

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN  
MANDIRI**



**Kajian Potensi Investasi Sektor Media Art di Kota Depok**

**Ketua : Ir. Medtry, S.T.,M.T** **NIDN 0329067202**  
**Anggota : Eka Puspita, S.PWK.,M.PWK**  
**Novia Handayani, S.T.,M.Sc**  
**Ibnu Fazar, S.T**

**Nomor surat tugas :  
007/ST-PLT/PRPM-PP/ITI/XII/2024**

**PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA  
SEMESTER GANJIL 2024-2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Kajian Potensi Investasi Sektor Media Art di Kota Depok  
Jenis Penelitian : Pembangunan Wilayah dan Perkotaan  
Bidang Penelitian : Infrastruktur dan Permukiman  
Tujuan Sosial Ekonomi : Mengetahui potensi pengembangan media art di kota Depok

Peneliti  
a. Nama Lengkap : Ir. Medtry, S.T., M.T  
b. NIDN : 0329067202  
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli (AA)  
d. Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota  
e. Nomor HP : 081365353562  
f. Alamat Surel (e-mail) : [medtrysumatra@iti.ac.id](mailto:medtrysumatra@iti.ac.id)

Anggota Peneliti 1  
a. Nama Lengkap : Eka Puspita, S.PWK., M.PWK  
b. Institusi : Perencanaan Wilayah dan Kota-ITI

Anggota Peneliti 2  
a. Nama Lengkap : Novia Handayani, S.T., M.Sc  
b. Institusi : Perencanaan Wilayah dan Kota-ITI

Anggota Peneliti 3  
a. Nama Lengkap : Ibnu Fazar, ST  
b. Institusi : Perencanaan Wilayah dan Kota-ITI

Institusi Sumber Dana : Rp 10.000.000,- (Mandiri)  
Biaya Penelitian : Institut Teknologi Indonesia

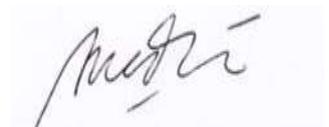
Kota Tangerang Selatan, 20 Februari 2025

**Mengetahui,**  
Program Studi Perencanaan Wilayah  
dan Kota



(Ir. Medtry, ST., MT)  
NIDN : 03029067202

**Ketua Tim**



(Ir. Medtry, S.T., M.T)  
NIDN : 0329067202

**Menyetujui,**  
Kepala Pusat Riset dan Pengabdian Masyarakat-ITI



(Prof. Dr. Ir. Ratnawati, M.Eng.Sc., IPM)  
(NIDN: 0301036303)



# INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA

Jl. Raya Puspiptek, Tangerang Selatan - 15314  
(021) 7562757

[www.iti.ac.id](http://www.iti.ac.id) [institutteknologiindonesia](https://www.instagram.com/institutteknologiindonesia) [@kampusITI](https://www.facebook.com/ITI) Institut Teknologi Indonesia

## SURAT TUGAS

No. : 007/ST-PLT/PRPM-PP/ITI/XII/2024

- Pertimbangan** : Bahwa dalam rangka melaksanakan kegiatan Penelitian Bagi dosen Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Institut Teknologi Indonesia, perlu dikeluarkan surat tugas.
- Dasar** : 1. Pembebanan Tugas dosen Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota;  
2. Surat Permohonan Tanggal 03 Desember 2024;  
3. Kepentingan Institut Teknologi Indonesia.

## DITUGASKAN

- Kepada** : Dosen Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota – ITI (Terlampir)
- Untuk** : 1. Melaksanakan kegiatan Penelitian pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2024/2025;  
2. Melaporkan hasil tugas kepada Kepala PRPM - ITI;  
3. Dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Tangerang Selatan, 04 Desember 2024  
Pusat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Kepala,

Prof. Dr. Ir. Ratnawati, M.Eng.Sc., IPM

Tembusan Yth.

