

# KONTRIBUSI RUANGKU COWORKING SPACE DALAM MENGEMBANGKAN SEKTOR EKONOMI KREATIF BAGI PARA PEMUDA DI KOTA SAMARINDA

*by Heryono Susilo*

---

**Submission date:** 21-Jan-2022 04:35PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1745323827

**File name:** 4948-19809-1-PB.pdf (317.86K)

**Word count:** 5371

**Character count:** 35841

## KONTRIBUSI RUANGKU *COWORKING SPACE* DALAM MENGEMBANGKAN SEKTOR EKONOMI KREATIF BAGI PARA PEMUDA DI KOTA SAMARINDA

Charles Raymond Jeffrey<sup>1</sup>, Heryono Susilo Utomo<sup>2</sup>, Bambang Irawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Magister Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

<sup>2</sup>Magister Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

<sup>3</sup>Magister Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

Korespondensi: charles\_raymond@gmail.com

**Abstract:** This research aims to know how Ruangku Coworking Space contribution to develop creative economic sector for youngster in Samarinda City. In this research is focused to program and activity of Ruangku Coworking Space contribution which planned and implemented by Ruangku based on theory coworking space core value from DeGuzman & Tang (2011) such as collaboration, community, sustainability, openness, and accessibility. In the other hand, this research also search about obstacle factor that faced by Ruangku Coworking Space in contribution of economic creative sector for youngster in Samarinda City. The result of the research that researcher did for Ruangku Coworking Space contribution to develop creative economic sector for youngster in Samarinda City is going well. Ruangku coworking space continuously make an event in creative economic sector. This thing is proven from successfully event implementation such as seminary, workshop, discussion by Ruangku Coworking Space in the scale of 9 from 16 creative economic subsector till now. On the other thing, Ruangku Coworking Space also undergoing the core values of the coworking space such as collaboration, community, sustainability, openness, and accessibility.

**Keywords:** Contribution, Creative Economic, Youngster, Coworking Space

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontribusi Ruangku Coworking Space dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda. Dalam penelitian ini meneliti bahwa kontribusi Ruangku Coworking Space difokuskan pada program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh Ruangku berdasarkan teori nilai utama coworking space dari DeGuzman & Tang (2011) yang meliputi collaboration, community, sustainability, openness, dan accessibility. Selain itu, penelitian ini juga meneliti faktor penghambat yang dihadapi oleh Ruangku Coworking Space dalam berkontribusi pada sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada Kontribusi Ruangku Coworking Space Dalam Mengembangkan Sektor Ekonomi Kreatif Bagi Para Pemuda di Kota Samarinda menunjukkan bahwa sejauh ini kontribusi Ruangku Coworking Space telah berjalan dengan baik. Ruangku Coworking Space rutin menyelenggarakan kegiatan di bidang ekonomi kreatif. Hal ini dibuktikan dari terselenggaranya kegiatan baik itu seminar, workshop, diskusi, yang diadakan oleh Ruangku dalam 9 dari 16 subsektor ekonomi kreatif hingga saat ini. Selain itu, Ruangku Coworking Space juga telah menjalani nilai-nilai utama coworking space yang meliputi collaboration, community, sustainability, openness, dan accessibility.

**Kata Kunci :** Kontribusi, Ekonomi Kreatif, Pemuda, Coworking Space

### Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang terjadi ini membuka sejumlah potensi terhadap aktivitas perekonomian, salah satunya potensi aktivitas perekonomian berbasis kreativitas. Kegiatan tersebut dikenal dengan istilah ekonomi kreatif (ekraf). Rancangan Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Ekonomi Kreatif mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan yang mengandung keorisinalan, lahir dari kreativitas intelektual manusia, berbasis ilmu pengetahuan, keterampilan, serta warisan budaya dan teknologi merupakan kekayaan intelektual. Sektor ekonomi kreatif juga menjadi salah satu

program unggulan yang dicanangkan oleh Joko Widodo, Presiden Republik Indonesia saat ini. “Kalau ingin bersaing dengan industri canggih, kita akan kalah dengan Jerman dan China. Tapi di bidang ekonomi kreatif ini, besar peluangnya kita akan jadi pemenang!” (Presiden Joko Widodo dalam Bekraf, 2019: 5).

Rencana pengembangan ekonomi kreatif yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia, khususnya Presiden Joko Widodo didukung pula dengan perkembangan sektor ekonomi kreatif di Indonesia. Dilihat dari aspek PDB (Produk Domestik Bruto), sektor ekonomi kreatif mampu memberikan kontribusi terhadap PDB Indonesia sebesar 1.105 triliun Rupiah atau sekitar 7,44 persen dari total PDB Indonesia pada tahun 2018. Pertumbuhan PDB sektor ekonomi kreatif dari tahun ke tahun juga menunjukkan tren yang positif pula selama 4 (empat) tahun terakhir (tahun 2015-2018), naik dari 852 triliun Rupiah pada tahun 2015 menjadi 1.211 triliun Rupiah pada tahun 2018. Aspek kontribusi penyerapan lapangan kerja dari sektor ekonomi kreatif juga memberikan pertumbuhan yang baik. Total penyerapan lapangan kerjanya pun terus meningkat dari tahun ke tahun selama 4 tahun terakhir (tahun 2014-2017). Pada tahun 2017, sektor ekonomi kreatif memberikan kontribusi lapangan kerja sebesar 17,43 juta orang, sedangkan tahun 2014 baru mencapai 15,46 juta orang. Naik 1,97 juta orang dalam kurun waktu 3 tahun. Selain itu, pertumbuhan sektor ekonomi kreatif Indonesia yang baik saat ini didukung pula dengan bonus demografi yang diproyeksi bisa mempercepat pertumbuhannya apabila mampu dimanfaatkan dengan baik. Bappenas (2017) juga memaparkan bahwa bonus demografi pada tahun 2030-2040 akan memberikan jumlah penduduk usia produktif yang diprediksi mencapai 64 persen dari total jumlah penduduk yang diproyeksikan sebesar 297 juta jiwa.

