



## PEMBERDAYAAN PEMUDA OLEH DINAS KEBUDAYAAN, PARIWISATA, PEMUDA DAN OLAHRAGA DALAM MENINGKATKAN EKONOMI KREATIF DI KOTA CIMAH

**Viriana Rahmansyah Ritonga<sup>1)</sup>, Agustina Setiawan<sup>2)</sup>, Widuri Wulandari<sup>3)</sup>**

**1,2,3)** Program Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas Jenderal Achmad Yani, Indonesia

### **Abstrak**

Judul Penelitian "Pemberdayaan Pemuda Oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan Dan Olahraga Dalam Meningkatkan Ekonomi Kreatif Di Kota Cimahi". Masalah utama penelitian ini adalah belum optimalnya pemberdayaan pemuda oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disbudparpora) dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pemberdayaan tersebut dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan grand teori pemberdayaan yang mencakup empat dimensi: bina manusia, bina usaha, bina lingkungan, dan bina kelembagaan. Teknik pengumpulan data meliputi Studi Pustaka dan Studi Lapangan (Observasi, wawancara, dan dokumentasi), dengan analisis data melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Informan kunci melibatkan pejabat Disbudparpora dan Disdagkoperin, Kepala UPTD Cimahi Technopark, serta para Ketua Organisasi Kepemudaan seperti KNPI, HIPMI, Karang Taruna, dan Tokoh Masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberdayaan pemuda dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi belum seluruhnya optimal. Hal ini terlihat dari: Bina Manusia yang belum optimal karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan pemuda. Bina Usaha yang belum optimal karena minimnya jejaring dan jiwa kewirausahaan. Bina Lingkungan yang belum optimal karena keterbatasan ruang sosial dan ekosistem kreatif. Bina Kelembagaan yang belum optimal dari sisi pengarahan dan penguatan organisasi kepemudaan. Kesimpulannya, masih diperlukan perbaikan yang lebih pada setiap aspek pemberdayaan yang dilakukan oleh Disbudparpora Kota Cimahi.

**Kata kunci:** Pemuda, Disbudparpora, Pemberdayaan, Ekonomi Kreatif

### **Abstract**

*The research title is "Youth Empowerment by the Department of Culture, Tourism, Youth, and Sports in Enhancing the Creative Economy in Cimahi City." The primary problem in this study is the suboptimal youth empowerment by the Department of Culture, Tourism, Youth, and Sports (Disbudparpora) in enhancing the creative economy in Cimahi City. The research objective is to describe and analyze how this empowerment is implemented. This study uses the grand theory of empowerment, which encompasses four dimensions: human development, business development, environmental development, and institutional development. Data collection techniques include literature review and field studies (observation, interviews, and*

documentation), with data analysis through data reduction, presentation, and drawing conclusions. Key informants included officials from Disbudparpora and Disdagkoperin, the Head of the Cimahi Technopark Technical Implementation Unit (UPTD), as well as heads of youth organizations such as KNPI (National Youth Movement), HIPMI (Indonesian Youth Movement), Karang Taruna (Youth Organization), and community leaders. The results indicate that youth empowerment in enhancing the creative economy in Cimahi City is not yet fully optimal. This is evident in: suboptimal Human Development due to a lack of youth knowledge and skills. Suboptimal Business Development due to a lack of networks and entrepreneurial spirit. Suboptimal Environmental Development due to limited social space and creative ecosystems. Suboptimal Institutional Development in terms of direction and strengthening of youth organizations. In conclusion, further improvements are needed in every aspect of empowerment carried out by the Cimahi City Culture, Tourism, Youth, and Sports Office.

