi kreatif yang lebih optimal.

Gambar 1. 3 Hasil Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Kabupaten Subang 2023

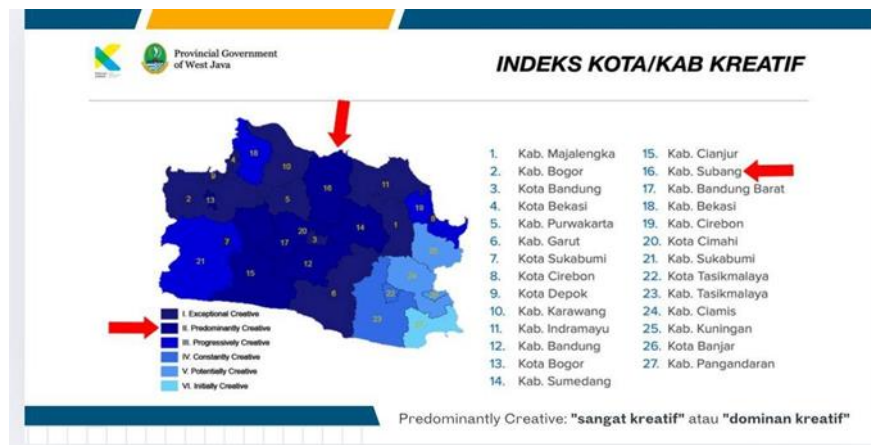


Sumber: *laporan Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Jawa Barat, KEMENPAREKRAF 2023*

Pada Gambar 1.3 Hasil pemutakhiran penilaian indeks kota/kabupaten kreatif di Kabupaten Subang menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan pada beberapa faktor penunjang. Peningkatan terlihat pada aspek budaya, rekreasi, dan pariwisata, yang mencerminkan daya tarik Subang sebagai destinasi kreatif. Selain itu, aspek luaran dan pekerjaan kreatif, modal dan partisipasi budaya, serta sumber daya dan fasilitas juga mengalami perbaikan, menandakan adanya pengelolaan yang efektif terhadap potensi lokal. Pemerintah dan regulasi di Subang turut memberikan kontribusi positif dalam mendorong pertumbuhan sektor kreatif, didukung oleh kemajuan di bidang digitalisasi dan teknologi informasi komunikasi (TIK). Aktivitas bisnis dan ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan,

memperkuat posisi Subang sebagai daerah yang mampu memadukan kreativitas dengan pengembangan ekonomi. Secara keseluruhan, kemajuan ini menjadi bukti keberhasilan strategi pembangunan kreatif yang dilakukan secara kolaboratif antara pemerintah dan masyarakat. Pada faktanya masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan perhatian dan penguatan lebih lanjut. Berdasarkan data perbandingan tahun 2022 dan 2023, indikator kewirausahaan, sumber daya manusia (SDM), talenta, dan pendidikan menunjukkan capaian yang masih berada di bawah rata-rata indeks kreatif 2023. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan kapasitas individu pelaku kreatif dan penciptaan ekosistem kewirausahaan masih menjadi tantangan utama.

Gambar 1. 4 Peringkat Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Kabupaten Subang Tahun 2023



Sumber : Subang Creative Hub, 2024

Berdasarkan data Indeks Kota/Kabupaten Kreatif dari Pemerintah Provinsi Jawa Barat yang ditampilkan dalam peta dan daftar peringkat tersebut, Kabupaten Subang menempati posisi ke-16 dari 27 kabupaten/kota di Jawa Barat dalam hal tingkat kreativitas wilayah. Dalam visualisasi peta, Kabupaten

Subang dikategorikan sebagai wilayah dengan tingkat kreativitas "*Predominantly Creative*" atau "dominanan kreatif" (warna biru tua), yang menunjukkan bahwa wilayah ini telah menunjukkan potensi dan aktivitas ekonomi kreatif yang cukup menonjol.

Gambar 1. 5 Peringkat Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Kabupaten Subang Tahun 2023



Sumber: laporan Indeks Kota/Kabupaten Kreatif Jawa Barat, KEMENPAREKRAF 2023.

Terkait dengan peringkat indeks Kabupaten/kota kreatif di Kabupaten Subang berdasarkan data dari data peringkat Indeks Kreatif Kabupaten Subang dari tahun 2019 hingga 2023, yang ditampilkan pada gambar grafik peringkat Kabupaten Subang terlihat adanya fluktuasi yang cukup signifikan. Pada tahun 2019, Subang berada di posisi ke-9, menandakan performa yang cukup tinggi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Namun, pada tahun 2021, terjadi penurunan yang cukup drastis ke posisi ke-21, mengindikasikan tantangan atau kendala dalam mempertahankan daya saing di sektor kreatif. Meskipun demikian, tren positif mulai terlihat pada tahun 2022, dengan Subang naik ke posisi ke-20, dan terus meningkat pada tahun 2023 hingga mencapai posisi ke-16.

Perjanjian Kerja Sama antara Pemerintah Provinsi Jawa Barat Nomor

1001/HK.03.01/Inpar dengan Pemerintah Kabupaten Subang Nomor HM.03/1.215/Dispar tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif menunjukkan komitmen lintas tingkat pemerintahan dalam memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di daerah. Kesepakatan ini menjadi dasar legal sekaligus mekanisme koordinasi antara pemerintah provinsi dan kabupaten dalam pelaksanaan program pengembangan ekonomi kreatif. Melalui kerja sama ini, pemerintah daerah memperoleh dukungan struktural untuk menciptakan iklim yang kondusif bagi pelaku industri kreatif lokal melalui fasilitasi kegiatan, peningkatan kapasitas, dan promosi potensi daerah yang mana mencerminkan adanya hubungan antarpemangku kepentingan yang saling bergantung dalam jaringan kebijakan, di mana koordinasi dan pembagian peran menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

Arah kebijakan pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang sejalan dengan fokus prioritas pembangunan daerah pada RPJMD 2025-2029 yang didalamnya tertuang Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Komitmen ini dipertegas juga melalui Renstra Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Subang serta adanya Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Kabupaten Subang tahun 2024, di mana Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif ditetapkan sebagai salah satu sasaran strategis dalam peningkatan perekonomian daerah. Selain itu, adanya SK Bupati Nomor EK.03.03/KEP.54-Disparpora Kabupaten Subang/2021 tentang Komite Ekonomi Kreatif menjadi patokan dalam mengarahkan pelaksanaan program aksi pengembangan ekonomi kreatif di

Kabupaten Subang. Kebijakan tersebut menunjukkan bahwa ekonomi kreatif tidak hanya berfungsi sebagai sektor pendukung, tetapi telah menjadi pilar penting dalam pembangunan ekonomi daerah. Lebih lanjut, realisasi anggaran terhadap program ini mencerminkan efektivitas serta komitmen pemerintah daerah dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif secara terarah dan berkelanjutan. Berikut data terkait realisasi pelaksanaan program tahun 2024.

Gambar 1. 6 Realiasi Anggaran Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

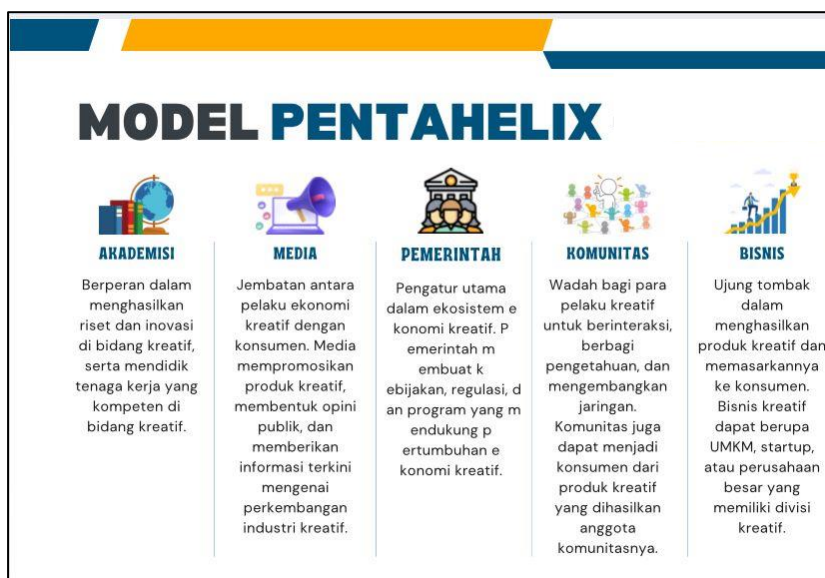
Indikator Kinerja Utama (IKU)	Capaian IKU	Nama Program	Pagu Anggaran (Rp)	Realisasi Anggaran (Rp)	Selisih Anggaran (Rp)	Serapan Anggaran (%)	Efisiensi (%)
Kontribusi Sektor Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum terhadap PDRB	108,92% (Tercapai)	Program Peningkatan Daya Tarik Destinasi Pariwisata	14.713.965.000	14.557.401.650	156.563.350	98,94	1,06
		Program Pengembangan Sumber Daya Pariwisata dan Ekonomi Kreatif	269.815.000	263.783.000	6.032.000	97,76	2,24
		Program Pemasaran Pariwisata	1.308.245.000	1.288.195.500	20.046.500	98,47	1,53
Total			16.292.025.000	16.109.383.150	182.641.850	98,88	1,12

Sumber : Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (LAKIP) Kabupaten Subang, 2024

Gambar 1.6 menunjukkan data kinerja program bahwa inisiatif pengembangan sumber daya pariwisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang telah dilaksanakan secara efektif. Berdasarkan laporan realisasi anggaran, program tersebut memiliki pagu sebesar Rp269.815.000 dengan realisasi mencapai Rp263.783.000, atau sekitar 97,76% dari total anggaran yang tersedia. Tingkat serapan ini mencerminkan efisiensi pelaksanaan program dan

menunjukkan bahwa pemerintah daerah memiliki kapasitas pengelolaan yang baik dalam mendukung sektor ekonomi kreatif. Program ini menjadi landasan penting bagi terbentuknya jaringan kebijakan dan koordinasi antaraktor yang berperan dalam menggerakkan ekosistem ekonomi kreatif di kabupaten Subang.

Gambar 1. 7 Gambar Model Pentahelix dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Kabupaten Subang



Sumber: Subang Creative Hub, 2024.

Berdasarkan gambar 1.7, pola kolaborasi dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang pada dasarnya telah bergerak ke arah model pentahelix yang didorong oleh *Indonesian Creative Cities Network* (ICCN). Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebelum adanya dorongan penerapan model tersebut, jejaring pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Subang masih cenderung berjalan sendiri-sendiri; komunitas dan subsektor kreatif belum terhubung dalam pola kerja sama yang lebih luas. Namun, setelah adanya ketentuan penerapan model pentahelix dari ICCN yang mengharuskan

keterlibatan unsur pemerintah, akademisi, swasta, komunitas, dan media, kolaborasi mulai tampak lebih nyata dan lintas pihak mulai terlihat dalam berbagai aktivitas ekonomi kreatif di daerah. Kondisi ini menunjukkan bahwa model pentahelix menjadi titik penting dalam memperkuat pergeseran pola pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang dari yang semula tersebar dan parsial menuju jejaring kolaborasi yang lebih terbuka.

Keberadaan potensi, dukungan kebijakan, kelembagaan, dan program tersebut belum secara otomatis menghasilkan tata kelola kolaboratif yang optimal. Dalam praktiknya, kolaborasi antar pemangku kepentingan masih belum sepenuhnya terstruktur, belum terlembaga secara kuat, dan masih sangat bergantung pada relasi-relasi informal. Hal ini tampak dalam berbagai kegiatan kolektif yang telah terlaksana dalam beberapa tahun terakhir, seperti *Creation (Creative Network and Action)*, *Subangfest*, dan *Oktoforia*. Kegiatan-kegiatan tersebut memang menunjukkan adanya interaksi dan kerja sama antara pemerintah, komunitas, pelaku usaha kreatif, media, akademisi, dan pihak pendukung lainnya. Akan tetapi, kolaborasi tersebut masih lebih banyak berwujud pada pelaksanaan kegiatan bersama, belum sepenuhnya berkembang menjadi sistem koordinasi yang mapan, berkelanjutan, dan memiliki pembagian peran yang jelas antaraktor.