Pesatnya perkembangan sektor ekonomi kreatif secara nasional ternyata tidak berbanding lurus dengan perkembangan yang ada di setiap wilayah di Indonesia. Tidak meratanya perkembangan sektor ekonomi kreatif di setiap daerah, termasuk Kota Samarinda, menjadi sebuah permasalahan yang harus segera dicari solusinya. Pertumbuhan ekonomi kreatif pada Provinsi Kalimantan Timur dimana Kota Samarinda sebagai ibu kota provinsi pun tidak masuk ke dalam 5 (lima) provinsi dengan penyumbang PDB dan ekspor ekonomi kreatif terbesar di Indonesia. Pemerintah Kota Samarinda melalui Dinas Perindustrian pun juga sudah fokus mengembangkan ekonomi kreatif melalui program-program pelatihan dan bimbingan teknis tetapi jauh lebih baik apabila Pemerintah Kota Samarinda merumuskan program yang inovatif dan berkelanjutan, semisal penyediaan wadah seperti *coworking space* (inkubator bisnis) sebagai upaya pengembangan ekonomi kreatif di Kota Samarinda.

Di samping itu, Perekonomian Kota Samarinda sendiri masih ditopang dari sektor sumber daya yang tidak terbaharukan. Data dari Badan Pusat Statistik Kota Samarinda tahun 2018 menunjukkan bahwa 3 (tiga) sektor kategori terbesar penyumbang PDRB (Produk Domestik Regional Bruto) menurut lapangan usaha ditempati (terbesar ke terkecil) oleh sektor pertambangan dan penggalian sebesar 13,62 persen; sektor perdagangan besar dan eceran; reparasi mobil dan sepeda motor sebesar 16,09 persen; dan sektor konstruksi sebesar 20,85 persen. Apabila cadangan pertambangan khususnya batu bara habis maka akan berdampak besar terhadap sektor-sektor lainnya. Data diatas menunjukkan bahwa Pemerintah Kota Samarinda harus berbenah dan mempersiapkan sektor unggulan baru untuk menopang perekonomian Kota Samarinda ke depannya. Salah satunya adalah

Pemerintah dapat mengembangkan program ekonomi kreatif yang efektif dan inovatif.

Salah satu upaya untuk mengembangkan ekonomi kreatif di suatu wilayah adalah penyediaan *coworking space*. Bouncken dan Reuschl (2017:2) memaparkan bahwa individu, *startup* dan perusahaan-perusahaan bergabung ke *coworking space* dengan tujuan bertukar pengetahuan dan meningkatkan nilai-nilai *entrepreneurship* dan inovasi. Bouncken et al (2017:2) juga memaparkan bahwa dasar dari *coworking space* adalah berbagi tempat, baik itu nilai fisiknya maupun nilai sosialnya yang memungkinkan antar pihak bertukar pikiran antara sumber daya dan informasi. Indonesia sendiri saat ini juga telah memiliki komunitas yang menghimpun *coworking space* di seluruh wilayah Indonesia yang bernama Coworking Indonesia. Komunitas ini diperuntukkan bagi para pembangun dan penggerak komunitas (*community of community builders*) dengan tujuan utama membangun pertumbuhan kewirausahaan dan ekonomi Indonesia lewat gerakan *coworking*.

Konsep *coworking space* juga sudah mulai diterapkan di Kota Samarinda. Konsep ini diterapkan oleh Ruangku *Coworking Space* yang beralamat di Jalan Pemuda, Samarinda. Ruangku *Coworking Space* merupakan sektor swasta (*private sector*) yang didirikan oleh Farid Nurrahman. Nilai-nilai yang diterapkan oleh Ruangku *Coworking Space* juga telah diimplementasikan menjadi berbagai kegiatan yang berkaitan dengan sektor ekonomi kreatif, terutama di beberapa sub sektor seperti fotografi, kriya, desain, dan lain-lain. Peran Ruangku *Coworking Space* yang notabene berstatus sebagai pihak swasta (*private sector*) memberikan kontribusi aktif dalam mengembangkan ekonomi kreatif di Kota Samarinda. Peran pihak swasta merupakan salah satu aspek paling penting dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif. Bekraf (2018) memaparkan bahwa salah satu hasil dari konferensi The Friends of Creative Economy (sebuah kelompok di antara negara-negara yang terdiri dari pemerintah dari seluruh dunia, dilengkapi dengan organisasi internasional yang relevan, dan aktor bukan negara, yang memiliki pandangan yang sama tentang pentingnya ekonomi kreatif dalam mencapai pembangunan berkelanjutan) pada poin 17 menyatakan bahwa *Creative economy requires collaboration of multi stakeholders including private sectors, creators, government and educational institutions and it is not only important due to the economic values but also essentials to improve cultural resilience and building national identity* (Ekonomi kreatif membutuhkan kolaborasi berbagai pemangku kepentingan termasuk sektor swasta, kreator, pemerintah dan lembaga pendidikan dan tidak hanya penting karena nilai-nilai ekonomi tetapi juga hal-hal penting untuk meningkatkan ketahanan budaya dan membangun identitas nasional).

Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian terhadap kontribusi Ruangku *Coworking Space* dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda. Penelitian ini diharapkan mampu menganalisis sejauh mana Ruangku *Coworking Space* yang memiliki konsep *coworking space* berkontribusi terhadap pengembangan ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda.

## **Kerangka Teori**

### **Kontribusi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kontribusi dapat diartikan sebagai (1) uang iuran (kepada perkumpulan dan sebagainya), (2) sumbangan. Kontribusi dalam bahasa Inggris adalah *contribution* memiliki arti yang disadur dari dalam

kamus Oxford Dictionary yaitu : “an action or a service that helps to cause or increase something, usually (but not necessarily) something good or valuable” yang diartikan sebagai sebuah tindakan atau layanan yang membantu untuk meningkatkan sesuatu, biasanya (tetapi tidak selalu) sesuatu yang baik atau bernilai. Soekanto (2006:269) mendefinisikan kontribusi sebagai bentuk iuran uang atau dana, bantuan tenaga, bantuan pemikiran, bantuan materi, dan segala macam bentuk bantuan yang kiranya dapat membantu suksesnya kegiatan pada suatu forum, perkumpulan dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, disimpulkan bahwa kontribusi dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai sumbangsih berbentuk kegiatan, aktivitas, pemikiran yang dilakukan suatu pihak yang berdampak baik dan bernilai untuk suatu pihak individu maupun kelompok dalam bidang yang bersangkutan.

### **Coworking Space**

Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre (2017:4) mendefinisikan *coworking space* sebagai tempat yang menjadi pertemuan antara komunitas dan individu yang mencari suatu kolaborasi. *Coworking space* pada dasarnya memperluas kolaborasi cara dan sifat komunitas menjadi ruang publik yang lebih 'formal' dan terlihat. Sebuah *Coworking space* memiliki *coworkers* (pekerja yang menggunakan fasilitas *coworking space*) dari berbagai latar belakang dan spesialisasi sehingga kolaborasi sangat mungkin dilakukan. Alessandro Gandini (2015:194) memaparkan pula *coworking space* sebagai tempat kerja bersama yang digunakan oleh berbagai pihak dari latar belakang pengetahuan yang berbeda, sebagian besar merupakan *freelance* (pekerja lepas) yang bekerja dengan spesialisasi yang berbeda-beda pada industri yang berhubungan dengan kemampuannya.

Selain itu, konsep *coworking space* juga cocok untuk tipe-tipe pekerjaan masa kini, seperti *programmer*, desainer dan sebagainya. Pekerja pun dapat saling berinteraksi satu dengan yang lainnya sehingga terjadi kolaborasi dan *sharing knowledge* antar pihak. Uzzaman (2015:160) mengemukakan pula konsep *coworking space* sebagai ruang perkantoran tempat pekerja mandiri seperti *entrepreneur*, *programmer* lepas, desainer *web* saling berbagi meja, ruang konferensi dan koneksi internet tersedia di *coworking space*, dan penggunaanya bisa mulai bekerja secepatnya. Tujuan utamanya bukan sekadar menyewakan ruang perkantoran, melainkan sebagai sebuah tempat komunitas yang sinergis tempat para *entrepreneur* penggunaanya bisa mengembangkan jejaring mereka dan menghasilkan ide-ide baru.

Teori DeGuzman & Tang (2011:23) yang memaparkan tentang 5 (lima) nilai utama *coworking space* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui kontribusi Ruangku *Coworking Space* dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda. Kelima nilai tersebut meliputi *collaboration*, *community*, *sustainability*, *openness*, dan *accessibility*. Kelima nilai ini akan menguraikan secara detail program dan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan oleh Ruangku terhadap sektor ekonomi kreatif selama ini.

### **Ekonomi Kreatif**

Rancangan Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Ekonomi Kreatif mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan yang mengandung keorisinalan, lahir dari kreativitas intelektual manusia, berbasis ilmu pengetahuan, keterampilan, serta warisan budaya dan teknologi merupakan kekayaan intelektual. Ekonomi kreatif tidak lepas dari pengembangan

ide-ide kreatif yang menjadi sebuah karya atau *output* yang inovatif, *think out of the box* yang memiliki nilai kekayaan yang tinggi. United Nations Conference on Trade and Development dalam buku *Creative Economy Outlook* (2018:3) memaparkan bahwa Ekonomi kreatif pada dasarnya adalah sektor yang diakui sebagai sektor yang signifikan dan penyumbang yang berarti bagi PDB (Produk Domestik Bruto) Nasional. Ekonomi kreatif mendorong inovasi dan transfer pengetahuan di semua sektor ekonomi dan merupakan sektor penting untuk mendorong pembangunan yang signifikan.

Penjabaran kontribusi program dan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan Ruangku *Coworking Space* terhadap sektor ekonomi kreatif berdasarkan rumusan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (2018:17) yang mengklasifikasikan ekonomi kreatif ke dalam 16 subsektor sebagai berikut: aplikasi dan *games developer*, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fesyen, film animasi video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis ada menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yang dihimpun berasal dari sumber primer dan sekunder dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Untuk menjawab dan menganalisis permasalahan terhadap fenomena yang terjadi, peneliti menggunakan analisis data model Miles, Huberman & Saldana (2014) berupa *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *drawing and verifying conclusions*. Untuk memperoleh hasil penelitian yang berkualitas uji keabsahan data pun dilakukan melalui uji kredibilitas data, uji *transferability*, uji *dependability*, uji *confirmability*.