**Keywords:** Youth, Disbudparpora, Empowerment, Creative Economy

## **PENDAHULUAN**

Sesuai Saat ini pertumbuhan ekonomi kreatif merupakan paradigma baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kretivitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sebab, manusia merupakan sumber daya yang tidak pernah habis dan terbarukan berdasarkan pada daya cipta dan kreasi manusia. Pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia juga ditopang dengan pertumbuhan penduduk usia produktif. Sebab, Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk yang kurang lebih berjumlah 275 juta jiwa yang dan menjadi urutan ke-4 dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia pada tahun 2020. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2019 jumlah data penduduk usia produktif atau usia pemuda sejumlah 64,92 juta jiwa atau setara dengan 23,90% dari total populasi di Indonesia yang menjadikan Indonesia memiliki peluang besar dalam kemajuan ekonomi, sosial, politik, budaya, dan lain-lain karena memiliki penduduk dengan usia produktif atau pemuda yang melimpah.

Begitu pula Keberadaan ekonomi kreatif di Kota Cimahi menjadi suatu fokus Pemerintah Daerah dalam memajukan daerahnya. Menurut Plt Walikota Cimahi, Letkol (Purn) Ngatiyana dalam laman (Fokus Satu: 2021) mengatakan bahwa Pembangunan bidang ekonomi kreatif akan dihadapkan pada dua sisi pendekatan program yaitu yang pertama, program pengembangan ekonomi kreatif yang ditujukan langsung kepada SDM yang menjadi *stakeholder*. Kedua program pengembangan ekonomi kreatif yang ditujukan langsung kepada SDM secara luas atau masyarakat umum. Kedua sisi tersebut memiliki pengelolaan dan strategi yang berbeda di mana pengembangan ekonomi kreatif yang ditujukan kepada *stakeholder* sangat

menuntut kompetensi secara akademik sedangkan yang ditujukan kepada masyarakat memiliki nuansa persuasif.

Berbagai macam fasilitas yang menunjang peningkatan ekonomi kreatif di Kota Cimahi pun dapat dikatakan cukup mumpuni. Seperti adanya Cimahi *Techno Park* yaitu ruang khusus yang dibangun dan dibina oleh Pemerintah Kota Cimahi untuk mengembangkan industri ekonomi berbasis teknologi. Dikutip dari laman (cimahikota.go.id: 2019) “Cimahi *Techno Park* (CTP) ini terdiri dari tiga lantai dengan berbagai macam fasilitas seperti *convention hall*, ruang *tenant*, ruang diskusi, laboratorium, dan Pusat Inovasi Baros (PIB) untuk mendukung pengembangan bisnis inovatif berbasis teknologi”. Cimahi *Techno Park* dibagi menjadi beberapa kluster industri, diantaranya kerajinan, tekstil, animasi dan telematika, serta pangan olahan. Cimahi *Techno Park* berfokus untuk menggandeng perusahaan *start up* dan para teknopreneur muda untuk memajukan perekonomian Cimahi berbasis IT, terutama bisnis di ruang industri makanan dan minuman, digital kreatif, kerajinan dan tekstil.

Akan tetapi berbagai macam fasilitas yang telah ada seperti yang disebutkan di atas belum mampu mendorong perkembangan ekonomi kreatif di Kota Cimahi secara signifikan. Seperti yang dikutip di laman (Antarajabarnews: 2022) “Bisnis ekonomi kreatif di Jawa Barat terbanyak berasal dari sektor kerajinan tangan (27,1%), makanan (26,4%) dan fesyen (16,7%). Usaha tersebut antara lain tersebar di Kota Bandung (17,59%), Kabupaten Bandung (11,18%) dan Kota Depok (9,63%)”.

Padahal di Kota Cimahi, menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Cimahi pada tahun 2019 data penduduk usia produktif berjumlah 145.009 jiwa ditambah menurut data dari DPD KNPI Kota Cimahi, jumlah Organisasi Kepemudaan di Kota Cimahi ada sejumlah 86 Organisasi Kepemudaan. Angka tersebut tentu menjadi angka yang sangat besar bagi kota yang hanya terdiri dari tiga kecamatan saja. Jumlah sebanyak ini belum dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif di Kota Cimahi sebab kemampuan manusia secara kuantitas jika tidak dibarengi dengan pengetahuan dan dorongan atau daya dukung yang memadai dapat dikatakan kurang lengkap untuk dapat meningkatkan kapasitas individu.