1. Wakil Rektor Bid Akademik, Penelitian dan Kemahasiswaan
2. Ka. Biro SDMO
3. Ka. Prodi PWK
4. Arsip

DAFTAR PENELITIAN DOSEN PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK: 2024/2025

NO	TOPIK PENELITIAN	BIDANG	NAMA DOSEN	SUMBER DANA	JUMLAH DANA (Rp)	KETERLIBATAN PRODI/INSTITUSI LAIN	KETERLIBATAN MAHASISWA
1	Deteksi Arah Pengembangan Kawasan Perkotaan Kabupaten Tangerang Menggunakan Pendekatan Analisis Berbasis Penginderaan Jauh	Permukiman dan Infrastruktur	Ketua: Ir. Budi Haryo Nugroho, S.T., M.Sc Anggota: 1. Novia Handayani, S.PWK., M.Si 2. Riana Garniati, S.T., M.Sc	Mandiri	10.000.000	Tidak ada	Dzaki Muzaiffar Adib (NIM: 1232100008)
2	Pemetaan Sosial Komunitas Kampung Sentra Sayur Desa Melkarwangi Kecamatan Cisaug Kabupaten Tangerang.	Permukiman dan Infrastruktur	Ketua: Kusmalinda Madjid, S.T., M.Si Anggota: 1. Melza Dvina, S.PWK 2. Putri Aulia Oktavianti A, S.PWK	Mandiri	10.000.000	Tidak ada	1. Rika Safitri (NIM: 12322000006) 2. Arvecius Francisco (NIM: 12327000001) 3. Noval Mahesa Putra (NIM: 12327000003) 4. Titus B S (NIM: 12327000005)
3	Kajian Pemantauan dan Evaluasi Geopark	Permukiman dan Infrastruktur	Ketua: Forina Lestari, S.T., M.Sc Anggota: 1. Ir. Anthony P Nasution, MURP 2. Ir. Anna Karenina, MP	Mandiri	10.000.000	Bapellitbangda Kabupaten Lebak	1. Shofyan Trengganu (NIM: 12322000004) 2. Keyla A.S (NIM: 12322000001) 3. M Fikri Maulana (NIM: 12322000003) 4. M Farhan W (NIM: 12322000007) 5. M. Izhar Azhani (NIM: 12319000010)
4	Kajian Potensi Investasi Sektor Media Art di Kota Depok	Permukiman dan Infrastruktur	Ketua: Ir. Medtry, S.T., M.T Anggota: 1. Eka Puspita, S.PWK., MPWK 2. Novia Handayani, S.PWK., M.Si 3. Ibnu Fazar, S.T	Mandiri	10.000.000	Dinas Penanaman Modal Pelayanan Satu Pintu Kota Depok	1. Muhammad Alvian Firzianto (NIM: 12320000005) 2. Hariyadin Akbar (NIM: 12321000013)



## Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas Ridho dan perkenan-Nya kami dapat menyelesaikan Penyusunan Laporan Akhir pada Kegiatan **PENYUSUNAN PETA INVESTASI SEKTOR MEDIA ARTS KOTA DEPOK**, sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Laporan ini memaparkan beberapa substansi yang terdiri dari perkembangan ekonomi kreatif di Kota Depok, profil sub sektor Media Arts, identifikasi potensi serta masalah dan peluang investasi

Penyusunan Laporan Akhir Penyusunan Peta Investasi Sektor Media Arts Kota Depok pada tahun anggaran 2024 ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam laporan akhir.

Demikian Laporan Akhir ini disampaikan, semoga bermanfaat untuk bahan kajian selanjutnya.

Depok, November 2024

**DAFTAR ISI**

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1-1</b>
1.1 LATAR BELAKANG.....	1-1
1.2 MAKSUD DAN TUJUAN.....	1-2
1.3 SASARAN.....	1-2
1.4 RUANG LINGKUP .....	1-3
1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah .....	1-3
1.4.2 Ruang Lingkup Subtansi.....	1-3
1.5 KELUARAN .....	1-3
1.6 METODOLOGI .....	1-3
1.6.1 Pendekatan .....	1-3
1.6.2 Kerangka Berfikir .....	1-8
1.6.3 Metode pengumpulan Data .....	1-10
1.6.4 Metode Analisis .....	1-12
<b>BAB 2 TINJAUAN KEBIJAKAN</b> .....	<b>2-1</b>
2.1 RENCANA PEMBANGUNAN JANGKA MENENGAH DAERAH KOTA DEPOK TAHUN 2021-2026.....	2-1
2.2 RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA DEPOK.....	2-3
2.3 KOTA CERDAS KOTA DEPOK, 2019.....	2-12
<b>BAB 3 GAMBARAN UMUM</b> .....	<b>3-1</b>
3.1 GAMBARAN UMUM KOTA DEPOK .....	3-1
3.1.1 Kondisi Geografis Kota Depok.....	3-1
3.1.2 Kondisi Fisik Kota Depok .....	3-3
3.2 KONDISI KEPENDUDUKAN.....	3-5
3.2.1 Jumlah Penduduk, Laju Pertumbuhan dan Kepadatan penduduk .....	3-5
3.2.2 Kondisi Ketenagakerjaan.....	3-6
3.2.3 Kondisi Indeks Pembangunan Manusia di Kota Depok.....	3-8
3.3 GAMBARAN SEKTOR MEDIA ARTS DI INDONESIA.....	3-9
3.4 PERKEMBANGAN KOTA DEPOK MENUJU KOTA KREATIF.....	3-10
3.5 INDEKS DAYA SAING DIGITAL KOTA DEPOK.....	3-12

