



---

## **Impact Analysis of Activating the Creative Economy Ecosystem in Kendari City**

<b><u>INFO PENULIS</u></b>	<b><u>INFO ARTIKEL</u></b>
Sonia Nanda Shafara Universitas Padjadjaran <a href="mailto:sonia19001@mail.unpad.ac.id">sonia19001@mail.unpad.ac.id</a>	ISSN: 3046-8507 Vol. 1, No. 2, Juli 2024 <a href="http://almufi.com/index.php/ASH">http://almufi.com/index.php/ASH</a>
Dwi Purnomo Universitas Padjadjaran	
Supriyadi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Enam Enam Kendari	

© 2024 Almufi All rights reserved

### ***Saran Penulisan Referensi:***

Shafara, S. N., Purnomo, D., & Supriyadi. (2024). Impact Analysis of Activating the Creative Economy Ecosystem in Kendari City. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1 (2), 228-237.

### **Abstrak**

Pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Kendari memiliki keinginan untuk bisa hidup dan berkembang dari karya yang dihasilkan. Namun, mereka memiliki keterbatasan dalam mengelola bisnisnya sendiri, sehingga membutuhkan sebuah ekosistem yang dapat membantu bisnisnya. Pada bulan Agustus 2022, telah dilaksanakan kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif. Akan tetapi, program yang telah dibuat tidak dilaksanakan dan para partisipan melakukan pergerakannya secara individualis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kota Kendari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix method dan berlandaskan theory of change. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur nilai kematangan dampak dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Sedangkan, metode kualitatif digunakan untuk mengukur kedalaman alasan partisipan dalam penilaian kematangan dampak tersebut. Indikator yang digunakan dalam penilaian ini didapatkan melalui triangulasi data dari 7 pakar. Hasil penelitian ini menunjukkan ada 14 indikator yang menunjukkan nilai kematangan dari 4 dampak. Kualitas kematangan dampak tertinggi adalah terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan usaha masing-masing. Hal ini disebabkan oleh motivasi yang kuat, kepedulian dari berbagai pihak, dan adanya semangat yang kuat dari pelaku ekonomi kreatif.

**Kata kunci** : analisis dampak, aktivasi ekosistem, ekonomi kreatif

### Abstract

Creative economy entrepreneurs in Kendari City want to be able to live and grow from the work they produce. However, they need help managing their business, so they need an ecosystem to help them. In August 2022, a creative economy ecosystem activation was held. However, the program that has been created is not implemented and the participants move individually. The purpose of this study is to analyze the impact of activating the creative economy ecosystem of Kendari City. The method used in this research is mixed and based on the theory of change. The quantitative method is used to measure the maturity value of the impact of the activities that have been implemented. Meanwhile, the qualitative method is used to measure the depth of participants' reasoning in assessing the maturity of the impact. The indicators used in this assessment were obtained through data triangulation from 7 experts. The results of this study show that 14 indicators show the maturity value of the 4 impacts. The highest impact maturity quality is creating an interconnected network in empowering each other's businesses. This is due to strong motivation, concern from various parties, and the strong spirit of creative economy actors.

**Keywords** : impact analysis, activation ecosystem, creative economy

## A. Pendahuluan

Personifikasi dari pelaku kreatif, katakanlah Wafi adalah seorang pelaku ekonomi kreatif bidang kuliner di Kota Kendari yang aktif berjejaring karena ia ingin memiliki tempat untuk berkembang. Ia ingin bisa berkolaborasi agar bisa mengembangkan bisnisnya. Sehingga, ia pun ingin mengikuti kegiatan pemberdayaan dan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kota Kendari. Namun, sejauh ini Kota Kendari hanya memiliki pelatihan bagi UMKM yang bersifat sporadis, belum sesuai kebutuhan, dan masih jarang memiliki kegiatan yang mengusung konsep kolaborasi.

Berdasarkan *Master Plan* Kota Kendari, Kota ini memiliki 3 subsektor ekonomi kreatif yang memiliki nilai tertinggi dalam penilaian keutamaan. Subsektor unggulan adalah kuliner dengan nilai diatas 79%, arsitektur sebagai subsektor penunjang, dan seni pertunjukan sebagai subsektor pendukung (Anam, 2021).