Terjadinya masalah tersebut akan dijadikan urgensi untuk melakukan penelitian yang kemudian akan dianalisis dengan menggunakan teori (Mardikanto, 2017) yang membahas tentang pemberdayaan, dalam kaitannya dengan komponen penyebab belum diberdayakannya pemuda dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi. Dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan merupakan suatu upaya untuk membangun daya itu sendiri dengan mendorong, memotivasi dan mengakibatkan kesadaran akan potensi yang dimilikinya serta berupaya untuk mengembangkannya. Empat upaya pokok dalam pemberdayaan yaitu:

1. Bina Manusia
2. Bina Usaha
3. Bina Lingkungan
4. Bina Kelembagaan

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif, serta permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti adalah permasalahan yang bersifat sosial. Oleh karena itu, peneliti memutuskan bagaimana mencari, mengumpulkan, memproses, dan menganalisis data studi, peneliti memilih menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Dengan melakukan wawancara mendalam, obeservasi, dan dokumentasi penelitian kualitatif ini dapat digunakan untuk menganalisis situasi sosial dan mengidentifikasi masalah dengan jelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena implementasi kebijakan Pemerintah Kota Cimahi terkait alih fungsi lahan resapan air menjadi kawasan permukiman di Kelurahan Cipageran. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kualitatif bertujuan menggali makna, persepsi, serta interaksi sosial yang dialami subjek penelitian dalam konteks tertentu.

## **PEMBAHASAN**

Kota Cimahi merupakan daerah yang memiliki potensi ekonomi kreatif yang sangat besar. Hal itu dilihat dari berbagai macam sarana dan prasarana untuk meningkatkan ekonomi kreatifnya dan juga memiliki demografi usia produktif atau pemuda yang cukup besar, itu menjadi landasan bahwa potensi yang luar biasa untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) nya sebab yang menjadi potensi dalam pembangunan Kota Cimahi yaitu SDM itu sendiri, karena Kota Cimahi tidak memiliki banyak Sumber Daya Alam (SDA) untuk menjadi potensi di Kota Cimahi.

Pemberdayaan menjadi sebuah upaya untuk mengembangkan potensi pemuda melalui ekonomi kreatif untuk menjadikan pemuda itu lebih mandiri dan kreatif. Dengan melakukan pemberdayaan kepada pemuda maka dapat meningkatkan kemampuan pemuda untuk memiliki produktivitas terkhusus untuk melakukan peningkatan dalam sektor ekonomi kreatif. Pemberdayaan pemuda ini sendiri tercantum pada Peraturan Daerah Kota Cimahi No 6 Tahun 2017 tentang Pembangunan Kepemudaan, yaitu kegiatan membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda yang difasilitasi oleh pemerintah daerah melalui kegiatan:

- a. Peningkatan iman dan takwa secara bertahap dan terstruktur;
- b. Peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi;
- c. Penyelenggaraan pendidikan bela Negara dan ketahanan nasional;
- d. Peneguhan kemandirian ekonomi pemuda;
- e. Peningkatan kualitas jasmani, seni, budaya pemuda, dan/atau;
- f. Penyelenggaraan penelitian dan pendampingan kegiatan kepemudaan.

Untuk mendeskripsikan pemberdayaan pemuda oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi, maka peneliti mempergunakan pendekatan teori pemberdayaan yang di kemukakan oleh Totok Mardikanto (2017:114 – 117). Peneliti menjabarkan melalui beberapa dimensi dan indikator yakni:

## **1. Bina Manusia**

Bina Manusia merupakan sebuah upaya yang paling utama dalam sebuah Pemberdayaan masyarakat khususnya pemuda. Bina Manusia dapat dikatakan sebagai seluruh kegiatan yang dilakukan untuk melakukan pengembangan kapasitas dan pemberian daya atau kekuatan. Keberhasilan pemberdayaan ditentukan oleh ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas, oleh karena itu sumber daya manusia harus diciptakan dan ditingkatkan lagi keterampilannya agar memiliki pengetahuan dan keterampilan bagi dirinya sendiri demi terwujudnya kesejahteraan masyarakat.