Namun demikian, berdasarkan hasil pra-riset, Ketua Komite Ekonomi Kreatif sekaligus Koordinator Subang Creative Hub menyampaikan bahwa terdapat salah satu permasalahan utama dalam pengembangan ekonomi kreatif di

Kabupaten Subang adalah sulitnya menyelaraskan idealisme komunitas dan pelaku ekonomi kreatif dengan arah kebijakan pemerintah daerah. Ketidaksesuaian visi antaraktor tersebut menyebabkan kolaborasi tidak selalu berjalan secara sinergis. Di satu sisi, pemerintah membutuhkan arah program yang sesuai dengan prioritas pembangunan daerah; di sisi lain, komunitas dan pelaku ekonomi kreatif sering membawa orientasi, kebutuhan, dan idealismenya sendiri. Perbedaan kepentingan ini berimplikasi pada belum jelasnya mekanisme koordinasi, belum kuatnya komitmen jangka panjang, dan belum optimalnya integrasi antaraktor dalam satu tata kelola kolaboratif yang utuh.

Selain itu, hingga saat ini belum terdapat regulasi daerah yang secara spesifik mengatur pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Ketiadaan regulasi yang lebih khusus ini mengindikasikan bahwa pengembangan ekonomi kreatif masih bertumpu pada program, inisiatif kelembagaan, dan hubungan kerja sama yang belum sepenuhnya terkonsolidasi dalam kerangka tata kelola yang kokoh. Akibatnya, meskipun kegiatan kolaboratif terus tumbuh, hubungan antaraktor masih rentan bersifat temporer, sektoral, dan bergantung pada momentum kegiatan tertentu. Kondisi ini menunjukkan bahwa persoalan utama dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang bukan sekadar siapa saja aktor yang terlibat atau bagaimana jaringan itu terbentuk, melainkan mengapa kolaborasi antaraktor tersebut belum berjalan optimal.

Atas dasar itu, penelitian ini menjadi penting dilakukan karena terdapat kesenjangan antara potensi dan dukungan pengembangan ekonomi kreatif yang

cukup besar dengan kenyataan bahwa tata kelola kolaborasinya masih belum optimal. Penelitian ini diperlukan untuk menjelaskan secara lebih mendalam akar persoalan kolaborasi, terutama terkait belum terstrukturinya jejaring, belum jelasnya mekanisme koordinasi, serta adanya ketidaksesuaian visi dan kepentingan antar pemangku kepentingan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan memetakan aktor dan tahapan jaringan aktor, tetapi juga menjawab alasan substantif mengapa tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang belum berjalan optimal.

Untuk menganalisis persoalan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan Jaringan Aktor atau *Actor-Network Theory* (ANT). Pendekatan ini relevan karena memungkinkan peneliti menelusuri hubungan, negosiasi, dan proses penyelarasan kepentingan antara aktor manusia (*human actors*) dan aktor non-manusia (*non-human actors*), seperti kebijakan, kelembagaan, teknologi, dan media, dalam membentuk jaringan kolaborasi. Melalui ANT, penelitian ini dapat menjelaskan tidak hanya siapa aktor yang terlibat, tetapi juga bagaimana relasi, kepentingan, pengaruh, dan dinamika antaraktor membentuk sekaligus menghambat tata kelola kolaboratif dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Selain itu, kajian yang membahas secara spesifik tentang bagaimana interaksi aktor dalam membangun kolaborasi ekonomi kreatif di Kabupaten Subang masih sangat terbatas. Oleh karena itu, *research question* utama dalam penelitian ini adalah: mengapa tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang belum berjalan optimal?

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pengembangan kapasitas pelaku ekonomi kreatif Kabupaten Subang masih rendah.
2. Penyelarasan visi, kepentingan, dan peran antaraktor dalam kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif belum berjalan optimal.
3. Pengaruh dan kepentingan masing-masing aktor dalam kolaborasi belum terdefinisi dengan jelas.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Siapa saja aktor yang terlibat dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang?
2. Bagaimana tahapan jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis aktor yang terlibat dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.
2. Menganalisis tahapan jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi

pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

1.5. Kegunaan Penelitian

Setiap penelitian dapat memberikan kontribusi yang berarti, baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun untuk kepentingan praktis. Adapun kontribusi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Administrasi Publik dan Ilmu Sosial, khususnya dalam kajian tata kelola kolaboratif dan jaringan aktor dalam pengelolaan ekonomi kreatif. Penelitian ini akan memperkaya pemahaman mengenai peran berbagai aktor (pemerintah, masyarakat, pelaku ekonomi, dan sektor swasta) dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti mengenai pentingnya jaringan aktor dalam pengelolaan ekonomi kreatif, khususnya dalam konteks daerah. Penelitian ini juga dapat memberikan panduan bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji kolaborasi antar aktor dalam sektor ekonomi kreatif, serta memperkaya studi tentang kolaborasi pemerintah dengan berbagai stakeholder dalam membangun sektor

ekonomi kreatif yang inklusif dan berkelanjutan.

b) Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pemerintah Kabupaten Subang dalam merancang kebijakan yang lebih efektif untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif di daerah tersebut. Hasil penelitian ini juga dapat membantu pemerintah dalam mengidentifikasi aktor-aktor kunci dalam tata kelola kolaboratif, serta faktor-faktor yang mendukung atau menghambat kolaborasi antar aktor dalam memajukan sektor ekonomi kreatif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi upaya perbaikan kebijakan dan implementasi strategi pengembangan ekonomi kreatif yang lebih tepat sasaran.

c) Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya peran jaringan aktor dalam tata kelola ekonomi kreatif dan bagaimana keterlibatan mereka dapat mempercepat perkembangan sektor tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendorong masyarakat, khususnya pelaku ekonomi kreatif, untuk aktif berpartisipasi dalam kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah dan sektor swasta, dalam rangka menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif yang inklusif dan berkelanjutan di Kabupaten Subang.

1.6. Kajian Teori

1.6.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 *State of The Art*

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
1.	Jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi industri pariwisata di Kabupaten Kuningan. Rosshad, A., Saribulan, N., & Primasari, V. V. K. D. (2024). DOI: https://doi.org/10.23887/jish.v13i3.83716	Pengembangan kepemimpinan kolektif masih dominan mengadopsi pendekatan individualistik (<i>person-centered</i>), meski sudah banyak seruan agar beralih ke pendekatan kolektif. Studi ini menyoroti perlunya menyalarkan praktik pengembangan kepemimpinan dengan kerangka teoritis yang lebih luas dan berbasis empiris.	Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan <i>Social Network Analysis</i> (SNA).	Hasil penelitian menunjukkan kolaborasi dalam tata kelola pariwisata di Kabupaten Kuningan sudah dilakukan, tetapi belum optimal. Kolaborasi masih terbatas pada peran dan fungsi masing-masing aktor tanpa adanya kesepahaman yang lebih dalam mengenai tujuan bersama. DISPORAPAR dan BAPPEDA adalah dua aktor dominan dalam penyelenggaraan pariwisata. Hasil analisis jaringan aktor memperlihatkan DISPORAPAR memiliki peran paling sentral dengan skor <i>degree centrality</i> tertinggi,	Disimpulkan bahwa meskipun tata kelola kolaborasi pariwisata di Kabupaten Kuningan telah melibatkan berbagai aktor, kolaborasi tersebut masih parsial dan didasarkan pada pembagian tugas normative masing-masing aktor. DISPORAPAR dan BAPPEDA memainkan peran dominan, namun keberhasilan kolaborasi akan sangat bergantung pada penyalaran tujuan antara aktor-aktor terkait.
2.	Dimensi Ekologis Sedekah Laut: Analisis Teori Aktor-Jaringan. <i>Bioma:</i>	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kerusakan ekosistem laut di Indonesia dan pentingnya upaya pelestarian lingkungan pesisir yang berkelanjutan. Tradisi	Penelitian yang digunakan adalah kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sedekah Laut melibatkan jaringan kompleks antara aktor manusia (nelayan, tokoh adat, spiritualis) dan non-manusia (biota laut, laut itu	Pendekatan ANT membantu mengungkap bahwa setiap aktor dalam jaringan Tradisi Sedekah Laut, baik manusia maupun non-manusia, saling memengaruhi dan membentuk realitas konservasi.

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
	<p>Nurcholis, L. (2024). DOI: https://doi.org/10.57210/trq.v1i2.92</p>	<p>Sedekah Laut dipandang bukan hanya sebagai praktik spiritual dan budaya masyarakat nelayan, tetapi juga sebagai medium ekologis yang potensial dalam mengatur hubungan manusia dengan laut secara lestari. Penulis menyoroti bagaimana tradisi ini dapat dipahami dalam perspektif ekologi melalui pendekatan <i>Actor-Network Theory</i> (ANT).</p>	<p>menggunakan analisis Pendekatan yang digunakan adalah etnografi,</p>	<p>sendiri, entitas spiritual seperti Kanjeng Ratu Kidul). Praktik ritual seperti pelarungan sesaji, meditasi spiritual, dan larangan menangkap ikan pada hari tertentu merupakan bentuk pengelolaan sumber daya berbasis kearifan lokal. Interaksi ini membentuk sistem pengelolaan maritim tidak tertulis yang berdampak pada kelestarian ekosistem laut.</p>	<p>Tradisi ini memperkuat identitas budaya, kohesi sosial, serta menjadi model pengelolaan lingkungan lokal yang potensial untuk dikembangkan lebih lanjut secara lintas disiplin.</p>
3.	<p>Pemetaan Jejaring Stakeholder Dalam Pengelolaan Sumber Daya Lokal Dengan Menggunakan Metode <i>Social Network Analysis</i> (SNA) Hafel, Jamil, Umasugi, Milwan, Anfas, (2021).</p>	<p>Penelitian ini membahas pengelolaan sumber daya lokal di Provinsi Maluku Utara, terutama di sektor pertanian, perikanan, dan pariwisata. Provinsi ini memiliki ketergantungan tinggi pada pasokan luar daerah untuk kebutuhan dasar, serta penurunan produktivitas dalam sektor-sektor tersebut.</p>	<p>Metode Pendekatan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif dengan metode analisis <i>Social Network</i></p>	<p>ditemukan bahwa unsur pemerintah mendominasi peran penting dalam pengelolaan sumber daya lokal. Stakeholder utama seperti Bappeda dari beberapa daerah (Ternate, Tidore Kepulauan, Halmahera Barat) memiliki peran sentral yang signifikan, sementara stakeholder non-pemerintah seperti petani dan nelayan memiliki pengaruh yang minim. Meskipun kolaborasi telah diformalkan,</p>	<p>Penelitian ini menyimpulkan, meskipun pemerintah memainkan peran dominan dalam kolaborasi ini, stakeholder non-pemerintah belum dilibatkan atau diberdayakan secara maksimal. Untuk meningkatkan efektivitas, kolaborasi harus lebih inklusif dengan melibatkan sektor swasta dan masyarakat sipil dalam pengambilan keputusan dan implementasi kebijakan.</p>

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
	DOI: https://doi.org/10.47030/aq.v11i1.91		<i>Analysis</i> (SNA).	pelaksanaannya terbatas pada rapat koordinasi tanpa tindakan lebih lanjut.	
4.	Jejaring Aktor dalam Pengelolaan Ekowisata Gunung Telomoyo. Hadiwijoyo, S. S., & Putri, S. Y. (2024). DOI: https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5308	Gunung Telomoyo berkembang sebagai kawasan ekowisata dengan berbagai potensi alam, sosial, dan budaya. Namun, pengelolaannya memerlukan keterlibatan multiaktor dari berbagai pihak. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian sebelumnya yang belum membahas dinamika jejaring aktor secara sistematis dalam pengelolaan ekowisata di Kawasan tersebut.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	Terjadi peningkatan kompleksitas jaringan dengan masuknya LMDH sebagai aktor kunci, didukung oleh Perhutani dan kebijakan daerah. Media sosial juga menjadi aktor non-manusia yang memengaruhi promosi dan perkembangan destinasi. Konsep aktan menunjukkan perubahan pengendali jaringan dari hanya keindahan alam ke lembaga formal (LMDH), kebijakan daerah, dan media sosial. Proses translasi dan intermediari juga berkembang dari sekadar inisiatif komunitas ke arah sinergi institusional yang lebih formal dan strategis.	Pengelolaan ekowisata Gunung Telomoyo mengalami transformasi signifikan dari tahapan rintisan menuju pengembangan. Jejaring aktor menjadi lebih kompleks dan kuat, melibatkan perpaduan aktor manusia dan non-manusia. Perubahan aktan, penguatan peran LMDH, keterlibatan kebijakan daerah, dan media sosial memperkuat struktur jejaring dalam pengelolaan. Penelitian ini menegaskan bahwa ANT efektif untuk menjelaskan dinamika dan keberlanjutan pengelolaan ekowisata berbasis komunitas dan kelembagaan.
5.	Analisis Jejaring Aktor dalam Program Kampung Iklim Kelurahan Bukit Cermin Kota Tanjungpinang.	Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya sinergi berbagai aktor dalam pelaksanaan Program Kampung Iklim (Proklam), sebuah inisiatif nasional untuk mendorong	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan Proklam tidak lepas dari peran aktif Dinas Lingkungan Hidup (DLH) sebagai aktor utama yang mampu membangun jejaring bersama masyarakat, LSM, dan aktor lainnya	Kesimpulan dari penelitian ini, keberhasilan Proklam Anggrek RW 06 dicapai karena terbentuknya jejaring aktor yang stabil dan terstruktur melalui empat tahapan translasi ANT.