Kondisi para pelaku ekonomi kreatif disana belum bisa memaksimalkan potensi yang dimiliki seperti banyaknya komunitas dan semangat anak muda yang aktif membantu masyarakat terutama UMKM. Selain itu, tantangannya adalah mereka berjalan masing-masing yang menyebabkan beban terasa lebih berat. Sehingga dibutuhkan sebuah ekosistem agar dapat saling terintegrasi antara pelaku ekonomi kreatif, komunitas, akademisi, pemerintah, media, dan juga lembaga pendanaan.

Maka dari itu, pada bulan Agustus-Oktober 2022, telah dilakukan pendampingan untuk masyarakat Kota Kendari melalui pendekatan *Design Thinking* dalam mengaktivasi ekosistem ekonomi kreatif. Tahapan dari aktivasi tersebut adalah *discover, define, develop, dan deliver*. Pada tahap *discover*, dilakukan dengan observasi dan *in depth interview* untuk mengetahui potensi dan tantangan yang dirasakan masyarakat Kota Kendari. Melalui tahapan ini, terdapat 20 partisipan dari berbagai macam bidang yang tergabung dalam pergerakan aktivasi.

Kemudian, dalam tahapan *define*, para simpul penggerak tersebut secara bersama mendefinisikan rumusan masalah Kota Kendari melalui *workshop*. Tahapan selanjutnya yakni *develop* adalah merancang mimpi untuk Kota Kendari di masa depan. Terakhir, tahapan *deliver* merupakan tahapan dimana hasil rancangan tersebut disampaikan dan disebarluaskan.

Melalui tahapan-tahapan tersebut, dihasilkan sebuah wadah bernama SIP Hub (*Social Incubator Preneur Hub*). Gagasan ini berawal dari mimpi masyarakat Kota Kendari untuk menjadikan Kota Kendari sebagai Kota Kreatif dengan indikator: berbasis digital, tidak melanggar norma, serta fokus program pada wisata, kuliner, dan UMKM. Tujuan utama dari SIP Hub adalah mengaktifkan potensi masyarakat Kota Kendari dengan cara memberdayakan pertumbuhan untuk komunitas dan para pelaku ekonomi kreatif. Lebih dari itu, SIP Hub memiliki 3 program turunan yakni *creative space, academy incubator, dan local gallery*. SIP HUB telah membuat target dalam 1 tahun kedepan dengan target akhir SIP HUB menjadi ruang kolaborasi yang paling solutif dimata komunitas dan pelaku usaha dengan memberdayakan pertumbuhan. Selain itu, kemitraan kolaborasi telah dipetakan dari berbagai

bidang diantaranya akademisi, bisnis, komunitas, pemerintah, media, dan juga lembaga pendanaan.

Namun, sampai saat ini hanya sedikit partisipan yang melanjutkan pergerakan ekosistem ekonomi kreatif. Rancangan program yang dibuat tidak terlihat pergerakannya dan kolaborasi masih tidak terlihat dilakukan. Disisi lain, pergerakan terlihat dilakukan secara individualis di tempatnya masing-masing. Dengan adanya gap ini, penting untuk adanya perbaikan program agar dapat sampai dengan mimpi yang telah dirancang. Sebelum melakukan perbaikan, langkah awal yang tepat adalah meneliti terlebih dahulu dampak yang dirasakan para partisipan dari program aktivasi tersebut. Oleh karena itu, penulis merasa penting untuk menganalisis dampak aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kota Kendari.

## B. Metodologi

Penulis menggunakan *research onion* sebagai pendekatan penelitian dari analisis dampak aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kendari. Penulis menggunakan filosofi interpretivism yang mengklaim bahwa pengamat individu memiliki persepsi dan pemahaman mereka sendiri tentang realitas. Penulis menggunakan filosofi ini karena dalam penelitiannya, penulis masuk kedalam lingkungan objek penelitian agar mampu memahami bukan hanya fakta-fakta terlihat namun berbagai arti fakta yang tak terlihat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deduktif yang bersifat top down karena penulis memulai penelitian dari teori → hipotesis → observasi → konfirmasi/ penolakan.

Strategi yang digunakan adalah melalui survey dan *archival research* karena sebelumnya penulis sudah melakukan pra-penelitian selama Agustus-Oktober 2022 di Kota Kendari sehingga data penelitian bisa dijadikan rujukan dan survey lebih lanjut dilakukan secara online. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *mix method* yakni menggabungkan analisis kuantitatif dan kualitatif karena penulis akan mengukur persentase ketercapaian dampak dari aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kota Kendari yang bersifat kuantitatif dan menganalisis penyebab dampak yang dirasakan oleh partisipan yang bersifat kualitatif agar data yang didapatkan lebih mendalam. Waktu penelitian bersifat *cross-sectional* karena penulis meneliti berbagai data dalam satu titik waktu tertentu.

## Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang dipilih dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling non probabilita, yaitu dengan *purposive sampling*. Melalui *purposive sampling* peneliti melakukan pertimbangan terhadap unit analisis yang akan dijadikan sebagai informan. Pertimbangan yang diambil oleh peneliti adalah pihak yang dianggap: kompeten dalam menjelaskan (pakar), serta 20 peserta yang terlibat dalam aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kota Kendari.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari:

1. Studi Pustaka dan Dokumen  
Peneliti melakukan penelitian melalui berbagai literatur seperti buku dan publikasi ilmiah yang berkaitan dengan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif.
2. *Expert in-depth interview*  
Peneliti menggunakan metode wawancara mendalam kepada 7 pakar dibidang ekosistem dan ekonomi kreatif. Para pakar memiliki pengalaman lebih dari 7 tahun dibidang ekosistem dan ekonomi kreatif. Perspektif pakar dibutuhkan untuk menentukan indikator dari kualitas kematangan dampak yang diharapkan karena sangat kontekstual dan khusus.
3. Wawancara  
Peneliti melakukan wawancara kepada objek penelitian, yakni seluruh partisipan yang mengikuti kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kota Kendari sebanyak 20 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara. Pertama, menggunakan kuesioner berbentuk pertanyaan tertutup dengan skala likert untuk mengukur nilai kualitas kematangan dampak yang diharapkan berdasarkan indikator menurut para pakar. Kedua, menggunakan 5 Why's canvas untuk mengukur kedalaman alasan para partisipan memberikan nilai disetiap indikator yang ada.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Memetakan *framework theory of change* dari kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kota Kendari yang sudah dilakukan

2. Triangulasi data untuk merumuskan indikator kematangan dampak yang diharapkan dari masing-masing tahapan kegiatan yang tercantum dalam *theory of change*
3. Mengolah nilai rata-rata dari setiap indikator dan menentukan gap nya dari nilai 5 sebagai nilai tertinggi  
Rumus rata-rata: Mean  
$$x = \sum x / n$$
Keterangan:  
x = Nilai rata-rata  
 $\sum x$  = Jumlah data  
n = Banyak data
4. Menganalisis penyebab kematangan dampak dari 5 Whys canvas dengan reduksi data → Pemaparan data → Penarikan kesimpulan dan verifikasi

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Dampak yang Diharapkan (Menggunakan *Framework Theory of Change*)

Berdasarkan kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif Kota Kendari yang telah dilaksanakan menggunakan empat tahapan *design thinking* yakni *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* dengan menggunakan *framework theory of change*, maka terpetakan satu dampak yang diharapkan dari masing-masing tahapan yang telah dilaksanakan.

1. *Discover*
  - a. Input: *in depth interview*, observasi, dan *focus group discussion*
  - b. Activity: Menggali potensi serta tantangan yang ada di Kota Kendari serta menghubungkan para stakeholders yang berasal dari berbagai macam bidang yakni akademisi, bisnis, komunitas, pemerintah, media, dan lembaga pendanaan.
  - c. Output: Seluruh bidang memiliki representasi anggota yang hadir dalam sesi berjejaring, sesi koneksi dilaksanakan lebih dari sama dengan 20 kali dalam bulan Agustus 2022, dan peta konteks dari masing-masing bidang dapat dipetakan.
  - d. Outcome: Para peserta dari lintas bidang bisa saling terhubung dan memahami potensi dan tantangan yang dirasakan masing-masing *stakeholders* sehingga dapat saling membantu untuk memberdayakan ushanya.
  - e. Dampak: Terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan ushanya masing-masing.
2. *Define*
  - a. Input: *workshop*, *canvas sailboat*, dan *canvas community asset mapping*.
  - b. Activity: Mendefinisikan kebutuhan / mimpi Kota Kendari di masa depan secara bersama-sama.
  - c. Output: Terdefinisikannya mimpi bagi Kota Kendari di masa depan dari 3 kelompok campuran, mimpi Kota Kendari yang sudah teragregasi dan tervalidasi dari seluruh stakeholders.
  - d. Outcome: Meningkatnya pemahaman para stakeholders tentang kebutuhan Kota Kendari sehingga dapat berkolaborasi dalam mencapai mimpi yang telah didefinisikan bersama.
  - e. Dampak: Tertanamnya kepedulian untuk mencapai mimpi Kota Kendari secara bersama-sama.
3. *Develop*
  - a. Input: *workshop* dan *blank canvas prototyping*.
  - b. Activity: Berideasi untuk menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan user
  - c. Output: Wadah ekosistem ekonomi kreatif yang inklusif dan *rapid roadmapping* program selama 1 tahun
  - d. Outcome: Perubahan pola pikir ketika akan membuat solusi dari product centric menjadi customer centric sehingga kedepannya, program ataupun produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan user
  - e. Dampak: Adanya *mindset shifting*, menjadi *user centric* dalam menjalankan program.