Adapun upaya yang dilakukan dalam Bina Manusia meliputi pengembangan kapasitas individu berupa pengetahuan pemuda dalam meningkatkan ekonomi kreatif, pengembangan kewirausahaan pemuda dan membangun kemandirian ekonomi pemuda yang dapat dilakukan melalui pelatihan, pemagangan, pembimbingan, pendampingan, kemitraan, promosi, dan bantuan akses permodalan. Dan penguatan mutu sumber daya oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga kepada pemuda dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi.

Pemerintah Daerah dalam hal ini adalah Disbudparpora belum memberdayakan pemuda untuk meningkatkan ekonomi kreatif, sehingga upaya yang sering dilakukan hanya kegiatan seminar dan wokshop tentang ekonomi kreatif dengan harapan mampu untuk memberikan pengetahuan kepada para pemuda. Koordinasi dengan Dinas Perdagangan Koperasi UMKM dan Perindustrian Kota Cimahi pun menjadi salah satu kendala dalam pemberdayaan pemuda untuk meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi. Sebab untuk menindaklanjuti pemuda agar lebih dikembangkan secara usaha nya perlu ada distribusi pemuda yang sudah diberdayakan terlebih dahulu oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Ekonomi kreatif, tetapi sampai saat ini belum ada pemuda yang sudah memiliki keberdayaan untuk menjadi pelaku usaha ekonomi kreatif di Kota Cimahi.

Faktor tidak terberdayakannya pemuda dalam meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Cimahi adalah tidak ada struktur di dalam pemerintahan yang berfokus dan bertanggung jawab untuk membahas ekonomi kreatif, sehingga

kegiatan atau program yang dilakukan hanya sebatas seminar dan workshop saja. Padahal dalam Perda No 4 Tahun 2020 tentang Pengembangan Kewirausahaan Pemuda perlu dilakukannya pelatihan; pemagangan; pembimbingan; pendampingan; kemitraan; promosi; dan bantuan akses permodalan.

Adapun hal diatas memberikan gambaran secara jelas bahwa, masih perlu memperbaiki atau meningkatkan pemberdayaan pemuda dalam meningkatkan ekonomi kreatif, sehingga pemuda dan organisasi kepemudaan dapat memiliki keberdayaan untuk memiliki kemandirian secara ekonomi dan lebih luasnya dapat ikut serta menjadi bagian dari pembangunan Kota Cimahi.

## **2. Bina Usaha**

Bina Usaha merupakan dimensi krusial dalam pemberdayaan karena menjembatani peningkatan kapasitas individu (*bina manusia*) dengan perbaikan kesejahteraan nyata (ekonomi dan non-ekonomi). Tanpa komponen bina usaha yang kuat, program pemberdayaan cenderung tidak berkelanjutan atau kurang diminati oleh sasaran. Di Kota Cimahi, upaya bina usaha yang dilakukan Disbudparpora berfokus pada pengembangan jejaring kemitraan, pengembangan sarana prasarana, dan pengembangan jiwa kewirausahaan. Namun, implementasinya menghadapi beberapa tantangan signifikan.