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
	<p>Oktaviana, R. F., Edison, & Setiawan, R. (2021).</p> <p>DOI: https://doi.org/10.4673/0/jiana.v19i3.8016</p>	<p>mitigasi dan adaptasi terhadap perubahan iklim berbasis masyarakat. Keberhasilan Proklamasi sangat ditentukan oleh keterlibatan aktor pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendukung secara aktif dan kolaboratif.</p>	<p>kualitatif deskriptif.</p>	<p>yang mana mampu menjalankan, pengelolaan sampah, energi terbarukan, hingga penghijauan. Dibandingkan dengan penelitian saya, perbedaan utamanya terletak pada fokus kajian.</p>	<p>Namun, keberlanjutan program ini masih menghadapi tantangan, terutama rendahnya kesadaran masyarakat dan peran aktor seperti akademisi dan media yang belum optimal.</p>
<p>6.</p>	<p><i>Actor-Network Theory in Policy Change of Environmental Permit Policy for the Construction of a Cement Factory in Pati, Indonesia. Otoritas:</i> Zarkasi, I. F., & Rahardian, R. (2022).</p> <p>Jurnal Ilmu Pemerintahan, 12(1), 41–51.</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh konflik perizinan lingkungan di Kabupaten Pati terkait pembangunan pabrik semen yang dikeluarkan tanpa keterlibatan masyarakat secara substansial. Masyarakat Pegunungan Kendeng yang merasa terancam oleh dampak lingkungan dari proyek tersebut membentuk jejaring advokasi kebijakan untuk menolak izin lingkungan. Penelitian ini mencoba mengisi Gap dalam literatur, yaitu belum</p>	<p>Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan paradigma interpretif.</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan jejaring advokasi masyarakat Kendeng dalam menolak izin lingkungan pembangunan pabrik semen sangat dipengaruhi oleh kekuatan jaringan antaraktor yang terbentuk melalui empat tahap dalam <i>Actor-Network Theory</i>, yaitu <i>Problematization</i> (isu lingkungan dibingkai sebagai ancaman hidup), <i>interessement</i> (jaringan diperluas dengan LSM dan akademisi), <i>Enrollment</i> (pembagian peran antaraktor), dan <i>mobilization</i> (aksi kolektif seperti demonstrasi dan</p>	<p><i>Actor-Network Theory</i> efektif digunakan untuk memahami dinamika perubahan kebijakan, terutama dalam konteks advokasi masyarakat terhadap kebijakan pemerintah yang dianggap merugikan lingkungan. Melalui jaringan yang solid, masyarakat Kendeng berhasil memobilisasi dukungan lintas aktor untuk memperkuat posisi tawar mereka. Keterbatasan studi ini adalah belum mengkaji secara rinci penggunaan sumber daya dan</p>

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
	DOI: https://doi.org/10.26618/ojip.v12i1.5998	banyaknya studi yang mengkaji advokasi kebijakan dari perspektif <i>Actor-Network Theory</i> (ANT)		kampanye media). Penelitian saya berfokus pada kolaborasi multiaktor dalam pengembangan ekonomi kreatif, penelitian ini lebih menekankan pada advokasi komunitas sipil terhadap kebijakan lingkungan dengan aktor utama berasal dari masyarakat, LSM, dan akademisi hukum.	strategi konflik yang digunakan dalam penolakan kebijakan.
7.	<p><i>Actor network in tourism management based on sustainable development (Case study of tourism development in Batu City, Indonesia).</i></p> <p>Lestari, A. W., Suwitri, S., Larasati, E., & Warsono, H. (2020).</p> <p><i>Management and Entrepreneurship: Trends of Development</i>, 3(13), 8–15.</p> <p>DOI: https://doi.org/10.26661/2522-1566/2020-3/13-01</p>	Perkembangan pariwisata di Kota Batu meningkatkan ekonomi lokal, tetapi memicu masalah lingkungan (kenaikan suhu, berkurangnya mata air, dan menyusutnya ruang terbuka hijau) yang menunjukkan belum berjalannya prinsip pembangunan berkelanjutan; studi ini menyoroti gap berupa kolaborasi antaraktor yang masih kurang optimal dalam pengelolaan pariwisata. berkelanjutan, serta belum terpetakannya jaringan aktor	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Jaringan aktor dalam pengelolaan pariwisata berkelanjutan di Kota Batu dengan pendekatan <i>Actor-Network Theory</i> (ANT) menunjukkan bahwa aktor internal (pemerintah daerah) dan eksternal (masyarakat, media, akademisi, investor, LSM) berperan sebagai aktor utama dan pendukung, namun koordinasi antaraktor belum optimal. Regulasi seperti RIPPDA dan UU No. 10/2009 menjadi acuan interaksi.	Jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan di Kota Batu masih belum berjalan optimal, yang ditunjukkan oleh dampak negatif terhadap lingkungan. Penelitian merekomendasikan penguatan peran Dinas Lingkungan Hidup dalam kebijakan pariwisata, pembentukan forum "Masyarakat Sadar Lingkungan" sebagai agen kontrol, serta peningkatan kerja sama antara pemerintah dan akademisi dalam penilaian lingkungan.

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
8.	<p><i>Multi-level actor-network: Case of Peatland programs in a Riau Village, Indonesia (1974–2020).</i></p> <p>Fatimah, Y. A., dkk. (2023).</p> <p><i>Geoforum</i>, 145, 103829.</p> <p>DOI : https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2023.103829</p>	<p>Penelitian ini menyoroti rendahnya keberlangsungan restorasi gambut di Indonesia meski didukung kuat nasional dan internasional, dengan menekankan peran dinamika kekuasaan serta jaringan sosial-material dalam menentukan efektivitas restorasi; teks juga menampilkan Jelekong sebagai kampung seni-budaya yang berkembang lewat interaksi aktor manusia dan non-manusia.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif <i>longitudinal</i>.</p>	<p>Keberhasilan restorasi gambut ditentukan oleh kemampuan aktor manusia dan non-manusia membangun jaringan yang stabil; dari lima program yang dikaji, hanya inisiatif yang adaptif terhadap kondisi lokal (misalnya karakter gambut dan sagu) yang bertahan, sedangkan program teknokratis yang tidak adaptif cenderung gagal.</p>	<p>Penelitian ini menekankan pentingnya memperhatikan suara dan agensi aktor non-manusia seperti gambut, api, dan tanaman lokal dalam desain program. Strategi yang disarankan untuk keberlanjutan program adalah: (1) memulai dari inisiatif berskala kecil yang memperkuat rezim lokal, dan (2) mobilisasi aktor dalam jumlah besar untuk menciptakan rezim baru yang kompatibel dengan jaringan aktor yang ada.</p>
9.	<p><i>The conception of actor network in Jelekong art and culture village of Bandung Regency.</i></p> <p>Prasetyo, E. B., & Ekomadyo, A. S. (2021).</p>	<p>Penelitian ini menyoroti rendahnya keberlangsungan restorasi gambut di Indonesia meski didukung kuat nasional dan internasional, dengan menekankan peran dinamika kekuasaan serta jaringan sosial-material dalam menentukan efektivitas restorasi; menampilkan Jelekong sebagai kampung seni-budaya yang berkembang lewat interaksi aktor manusia dan non-manusia.</p>	<p>Penelitian menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa karakter Jelekong sebagai kampung seni terbentuk melalui jaringan heterogen yang melibatkan interaksi aktor manusia dan non-manusia seperti seniman, alat, ruang, komunitas, dan media digital. Para seniman berperan sebagai aktan utama yang menggerakkan aktivitas seni</p>	<p>Jelekong lebih tepat dipahami sebagai jaringan heterogen daripada sekadar komunitas sosial. Identitas seni dan budaya desa ini dibentuk oleh keterhubungan berkelanjutan antara aktor sosial dan artefak material. Hasil penelitian menegaskan bahwa keberlanjutan</p>

No.	Title	Background	Method	Result and Discussion	Conclusion
	ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur, 6(1), 5–12. DOI: https://doi.org/10.30822/arteks.v6i1.286	perspektif sosial atau ekonomi, penelitian ini mengisi celah dengan memetakan Jelekong sebagai jaringan sosio-teknikal heterogen menggunakan pendekatan <i>Actor-Network Theory</i> (ANT).		berdasarkan motif budaya dan ekonomi.	dan identitas Jelekong tidak hanya ditentukan oleh keberadaan seniman, tetapi juga oleh hubungan relasional antara ruang, alat, sistem pasar, dan komunitas yang saling mendukung dalam jaringan sosio-teknikal.
10.	<i>Analysis of Actor Networks in the Development of Kandri Tourism Village, Gunungpati District, Semarang City.</i> Yuniningsih, T., Herbasuki, N. C., & Bellastuti, D. B. (2020). ICISPE (pp. 1–11). EAI. https://doi.org/10.4108/eai.21-10-2020.2311942	Kandri Tourism Village merupakan inisiatif pengembangan wisata berbasis masyarakat yang muncul akibat dampak pembangunan Waduk Jatibarang yang Menenggelmakan lahan pertanian warga. Namun, dalam praktiknya muncul konflik antar kelembagaan (antara Pokdarwis Pandanaran dan Suko Makmur), lemahnya koordinasi, serta keterbatasan sumber daya, sehingga dibutuhkan analisis jaringan aktor secara menyeluruh	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Hasil menunjukkan bahwa pengembangan Desa Wisata Kandri melibatkan banyak aktor kebijakan yang terbentuk melalui 9 (sembilan) tahap, yaitu <i>Punctualization, Translation, Problematization, Interestment, Enrollment, Inscription, Speaker/Delegative, Representative, Betrayal, Irreversibility.</i>	Penelitian menyimpulkan bahwa jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Kandri bersifat kompleks dan dinamis. Keterlibatan berbagai pihak perlu diatur dengan mekanisme koordinasi dan regulasi yang jelas untuk menghindari konflik. Disarankan adanya regulasi khusus dari pemerintah provinsi/kota terkait kelembagaan wisata desa, serta peningkatan sinergi antar actor.

Sumber: Diolah dan Di Analisis dari Berbagai Artikel oleh Penulis. 2025.

Penelitian terdahulu banyak menyoroti jejaring aktor dalam berbagai konteks tata kelola, seperti sektor pariwisata, lingkungan, dan restorasi ekosistem. Studi Rosshad dkk. (2024) dan Lestari dkk. (2020), penelitian ini menggunakan pengembangan teori jaringan aktor Callon dan Latour yang menekankan pada tahapan interaksi dan pembentukan jaringan melalui proses *Punctualization, Translation, Problematization, Interessment, Enrollment, Inscription, Speaker/Delegative, Representative, Betrayal*, hingga *Irreversibility*. Pendekatan ini tidak hanya melihat hubungan antaraktor secara struktural, tetapi juga menelusuri bagaimana makna, kepentingan, dan peran dinegosiasikan dalam proses kolaboratif yang dijalankan oleh para aktor dalam jaringan untuk memperdalam dimensi prosesual dan interaktif antaraktor dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif daerah.