Kegiatan ini adalah merancang mimpi untuk Kota Kendari di masa depan.

#### 4. Deliver

- a. Input: Webinar dan *focus group discussion*.
- b. Activity: Menyampaikan dan menyebarluaskan hasil dari gagasan yang telah diciptakan.
- c. Output: Jumlah audiens yang mengetahui program ini lebih dari sama dengan 50 orang dan Mendapatkan feedback positif dari audiens.
- d. Outcome: Peningkatan jumlah partisipan yang ingin memajukan ekonomi kreatif Kendari sehingga dapat memperkaya ekosistem dan mendorong untuk berkelanjutan.
- e. Dampak: Ekosistem tersebut berkembang untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari.

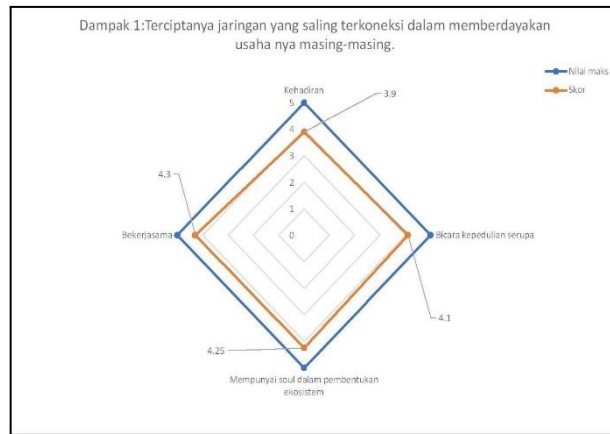
#### **Indikator Kematangan Dampak Aktivasi Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Kendari**

Menurut 7 pakar aktivasi ekosistem dan ekonomi kreatif, terdapat beberapa indikator yang menunjukkan kematangan dampak yang diharapkan dari aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kota Kendari, yakni:

1. Indikator terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan usahanya masing-masing, adalah
  - a. Kehadiran
  - b. Bicara kepedulian serupa
  - c. Mempunyai *soul* dalam pembentukan ekosistem
  - d. Bekerjasama
2. Indikator tertanamnya kepedulian untuk mencapai mimpi Kota Kendari secara bersama-sama, adalah
  - a. Urgensi yang sama
  - b. Mengemukakan pendapat
  - c. Membantu orang lain
3. Indikator adanya *mindset shifting*, menjadi *user centric* dalam menjalankan program, adalah
  - a. Program Berjalan
  - b. Memperhatikan kebutuhan *user*
  - c. Melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota
  - d. Peningkatan kemampuan komunikasi
4. Indikator ekosistem tersebut berkembang untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari, adalah
  - a. Adanya dampak positif yang dirasakan
  - b. Adanya *engagement*
  - c. Adanya antusiasme untuk mengembangkan ekosistem tersebut

#### **Kematangan Dampak Aktivasi Ekosistem Ekonomi Kreatif Kota Kendari**

Berdasarkan indikator dalam setiap dampak, responden diminta untuk menilai kesesuaiannya dari skala 1-5 melalui pernyataan yang telah diberikan dari setiap indikator. Kemudian nilai tersebut di rata-rata kan per indikatornya. Kategori nilai dibagi menjadi 5 bagian, yakni: 0-1 (sangat buruk), 1-2 (buruk), 2-3 (sedang), 3-4 (baik), 4-5 (sangat baik). Berikut merupakan hasil analisis dan pembahasan dari masing-masing indikator kematangan dampak tersebut.



**Gambar 1. Diagram Kematangan dampak 1: Terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan usahanya masing-masing**

Sumber: Data penelitian, diolah (2024)

Nilai dari indikator kehadiran adalah 3.9 dari 5. Nilai ini termasuk kategori baik karena para partisipan memiliki motivasi yang kuat untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari. Namun masih ada gap yang disebabkan oleh SDM yang kurang dinamis dan sistem belum terbentuk dengan jelas.