Mengacu kepada Peraturan Walikota Cimahi Nomor 14 Tahun 2018 tentang Cimahi *Technopark* Sebagai Kawasan Sains dan Teknologi, cukup jelas bahwa Kota Cimahi memiliki CTP sebagai ruang untuk mengembangkan ekonomi kreatif dengan berbagai macam sarana prasarana seperti fasilitas produksi skala terbatas, ruang kantor, ruang tenant, *convention hall*, laboratorium, dan Pusat Inovasi Baros (PIB). Namun, fokus CTP yang terbatas hanya pada subsektor digital, animasi, dan telematika menciptakan hambatan signifikan. Keterbatasan ini menyebabkan CTP menjadi kurang efektif dalam memberdayakan pemuda secara luas. Ekonomi kreatif mencakup 17 subsektor, mulai dari kuliner, *fashion*, kriya, hingga musik dan film. Dengan membatasi ruang gerak hanya pada tiga subsektor teknologi,

Disbudparpora mengabaikan minat, bakat, dan potensi ekonomi kreatif pemuda yang tersebar di subsektor lain.

Dinas terkait perlu mendorong reorientasi fungsi CTP atau mengembangkan infrastruktur satelit yang secara spesifik melayani subsektor non-digital. Misalnya, menyediakan *makerspace* untuk produk kriya dan *fashion* atau studio komunal untuk musik dan videografi, agar cakupan pemberdayaan menjadi lebih inklusif dan relevan dengan keragaman potensi pemuda Cimahi.

Sebab keterbatasan sub sektor ekonomi kreatif di Kota Cimahi berdampak pada jejaring kemitraan yang terbatas juga, karena jejaring kemitraan hanya mencakup kepada sektor digital, animasi, dan telematika saja. Maka pemuda di Kota Cimahi yang tidak memiliki potensi dalam hal tersebut merasa kesulitan untuk menambah jejaring mereka.

Jejaring kemitraan seharusnya berperan sebagai katalisator bisnis, menghubungkan pemuda dengan investor dan akses permodalan, pasar yang lebih luas (domestik dan internasional), mentor dan ahli industri, pemasok bahan baku dan teknologi. Sebab, jika tidak memfasilitasi kemitraan yang lintas-subsektor, mereka berisiko menciptakan ekosistem kreatif yang *fragmented* dan kurang tangguh.

Pengembangan jiwa kewirausahaan yang bertujuan untuk memotivasi pemuda masih belum secara efektif dilakukan oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga sebab kegiatan-kegiatan atau program-program yang bertujuan untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan dilakukan oleh dinas-dinas lain. Beberapa diantaranya yaitu program Wirausaha Baru (Wub) yang bertujuan untuk mencari, menciptakan, dan mendigitalisasi produk yang dilakukan oleh Dinas Perdagangan Koperasi UMKM dan Perindustrian serta program SIDAKEP yang merupakan program pelatihan-pelatihan seperti menjahit, barista, dan lain-lain yang dilakukan oleh Dinas Ketenagakerjaan. Masalah utamanya adalah program-program tersebut tidak berfokus spesifik kepada pemuda, melainkan terbuka untuk masyarakat umum. Akibatnya, fokus dan alokasi sumber daya untuk kelompok pemuda menjadi terpecah.

Maka daripada itu dengan adanya Disbudparpora seharusnya mengambil peran sebagai koordinator utama yang memastikan program-program dari dinas lain dapat disinkronkan dan dispesialisasi untuk pemuda. Daripada menciptakan program pelatihan teknis baru (yang sudah dilakukan Disnaker), Disbudparpora harus fokus pada:

- Pelatihan *Soft Skills*: Meliputi motivasi, manajemen risiko, perencanaan bisnis, dan *pitching*.
- Pendampingan Intensif (*Mentoring*): Menjodohkan pemuda dengan *founder* atau pelaku usaha yang sukses (*role model*) di subsektor ekonomi kreatif yang berbeda.
- Akselerasi Usaha: Memberikan dukungan pasca-pelatihan, termasuk pendaftaran legalitas usaha dan fasilitasi akses permodalan tahap awal.

Dengan sinergi antar-dinas dan fokus yang lebih tajam, dimensi bina usaha dapat menjadi mesin penggerak yang optimal untuk meningkatkan ekonomi kreatif pemuda di Kota Cimahi.