### Hasil dan Pembahasan

Berikut merupakan hasil dan pembahasan yang dapat dianalisis dari nilai-nilai *coworking space* menurut DeGuzman & Tang (2011) yang meliputi *collaboration*, *community*, *sustainability*, *openness*, *accessibility*, sebagai berikut:

#### **Kontribusi Ruangku pada Nilai Collaboration**

Kolaborasi merupakan aktivitas wajib yang biasanya ada di setiap *coworking space*. Ruangku juga telah memenuhi nilai *collaboration*. Hal ini dapat dibuktikan dari kontribusi Ruangku yang melakukan aktivitas yang berkaitan dengan nilai kolaborasi. Beberapa kontribusi yang telah dilakukan dalam nilai kolaborasi antara lain :

- a. Melakukan kolaborasi dengan pihak swasta dan pemerintah
- b. Mendorong terjadinya kolaborasi antar *coworkers* Ruangku
- c. Mengadakan kegiatan untuk mendukung terjadinya kolaborasi
- d. Mengakomodasi fasilitas untuk mendukung terjadinya kolaborasi

Dari keempat poin kontribusi tersebut, Ruangku telah menerapkan nilai kolaborasi dengan baik. Ruangku telah melakukan kolaborasi, baik itu dengan pihak pemerintah (dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda) maupun pihak swasta, baik di sektor ekonomi kreatif maupun non kreatif ekonomi. Selain itu, Ruangku cukup memperhatikan para pemuda yang berhubungan dengan Ruangku untuk mendorong terjadinya kolaborasi, baik itu dari pihak *coworkers* (pihak yang menyewa fasilitas Ruangku) maupun komunitas yang mayoritas berisi anak muda (pihak selain *coworkers*). Berbagai fasilitas pun juga disiapkan Ruangku untuk mendukung

kolaborasi pada pihak yang berkaitan dengan Ruangku. Kolaborasi yang tercipta secara baik dan rutin dari Ruangku dengan pihak lain di sektor ekonomi kreatif akan berdampak pada terciptanya ekosistem ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda. Tidak hanya itu, Ruangku juga menerapkan program *compliment day* yang diadopsi dari program *coworking space* yang berada di Pulau Jawa. *Compliment day* adalah program dimana Ruangku menyiapkan hidangan *snack* dan minuman segar baik untuk *coworkers* maupun para pengunjung Ruangku. Tujuannya adalah untuk membangun hubungan kekeluargaan setiap individu sehingga dapat terjadinya interaksi, diskusi, obrolan yang berpotensi mengarah pada terjadinya kolaborasi.

Banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh para pemuda apabila melakukan kolaborasi dari Ruangku. Ruangku dapat mempublikasikan kegiatan tersebut (misal: *workshop hand crafting*) pra dan pasca kegiatan. Selain itu, apabila kegiatan ini berbayar, pihak penyelenggara akan memperoleh pemasukan dari kegiatan tersebut. Pihak Ruangku tidak meminta komisi melainkan hanya mengambil tarif sekitar 10-20 ribu Rupiah untuk biaya open space (sewa ruangan). Namun, tidak hanya sewa ruangan yang diperoleh, Ruangku juga memberikan manfaat publikasi pra dan pasca kegiatan. Cara ini merupakan salah satu cara Ruangku dalam mendukung ekosistem industri kreatif di Kota Samarinda.

Ruangku tidak hanya menunggu kolaborasi, Ruangku juga menjangkau pihak-pihak yang dirasa berpotensi untuk berkolaborasi dengan Ruangku. Salah satunya dengan menghubungi pihak-pihak yang menjadi *followers* akun Instagram resmi Ruangku (@ruangku\_coworkingspace).

#### ***Kontribusi Ruangku pada Nilai Community***

Ruangku sudah memenuhi nilai dengan membangun hubungan yang baik pada komunitas pemuda baik di sektor ekonomi kreatif dan non ekonomi kreatif. Berikut merupakan kontribusi Ruangku yang berhubungan dengan nilai *community*:

- a. Membangun hubungan dengan berbagai komunitas
- b. Menerima kunjungan dari berbagai komunitas mahasiswa
- c. Aktif memberi dukungan pada pelaku sektor ekonomi kreatif
- d. Menyediakan fasilitas sebagai penunjang terbentuknya komunitas baru
- e. Meminjamkan fasilitas Ruangku pada komunitas
- f. Melayani *coworkers* dengan program yang inovatif

Dalam membangun hubungan dengan berbagai pihak, Ruangku menerima secara terbuka kepada berbagai komunitas yang ingin bersilaturahmi dengan Ruangku. Namun, Ruangku memiliki beberapa kebijakan apabila terdapat komunitas yang ingin melakukan kerja sama atau kolaborasi dengan pihak Ruangku supaya kedua belah pihak dapat bekerja sama dengan baik. Tidak hanya menerima kunjungan dari berbagai pihak, Ruangku turut melakukan kunjungan ke berbagai pihak, terutama pelaku usaha di sektor ekonomi kreatif. Agenda kunjungan (*visting*) yang dilakukan Ruangku meliputi kunjungan, *sharing* pengalaman, diskusi ringan, hingga merencanakan kolaborasi ke depannya.

Ruangku juga menyediakan hingga meminjamkan fasilitas-fasilitas yang lengkap dan mumpuni sebagai penunjang komunitas itu melaksanakan kegiatannya. Terdapat beberapa pertimbangan dan kebijakan yang tetap ditekan oleh Ruangku supaya tetap dalam batasan-batasan sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan lancar. Fasilitas yang dipinjamkan oleh Ruangku biasanya berupa fasilitas ruangan *meeting* maupun ruangan *open space* untuk dijadikan tempat bagi para

komunitas mengadakan kegiatannya. Tentunya Ruangku sangatlah wajar dalam menerapkan tarif sebagai kebutuhan untuk menjalankan operasional Ruangku.