Nilai dari indikator bicara kepedulian serupa adalah 4.1 dari 5. Nilai ini termasuk kategori sangat baik karena para partisipan ingin memberikan dampak yang lebih luas dan mempermudah kolaborasi. Gap yang ada disebabkan oleh tidak dimilikinya urgensi dan akses informasi yang belum rata.

Nilai dari indikator mempunyai *soul* dalam menjalankan ekosistem adalah 4.25 dari 5. Nilai ini termasuk kategori sangat baik karena para partisipan ingin memaksimalkan potensi dan kolaborasi. Sementara, gap tersebut disebabkan oleh kebiasaan egosentris dari masyarakat Kota Kendari yang masih sulit untuk diubah.

Nilai dari indikator bekerjasama adalah 4.3 dari 5. Nilai ini termasuk kategori sangat baik karena partisipan ingin meningkatkan ide dan kreativitas, memperluas relasi dan dampak, serta membangun ekosistem yang kuat. Sedangkan, adanya gap dikarenakan ekosistem tersebut belum terbentuk secara utuh.

Berdasarkan nilai rata-rata empat indikator kematangan dampak ke-1 yakni: Terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan usaha masing-masing, kualitas kematangan dampak ini memiliki nilai 4.14 dari 5. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Motivasi yang kuat dari pelaku ekonomi kreatif untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari.
2. Kepedulian dari berbagai pihak untuk membangun ekosistem ekonomi kreatif.
3. Semangat dan komitmen yang kuat dari pelaku ekonomi kreatif untuk membangun ekosistem ekonomi kreatif.
4. Adanya kolaborasi yang aktif dari pelaku ekonomi kreatif.

Sedangkan, gap yang ada sebesar 0.86. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu:

1. Kualitas kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif yang belum optimal.
2. Akses informasi dan edukasi yang masih terbatas.
3. Urgensi dan kesadaran yang belum merata.

Oleh karena itu, hal yang bisa ditingkatkan untuk mencapai kematangan sempurna agar terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan usaha masing-masing, diantaranya:

1. Menentukan dan melibatkan para penggerak kunci yang proaktif di masing-masing bidangnya untuk merevitalisasi ekosistem ekonomi kreatif yang sudah ada
2. Menggandeng Gen Z dari komunitas dan pelaku wirausaha untuk menyebarkan edukasi seputar ekosistem ekonomi kreatif yang menggunakan pendekatan kekinian seperti konten instagram, tiktok, dan *workshop*
3. Membuka ruang Bincang Ekonomi Kreatif secara rutin dengan melibatkan berbagai macam simpul agar para pelaku usaha kreatif dapat didengar dan dibantu akan keresahannya



**Gambar 2. Diagram Kematangan dampak 2: Tertanamnya kepedulian untuk mencapai mimpi Kota Kendari secara bersama-sama**

Sumber: Data penelitian, diolah (2024)

Nilai dari indikator memiliki urgensi yang sama adalah 4.2 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik karena partisipan ingin Kota Kendari menjadi kota yang maju dan berdaya saing serta ingin pelaku ekonomi kreatif menjadi sejahtera. Gap yang ada dikarenakan para partisipan masih belum memiliki konsistensi.

Nilai dari indikator mengemukakan pendapat adalah 3.8 dari 5. Nilai ini tergolong kedalam kategori baik karena para partisipan ingin terlibat dalam proses pembangunan Kota Kendari dan memastikan kebijakan yang diambil selaras dengan kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif. Namun, gap yang masih ada disebabkan oleh rasa kecewa para partisipan dengan respon yang tidak mendukung, belum terbiasa memimpin, dan waktu kegiatan aktivasi yang terlalu singkat.

Nilai dari indikator membantu orang lain adalah 3.8 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori baik karena partisipan memiliki kesadaran dan semangat untuk membantu orang lain agar bermanfaat. Gap yang hadir terjadi karena masyarakat masih belum memiliki mindset yang terbuka dan tidak adanya dukungan dana.