Penelitian ini berbeda karena berfokus pada pemetaan jaringan aktor dalam tata kelola kolaboratif ekonomi kreatif di Kabupaten Subang dengan menggunakan dua pendekatan teoritis, yaitu teori *Actor-Network Theory (ANT)* dari Callon dan Latour serta konsep identifikasi aktor menurut Olander dan Landin (2005). Melalui teori *Actor-Network Theory*, penelitian ini menelusuri bagaimana hubungan antaraktor terbentuk, berkembang, serta bagaimana proses pembentukan jaringan kolaboratif terjadi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Sementara itu, pendekatan Olander dan Landin digunakan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan aktor berdasarkan tingkat pengaruh (*power*) dan kepentingan (*Interest*) yang dimiliki dalam suatu program atau kebijakan. Melalui pemetaan

tersebut, aktor dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok utama, yaitu *key stakeholders* (kekuasaan tinggi dan kepentingan tinggi), *keep satisfied* (kekuasaan tinggi dan kepentingan rendah), *keep informed* (kekuasaan rendah dan kepentingan tinggi), serta *minimum effort* (kekuasaan rendah dan kepentingan rendah). Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk tidak hanya memahami bagaimana jaringan hubungan antaraktor terbentuk, tetapi juga melihat sejauh mana kekuasaan, kepentingan, dan posisi masing-masing aktor memengaruhi dinamika serta arah kolaborasi dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi dua kerangka teori jaringan aktor tersebut, yang sebelumnya belum banyak diterapkan secara bersamaan dalam studi ekonomi kreatif. Jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek struktural dan analisis jaringan formal, penelitian ini berupaya menampilkan dinamika kolaborasi berdasarkan tingkat pengaruh dan kepentingan relasi, serta seperti apa kolaborasi sektor kreatif ini terbentuk dan bagaimana pemangku kepentingan ini membangun sebuah jaringan praktik kolaborasi di sektor ekonomi kreatif.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam memahami pola kolaborasi ekonomi kreatif berbasis lokal. Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana jaringan aktor terbentuk, berinteraksi, dan bertransformasi dalam pengembangan ekonomi kreatif di suatu daerah. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi

pemerintah daerah dalam merancang strategi kolaboratif yang lebih inklusif, adaptif, dan selaras dengan karakter sosial budaya Kabupaten Subang.

1.6.2. Administrasi Publik

Chandler dan Plano dalam Keban (2019) menyatakan bahwa administrasi publik adalah proses mengelola dan mengawasi orang untuk melaksanakan dan menegakkan kebijakan publik. Administrasi publik adalah gabungan antara ilmu dan seni yang memastikan bahwa organisasi dan pemangku kepentingannya bekerja sama untuk menyelesaikan tugas mereka. Administrasi berupaya menyelesaikan masalah di sektor publik dengan meningkatkan organisasi, sumber daya manusia, dan keuangan. Administrasi publik adalah proses pembuatan keputusan tentang kebijakan dan penerapannya. Ini mencakup persiapan elemen dasar untuk implementasi kebijakan, menganalisis dan menyajikan keputusan, serta memikirkan kebijakan. Tugas-tugas ini dapat dilakukan oleh individu atau kelompok untuk menciptakan barang dan jasa publik (Dunsire dalam Keban, 2019).

Administrasi publik itu menantang karena harus menghadapi perubahan kebutuhan dan masalah dalam masyarakat. Seiring dengan semakin kompleksnya kehidupan masyarakat, hal ini dapat membuat pemerintah lebih sulit untuk melaksanakan tugasnya. Nicholas Henry (Pasolong, 2010) menyatakan bahwa administrasi publik adalah gabungan antara teori dan aplikasi dunia nyata yang mencoba menjelaskan apa yang dilakukan pemerintah dalam masyarakat dan menghasilkan kebijakan publik yang lebih memenuhi kebutuhan dan kepentingan

masyarakat. Pernyataan ini menunjukkan bahwa administrasi publik adalah kombinasi antara ide-ide akademis dan aktivitas dunia nyata yang mencakup serangkaian tugas administratif yang dimaksudkan untuk mencapai norma sosial.

1.6.3. Paradigma Administrasi Publik

Setiap paradigma pasti mengalami perubahan dari paradigma lama ke paradigma baru. Paradigma baru muncul karena menyadari bahwa paradigma lama masih memiliki masalah dan sudah tidak berguna lagi. Paradigma baru hadir untuk memperbaiki masalah atau kekurangan yang ada pada paradigma lama. Paradigma-paradigma baru ini adalah cara pandang para profesional terhadap fungsi dan masalah administrasi publik dalam menghadapi isu-isu baru. Nicholas Henry dalam Keban (2014:31-33) mencatat lima jenis administrasi publik: dikotomi administrasi publik, prinsip-prinsip administrasi, administrasi publik sebagai ilmu politik, administrasi publik sebagai ilmu administrasi, administrasi publik sebagai administrasi publik, dan administrasi publik baru atau *governance*.

Paradigma pertama, yang berlangsung dari tahun 1900 hingga 1926, disebut dikotomi administrasi publik. Frank J. Goodnow dan Leonard D. White adalah dua tokoh penting dalam pandangan ini. Buku Goodnow yang berjudul "*Politics and Administration*" membahas bagaimana tugas-tugas utama pemerintahan harus memisahkan masalah politik dan administrasi. Dia berpandangan bahwa ilmu politik hanya berkaitan dengan politik, pemerintahan, dan pembuatan kebijakan. Sebaliknya, substansi administrasi publik adalah

bagaimana pemerintahan dijalankan, bagaimana perekrutan dilakukan, dan bagaimana anggaran disusun. Pusat politik dari paradigma ini adalah badan legislatif dan yudikatif yang membuat kebijakan, sedangkan pusat administratifnya adalah cabang eksekutif, yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan. Sayangnya, model ini hanya berfokus pada lokus dan tidak memberikan banyak informasi.

Paradigma kedua (1927–1937) dikembangkan oleh Willoughby, Gullick, Urwick, Henry Fayol, dan F.W. Taylor yang merupakan beberapa tokoh yang membantu mengembangkan paradigma ini yaitu terkait prinsip-prinsip administrasi. Pada masa ini, sektor-sektor lain seperti industri, manajemen, dan lainnya sangat mempengaruhi administrasi. Hal ini melahirkan prinsip-prinsip POSDCORB, yang merupakan singkatan dari *Planning, Organizing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, dan Budgeting*. Prinsip-prinsip ini menjadi topik utama dalam studi administrasi, tetapi tidak selalu jelas dari mana asalnya. Prinsip-prinsip ini dapat diterapkan dalam hampir semua situasi, pengaturan, tujuan, atau jenis organisasi, bahkan budaya. Dapat disimpulkan bahwa administrasi dapat diterapkan di mana saja selama prinsip-prinsip ini diikuti oleh pihak yang relevan.

Paradigma ketiga, yang berlangsung dari tahun 1950 hingga 1970, dikenal sebagai administrasi publik sebagai ilmu politik. Pada masa ini, tokoh seperti Herbert A. Simon mengkritik ketidakkonsistenan prinsip-prinsip administrasi dan mengatakan bahwa prinsip-prinsip tersebut tidak berlaku untuk semua orang.

Pandangan ini mengatakan bahwa administrasi publik selalu dipengaruhi oleh nilai-nilai tertentu dan tidak bebas nilai (yaitu, tidak dapat diterapkan di mana saja). Pusat dari paradigma ini adalah birokrasi pemerintahan, tetapi sulit untuk mengetahui fokusnya karena prinsip-prinsip dalam administrasi publik tidak terlalu kuat.

Paradigma keempat (1956–1970) disebut administrasi publik sebagai ilmu administrasi (manajemen). Pada masa ini, ilmu administrasi menggunakan psikologi sosial sebagai pelengkap. Dalam model ini, perilaku organisasi, analisis manajemen, analisis sistem, riset operasi, dan bidang lainnya menjadi penting. Paradigma ini berkembang menjadi pandangan ilmu administrasi orisinal yang didukung oleh pendidikan psikologi sosial dan berfokus pada kebijakan publik. Tidak jelas di mana lokus paradigma keempat ini karena dianggap bahwa semua fokusnya dapat diterapkan dalam bisnis maupun administrasi publik (Keban, 2019).

Paradigma kelima, yang muncul pada tahun 1970, mengatakan bahwa administrasi publik ya memang administrasi publik itu sendiri. Pada titik ini, ada usaha untuk menjadikan disiplin ini sebagai bidang studi otonom. Pada masa ini, birokrasi beralih ke pasar dan organisasi sektor swasta. Dengan kata lain, cara administrasi publik dilakukan berubah dari model lama yang konvensional ke model *New Public Management* (NPM). Model ini memiliki fokus dan pusat perhatian yang jelas. Fokusnya adalah teori organisasi, manajemen, dan kebijakan publik, sementara masalah dan kepentingan masyarakat menjadi pusat perhatian.

Paradigma keenam, yang dikenal sebagai administrasi publik baru atau *governance*, dimulai pada tahun 1990 dan masih berlangsung hingga sekarang. Ikeanyibe dkk. (2017) menyatakan bahwa *governance* adalah paradigma keenam dalam Administrasi Publik. Model ini menunjukkan cara baru dalam memandang dan menggunakan kekuasaan serta wewenang, terutama ketika para pemimpin politik menggunakannya untuk membantu masyarakat. Tamayan (dalam Ikeanyibe dkk., 2017) menjelaskan bahwa *governance* adalah proses yang kompleks, di mana berbagai elemen dalam masyarakat berbagi kekuasaan dan bekerja sama untuk merumuskan serta menjalankan kebijakan publik yang secara langsung berdampak pada interaksi sosial, dinamika kelembagaan, hubungan ekonomi, dan perkembangan sosial.

Stoker (dalam Ikeanyibe dkk., 2017) juga mengemukakan lima gagasan penting dan terkadang rumit yang membentuk paradigma *governance*, yaitu:

1. Adanya jaringan yang terdiri dari individu dan institusi baik dari dalam maupun luar pemerintahan,
2. Garis tanggung jawab yang tidak jelas dalam menangani masalah sosial dan ekonomi,
3. Kekuatan lembaga yang bergantung satu sama lain dalam bekerja sama,
4. Aktor-aktor yang mampu bertindak dan mengatur dirinya sendiri secara mandiri, serta
5. Kemampuan untuk menyelesaikan persoalan tanpa bergantung pada kekuasaan pemerintah untuk memerintah atau memaksa.

1.6.4. Kebijakan Publik

Graycar dalam Keban (2019) melihat kebijakan dari empat sudut pandang yang berbeda: filosofis, produk, proses, dan kerangka kerja. Dalam perspektif filosofis, kebijakan dipandang sebagai serangkaian aturan, norma, atau kondisi yang diharapkan untuk diikuti. Kebijakan adalah serangkaian temuan atau saran tentang bagaimana menangani masalah tertentu. Dari sudut pandang proses, kebijakan adalah pekerjaan yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk mengetahui apa yang mereka inginkan dari suatu program guna mencapai tujuan. Terakhir, kebijakan adalah dasar untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan cara berunding atau bernegosiasi dan bagaimana pelaksanaannya. Menurut Turner dan Hulme (1997), kebijakan adalah baik pembentukan kebijakan maupun pelaksanaan kebijakan tersebut (pembentukan kebijakan dan penerapannya). Hal ini menjelaskan bahwa kebijakan adalah suatu proses pengambilan keputusan yang berlangsung dari tingkat atas hingga tingkat paling bawah (Shafritz & Russell, 1997).

Kebijakan publik menurut W.I. Jenkins (dalam Wahab, 2021) merupakan serangkaian keputusan yang saling berkaitan, diambil oleh aktor atau kelompok aktor politik dalam batas kewenangannya, untuk mencapai tujuan tertentu dalam situasi tertentu melalui berbagai upaya yang dirancang. Sementara itu, Lemiux (dalam Wahab, 2021) memandang kebijakan publik sebagai hasil dari aktivitas-aktivitas yang bertujuan menyelesaikan persoalan publik di suatu lingkungan tertentu, yang dilaksanakan oleh aktor-aktor politik dalam hubungan yang

terstruktur dan berlangsung secara berkesinambungan. Anderson (dalam Winarno, 2012) menambahkan bahwa kebijakan adalah arah tindakan yang dirumuskan oleh individu atau kelompok aktor sebagai respons terhadap suatu masalah atau persoalan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kebijakan publik adalah tindakan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pihak berwenang, bertujuan menyelesaikan persoalan tertentu dalam masyarakat. Kebijakan publik mencakup aspek "apa yang dilakukan", "siapa yang melakukan", dan "tujuan yang ingin dicapai", serta dapat diterapkan dalam berbagai sektor seperti kesehatan, pendidikan, pertanian, pertahanan, perekonomian, pariwisata dan lain sebagainya. Menurut William N. Dunn sebagaimana dikutip (dalam Winarno, 2012) mengungkapkan bahwasanya tahapan kebijakan publik terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1) Agenda Kebijakan (*Agenda Setting*)

Pada tahap ini, dijelaskan apa saja isu publik dan bagaimana isu tersebut perlu diperbaiki saat ini juga. Orang biasanya menggunakan metode yang disebut penataan isu untuk melihat tantangan-tantangan ini. Metode ini akan membantu kita mengetahui apa yang menyebabkan masalah tersebut menjadi isu kebijakan dan bagaimana pemerintah dapat mengatasinya.