### ***Kontribusi Ruangku pada Nilai Sustainability***

Ruangku telah menerapkan nilai sustainability pada bangunan fisiknya. Farid selaku penggagas Ruangku juga telah mengimplementasikan konsep *go green* pada desain dan program di Ruangku. Berikut merupakan kontribusi Ruangku yang berhubungan dengan nilai sustainability:

- a. Menerapkan desain kekinian
- b. Menerapkan bangunan ramah lingkungan
- c. Mengadakan program berkualitas di sektor ekonomi kreatif

Konsep *sustainability* lebih menekankan kepada bagaimana *coworking space* bisa peduli terhadap kondisi bumi. Tim Ruangku juga telah mengampanyekan hal ini dengan menerapkan pada Ruangku. Hal ini dibuktikan dari desain, konsep hingga program yang ada di Ruangku. Konsep bangunan yang ada di Ruangku benar-benar menerapkan konsep ramah lingkungan seperti penggunaan kaca sebagai dinding sehingga cahaya yang masuk ke ruangan dengan maksimal. Konsep ramah lingkungan juga divariasikan dengan desain Ruangku yang mengikuti desain startup atau kantor masa kini.

Tidak hanya sampai disitu, Tim Ruangku juga memiliki program yang mendukung kampanye ramah lingkungan. Salah satunya adalah menyediakan air mineral galon untuk para *coworkers* dan pengunjung lainnya. Namun, untuk mengambil air isi ulang tersebut diwajibkan menggunakan *tumbler* atau wadah yang bukan terbuat dari plastik. Harapannya adalah melalui program sederhana seperti ini dapat mengurangi sampah plastik hingga mengubah kebiasaan orang untuk menggunakan *tumbler* daripada botol plastik. Selain itu, Ruangku juga menerapkan peraturan dimana para pengunjung maupun *coworkers* tidak boleh membuang sampah di meja. Apabila ingin membuang sampah, para pengunjung maupun *coworkers* bisa membuangnya di tempat sampah yang telah disediakan yaitu di daerah balkon (di luar ruangan *indoor*).

Untuk memberikan suasana yang tidak membosankan, Ruangku juga rutin melakukan perombakan desain ruangan baik itu desain mural dan layout ruangan. Ruangku merombak desain mural tiap satu tahun sekali sesuai dengan kreativitas yang dihasilkan oleh tim Ruangku. Sedangkan untuk layout ruangan seperti lokasi meja dan kursi diubah penempatannya setiap ada instruksi dari Farid Nurrahman selaku CEO (*Chief Executive Officer*) Ruangku. Program dan kegiatan yang selama ini dirumuskan oleh tim Ruangku juga memperoleh apresiasi langsung dari sektor pemerintah. Ruangku dinilai mampu memberikan kontribusi terhadap sektor ekonomi kreatif bagi masyarakat Samarinda.

### ***Kontribusi Ruangku pada Nilai Openness***

Nilai *openness* berkaitan dengan upaya dalam membagikan informasi seperti pengalaman, *channel*, dan sebagainya secara terbuka kepada banyak pihak. Ruangku juga telah berusaha untuk memberikan kontribusi secara maksimal terutama pada para *coworkers*-nya. Keterbukaan informasi antar *coworkers* Ruangku masih hanya sebatas *sharing* informasi seputar kontak-kontak yang dibutuhkan *coworkers* lainnya. Selain itu, karakteristik masing-masing *coworkers* dalam nilai keterbukaan tetap memiliki batasan-batasan dalam berbagi Informasi. Artinya adalah setiap *coworkers* bisa memilah mana informasi yang bisa dibagikan dan mana yang merupakan rahasia

perusahaan mereka masing-masing. Namun, hal tersebut tidak mengurangi niat masing-masing *coworkers* untuk saling berbagi informasi.

Peran Ruangku lebih mengarah sebagai penengah untuk mendorong antar *coworkers* saling berbagi informasi. Selain itu, Ruangku juga sebagai wadah yang secara terbuka membagikan informasi seputar kegiatan-kegiatan pada sektor ekonomi kreatif yang bisa diikuti oleh para pemuda di Kota Samarinda. Kegiatannya yang dilakukan oleh Ruangku meliputi:

- a. Terbuka dalam memfasilitasi dan menginformasikan berbagai kegiatan di Ruangku
- b. Memfasilitasi sesama *coworkers* dalam hal berbagi informasi
- c. Terbuka dalam menyediakan berbagai fasilitas

Dalam hal berbagi informasi, Ruangku terbuka dalam menginformasikan kegiatan apa saja yang bisa diikuti oleh para pemuda di Kota Samarinda. Selain itu, Ruangku juga menginformasikan seputar fasilitas apa saja yang terdapat di Ruangku. Dengan keterbukaan seperti ini maka akan banyak pihak yang tertarik untuk datang ke Ruangku sehingga ekosistem pada sektor ekonomi kreatif di Kota Samarinda dapat tercipta dengan baik.

Tidak hanya itu, Ruangku juga terbuka dalam *sharing* informasi seputar Ruangku dan *coworking space*. Tapi kegiatan berbagi informasi tersebut lebih ditargetkan kepada orang-orang yang ingin mengetahui konsep *coworking space* lebih dalam. Bahkan, Farid Nurrahman bersedia memfasilitasi dengan meluangkan waktunya untuk mengisi acara hingga menerima komunitas mahasiswa yang ingin berdiskusi dengan Farid. Pihak pemerintah hingga mahasiswa pun turut mengapresiasi dan merasakan fasilitas yang disediakan oleh Ruangku. Bahkan, pihak pemerintah pun menyatakan bahwa Ruangku telah membantu pemerintah dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif. Dengan fasilitas yang mumpuni akan berdampak pula pada produktivitas kerja.