Berdasarkan nilai rata-rata ketiga indikator tersebut, kualitas kematangan dampak ke-2 yakni: Tertanamnya kepedulian untuk mencapai mimpi Kota Kendari secara bersama-sama, memiliki nilai sebesar 3.93 dari 5. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

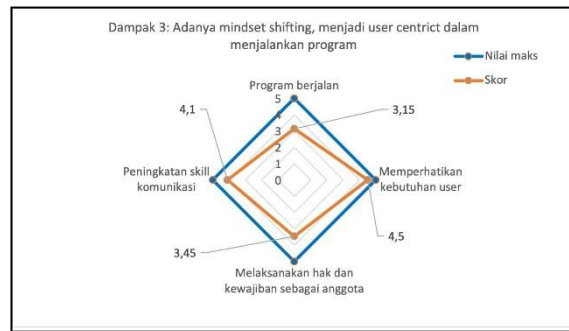
1. Masyarakat Kota Kendari memiliki kesadaran dan semangat tinggi untuk mewujudkan mimpi Kota Kendari sebagai Kota Kreatif
2. Mereka memiliki kepedulian tinggi untuk pembangunan kota agar sejalan dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat, khususnya pelaku ekonomi kreatif

Sedangkan, gap yang ada sebesar 1.07. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang mimpi Kota Kendari
2. Kurangnya sosialisasi dan edukasi tentang mimpi Kota Kendari
3. Kurangnya dukungan dari pemerintah dan pemangku kepentingan lain bagi pelaku kreatif

Oleh karena itu, hal yang bisa ditingkatkan untuk mencapai kematangan sempurna agar tertanamnya kepedulian untuk mencapai mimpi Kota Kendari secara bersama-sama, diantaranya:

1. Mengadakan pertemuan untuk membahas lebih dalam terkait visi dan misi Kota Kendari dari program hasil aktivasi ekosistem ekonomi kreatif untuk dipahami bersama
2. Menjangkau para anggota yang terlibat dalam aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kota Kendari untuk menarasikan mimpi Kota Kendari kedalam bentuk ruang diskusi dan karya yang menarik dan relevan
3. Pemerintah bersama komunitas dan akademisi berkolaborasi untuk memberikan ruang bagi para pelaku ekonomi kreatif untuk didengar dan dilibatkan secara aktif dalam kegiatannya, seperti dalam agenda kerja/rapat/event menggunakan jasa/produk lokal dari pelaku ekonomi kreatif.



**Gambar 3. Kematangan dampak 3: Adanya *mindset shifting*, menjadi *user centric* dalam menjalankan program**

Sumber: Data penelitian, diolah (2024)

Nilai dari indikator program berjalan adalah 3.15 dari 5. Nilai dari indikator ini merupakan nilai terkecil dibandingkan dengan 13 indikator lainnya karena para partisipan tidak menjalankan program yang sudah dirancang dan hanya melakukan gerakan secara internal dan di lingkungan terdekat saja. Gap tersebut disebabkan oleh dua faktor, yakni factor diri responden, seperti kesibukan, kepentingan, ketidakpahaman program dan inisiatif. Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri responden, seperti finansial, sosialisasi, wadah, dampak, aktor penggerak, pertukaran pelajar, dan egosentris komunitas.

Nilai dari indikator memperhatikan kebutuhan *user* adalah 4.5 dari 5. Nilai ini merupakan nilai tertinggi dan termasuk dalam kategori sangat baik. Para partisipan merasa penting untuk memperhatikan kebutuhan *user* dalam membuat program ataupun produknya untuk nilai kesejahteraan, keberlanjutan, dan ketepatan sasaran. Namun, gap yang masih ada disebabkan oleh bias yang masih tinggi dan adanya program pemerintah yang tidak tepat sasaran bagi pelaku ekonomi kreatif.

Nilai dari indikator melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota ekosistem adalah 3.45 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori baik karena partisipan ingin memberikan dampak positif untuk meningkatkan kualitas SDM. Sementara itu, gap yang masih ada disebabkan karena masih adanya partisipan yang belum paham akan arah dan tujuan dari ekosistem ekonomi kreatif yang dibentuk, merasa tidak *engage*, dan tidak adanya sistem yang tertulis.

Nilai dari indikator peningkatan skill komunikasi adalah 4.1 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik karena partisipan merasa sesi diskusi yang dilakukan saat itu menarik, kontekstual, dan sistematis. Gap yang masih ada karena partisipan belum paham sepenuhnya terhadap ekonomi kreatif.