2) Formulasi Kebijakan

Pada tahap ini, para peneliti mencari berbagai opsi kebijakan yang dapat

digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah dijelaskan. Oleh karena itu, diperlukan cara untuk memprediksi hal-hal yang akan terjadi selanjutnya agar dapat memahami bagaimana masing-masing opsi yang diusulkan akan memengaruhi keadaan.

3) Adopsi Kebijakan

Setelah melalui proses persetujuan, tahap ini terjadi ketika para manajer publik dan lembaga legislatif memutuskan apakah suatu kebijakan akan disetujui atau tidak. Rekomendasi dapat membantu menilai tingkat rasionalitas dan ketidakpastian situasi, memberikan standar dalam pengambilan keputusan, serta memastikan adanya pertanggungjawaban dalam pelaksanaan kebijakan.

4) Implementasi Kebijakan

Pemerintah mulai melaksanakan kebijakan pada tahap ini, dengan menggunakan dana dan sumber daya yang dimilikinya. Tujuannya adalah agar kebijakan tersebut berhasil dan mampu menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi. Dalam proses implementasi, para pembuat kebijakan berupaya memengaruhi perilaku para birokrat agar mereka bersedia melayani dan mengatur perilaku kelompok yang menjadi target sasaran.

5) Evaluasi Kebijakan

Penilaian Kebijakan. Dalam tahap ini, proses evaluasi diterapkan untuk memonitor dan menilai hasil dan kinerja dari kebijakan yang sedang berlangsung maupun kebijakan yang sudah berlangsung. Tahap ini

dukungan mayoritas legislatif, konsensus di antara direktur lembaga, dan mayoritas keputusan pengadilan. Setelah kebijakan diadopsi kebijakan mulai diimplementasikan. Implementasi kebijakan membentuk serangkaian kegiatan yang diarahkan sebagai bentuk pemberlakuan program.

Kebijakan yang diterapkan dilakukan audit di pemerintah untuk menentukan apakah pemerintah eksekutif, tindakan legislatif, dan keputusan pengadilan telah dipatuhi sesuai undang-undang dan tujuan yang disepakati. Ketika kebijakan tidak berjalan maksimal, sumber daya tidak mencukupi, dan pelatihan tidak memadai maka dilakukan adaptasi kebijakan. Pada fase ini dilakukan evaluasi kebijakan untuk menentukan kebijakan dapat diterapkan kembali atau mengakhiri kebijakan tersebut (Dunn, 2018).

1.6.5. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor merupakan langkah awal yang penting dalam memahami siapa saja pihak-pihak yang terlibat serta sejauh mana kepentingan mereka memengaruhi proses pelaksanaan suatu program atau kegiatan. Menurut Kaufman (dalam Suwitri, 2011), keberhasilan implementasi kebijakan sangat bergantung pada kemampuan untuk mengenali aktor-aktor kunci, memahami orientasi dan kepentingan mereka, serta menentukan bentuk dukungan dan strategi kolaborasi yang tepat. Proses ini tidak hanya membantu dalam mengantisipasi potensi konflik kepentingan, tetapi juga menjadi dasar dalam membangun kerja sama yang efektif guna mencapai tujuan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Dengan demikian, identifikasi aktor dilakukan sebagai upaya untuk memetakan

peran dan tingkat keterlibatan setiap pihak dalam berbagai tahapan pelaksanaan program.

Dalam penelitian ini, identifikasi aktor menggunakan teori Olander dan Landin (2005) melalui matriks power-interest untuk mengetahui siapa saja pihak yang terlibat dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang, sekaligus memahami posisi masing-masing aktor berdasarkan tingkat pengaruh (power) dan tingkat kepentingannya (interest) terhadap proses kolaborasi. Penggunaan teori ini penting karena tata kelola kolaborasi tidak hanya ditentukan oleh banyaknya aktor yang terlibat, tetapi juga oleh sejauh mana aktor memiliki kemampuan memengaruhi kebijakan, program, dan pengambilan keputusan, serta seberapa besar perhatian dan keterlibatan aktor terhadap keberhasilan pengembangan ekonomi kreatif. Melalui kerangka ini, peneliti dapat mengklasifikasikan aktor ke dalam beberapa kategori sehingga lebih mudah menjelaskan aktor kunci, aktor pendukung, dan aktor yang keterlibatannya masih terbatas dalam kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Dikategorisasikan dalam *matrix power-interest* terdiri dari: *Key Stakeholders (High Power – High Interest)*, *Keep Satisfied (High Power – Low Interest)*, *Keep Informed (Low Power – High Interest)*, dan *Minimal Effort (Low Power – Low Interest)*.

1.6.6. Jaringan Aktor

Jaringan Aktor atau *Actor-Network Theory* (ANT) menurut Yuniningsih (2018) menjelaskan bahwa suatu pendekatan yang berasal dari kajian ilmu pengetahuan dan teknologi), yang menempatkan manusia (*human*) dan non-

manusia (*non-human*) sebagai aktor yang memiliki peran setara dalam membentuk suatu jaringan sosial. Teori ini pertama kali diperkenalkan oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law pada tahun 1980-an, sebagai upaya untuk menjelaskan bagaimana realitas sosial, organisasi, maupun teknologi terbentuk melalui relasi dan interaksi yang kompleks antarberbagai entitas yang saling terhubung.

Latour dalam Trianggono (2018) menjelaskan *Actor-Network Theory* (ANT) dipahami sebagai himpunan elemen yang saling berelasi dalam suatu jaringan. Aktor tidak terbatas pada individu atau benda tertentu, melainkan mencakup keseluruhan entitas yang berinteraksi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. bahwa memiliki lima konsep utama yang menjadi fondasi dalam memahami hubungan antara manusia dan non-manusia di dalam suatu sistem sosial, yaitu:

a) Aktor

Dalam perspektif ANT, aktor tidak hanya dipahami sebagai individu atau objek tunggal, melainkan sebagai bagian dari suatu jaringan yang saling terhubung. Setiap aktor memiliki kapasitas untuk memengaruhi dan membentuk pola interaksi di dalam jaringan, sehingga posisinya ditentukan oleh relasi yang dibangun dengan elemen lain.

b) Jaringan

Jaringan menggambarkan keterhubungan antar unsur, baik manusia maupun non-manusia, yang berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Struktur jaringan bersifat dinamis, karena hubungan antar elemen di

dalamnya dapat berubah seiring waktu sesuai konteks dan kepentingan yang berkembang.

c) Aktan

Aktan merupakan entitas penggerak atau pengendali yang memiliki kemampuan untuk berpindah dari satu jaringan ke jaringan lainnya sesuai kebutuhan dan perannya. Aktan sering kali berfungsi sebagai penghubung lintas sistem, yang memastikan jalannya koordinasi di antara berbagai pihak dalam jaringan.

d) Tranlasi

Traslasi merujuk pada proses penerjemahan makna dan kepentingan di antara para aktor dalam jaringan. Melalui proses ini, berbagai bentuk interaksi dan komunikasi antaraktor diartikan agar dapat dipahami secara bersama, sehingga tercipta kesepahaman dan tujuan kolektif.

e) *Intermediary* (Perantara)

Perantara berperan sebagai penghubung yang menjembatani komunikasi antaraktor atau antarentitas. Fungsinya adalah menyalurkan informasi, mengoordinasikan tindakan, serta memfasilitasi kerja sama agar hubungan dalam jaringan dapat berjalan efektif dan saling memengaruhi secara timbal balik.

Menurut Callon (1990), interaksi antarpelaku dalam sebuah jaringan berlangsung melalui empat tahapan utama yang membentuk dinamika pembentukan dan penguatan jaringan sosial. 4 tahapan tersebut yaitu:

1) *Problematization* (Problematisasi)

Tahap ini diawali ketika pihak inisiator memperkenalkan suatu isu atau permasalahan yang dianggap penting untuk ditangani bersama. Melalui proses ini, inisiator berupaya mendefinisikan persoalan dan menempatkan dirinya sebagai pihak yang mampu menawarkan solusi, sekaligus mengarahkan aktor lain agar terlibat dalam kerangka isu yang sama.

2) *Interessement* (Pengarikan Minat)

Setelah isu berhasil diangkat, tahap berikutnya adalah membangun ketertarikan dan komitmen dari aktor lain. Pada fase ini, inisiator berusaha meyakinkan pihak-pihak yang relevan agar menerima peran yang telah ditetapkan dalam jaringan. Proses negosiasi dan persuasi menjadi kunci untuk memperoleh dukungan serta menyamakan kepentingan di antara para aktor.

3) *Enrollment* (Pelibatan Aktor)

Tahap ini menunjukkan fase ketika para aktor mulai berpartisipasi secara konkret dalam jaringan. Mereka mulai menjalankan fungsi, membentuk peran, dan menyesuaikan diri dengan struktur kerja sama yang telah disepakati. Dalam proses ini, perbedaan kepentingan kadang memunculkan resistensi atau penolakan, namun juga dapat menghasilkan keseimbangan baru dalam hubungan antaraktor.

4) *Mobilization* (Mobilisasi)

Tahap terakhir ditandai dengan terbentuknya jaringan yang stabil dan fungsional. Para aktor telah mengartikulasikan peran masing-masing dan mampu bekerja secara kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Jaringan

pada fase ini bersifat lebih mapan, terbuka, dan memiliki kemampuan untuk beradaptasi serta memperluas jangkauan interaksi di antara beragam aktor.

Sedangkan menurut menurut Riyanto dalam Yuniningsih (2018), teori jaringan aktor mencakup 9 tahapan penting yang menjelaskan dinamika hubungan antaraktor dalam suatu sistem jaringan:

- 1) *Punctualization* merupakan tahap awal yang bertujuan menyederhanakan kompleksitas jaringan dengan memperlakukan jaringan heterogen sebagai satu aktor tunggal (Law, 2003). Langkah ini membantu peneliti mengidentifikasi keterkaitan antar unsur dalam jaringan yang terdiri atas elemen material maupun non-material, sehingga proses analisis menjadi lebih terarah.
- 2) *Translation* menggambarkan proses penyesuaian kepentingan antara berbagai aktor dengan aktor utama. Dalam tahap ini, terbentuk jaringan aktor melalui identifikasi permasalahan, kepentingan, dan peran. Setiap aktor memiliki karakteristik serta hasil interaksi yang berbeda, sehingga fokus analisis biasanya diarahkan pada satu aktor utama untuk memahami proses translasi secara mendalam.
- 3) *Problematization* terjadi ketika aktor utama mendefinisikan isu dan kepentingan aktor lain agar sejalan dengan kepentingannya sendiri. Pada fase ini dibentuk mekanisme kendali terpusat yang disebut *obligatory passage point* (OPP), di mana seluruh aktor diarahkan pada satu titik penyelesaian masalah bersama.

- 4) *Interessement* merupakan kelanjutan dari proses translasi yang berfokus pada upaya aktor utama meyakinkan aktor lain untuk menerima definisi dan arah tindakan yang telah ditetapkan. Kesepakatan tentang peran, tanggung jawab, dan manfaat bersama dinegosiasikan agar kolaborasi dapat berjalan.
- 5) *Enrollment* menandai momen ketika aktor-aktor lain menyetujui dan menyesuaikan diri dengan kepentingan yang dirumuskan oleh aktor utama. Melalui pertukaran sumber daya dan kesepakatan yang menguntungkan semua pihak, jaringan baru terbentuk dengan tujuan yang disepakati bersama.
- 6) *Inscription* adalah tahap penciptaan bentuk kesepakatan yang menjamin keberlangsungan kepentingan masing-masing aktor. Kesepakatan ini dapat berupa perjanjian tertulis maupun lisan, yang keduanya memerlukan tingkat kepercayaan tinggi untuk menghindari konflik atau pengkhianatan di kemudian hari.
- 7) *Speaker* atau *Delegative Representative Representative* merujuk pada aktor yang diberi kewenangan berbicara atas nama aktor lain dalam jaringan. Penunjukan juru bicara ini ditentukan oleh kesepakatan bersama dan disesuaikan dengan konteks serta kepentingan jaringan.
- 8) *Betrayal* menggambarkan kondisi ketika aktor melanggar atau keluar dari kesepakatan yang telah dibuat, baik karena perubahan kepentingan maupun ketidakpatuhan terhadap inskripsi awal. Situasi ini menimbulkan ketegangan dan dapat mengganggu stabilitas jaringan.

9) *Irreversibility* merupakan tahap akhir yang menunjukkan ketika jaringan telah mencapai bentuk stabil dan sulit untuk kembali ke kondisi semula. Namun, dalam beberapa situasi, proses penyeselarasan ulang dapat terjadi jika aktor yang keluar kembali menemukan relevansi dengan jaringan yang telah terbentuk.