#### **Kontribusi Ruangku pada Nilai *Openness***

Nilai *accessibility* menekankan pada tingkat aksesibilitas apakah sebuah *coworking space* mudah diakses atau tidak. Ruangku sendiri benar-benar memperhatikan tingkat aksesibilitasnya supaya para pemuda di Kota Samarinda dapat berhubungan dengan Ruangku dengan mudah dan lancar. Berbagai kontribusi yang telah dilakukan Ruangku untuk mempermudah aksesibilitas, antara lain:

- a. Menentukan tarif sesuai dengan kondisi internal Ruangku
- b. Mempertimbangkan tarif sesuai dengan kondisi pasar
- c. Menerapkan tarif termurah di antara *coworking space* di Indonesia
- d. Berkolaborasi dengan pemerintah
- e. Mengadakan *investor day*

Lokasi Ruangku yang berada di tengah Kota Samarinda pada Jalan Ahmad Yani, memudahkan berbagai pihak untuk mengunjungi Ruangku. Tarif yang diterapkan oleh Ruangku untuk para penyewa pun sangatlah terjangkau. Bahkan tarif yang ditetapkan Ruangku merupakan salah satu tarif yang paling murah di antara *coworking space* di seluruh Indonesia. Hal ini bisa terjadi dikarenakan Farid Nurrahman selaku pendiri dan CEO (*Chief Executive Officer*) mengkaji penetapan tarif berdasarkan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Apabila sudah tertutupi kemudian Farid akan menyesuaikan dengan kondisi *market* yang ada di Kota Samarinda sehingga diperolehlah tarif tersebut.

Menerapkan tarif yang terjangkau tidak serta merta membuat kontribusi Ruangku dalam sektor ekonomi kreatif berkurang. Ruangku berupaya terus untuk berkolaborasi dengan Pihak Pemerintah guna meningkatkan aksesibilitas para pemuda untuk berkarya di sektor ekonomi kreatif. Hal ini dibuktikan melalui kompetisi Hackaton yang diadakan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda. Melalui kompetisi tersebut, para pemenang bisa menjalankan startupnya di Ruangku dengan berbagai manfaat yang dirasakan, baik secara fasilitas hingga mentoring. Tidak sampai disitu saja, Ruangku terus melakukan inovasi kontribusi salah satunya dengan mengadakan *investor day* yang mempertemukan para investor dengan para pemilik *startup* maupun bisnis kreatif lainnya yang ada di Kota Samarinda.

Apabila kontribusi Ruangku pada sektor ekonomi kreatif ini terus dilakukan secara rutin dan dimaksimalkan terus menerus dengan dukungan dari pemerintah dan masyarakat, maka diproyeksi ekosistem ekonomi kreatif yang baik bagi para pemuda di Kota Samarinda akan semakin terwujud. Ekosistem sektor ekonomi kreatif yang baik mampu menciptakan *creativepreneur* dari kalangan pemuda Samarinda sehingga para pemuda ini akan bisa bersaing ke depannya. Hingga sejauh ini Ruangku sudah berkontribusi dengan sangat baik terhadap sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda.

#### **Faktor Penghambat Pelaksanaan Kontribusi Ruangku Dalam Mengembangkan Sektor Ekonomi Kreatif Bagi Para Pemuda di Kota Samarinda**

Berikut faktor penghambat yang dialami Ruangku dalam upaya Ruangku berkontribusi pada sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda, antara lain:

1. Apresiasi masyarakat Kota Samarinda terhadap sektor ekonomi kreatif yang masih perlu ditingkatkan  
Kurangnya apresiasi inilah yang turut membuat ekosistem ekonomi kreatif belum berkembang maksimal sehingga menjadi satu tantangan pula bagi Ruangku.
2. Sebagian masyarakat Samarinda belum mengerti konsep *coworking space*  
Diketahui pula berdasarkan informasi *coworkers* memaparkan bahwa rata-rata mereka banyak mengetahui Ruangku dari internet. Hal ini menandakan bahwa diseminasi Informasi Ruangku dan konsep *coworking space* masih mengarah pada publikasi secara digital oleh Ruangku.
3. Keterbatasan tim internal  
Keterbatasan tim internal inilah yang pada akhirnya juga mempengaruhi proses implementasi tim Ruangku yang berdampak pada kurangnya diseminasi informasi mengenai konsep *coworking space* kepada masyarakat.
4. Tidak ada pemain *coworking space* selain Ruangku di Kota Samarinda  
Tidak adanya pelaku *coworking space* lainnya selain Ruangku hingga saat ini (penelitian dibuat) menambah tantangan Ruangku dalam mengedukasi masyarakat Samarinda, terutama pemudanya, tentang konsep *coworking space*.