3.6 KONDISI PEREKONOMIAN KOTA DEPOK.....	3-13
<b>BAB 4 PROFIL SUB SEKTOR MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK.....</b>	<b>4-1</b>
4.1 PROFIL AKSESIBILITAS KOTA DEPOK TERHADAP KAWASAN REGIONAL.....	4-1
4.2 PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF DAN MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK.....	4-2
4.3 KEBERADAAN KOMUNITAS UNIT USAHA MEDIA ARTS KOTA DEPOK.....	4-5
4.4 KEBERADAAN SEKOLAH/AKADEMI/UNIVERSITAS PENDUKUNG SDM MEDIA ARTS.....	4-7
4.5 EVENT SEBAGAI PENINGKATAN KOMPETENSI MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK ...	4-10
4.6 KONDISI INFRASTRUKTUR DAN SARANA PENDUKUNG PERKEMBANGAN MEDIA ARTS.....	4-11
4.7 DUKUNGAN PEMERINTAH KOTA DEPOK TERHADAP PERKEMBANGAN MEDIA ARTS.....	4-13
<b>BAB 5 IDENTIFIKASI POTENSI DAN MASALAH.....</b>	<b>5-1</b>
5.1 IDENTIFIKASI PERKEMBANGAN MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK .....	5-1
5.2 IDENTIFIKASI LOKASI KOTA DEPOK TERHADAP AKSESIBILITAS KE PUSAT EKONOMI REGIONAL .....	5-1
5.3 POTENSI DAN MASALAH SDM PENDUKUNG MEDIA ARTS .....	5-2
5.4 ANALISIS DAYA SAING SARANA DAN INFRASTRUKTUR PENDUKUNG TERHADAP KAWASAN DI SEKITAR KOTA DEPOK.....	5-3
5.5 ANALISIS SWOT .....	5-4
<b>BAB 6 PELUANG INVESTASI.....</b>	<b>6-1</b>
6.1 TARGET INVESTOR .....	6-1
6.2 KELAYAKAN FINANSIAL DALAM MEWUJUDKAN PELUANG INVESTASI.....	6-2

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Kerangka Berfikir .....	1-8
Gambar 2. 1	Peta Rencana Sistem Pusat Pelayanan Kota Depok .....	2-8
Gambar 2. 2	Peta Rencana Struktur Ruang Kota Depok Tahun 2022-2042.....	2-11
Gambar 2. 3	Peta Rencana Pola Ruang Kota Depok Tahun 2022-2042.....	2-11
Gambar 2. 4	Peta Penetapan Kawasan Strategis Kota Depok Tahun 2022-2042.....	2-12
Gambar 3. 1	Peta Orientasi Wilayah Kota Depok.....	3-2
Gambar 3. 2	Proporsi Luas Wilayah Tiap Kecamatan di Kota Depok.....	3-3
Gambar 3. 3	Peta Topografi Kota Depok.....	3-4
Gambar 3. 4	Peta Jenis Tanah Kota Depok.....	3-5
Gambar 3. 5	Grafik Perkembangan Jumlah Penduduk Kota Depok berdasarkan Kecamatan.	3-6
Gambar 3. 6	Persentase Penduduk Bekerja Menurut Lapangan Pekerjaan Utama di kota Depok Tahun 2023 .....	3-7
Gambar 3. 7	Persentase Penduduk Bekerja Menurut Tingkat Pendidikan yang Ditamatkan di kota Depok Tahun 2023.....	3-8
Gambar 3. 8	Grafik Indeks Pembangunan Manusia di Kota Depok Tahun 2018-2023 .....	3-8
Gambar 3. 9	Grafik Perkembangan Peringkat dan Penilaian Kota Depok Terhadap EV-DCI	3-12
Gambar 3. 10	Distribusi PDRB atas dasar harga berlaku Kota Depok, 2023.....	3-13
Gambar 3. 11	Laju Pertumbuhan Ekonomi berdasarkan sektor PDRB Kota Depok, 2023 .....	3-14
Gambar 4. 1	Grafik Proporsi PDRB 4 Sub sektor dikategori Media Arts atas Dasar Harga Konstan 2010 tahun 2018-2023 .....	4-4
Gambar 4. 2	Grafik Laju pertumbuhan Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Depok tahun 2018-2023.....	4-4
Gambar 4. 3	Peta Lokasi Kampus dengan Program Studi Media Arts di Kota Depok .....	4-8
Gambar 4. 4	Cakupan BTS di Kota Depok.....	4-12
Gambar 4. 5	Cakupan Jaringan Provider Biznet .....	4-12
Gambar 4. 6	Grafik Realisasi Investasi Kota Depok Tahun 2017-2023 .....	4-15

### DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Luas Wilayah Tiap Kecamatan di Kota Depok.....	3-2
Tabel 3. 2	Jumlah, Laju Pertumbuhan dan Kepadatan Penduduk Kota Depok, 2023.....	3-5
Tabel 3. 3	Kondisi Ketenagakerjaan di Kota Depok,2023.....	3-6
Tabel 3. 4	Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) Menurut Tingkat Pendidikan yang ditamatkan di Kota Depok, 2023.....	3-7
Tabel 4. 1	Proporsi PDRB Ekonomi Kreatif Kota Depok Atas Dasar Harga Konstan 2010 Tahun 2018-2023 (persen) .....	4-2
Tabel 4. 2	Jumlah Tenaga Kerja di Sektor Ekonomi Kreatif Kota Depok Tahun 2018-2023 (orang).....	4-5
Tabel 4. 3	List Nama Perusahaan/komunitas/startup yang merintis dan berusaha di Kota Depok .....	4-5
Tabel 4. 4	List Kampus dengan Program Studi Media Arts di Kota Depok .....	4-7
Tabel 4. 5	List SMK dengan Jurusan Media Arts di Kota Depok.....	4-8
Tabel 4. 6	List Event Tahunan dengan Tema Media Arts di Kota Depok.....	4-10
Tabel 4. 7	Daftar Perusahaan dibidang penyewaa ruang kantor di Kota Depok.....	4-13



# 1 Bab

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Penyusunan Peta Investasi merupakan implementasi dari target Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Depok 2021 – 2026, dimana ditargetkan terdapatnya profil investasi 1 sektor per tahun. Kota Depok, yang terletak di wilayah Jabodetabek, merupakan salah satu kota yang mengalami perkembangan pesat dalam berbagai sektor, termasuk sektor teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini didukung oleh keberadaan infrastruktur yang memadai serta populasi yang didominasi oleh kaum muda yang melek teknologi. Dalam upaya meningkatkan pertumbuhan ekonomi lokal dan menciptakan lapangan kerja, pemerintah Kota Depok berkomitmen untuk mengembangkan sektor Media Arts, yang meliputi aplikasi, game, dan multimedia.

Sektor Media Arts memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian Kota Depok. Industri ini tidak hanya menawarkan peluang investasi yang menarik, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda. Dengan adanya perkembangan teknologi digital yang pesat, permintaan akan konten digital berkualitas semakin meningkat. Hal ini membuka peluang bagi para pengembang aplikasi, pembuat game, dan kreator multimedia untuk memanfaatkan potensi pasar yang luas. Namun, untuk memaksimalkan potensi sektor Media Arts di Kota Depok, diperlukan perencanaan yang matang dan strategis. Penyusunan peta investasi menjadi langkah penting dalam upaya ini. Peta investasi akan memberikan gambaran yang jelas mengenai peluang investasi yang ada, tantangan yang mungkin dihadapi, serta strategi yang dapat diterapkan untuk mengembangkan sektor ini. Dengan demikian, investor dan pelaku usaha dapat membuat keputusan yang lebih tepat dan terarah.

Pekerjaan jasa konsultansi untuk penyusunan peta investasi sektor Media Arts di Kota Depok bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai aspek yang berkaitan dengan investasi di bidang ini. Konsultansi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang komprehensif dan aplikatif bagi pemerintah Kota Depok serta para pemangku kepentingan lainnya. Dengan adanya peta investasi yang terstruktur, diharapkan sektor Media Arts di Kota Depok dapat berkembang lebih pesat, menciptakan lebih banyak lapangan kerja, serta meningkatkan daya saing ekonomi kota di tingkat regional maupun nasional.