Uraian mengenai setiap tahap dalam pembentukan jaringan aktor dijabarkan secara lebih jelas pada tabel berikut:

Tabel 1. 2 Tahapan Jaringan Aktor

No.	Tahapan	Definisi
1.	<i>Punctualization</i>	Identifikasi jaringan aktor.
2.	<i>Translation</i>	Penyelarasan kepentingan antara berbagai aktor untuk membentuk jaringan melalui identifikasi masalah, kepentingan, dan peran.
3.	<i>Problematization</i>	Aktor utama mendefinisikan isu dan kepentingan aktor lain agar sejalan.
4.	<i>Interessement</i>	Upaya meyakinkan aktor lain agar menerima definisi, peran, dan arah tindakan yang telah ditetapkan oleh aktor utama.
5.	<i>Enrollment</i>	Tahap ketika aktor lain menyetujui dan menyesuaikan diri dengan kepentingan bersama.
6.	<i>Inscription</i>	Pembentukan kesepakatan (tertulis atau lisan) untuk menjamin keberlangsungan kepentingan dan komitmen aktor.
7.	<i>Speaker/Delegative Representative</i>	Aktor yang mewakili atau berbicara atas nama aktor lain sesuai kesepakatan jaringan.
8.	<i>Betrayal</i>	Pelanggaran atau pengingkaran terhadap kesepakatan yang mengganggu stabilitas jaringan.
9.	<i>Irreversibility</i>	Pada tahap ini, jaringan berpotensi kembali pada alternatif setelah terjadi pelanggaran kesepakatan sebagai proses penyeselarasan kembali.

Sumber: Diadopsi dari Callon dan Latour (1990, Riyanto (2012:65-69) (dalam Yuniningsih, 2018)).

Teori jaringan aktor menekankan bahwa hubungan antara manusia dan non-manusia tidak dapat dipisahkan dalam memahami suatu sistem sosial. Keduanya berperan aktif dalam membentuk pola kerja, pengambilan keputusan, serta dinamika kolaborasi di suatu lingkungan tertentu. Dalam tata kelola dan pengembangan kegiatan ekonomi kreatif, aktor-aktor manusia seperti pemerintah, komunitas kreatif, pelaku usaha, maupun lembaga pendidikan berinteraksi dengan aktor non-manusia seperti kebijakan, teknologi digital, infrastruktur, dan sumber daya ekonomi. Relasi di antara mereka membentuk suatu jaringan yang memungkinkan terjadinya kolaborasi, inovasi, serta pertukaran pengetahuan yang mendukung keberlangsungan ekosistem ekonomi kreatif.

Pendekatan ANT memberikan cara pandang yang lebih menyeluruh untuk menelusuri bagaimana hubungan antaraktor tersebut terbangun dan dipertahankan. Melalui teori ini, dapat dipahami bahwa keberhasilan kolaborasi antaraktor tidak hanya bergantung pada koordinasi formal atau struktur kelembagaan, tetapi juga pada sejauh mana hubungan antarelemen dalam jaringan itu saling menguatkan dan berfungsi secara efektif. Dengan demikian, teori jaringan aktor menjadi landasan yang tepat untuk menjelaskan proses terbentuknya jejaring kolaboratif, peran setiap aktor di dalamnya, serta bagaimana unsur manusia dan non-manusia saling berkontribusi dalam menciptakan tata kelola ekonomi kreatif yang berkelanjutan, adaptif, dan partisipatif, serta memberikan rekomendasi berbasis

realitas sosial untuk peningkatan efektivitas program pengembangan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

1.6.7. Ekonomi Kreatif

Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2018–2025, sebagaimana diatur dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 142 Tahun 2018, mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai pemanfaatan ide dan gagasan orisinal yang memiliki nilai ekonomi, berakar dari kreativitas, serta diperkuat oleh ilmu pengetahuan, keterampilan, budaya, dan teknologi sebagai bentuk kekayaan intelektual. Untuk memperkuat daya saing nasional dan meningkatkan kontribusi sektor ini terhadap pertumbuhan ekonomi, dibutuhkan strategi pembangunan jangka panjang yang menjadi pedoman bagi pemerintah pusat maupun daerah. Pembangunan ekonomi kreatif tersebut perlu dijalankan secara sinergis dan menyeluruh, dengan dukungan sumber daya manusia yang inovatif dan kreatif, serta selaras dengan arah kebijakan pembangunan nasional.

Ekonomi kreatif didasarkan pada proses pembuatan dan perdagangan nilai. Ekonomi Kreatif adalah proses mengubah ide dan ekspresi kreatif menjadi sesuatu yang memiliki nilai di pasar, yang juga merupakan kekayaan intelektual. Menurut Howkins, ekonomi kreatif adalah ekonomi yang bekerja di sektor produk dan jasa dan dibangun di atas kekayaan intelektual. Kekayaan intelektual ini adalah hal-hal seperti periklanan, arsitektur, kerajinan tangan, desain, fesyen, permainan, mainan, musik, penerbitan, penelitian dan pengembangan, perangkat lunak, televisi dan radio, video game, dan seni visual dan pertunjukan (Restrepo

dan Marquez, 2015:41).

Menurut Landry (1995:47), ekonomi kreatif didasarkan pada proses penciptaan dan pertukaran nilai. Ekonomi Kreatif adalah proses transformasi ide dan ekspresi kreatif menjadi barang yang memiliki nilai ekonomi dan juga kekayaan intelektual.

Menurut Rochmat Aldy (2016:8) ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep yang bertujuan untuk merealisasikan pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dengan menggunakan basis kreativitas seperti pemanfaatan sumber daya yang tidak terbatas melalui ide gagasan bakal dan kreativitas, bukan hanya pemanfaatan sumber daya terbarukan.

John Howkins (2002:86) menyelidiki hubungan antara kreativitas dan ekonomi. Menurut Howkins, ekonomi kreatif melambangkan transformasi ide dan kreasi artistik menjadi barang yang dapat dikomersialkan yang juga dianggap sebagai kekayaan intelektual. BEKRAF mendefinisikan kekayaan intelektual di Indonesia sebagai entitas yang terdiri dari 16 subsektor. Salah satu tanggung jawab utama Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) di bawah Peraturan Presiden No. 72 tahun 2015 adalah mengawasi 16 subsektor ekonomi kreatif, yang meliputi arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, fashion, aplikasi dan pengembangan game, penerbitan, periklanan, televisi dan radio, seni pertunjukan, dan seni rupa.

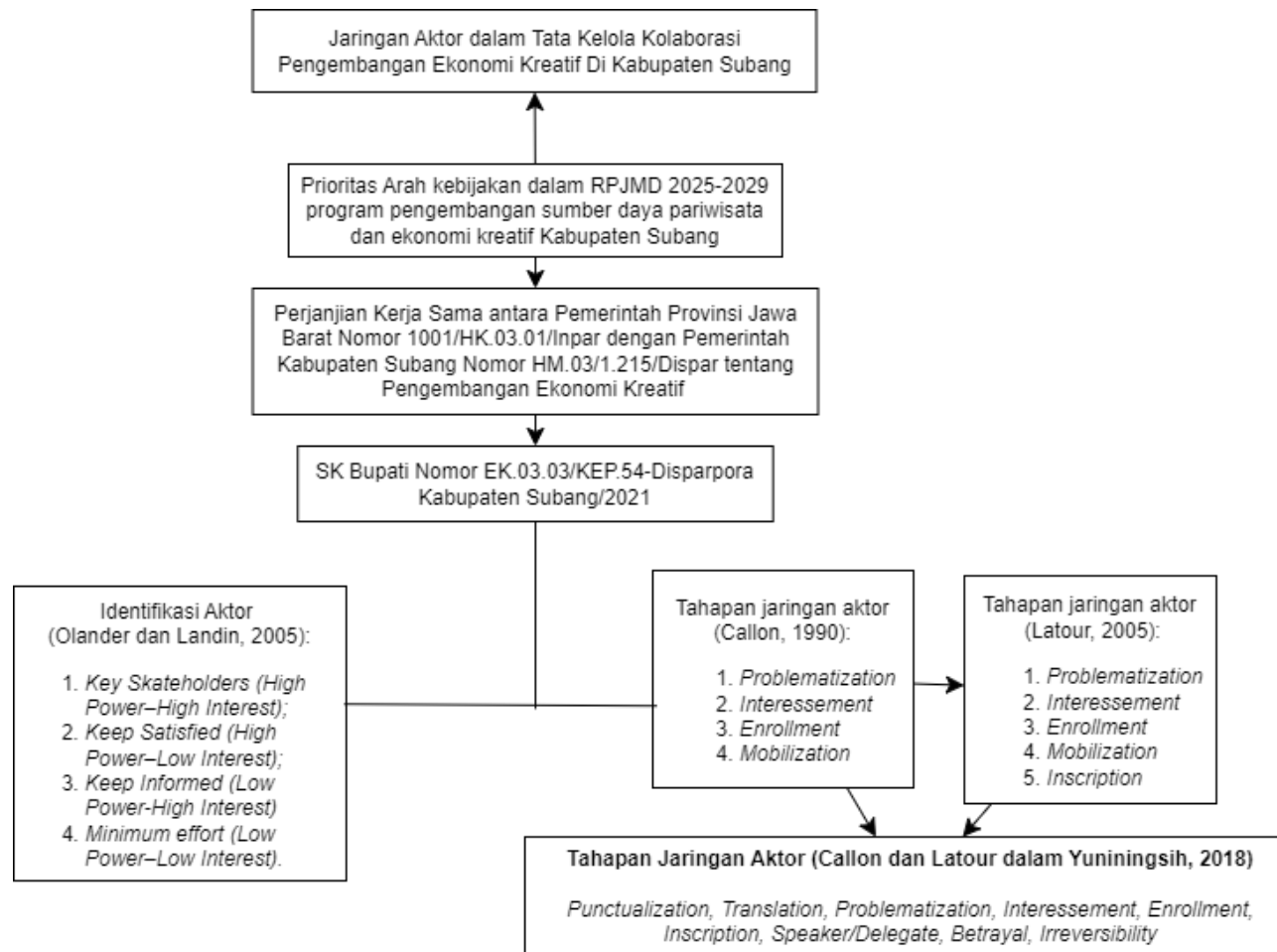
Departemen Perdagangan Republik Indonesia, dikutip oleh Suryana (2017:197), mengatakan bahwa empat hal harus diperhatikan dalam

pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia, yaitu:

- 1) Ekonomi kreatif melalui penemuan teknologi, ide, dan seni.
- 2) Keunggulan produk ekonomi bergantung pada seni dan kerajinan budaya.
- 3) Ekonomi berdasarkan warisan.
- 4) Ekonomi pariwisata yang bergantung pada keindahan alam.

1.7. Kerangka Pikir Teoritis

Gambar 1. 9 Kerangka Pikir Teoritis



Sumber: Diolah oleh peneliti, 2025.