Berdasarkan nilai rata-rata keempat indikator tersebut, kualitas kematangan dampak ke-3, yakni: Adanya *mindset shifting*, menjadi *user centric* dalam menjalankan program, memiliki nilai sebesar 3.8 dari 5. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kota Kendari yang menekankan pentingnya pendekatan user-centric
2. Penyampaian materi yang relevan, menarik, kontekstual
3. Pemanfaatan metode pembelajaran yang efektif dan dua arah

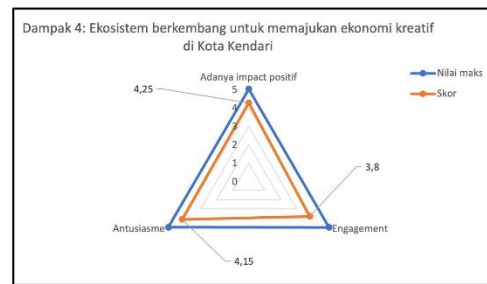
Sedangkan, gap yang ada sebesar 1.2. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yakni:

1. Pemahaman responden terhadap program dan manfaatnya masih kurang
2. Tidak adanya leader yang menggerakkan
3. Kolaborasi antar anggota ekosistem masih kurang kuat
4. Penyampaian ilmu dan informasi kepada pelaku UMKM masih kurang merata dan lengkap

Oleh karena itu, hal yang bisa ditingkatkan untuk mencapai kematangan sempurna agar adanya *mindset shifting*, menjadi *user centric* dalam menjalankan program, diantaranya:

1. Melibatkan *expertise* dibidang aktivator ekosistem ekonomi kreatif untuk meng-*guide* pelaksanaan program ekosistem ekonomi kreatif
2. Menentukan *leader* dan tim inti untuk ekosistem ekonomi kreatif dengan kriteria dan *track record* yang mendukung
3. Membuat *event* awal untuk ekosistem ekonomi kreatif melalui *launching* Social Incubator Preneur Hub (SIP Hub)

4. BPVP berkolaborasi dengan komunitas sebagai fasilitator dan pelaku ekonomi kreatif yang aktif dan berpengalaman sebagai *coach* untuk belajar melalui pengalamannya



**Gambar 4. Kematangan dampak 4: Ekosistem berkembang untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari**

Sumber: Data penelitian, diolah (2024)

Nilai dari indikator adanya dampak positif yang dirasakan oleh partisipan adalah 4.25 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik karena menurut partisipan metode yang digunakan saat kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kendari menarik, sistematis, dan interaktif serta melibatkan berbagai simpul dengan latarbelakang yang berbeda. Sementara itu, gap yang ada disebabkan oleh kurangnya pertemuan formal, mental model partisipan yang belum terbentuk, dan *sense of belonging* yang belum terajut.

Nilai dari indikator adanya *engagement* adalah 3.8 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori baik karena partisipan merasakan suasana yang menyenangkan, paham akan pentingnya komunikasi dan kerjasama sebagai sumber daya yang saling melengkapi. Namun, gap masih ada karena partisipan masih kurang proaktif dalam menjalankan kegiatan aktivasi, koneksi yang kurang kuat, dan kurang fokus.

Nilai dari indikator adanya antusiasme yang dirasakan oleh partisipan adalah 4.15 dari 5. Nilai ini termasuk kedalam kategori sangat baik karena para partisipan ingin membantu pelaku ekonomi kreatif untuk mengembangkan bisnis. Mereka ingin membangkitkan semangat bersama untuk mewujudkan mimpi Kota Kendari dengan meningkatkan aktivitas ekonomi di daerah tersebut. Namun, gap yang masih ada dikarenakan kurangnya pemahaman partisipan tentang ekosistem ekonomi kreatif, kurangnya dukungan dari pemerintah atau swasta, dan preferensi untuk bekerja sendiri-sendiri.

Berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga indikator tersebut, kualitas kematangan dampak ke-4, yakni: Ekosistem berkembang untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari, memiliki nilai sebesar 4.07 dari 5. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Metode yang digunakan menarik dan interaktif
  2. Adanya kesempatan untuk saling bertukar ide dan berkolaborasi
  3. Aktivasi tersebut melibatkan berbagai simpul ekonomi kreatif
- Sedangkan, gap sebesar 0.93 disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. Kurang mengenal pelaku ekonomi kreatif
2. Pertemuan formal masih kurang
3. Belum ada rasa "kepemilikan"
4. Pola pikir tentang ekosistem ekonomi kreatif belum terbentuk

Oleh karena itu, hal yang bisa ditingkatkan untuk mencapai kematangan sempurna agar memiliki ekosistem yang berkembang untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari, diantaranya adalah:

1. Memberikan spotlight bagi para pelaku ekonomi kreatif yang berpengalaman untuk berbagi ilmu yang dimiliki dalam ruang diskusi terbuka
2. Memiliki pertemuan rutin yang terjadwal untuk melaksanakan program-program dari ekosistem ekonomi kreatif
3. Memberikan kesempatan bagi para anggota untuk mengambil peran dalam setiap program dengan sistem reward bagi para anggota
4. Mengadakan kunjungan ke ruang-ruang kreatif untuk belajar mengenai sistem dan skema nya

## D. Kesimpulan

4 Dampak yang diharapkan tercapai dalam kegiatan aktivasi ekosistem ekonomi kreatif di Kota Kendari

1. Dampak ke-1 yang diharapkan adalah: Terciptanya jaringan yang saling terkoneksi dalam memberdayakan usaha nya masing-masing. Kualitas kematangan dampak ini sebesar 4.14 dari 5 ditandai dengan penyebab terbesarnya adalah para responden mempunyai soul dalam pembentukan ekosistem dan aktif bekerjasama.
2. Dampak ke-2 yang diharapkan adalah: Tertanamnya kepedulian untuk mencapai mimpi Kota Kendari secara bersama-sama. Kualitas kematangan dampak ini sebesar 3.93 dari 5 ditandai dengan penyebab terbesarnya adalah para responden mempunyai urgensi yang sama.
3. Dampak ke-3 yang diharapkan adalah: Adanya mindset shifting. Kualitas kematangan dampak ini sebesar 3.8 dari 5 ditandai dengan penyebab terbesarnya adalah para responden memperhatikan kebutuhan user.
4. Dampak ke-4 yang diharapkan adalah: Ekosistem tersebut berkembang untuk memajukan ekonomi kreatif di Kota Kendari. Kualitas kematangan dampak ini sebesar 4.07 dari 5 ditandai dengan penyebab terbesarnya adalah adanya impact positif yang dirasakan oleh para responden.

## E. Referensi

- Anam, S. (2021). *Master plan pengembangan ekonomi kreatif kota kendari*. Bappeda kota kendari.
- Anderson, A. (2006). *The Community Builder's Approach to Theory of Change*. Retrieved from [https://www.theoryofchange.org/pdf/TOC\\_fac\\_guide.pdf](https://www.theoryofchange.org/pdf/TOC_fac_guide.pdf)
- Breuer, E., Lee, L., De Silva, M., & Lund, C. (2015). Using theory of change to design and evaluate public health interventions: a systematic review. *Implementation Science, 11*(1). <https://doi.org/10.1186/s13012-016-0422-6>
- Dun, A., & Gulliver, R. (2022). Measuring Your Impact. Retrieved from The Commons website: <https://commonslibrary.org/measuring-your-impact/>
- Dyson, A., & Todd, L. (2010). Dealing with complexity: theory of change evaluation and the full service extended schools initiative. *International Journal of Research & Method in Education, 33*(2), 119–134.
- Instrumentl team. (2023). The Importance of Nonprofit Impact Measurement in 2024. Retrieved March 12, 2024, from [www.instrumentl.com](https://www.instrumentl.com) website: <https://www.instrumentl.com/blog/importance-of-nonprofit-impact-measurement>
- Jackson, E. T. (2013). Interrogating the theory of change: evaluating impact investing where it matters most. *Journal of Sustainable Finance & Investment, 3*(2), 95–110. <https://doi.org/10.1080/20430795.2013.776257>
- Janzen, R., Ochocka, J., & Stobbe, A. (2017).
- Rogers, P. (2014). *Theory of Change: Methodological Briefs - Impact Evaluation 2*. Florence: UNICEF Office of Research.
- Silicon Valley Social Enterprise, & Melbourne Business School. (2017). *Actionable Impact Management*. SOPACT INC. AND THE UNIVERSITY OF MELBOURNE'S ASIA PACIFIC SOCIAL IMPACT CENTRE.
- Sullivan, H., & Stewart, M. (2006). Who Owns the Theory of Change? *Evaluation, 12*(2), 179–199. <https://doi.org/10.1177/1356389006066971>
- Towards a Theory of Change for Community-based Research Projects. *Engaged Scholar Journal: Community-Engaged Research, Teaching, and Learning, 2*(2), 44–64. <https://doi.org/10.15402/esj.v2i2.165>