#### **Kesimpulan dan Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti maka kesimpulan atas penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Kegiatan yang telah dilaksanakan oleh Ruangku memenuhi 9 dari 16 subsektor yang tertuang dalam Peraturan Presiden (PERPRES) tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015 tentang Badan Ekonomi Kreatif.
2. Ruangku telah mencakup 5 nilai utama coworking space yang dipaparkan oleh DeGuzman & Tang (2011) meliputi *collaboration, community, sustainability, openness, accessibility*.
3. Berbagai program teknis yang telah dilakukan Ruangku berdasarkan 5 nilai utama coworking space oleh DeGuzman & Tang (2011) sebagai berikut:
  - a. *Collaboration*: Melakukan kolaborasi dengan pihak swasta dan pemerintah, mendorong terjadinya kolaborasi antar coworkers Ruangku, mengadakan kegiatan untuk mendukung terjadinya kolaborasi, mengakomodasi fasilitas untuk mendukung terjadinya kolaborasi.
  - b. *Community*: Membangun hubungan dengan berbagai komunitas, menerima kunjungan dari berbagai komunitas mahasiswa, aktif memberi dukungan pada pelaku sektor ekonomi kreatif, menyediakan fasilitas sebagai penunjang terbentuknya komunitas baru, meminjamkan fasilitas Ruangku pada komunitas, dan melayani coworkers dengan program yang inovatif.
  - c. *Sustainability*: Menerapkan desain kekinian, menerapkan bangunan ramah lingkungan, mengadakan program berkualitas di sektor ekonomi kreatif.
  - d. *Openness*: Terbuka dalam memfasilitasi dan menginformasikan berbagai kegiatan di Ruangku, memfasilitasi sesama coworkers dalam hal berbagi informasi, terbuka dalam menyediakan berbagai fasilitas.
  - e. *Accessibility*: Menentukan tarif sesuai dengan kondisi internal Ruangku, mempertimbangkan tarif sesuai dengan kondisi pasar, menerapkan tarif termurah di antara coworking space di Indonesia, berkolaborasi dengan pemerintah, mengadakan *investor day*.
4. Ruangku menjadi salah satu alat penting yang bisa menjadi wadah dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda saat ini.
5. Faktor penghambat yang dihadapi oleh Ruangku dalam berkontribusi mengembangkan sektor ekonomi kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda meliputi:
  - a. Apresiasi masyarakat Kota Samarinda terhadap sektor ekonomi kreatif yang masih perlu ditingkatkan.
  - b. Sebagian masyarakat Samarinda belum mengerti konsep *coworking space*.
  - c. Keterbatasan tim internal.
  - d. Tidak ada pemain coworking space selain Ruangku di Kota Samarinda.

Adapun saran yang peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Ruangku membutuhkan sinergitas dengan Pemerintah Kota Samarinda (dinas terkait) untuk meningkatkan ekosistem industri kreatif bagi para pemuda di Kota Samarinda. Melalui sinergitas antara sektor publik (pemerintah) dan swasta maka pengembangan ekosistem industri kreatif diharapkan bisa berjalan maksimal, seperti munculnya *creativepreneur* baru, omzet pelaku ekonomi kreatif yang terus meningkat, usaha ekonomi kreatif mampu *go nasional* bahkan internasional. Hal-hal tersebut yang juga pada akhirnya akan membuat masyarakat melihat tingginya potensi ekonomi kreatif dan semakin mengapresiasi sektor ekonomi kreatif. Mendorong para pemuda di Kota Samarinda untuk menjadi seorang *creativepreneur* membutuhkan dorongan / stimulan terlebih dahulu dengan

program-program yang bisa bersinergi baik dengan sektor publik (pemerintah) dan swasta untuk program yang skalanya jauh lebih besar, seperti program berkelanjutan atau kontinu. Di Jakarta dan Surabaya, sudah banyak program berkelanjutan yang tercipta dari hasil kolaborasi antar pihak. Beberapa contoh konkrit program tersebut yang bisa dicontoh seperti Gojek Xcelerate yang merupakan kolaborasi antara Gojek dan Digitalaya, Start Surabaya yang merupakan kolaborasi antara Pemkot Surabaya, Kibar, Spazio, Suara Surabaya FM, dan Enciety.

2. Program edukasi konsep *coworking space* dimulai dengan target pelajar di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan SMA (Sekolah Menengah Atas), serta mahasiswa di tingkat universitas. Selain itu, alangkah baiknya apabila pihak Ruangku mampu menjajaki kerjasama langsung dengan pihak instansi pendidikan (SMP, SMA, Universitas di Samarinda, bukan organisasi pelajar atau mahasiswanya) yang saling menguntungkan antar pihak, misal salah satu contoh teknisnya: SMA A menyelenggarakan kompetisi presentasi bahasa Inggris se-SMA Samarinda di Ruangku dengan tarif spesial untuk penyewaan ruangnya sehingga para peserta yang datang ke Ruangku mulai teredukasi bahwa di Samarinda terdapat wadah yang memiliki konsep *coworking space*.
3. Keterbatasan tim internal Ruangku dalam mengimplementasikan program-program, khususnya edukasi konsep *coworking space* ke para pemuda di Kota Samarinda bisa diakali dengan pemanfaatan digital marketing. Tim Ruangku bisa membuat konten kreatif dengan topik atau tren yang sedang viral. Konten tersebut bisa berupa content article di website Ruangku seperti "Ini Loh Tempat Asik Mengerjakan Tugas untuk Mahasiswa Samarinda" dengan kata kunci 'mahasiswa samarinda', mempromosikan video TikTok yang dibuat Ruangku (misal: "5 kosa kata bahasa Banjar yang wajib digunakan di Samarinda") di Instagram dengan Instagram Ads dengan sasaran masyarakat Samarinda, dan masih banyak lagi pembuatan konten kreatif lainnya. Dengan pemanfaatan media sosial dan pembuatan konten kreatif maka promosi Ruangku diharapkan bisa berjalan dengan maksimal sehingga tim Ruangku bisa fokus terhadap program lainnya.
4. Tidak adanya pemain *coworking space* lainnya di Kota Samarinda juga merupakan tanggung jawab Pemerintah Kota Samarinda. Langkah awal yang bisa dilakukan Ruangku adalah terus mengedukasi dan memperkenalkan konsep *coworking space* ke jajaran pemerintahan terutama dinas terkait (Dinas Komunikasi dan Informatika, Dinas Perindustrian, Dinas Pariwisata) dimana konsep ini merupakan konsep yang menarik dan baik untuk pengembangan ekonomi kreatif yang mengarah kepada terbentuknya inovasi baru bagi pengembangan kota juga. Apabila konsep *coworking space* bisa menjadi program strategis bagi Pemerintah maka pihak investor maupun pemain *coworking space* di luar daerah Samarinda bisa tertarik untuk mendirikan *coworking space* baru di Kota Samarinda.
5. Ruangku merupakan sebuah wadah bagi pemuda Samarinda sekaligus pelopor *coworking space* pertama di Kota Samarinda seharusnya memperoleh dukungan penuh dari Pemerintah Kota Samarinda secara intens dan sistematis. Dukungan disini bisa berupa sinergitas atau kolaborasi antara Ruangku dengan Pemerintah Kota Samarinda untuk mengadakan berbagai program di sektor ekonomi kreatif misalnya ikut merumuskan program pengembangan ekonomi kreatif, dan sebagainya. Apabila kemampuan Ruangku yang mandiri memperoleh dukungan penuh dari Pemerintah Kota Samarinda maka diproyeksi perkembangan sektor ekonomi kreatif Kota Samarinda akan meningkat pesat. Selain itu, Ruangku dan