1.8. Operasionalisasi Konsep

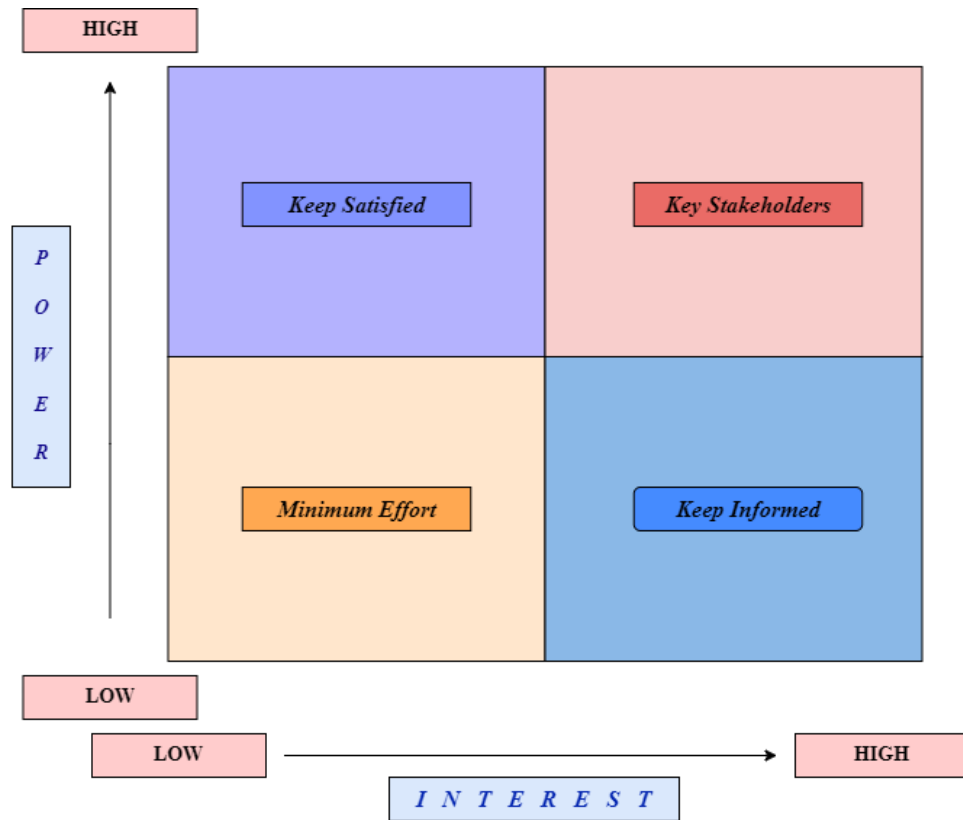
Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk memaparkan beberapa aspek yang akan diteliti secara lebih mendalam oleh peneliti dalam mendeskripsikan permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan sebagai objek penelitian. Fenomena dalam penelitian ini berkaitan dengan “Jaringan Aktor dalam Tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang”. Fenomena penelitian ini digunakan agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan sesuai dengan alur berpikir peneliti serta relevan dengan teori yang digunakan dalam menganalisis jaringan aktor dan tata kelola kolaboratif dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

1. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor merupakan proses untuk mengenali dan menilai sejauh mana kepentingan serta pengaruh para pihak yang terlibat dalam kegiatan atau program kolaborasi ekonomi kreatif. Proses ini penting untuk memahami dinamika interaksi, posisi, dan peran masing-masing aktor dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan kegiatan kolaborasi. Berdasarkan tingkat kepentingan dan pengaruhnya, aktor dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu:

- a) *Key Stakeholders*
- b) *Keep Satisfied*
- c) *Keep Informed*
- d) *Minimum effort*

Gambar 1. 10 Matrix Tingkat Pengaruh dan Kepentingan Aktor



Sumber: Diolah oleh peneliti, 2025.

2. Tahapan Jaringan Aktor (*Actor Network Theory*)

Tahapan jaringan aktor merupakan proses dinamis yang menggambarkan bagaimana para aktor membentuk dan mengembangkan jaringan kolaboratif berdasarkan tujuan dan kepentingan bersama dalam tata kelola ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Setiap tahapan mencerminkan pergerakan dan perubahan relasi antarpemangku kepentingan, yang terwujud dalam bentuk kerja sama yang saling mendukung. Tahapan-tahapan tersebut diadaptasi dari teori *Actor-Network Theory* (ANT) dan dijabarkan sebagai berikut:

- a) *Punctualization* adalah tahap awal yang menitikberatkan pada proses identifikasi serta pemetaan jaringan aktor yang terlibat dalam suatu sistem kolaboratif.
- b) *Translation* merupakan proses penyalarsan kepentingan antara berbagai aktor dengan tujuan membentuk jaringan kerja yang solid melalui identifikasi masalah, kepentingan, dan peran masing-masing agar selaras dengan tujuan bersama.
- c) *Problematization* adalah aktor utama mendefinisikan isu dan mengarahkan kepentingan aktor lain agar sejalan dengan tujuan yang telah ditentukan, serta membentuk pusat pengendali (*obligatory passage point*) sebagai acuan koordinasi.
- d) *Interessement* menggambarkan upaya aktor utama dalam meyakinkan dan memengaruhi aktor lain agar menerima definisi permasalahan, pembagian peran, serta arah tindakan yang telah disepakati.
- e) *Enrollment* merupakan tahap di mana aktor-aktor lain menyetujui, menyesuaikan diri, dan mengambil peran sesuai kesepakatan bersama, menandai terbentuknya kesepakatan dalam jaringan.
- f) *Inscription* adalah proses pembentukan kesepakatan dalam bentuk tertulis maupun lisan untuk menjamin keberlangsungan kerja sama dan kepentingan masing-masing aktor sebagai dasar komitmen.
- g) *Speaker/Delegative Representative* merupakan aktor yang ditunjuk sebagai juru bicara atau perwakilan dari kelompok tertentu dalam jaringan berdasarkan kesepakatan bersama.

- h) *Betrayal* menggambarkan kondisi ketika terdapat aktor yang melanggar atau mengingkari kesepakatan awal karena perubahan kepentingan atau lemahnya komitmen.
- i) *Irreversibility* adalah tahap di mana jaringan mencapai kondisi stabil dan sulit diubah, namun masih dimungkinkan adanya penyesuaian ulang melalui penciptaan alternatif baru atau pemulihan hubungan setelah terjadi penyimpangan kesepakatan awal.

1.9. Fenomena Penelitian

Tabel 1. 3 Fenomena Penelitian

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang Diamati di lapangan	Informan
Identifikasi Aktor (<i>Stakeholders</i>)	<i>Key Stakeholders</i>	Tingkat pengaruh dan kepentingan masing-masing aktor dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketua Komite Ekonomi Kreatif Kabupaten Subang 2. Koordinator <i>Subang Creative Hub</i> 3. Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang. 4. Pelaku Ekonomi kreatif yan 5. Kotasubang.com.
	<i>Keep Satisfied</i>		
	<i>Keep Informed</i>		
	<i>Minimum Effort</i>		
Jaringan Aktor	<i>Punctualization</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi struktur jaringan dalam tata kelola kolaboratif sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. 2. Menetapkan siapa yang berperan sebagai aktor utama serta pihak-pihak yang mendukung jalannya jaringan. 	
	<i>Translation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguraikan tujuan dan kepentingan yang dimiliki oleh aktor utama dan para pendukungnya. 2. Menyelaraskan orientasi antaraktor agar tercipta kesamaan pemahaman terhadap isu dan kebutuhan yang dihadapi. 3. Menetapkan peran serta tanggung jawab masing-masing pihak dalam jaringan kolaborasi. 	

<i>Problematization</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor utama merumuskan dan memahami kepentingan pihak lain agar sejalan dengan arah yang diinginkan. 2. Aktor utama menjadi pusat rujukan dalam menentukan arah kebijakan dan penyelesaian masalah.
<i>Interessment</i>	Aktor utama melakukan upaya persuasi terhadap aktor pendukung agar menerima definisi masalah, strategi penyelesaian, serta pembagian hak dan kewajiban sesuai kesepakatan bersama.
<i>Enrollment</i>	Aktor pendukung menyetujui serta menyesuaikan diri dengan arah dan kepentingan yang ditetapkan oleh aktor utama, sehingga terbentuk jaringan baru yang memiliki visi dan kesepakatan bersama lainnya.
<i>Inscription</i>	Membentuk kesepakatan perjanjian dalam bentuk dokumen (baik secara tertulis maupun lisan) yang berfungsi menjamin keberlangsungan kepentingan masing-masing aktor di dalam jaringan.
<i>Delegative Representative</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan perbedaan peran antara aktor utama, aktor pendukung, dan juru bicara dalam jaringan. 2. Menetapkan waktu, konteks, dan tingkatan tertentu di mana seorang aktor dapat mewakili atau berbicara atas nama jaringan.
<i>Betrayal</i>	Kondisi ketika salah satu aktor tidak menjalankan kesepakatan atau melanggar komitmen yang telah dibuat bersama dalam proses kolaborasi.
<i>Irreversibility</i>	Proses jaringan berupaya menstabilkan kembali dengan menciptakan alternatif kepentingan baru atau mengembalikan hubungan aktor ke kondisi awal.

1.10. Argumen Penelitian

Penelitian ini berangkat dari pentingnya mengkaji tata kelola kolaboratif dalam pengembangan ekonomi kreatif sebagai salah satu sektor unggulan yang terus tumbuh di daerah, termasuk di Kabupaten Subang. Latar belakang permasalahan muncul dari kenyataan bahwa Subang memiliki potensi besar dalam sektor ekonomi kreatif, ditunjukkan melalui kontribusi sektor ini terhadap pertumbuhan PDRB daerah, aktivitas komunitas kreatif yang aktif, perolehan berbagai penghargaan, serta penyelenggaraan sejumlah kegiatan atau *Event* kolaboratif seperti *Subang Creative Week, Creation, SubangFest, Oktoforia*, dll. Sebagai patokan dalam membangun sektor ekonomi kreatif pemerintah daerah Kabupaten Subang juga mempunyai arah kebijakan pembangunan ekonomi kreatif melalui dasar Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2018–2025, serta menjadikan sektor ekonomi kreatif menjadi fokus prioritas pembangunan daerah melalui adanya program pengembangan sumber daya pariwisata dan ekonomi kreatif dalam RPJMD 2025-2029 untuk mendukung pelaku ekonomi kreatif.

Selain itu, bukti dari komitmen Kabupaten Subang dalam penguatan tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif juga bisa dilihat dengan adanya Perjanjian Kerja Sama antara Pemerintah Provinsi Jawa Barat Nomor 1001/HK.03.01/Inpar dengan Pemerintah Kabupaten Subang Nomor HM.03/1.215/Dispar tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif menunjukkan komitmen lintas tingkat pemerintahan dalam memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di daerah, namun dalam praktiknya, kerja sama antar pihak belum

sepenuhnya terlembaga dalam sistem tata kelola yang jelas dan ketidaksesuaian visi antar aktor menjadi hambatan utama yang muncul dalam proses kolaborasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan untuk menjawab dua fokus utama, yaitu: (1) mengidentifikasi siapa saja aktor yang terlibat dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang, dan (2) menggambarkan tahapan jaringan aktor yang terbentuk dalam kolaborasi tersebut. Metode ini dipilih karena mampu menangkap realitas sosial secara kontekstual dan mendalam, terutama dalam menjelaskan struktur hubungan, pola interaksi, dan dinamika antar aktor yang terlibat.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian administrasi publik, khususnya dalam perspektif tata kelola kolaboratif dan pemetaan jaringan aktor dalam sektor ekonomi kreatif berbasis lokal. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya memahami dinamika pengaruh, kepentingan, serta relasi kekuasaan antar pemangku kepentingan yang terlibat dalam pembangunan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi strategis bagi Pemerintah Kabupaten Subang dalam merumuskan kebijakan yang lebih inklusif, partisipatif, dan sesuai dengan kondisi sosial serta tantangan yang ada di lapangan. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh komunitas kreatif dan pelaku usaha lokal di Subang sebagai referensi untuk memperkuat jejaring kolaboratif yang berkelanjutan, serta membuka ruang bagi studi lanjutan yang menyoroti strategi kolaborasi multipihak dalam pembangunan sektor ekonomi

kreatif di daerah- daerah lain dengan karakteristik serupa.

1.11. Metode Penelitian

1.11.1. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian disesuaikan dengan setiap karya ilmiah yang dihasilkan. Seorang peneliti harus mengetahui teknik penelitian, yang merupakan kumpulan pengetahuan tentang prosedur melakukan pencarian informasi secara metodis dan rasional yang berkaitan dengan isu-isu tertentu. Penelitian kualitatif dilakukan dalam situasi yang alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang beragam seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data bersifat induktif, dengan fokus utama pada analisis fenomena sosial. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menyelidiki dinamika implementasi kebijakan secara komprehensif dan langsung di lapangan (Sugiyono, 2016:1).

Hal ini mendukung pernyataan Creswell (2015:59) bahwa penelitian kualitatif, yang mengumpulkan data secara langsung dari para partisipan, didasarkan pada praduga dan kerangka kerja interpretatif untuk memahami makna sosial. Setelah melalui analisis induktif dan deduktif, data disampaikan dalam format naratif yang mewakili pendapat dan sudut pandang masyarakat dan pelaku kebijakan.

Setelah menganalisis konsep-konsep yang telah dibahas sebelumnya, penelitian ini akan secara komprehensif dengan meneliti kejadian, peristiwa, aktivitas sosial, serta sikap dan pendapat individu dan kelompok yang terlibat.

Data dikumpulkan melalui observasi sistematis, wawancara terstruktur, dan metode dokumentasi yang menyeluruh. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian sosial, yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan untuk berinteraksi dengan para partisipan dalam jaringan tata kelola kerja sama. Oleh karena itu, data yang digunakan bersifat kualitatif, karena peneliti bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang dinamika dalam jaringan aktor dalam tata kelola kerja sama sektor kreatif di Kabupaten Subang.

1.11.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini merujuk pada individu maupun kelompok yang memiliki peran penting sebagai informan untuk memberikan informasi terkait fenomena yang diteliti, yaitu jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan informan, yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2016).