Secara spesifik, jasa konsultansi ini akan mencakup beberapa hal, antara lain:

1. Analisis Potensi dan Peluang Investasi: Mengidentifikasi potensi dan peluang investasi di sektor aplikasi, game, dan multimedia di Kota Depok.
2. Kajian Kebijakan dan Regulasi: Menganalisis kebijakan dan regulasi yang berpengaruh terhadap perkembangan sektor Media Arts, serta memberikan rekomendasi untuk perbaikan kebijakan.
3. Strategi Pengembangan dan Promosi: Menyusun strategi pengembangan sektor Media Arts yang efektif serta merancang program promosi untuk menarik investasi.
4. Rencana Implementasi: Menyusun rencana implementasi yang detail dan realistis untuk mewujudkan peta investasi yang telah disusun.

Dengan adanya peta investasi yang komprehensif dan strategis, diharapkan sektor Media Arts di Kota Depok dapat tumbuh dan berkembang secara berkelanjutan, memberikan manfaat ekonomi yang signifikan bagi masyarakat dan meningkatkan daya tarik Kota Depok sebagai pusat inovasi dan kreativitas di bidang teknologi digital.

## 1.2 MAKSUD DAN TUJUAN

Pekerjaan jasa konsultansi penyusunan peta investasi sektor Media Arts di Kota Depok dimaksudkan untuk mengembangkan sektor teknologi kreatif yang meliputi aplikasi, game, dan multimedia sebagai salah satu pilar ekonomi kreatif kota. Dengan adanya peta investasi yang terstruktur, diharapkan dapat memberikan panduan yang jelas bagi para pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, investor, dan pelaku industri, dalam memaksimalkan potensi dan peluang yang ada di sektor ini.

Sedangkan tujuannya adalah: tersusunnya Profil Peluang Usaha investasi sektor Media Arts di Kota Depok, sehingga akan mempermudah bagi para calon investor untuk memahami gambaran potensi peluang-peluang usaha dan investasi investasi sektor Media Arts di Kota Depok

### 1.3 SASARAN

Sasaran yang akan dicapai pada pekerjaan ini, adalah:

- a. Pemerintah Kota Depok:
- b. Investor:
- c. Pelaku Industri Media Arts:
- d. Masyarakat Kota Depok:
- e. Lembaga Keuangan dan Penyedia Modal

### 1.4 RUANG LINGKUP

#### 1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah adalah seluruh Kota Depok, Provinsi Jawa Barat

#### 1.4.2 Ruang Lingkup Subtansi

Ruang lingkup kegiatan meliputi:

1. Pekerjaan persiapan dan pengumpulan data  
Adapun uraian ruang lingkup pekerjaan tersebut adalah sebagai berikut:
  - a) Persiapan administrasi dan teknis;
  - b) Mobilisasi personil dan peralatan kantor; dan
  - c) Pengumpulan data primer dan sekunder.
2. Penyusunan Buku Peta Potensi Investasi dan Peluang Usaha
  - a) Mengidentifikasi Penyusunan Peta Investasi
  - b) Menyusun Buku dan video Profil Peta Potensi Investasi

### 1.5 KELUARAN

Keluaran yang dihasilkan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah :

- 1) Dokumen Laporan akhir Pekerjaan Jasa Konsultansi Penyusunan Peta Investasi
- 2) Profil yang berupa:
  - Buku Peta Investasi Sektor Media Arts di Kota Depok
  - DED Peta Investasi Sektor Media Arts di Kota Depok
  - Video Peta Investasi Sektor Media Arts di Kota Depok berdurasi 5 – 10 Menit

3) Laporan

- Laporan Pendahuluan (5 Buku)
- Laporan Antara (5 Buku)
- Laporan Akhir (10 Buku)

## 1.6 METODOLOGI

### 1.6.1 PENDEKATAN

#### A. Pendekatan Investasi Daerah

Investasi mengandung arti setiap kegiatan yang meningkatkan kemampuan ekonomi untuk memproduksi output dimasa yang akan datang. Dalam hal ini investasi tidak hanya berupa penambahan persediaan fisik modal tetapi juga menyangkut investasi sumberdaya manusia. Menurut Levina dan Renelt (1992) investasi merupakan faktor yang esensial dalam proses pertumbuhan ekonomi, adanya investasi akan mendorong peningkatan modal per tenaga kerja (per kapita). Adanya arus investasi akan mempercepat pertumbuhan ekonomi melalui transfer modal, teknologi, manajemen dan kewirausahaan. Untuk dapat secara terus menarik minat investor berinvestasi, maka upaya-upaya perbaikan daya saing investasi harus ditingkatkan.