### **3. Bina Lingkungan**

Bina lingkungan dalam pemberdayaan berfokus pada penciptaan ruang sosial dan ekosistem pendukung yang memungkinkan pemuda untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan menunjukkan kreativitas mereka. Di Kota Cimahi, aspek ini ditinjau dari ketersediaan pusat kreatif pemuda sebagai wadah bagi eksistensi dan inovasi.

Permasalahan utama yang menghambat penyediaan pusat kreatif pemuda adalah keterbatasan lahan. Kota Cimahi yang memiliki wilayah geografis kecil (hanya tiga kecamatan) dan sebagian besar lahannya dikuasai oleh institusi militer (TNI) menyisakan lahan milik Pemerintah Kota yang sangat minim. Kondisi ini secara langsung membatasi kemampuan pemerintah untuk membangun infrastruktur baru yang didedikasikan sepenuhnya pusat kreatif pemuda sebagai ruang sosial kepemudaan.

Meskipun Cimahi Technopark (CTP) dimiliki oleh Pemerintah Kota dan secara konseptual dapat berfungsi sebagai pusat kreatif, pemanfaatannya masih jauh dari optimal sebagai ruang sosial kepemudaan sebab masih

memiliki beberapa keterbatasan, yakni diantaranya adalah fleksibilitas Waktu Penggunaan, Cimahi Technopark (CTP) utamanya berfungsi sebagai area perkantoran. Hal ini mengakibatkan waktu penggunaan yang kaku dan tidak fleksibel, menyulitkan pemuda yang biasanya beraktivitas kreatif di luar jam kantor atau pada malam hari untuk menggunakannya secara bebas dan spontan. Ruang kreatif harus beroperasi dengan jam yang mendukung ritme kerja non-formal. Selanjutnya, Keterbatasan Subsektor yaitu seperti yang dibahas dalam *Bina Usaha*, CTP secara eksklusif berfokus pada subsektor digital, animasi, dan telematika. Pembatasan ini secara efektif mengisolasi mayoritas pemuda Cimahi yang memiliki minat, bakat, dan potensi di subsektor ekonomi kreatif lain (seperti kuliner, *fashion*, musik, kriya, dsb.). Pusat kreatif yang ideal harus inklusif terhadap semua 17 subsektor.

#### **4. Bina Kelembagaan**

Bina Kelembagaan bertujuan untuk memperkuat struktur organisasi, tata kelola, dan kapasitas lembaga atau kelompok sasaran agar mampu menjalankan fungsi pemberdayaan secara mandiri dan berkelanjutan. Dalam konteks pemuda di Kota Cimahi, dimensi ini ditinjau dari peran Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disbudparpora) dalam menguatkan organisasi kepemudaan (OKP).

Peran Disbudparpora dalam menaungi dan menguatkan OKP dinilai belum maksimal. Kekurangan ini terlihat dari minimnya penguatan dan perhatian yang terstruktur kepada OKP. Dampak langsung dari kurangnya pembinaan ini adalah tingginya tingkat non-aktif OKP. Data menunjukkan bahwa kurang lebih 40 dari 86 organisasi kepemudaan di Kota Cimahi sudah tidak aktif.

Kondisi ini menciptakan jurang besar dalam upaya pemberdayaan ekonomi kreatif, karena OKP seharusnya menjadi *channel* utama Disbudparpora untuk menyebarkan program, mengidentifikasi potensi dan kebutuhan pemuda di tingkat basis, dan menggerakkan aktivitas kewirausahaan dan kreatif di tingkat komunitas. Jika hampir setengah dari

OKP tidak aktif, jangkauan program pemberdayaan akan sangat terbatas dan sulit mencapai akar rumput.

Bentuk penguatan kelembagaan yang diberikan oleh Disbudparpora saat ini sangat terbatas dan bersifat pasif, yaitu hanya sebatas fasilitasi kegiatan berupa penerimaan dan persetujuan proposal kegiatan.