Dalam proses penelitian, penelitian ini juga menggunakan *snowball sampling* sebagai teknik lanjutan apabila dari informan awal ditemukan aktor lain yang dinilai memiliki keterlibatan penting dan informasi yang lebih mendalam terkait dinamika kolaborasi. Melalui rekomendasi dari informan sebelumnya, peneliti dapat menelusuri aktor-aktor lain yang memiliki pengaruh, peran, atau keterkaitan langsung dalam proses pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Dengan demikian, kombinasi *purposive sampling* dan *snowball sampling*

digunakan agar pemilihan informan tidak hanya tepat sasaran pada tahap awal, tetapi juga mampu menangkap dinamika hubungan antaraktor secara lebih utuh dan mendalam.

Informan yang dipilih adalah pihak-pihak yang memiliki keterlibatan langsung dan pengetahuan mendalam terkait proses kolaborasi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Adapun informan utama dalam penelitian ini meliputi;

- 1) Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Subang.
- 2) Wakil Ketua Komite Ekonomi Kreatif Kabupaten Subang sekaligus wakil ketua Subang Creative Hub
- 3) Founder Subang Nyeni
- 4) Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sutaatmadja Subang
- 5) Pelaku Usaha Produk Keringan Mamin
- 6) Founder Media lokal Kotasubang.com. sekaligus Konsultan PLUT KUMKM Kabupaten Subang.

1.11.3. Fokus dan Lokus Penelitian

Penentuan lokus penelitian ini memudahkan peneliti dalam menentukan objek dalam melakukan penelitian kualitatif. Peneliti memilih Kabupaten Subang sebagai lokasi penelitian, dengan fokus pada jaringan aktor dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif. Lokasi ini dipilih karena potensi dan dinamika kolaborasi antar pemangku kepentingan yang telah muncul, serta

bantuan dari pihak-pihak kunci dalam menyediakan data yang berguna sebagai penunjang informasi untuk penelitian ini.

Penelitian ini tidak membatasi pada satu variabel tertentu, melainkan menggali interaksi antara pelaku pelaksana kebijakan, tempat pelaksanaan, serta aktivitas yang dilakukan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menangkap dinamika sosial secara menyeluruh dalam konteks nyata yang berlangsung di masyarakat (Sugiyono, 2016:32-34). Mengacu pada pandangan Spradley (dalam Sugiyono, 2016:34), fokus merupakan domain tunggal atau beberapa domain yang saling terkait dalam suatu situasi sosial. Penetapan fokus biasanya dilakukan setelah observasi awal (*grand tour*), yang memberikan gambaran menyeluruh namun masih pada permukaan. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis peran dan interaksi dari setiap partisipan dalam jaringan kolaboratif di sektor ekonomi kreatif Kabupaten Subang. Gagasan dalam penelitian ini berasal dari kejadian nyata yang terjadi di lapangan yang menunjukkan betapa pentingnya tata kelola kolaboratif untuk membuat ekosistem ekonomi kreatif lokal menjadi lebih kuat dan berkelanjutan.

1.11.4. Sumber Data

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan data kualitatif sebagai sumber informasi utama. Untuk memastikan keakuratan deskripsi dalam laporan, beberapa kutipan langsung dari narasumber akan disertakan guna menggambarkan kondisi lapangan secara faktual. Menurut Lofland dalam Moleong (2017:157), sumber utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata

dan tindakan, sedangkan dokumen dan bahan lainnya merupakan data pelengkap. Sejalan dengan hal tersebut, jenis data dalam penelitian ini mencakup data verbal (hasil wawancara), tindakan yang diamati, dokumen tertulis, data visual seperti foto, serta data statistik yang mendukung pemahaman fenomena kolaborasi ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

Adapun sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Mengacu pada pendapat Azwar (2013:91), data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari lokasi penelitian melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi interaksi dengan aktor-aktor yang terlibat secara langsung dalam tata kelola kolaborasi pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Informasi ini diperoleh dari berbagai pihak yang merepresentasikan unsur pentahelix, antara lain Dinas Pariwisata Komite Ekonomi Kreatif Kabupaten Subang, *Subang Creative Hub*, penggerak komunitas kreatif lokal yang bergerak di bidang musik, desain, seni pertunjukan, dan film. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari pelaku ekonomi kreatif lokal yang aktif terlibat dalam kegiatan program kolaboratif, koordinator media lokal Kotasubang.com, serta akademisi atau pihak eksternal yang pernah melakukan pendampingan atau penelitian terkait pengembangan ekonomi kreatif di Subang. Keterlibatan para informan ini memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran yang utuh mengenai dinamika jejaring dan bentuk kolaborasi

yang terbentuk di tingkat lokal.

2. Data Sekunder

Menurut Azwar (2013:91), data sekunder adalah data yang tidak diperoleh langsung oleh peneliti dari subjek penelitian, melainkan melalui pihak lain. Data ini mencakup dokumentasi tertulis seperti laporan kebijakan, jurnal ilmiah, artikel dari media cetak maupun daring, arsip kelembagaan, dan sumber literatur lain yang relevan dengan studi

Peneliti menggunakan sumber-sumber jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam lima tahun terakhir sebagai rujukan sekunder untuk memperoleh informasi konseptual terkait tata kelola kolaboratif, jejaring aktor, dan pengembangan ekonomi kreatif berbasis lokal. Selain itu, referensi berupa *e-book* lebih banyak digunakan untuk mendukung penyusunan kerangka metodologis. Data sekunder juga diperoleh dari media daring dan sosial media resmi seperti Instagram *Subang Creative Hub*. sebagai salah satu simpul penting dalam ekosistem ekonomi kreatif Subang. Informasi ini digunakan untuk melengkapi gambaran awal mengenai aktor-aktor yang terlibat dan dinamika hubungan antarpihak dalam jaringan kolaboratif.

1.11.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memegang peranan yang sangat strategis dalam suatu kegiatan penelitian, mengingat keberhasilan suatu penelitian sangat bergantung pada ketepatan dan kelengkapan data yang berhasil dikumpulkan.

Tujuan utama dari penelitian pada dasarnya adalah memperoleh data yang valid dan relevan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji asumsi atau hipotesis yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai teknik pengumpulan data menjadi hal yang mutlak bagi peneliti. Tanpa penguasaan terhadap teknik tersebut, peneliti akan menghadapi kesulitan dalam memperoleh data yang sesuai dengan standar keilmuan, baik dari segi keabsahan, reliabilitas, maupun keterkaitannya dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif umumnya melibatkan observasi partisipatif (*participant observation*), wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan dokumentasi (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas, interaksi, dan peran para aktor dalam kegiatan kolaboratif ekonomi kreatif. Observasi merupakan landasan utama dalam proses pengembangan ilmu pengetahuan (Nasution, 1988 dalam Sugiyono, 2016). Sementara itu, Sanafiah Faisal (1990, dalam Sugiyono, 2016) mengelompokkan observasi dalam observasi berpartisipasi (*participant observation*), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (*overt observation dan covert observation*), dan observasi yang tak berstruktur (*unstructured observation*). Melalui keterlibatan aktif dalam proses pengamatan, peneliti dapat melihat secara langsung dinamika pelaksanaan kolaborasi dalam pengembangan ekonomi kreatif,

mulai dari pola koordinasi antar pemangku kepentingan, keterlibatan masing-masing aktor dalam program bersama, hingga berbagai hambatan yang muncul selama proses kolaborasi berlangsung. Observasi ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana kerja sama antar aktor dijalankan dalam praktik, serta bagaimana kolaborasi tersebut dibentuk, dijaga, dan dikembangkan dalam lingkungan sosial dan kelembagaan di tingkat lokal.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada aktor-aktor yang berperan penting dalam kolaborasi pengembangan sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Wawancara merupakan suatu bentuk interaksi antara dua individu yang bertujuan untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui proses tanya jawab, sehingga dari interaksi tersebut dapat dibangun pemahaman bersama mengenai suatu topik tertentu (Esterberg, 2002, dalam Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, metode wawancara yang digunakan termasuk dalam kategori *in- depth interview* atau wawancara mendalam. Teknik ini memberikan keleluasaan bagi peneliti dan informan untuk mengeksplorasi isu secara lebih terbuka dan mendalam dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan

memperkuat data dari wawancara dan observasi. Sesuai dengan pandangan Sugiyono (2016), dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu yang dapat berupa tulisan, gambar, atau rekaman. Peneliti akan mengumpulkan dokumen seperti laporan kegiatan, berita dari media lokal, brosur promosi, foto kegiatan kolaboratif, serta arsip resmi dari dinas dan komunitas kreatif yang terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif di Subang. Dokumen ini digunakan sebagai bahan pendukung untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

1.11.6. Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk menelusuri, mengelola, serta menyusun kembali berbagai data yang telah diperoleh di lapangan, baik berupa hasil wawancara, catatan observasi, dokumentasi, maupun sumber lainnya. Tahapan ini bertujuan untuk membantu peneliti memahami secara mendalam isi dari data yang dikumpulkan, serta menginterpretasikan makna yang terkandung di dalamnya. Seperti dijelaskan oleh Bogdan (dalam Sugiyono, 2016), proses analisis meliputi pengorganisasian data, pemecahan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, penafsiran informasi, identifikasi keterkaitan antar elemen data, seleksi aspek-aspek penting, dan akhirnya menyusun kesimpulan yang dapat dikomunikasikan secara sistematis dan logis.

Lebih lanjut, Susan Stainback (dalam Sugiyono, 2016) menekankan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan tahapan penting untuk

memahami hubungan antar konsep serta mengungkap makna yang tersembunyi di balik data yang tampak. Dari sinilah dasar-dasar argumen analitis dan temuan-temuan teoritis dibangun. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, teknik analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman (1984, dalam Sugiyono, 2016), yang mencakup tiga tahapan utama:

a) Reduksi Data

Tahapan awal ini dilakukan untuk menyaring dan menyederhanakan data, dengan cara mengelompokkan serta memilih informasi yang paling relevan dengan fokus penelitian, yaitu tentang kolaborasi antar aktor dalam tata kelola ekonomi kreatif di Kabupaten Subang. Data yang tidak berkaitan secara langsung akan dieliminasi, dan data yang memiliki keterkaitan akan diklasifikasikan ke dalam kategori yang sesuai agar memudahkan proses penarikan makna.

b) Penyajian Data

Langkah selanjutnya adalah menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami. Penyajian dapat dilakukan melalui narasi deskriptif, tabel, bagan alur, atau peta hubungan antar aktor dan institusi yang terlibat. Dalam konteks penelitian ini, penyajian data dalam bentuk naratif akan memudahkan pembaca dalam memahami peran serta dinamika interaksi antar aktor yang terlibat dalam tata kelola kolaboratif sektor ekonomi kreatif di Subang.

c) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses

analisis berlangsung. Dalam pendekatan kualitatif, kesimpulan tidak selalu bersifat final di akhir penelitian, tetapi dapat berkembang seiring penggalian data dan interpretasi yang lebih mendalam. Hasil dari proses ini bisa berupa pola hubungan antar aktor, bentuk kolaborasi, hingga temuan konseptual baru terkait tata kelola ekonomi kreatif. Model Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini karena mampu memfasilitasi peneliti untuk menyusun informasi secara runtut dan menyeluruh dalam narasi ilmiah yang relevan dengan fokus studi.

1.11.7. Kualitas Data

Uji keabsahan data menjadi langkah penting dalam proses analisis untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh mencerminkan realitas di lapangan. Validitas data diperlukan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Sugiyono (2017), validitas merupakan sejauh mana tingkat ketepatan antara data yang dikumpulkan dengan kenyataan yang sebenarnya terjadi di lapangan. Validitas data menjadi komponen penting dalam penelitian kualitatif karena data yang valid akan memperkuat argumentasi serta temuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai upaya untuk menguji keabsahan data yang diperoleh selama pengumpulan informasi mengenai kolaborasi aktor dalam pengelolaan ekonomi kreatif di Kabupaten Subang.

Sebagaimana dijelaskan oleh Moleong (2017), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sumber atau metode lain

sebagai pembanding terhadap data utama yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai informan yang memiliki pandangan berbeda namun relevan terhadap fenomena yang diteliti. Dengan menggunakan data sejenis dari sejumlah narasumber seperti perwakilan dari Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Subang, Komite Ekonomi Kreatif, *Subang Creative Hub*, serta pihak universitas dan media lokal, peneliti dapat memastikan bahwa informasi yang diperoleh tidak hanya berasal dari satu sudut pandang. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih utuh dan kredibel tentang dinamika jaringan aktor dalam tata kelola kolaboratif sektor ekonomi kreatif di Subang.