komunitas lainnya lebih aktif mengampanyekan serta mendorong para pemuda Samarinda untuk bergerak di sektor ekonomi kreatif dengan berbagai program yang telah dikaji dan dirumuskan bersama. Apabila minat para pemuda Samarinda di sektor ekonomi kreatif semakin meningkat maka diharapkan program-program pengembangan yang telah disusun Pemerintah Kota Samarinda bisa berjalan lebih efektif sehingga output yang dihasilkan pun akan maksimal pula.

### **Daftar Pustaka**

#### Buku

- Afandi, T. (2017). Bonus Demografi 2030-2040: Strategi Indonesia Terkait Ketenagakerjaan dan Pendidikan. Jakarta: Bappenas.
- DeGuzman, G.V., & Tang, A.I. (2011). Working in the "UnOffice" – A Guide to Coworking for Indie Workers, Small Businesses, and Nonprofits. USA: Night Owls Press.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda. (2017). Buku Induk Statistik Sektor. Samarinda: Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda.
- Miles, M. B., dkk. (2014). Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook Edition 3. USA: SAGE Publications, Inc.
- Soekanto, S. (2006). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uzzaman, A. (2015). Startuppedia, Panduan Membangun Startup ala Silicon Valley. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

#### Dokumen

- Badan Ekonomi Kreatif. (2018). OPUS Creative Economy Outlook 2019. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Badan Ekonomi Kreatif. (2018). Sistem Ekonomi Kreatif Nasional Panduan Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia 2017-2018. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Badan Pusat Statistik. (2019). Distribusi PDRB Kota Samarinda Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha, 2010-2018. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Badan Pusat Statistik. (2019). Samarinda Dalam Angka 2019. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (2019). Kebijakan Penyadaran Pemuda oleh Tim Pengajar Kemenpora. Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. (2011). Majalah Karya Indonesia Edisi 3-2011. Jakarta: Kementerian Perindustrian Republik Indonesia.
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (2017). Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance.
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (2004). Empowering Youth Through National Policies: UNESCO's Contribution. Paris: Section for Youth of the Bureau of Strategic Planning.

#### Karya ilmiah

- Gandini, A. (2015). The Rise of Coworking Spaces: A literature review. Ephemera Journal Volume 15(I): 193-205.
- Ricarda B. Bouncken, dkk. (2017). "Coopetition in Coworking-Spaces: Value Creation and Appropriation Tensions in an Entrepreneurial Space", Springer-Verlag GmbH Germany, part of Springer Nature 2017.

Sumber internet

- Badan Ekonomi Kreatif. (2018). World Conference on Creative Economy 2018  
website: <https://www.youtube.com/watch?v=3-dD425B3ag>
- CNN Indonesia. (2018). Hanya 3,1 Persen Penduduk Produktif di RI yang Wirausaha  
website: [https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/2018\\_1018210657-92-339664/hanya-31-persen-penduduk-produktif-di-ri-yang-wirausaha](https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/2018_1018210657-92-339664/hanya-31-persen-penduduk-produktif-di-ri-yang-wirausaha)
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda. 2019. Kedua Kalinya Diskominfo Gelar Kompetisi Hackaton 2.0 website: <https://samarindakota.go.id/website/berita/opd/kedua-kalinyadiskominfo-gelar-kompetisi-hackathon-20>
- Kominfo. (2015). Ekonomi Kreatif adalah Pilar Perekonomian Masa Depan,  
<https://kominfo.go.id/content/detail/5277/ekonomi-kreatif-adalah-pilar-perekonomian-masa-depan/0/berita>

# KONTRIBUSI RUANGKU COWORKING SPACE DALAM MENGEMBANGKAN SEKTOR EKONOMI KREATIF BAGI PARA PEMUDA DI KOTA SAMARINDA

## ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
2	core.ac.uk Internet Source	1%
3	chub.fisipol.ugm.ac.id Internet Source	1%
4	ecampus.imds.ac.id Internet Source	1%
5	kumparan.com Internet Source	1%
6	peraturan.bpk.go.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	1%
8	library.um.ac.id Internet Source	1%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On