Permasalahan mendasar dari pendekatan ini adalah:

1. Fokus Transaksional, Bukan Pengembangan Kapasitas: Fasilitasi proposal adalah bentuk dukungan dana/logistik yang bersifat *transaksional* (sekali jalan), bukan *transformasional* (mengubah kapasitas). Pemberdayaan kelembagaan yang efektif membutuhkan *capacity building* inti, seperti pelatihan manajemen organisasi, tata kelola keuangan, *fundraising*, dan perencanaan strategis.
2. Duplikasi dan Fragmentasi Dukungan: Adanya fakta bahwa beberapa OKP difasilitasi oleh instansi lain (seperti Kesbangpol Kota Cimahi) menunjukkan fragmentasi dalam pembinaan. Ketiadaan *lead sector* yang jelas dalam pembinaan pemuda dapat menyebabkan tumpang tindih program atau, sebaliknya, adanya OKP yang *terlewat* dari dukungan karena tidak berada di bawah radar dinas manapun.

## **KESIMPULAN**

Penelitian Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana yang diuraikan sebelumnya, secara umum peneliti menyimpulkan bahwa Pemberdayaan Pemuda oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disbudparpora) dalam meningkatkan Ekonomi Kreatif di Kota Cimahi belum berjalan dengan baik karena terhambat pada keempat dimensi pemberdayaan. Dalam dimensi Bina Manusia, upaya yang dilakukan baru sebatas memberikan pengetahuan melalui *workshop* dan seminar, tanpa adanya tindak lanjut berupa pelatihan atau pembinaan intensif, yang mengakibatkan pemuda belum mampu menjadi pelaku ekonomi kreatif yang mandiri. Selanjutnya, dalam dimensi Bina Usaha, meskipun sarana dan prasarana seperti Cimahi Technopark (CTP) tersedia, fokusnya terlalu sempit pada subsektor tertentu sehingga membatasi jejaring kemitraan, dan pengembangan jiwa kewirausahaan pemuda menjadi tidak efektif karena program-program utama dilakukan oleh dinas lain yang sasarannya tidak spesifik pada pemuda. Kemudian, kendala Bina Lingkungan terletak pada keterbatasan lahan yang menghambat pembangunan pusat kreatif yang fleksibel, sementara CTP yang ada juga belum optimal dan kaku sebagai ruang sosialisasi bagi ekosistem kreativitas pemuda. Terakhir, pada dimensi Bina Kelembagaan, penguatan organisasi kepemudaan (OKP) oleh

Disbudparpora dinilai belum maksimal, terbukti dari minimnya perhatian dan pembinaan yang menyebabkan sejumlah besar OKP (sekitar 40 dari 86) menjadi tidak aktif, menunjukkan fungsi kelembagaan yang belum efektif dalam menaungi dan memberdayakan wadah kepemudaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, T., 2010. *Pemuda dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Jalan Sutra.
- Arikunto, S., 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arjana, I. B. G., 2016. *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Awang, A., 2010. *Implementasi Pemberdayaan Pemerintahan Desa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W., 2016. *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Informasi, T. P. P. D. d. S., 2020. *STATISTIK EKONOMI KREATIF 2020*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif /Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Mardikanto, T. & Soebianto, P., 2013. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Mardikanto, T. & Soebianto, P., 2015. *Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: Alfabeta.
- Mardikanto, T. & Soebianto, P., 2017. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Perspektif Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Maryani, D. & Nainggolan, R. R. E., 2019. *Pemberdayaan Masyarakat*. Sleman: Deepublish Publisher.
- Pangestu, M. E., 2008. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*. Jakarta: Departemen Perdagangan RI.
- Purnomo, R. A., 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Surakarta: Ziyad Visi Media.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, E., 2017. *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat Kajian Strategi Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerja Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suryana, 2013. *Ekonomi Keatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Jakarta: Salemba Empat.
- Widodo, S. E., 2015. *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.