Investasi adalah kata kunci penentu laju pertumbuhan ekonomi, karena disamping akan mendorong kenaikan output secara signifikan juga secara otomatis akan meningkatkan permintaan input, sehingga pada gilirannya akan meningkatkan kesempatan kerja dan kesejahteraan masyarakat sebagai konsekuensi dari meningkatnya pendapatan yang diterima masyarakat (Levina dan Renelt, 1992). Menurut Soekirno (1994) investasi yang diinginkan adalah investasi yang besarnya dipengaruhi oleh pendapatan nasional atau pertambahan permintaan efektif. Dengan demikian dilihat dari penggolongan jenis investasi diatas untuk investasi yang diinginkan (induced investment) ditinjau dari sektor pemerintahan, besarnya investasi tersebut dipengaruhi oleh besarnya jumlah GDP atau perubahannya dalam skala nasional, atau besarnya GDP atau GDP per kapita pada tingkat daerah. Hal ini berarti pertumbuhan ekonomi dapat diartikan sebagai kenaikan GDP/GNP tanpa memandang apakah kenaikan itu lebih besar atau kecil dari tingkat pertumbuhan penduduk, apakah perubahan struktur ekonomi terjadi atau tidak (Arsyad, 1999). Menurut Boediono (1985), pertumbuhan ekonomi adalah proses kenaikan output per kapita dalam jangka panjang. Disini proses mendapat penekanan karena mengandung unsur dinamis.

## B. Pendekatan Pembangunan Ekonomi Daerah

Pembangunan ekonomi daerah adalah proses dimana pemerintah daerah dan masyarakatnya mengelola sumber daya yang ada, membentuk model kemitraan antara pemerintah daerah dan swasta, menciptakan lapangan kerja baru, dan merangsang berkembangnya kegiatan ekonomi (pertumbuhan ekonomi) di wilayah tersebut. Namun ada persoalan utama pembangunan daerah yaitu terletak pada penekanan pada pengembangan kebijakan pembangunan berdasarkan kekhususan daerah yang bersangkutan (pembangunan endogen), dengan memanfaatkan potensi sumber daya manusia, kelembagaan, dan material lokal (daerah). Arah kebijakan ini dapat dilakukan dalam mengembangkan inisiatif yang berasal dari Kawasan daerah bersangkutan, menciptakan lapangan kerja baru dan merangsang peningkatan kegiatan ekonomi. Adapun tujuan utama dari setiap upaya pembangunan ekonomi daerah adalah untuk meningkatkan jumlah dan jenis kesempatan kerja bagi masyarakat daerah sehingga mampu untuk meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya dan daerah pada umumnya. Untuk mencapai tersebut maka Pemerintah daerah dan masyarakat harus bekerja sama dalam melaksanakan inisiatif pembangunan daerah.

Pemerintah daerah secara potensi diharapkan memiliki 4 peran yang dapat dimainkan dalam proses pembangunan ekonomi daerah yaitu:

- a. Entrepreneur, sebagai entrepreneur, bertanggung jawab atas pengelolaan bisnis oleh pemerintah daerah. Pemerintah daerah dapat membangun usaha sendiri (BUMD). Aset pemerintah daerah harus dikelola dengan lebih baik agar menguntungkan ekonomi.
- b. Koordinator:, Pemerintah daerah dapat berfungsi sebagai koordinator dalam menetapkan atau mengusulkan rencana pembangunan. Peranan ini dalam pembangunan ekonomi dapat mencakup kelompok masyarakat dalam proses pengumpulan dan evaluasi informasi ekonomi seperti tingkat kesempatan kerja, angkatan kerja, dan pengangguran. Pemerintah daerah juga dapat berkolaborasi dengan lembaga pemerintah lainnya, dunia usaha, dan masyarakat untuk membuat sasaran ekonomi, rencana, dan strategi.
- c. Fasilitator pemerintah daerah dapat mempercepat pembangunan melalui perbaikan lingkungan attitudinal (perilaku atau budaya masyarakat) di wilayah tersebut. Ini akan mempercepat proses perencanaan dan pembangunan, serta meningkatkan pengaturan zonasi (zonasi).
- d. Tindakan khusus yang diambil oleh pemerintah daerah dapat membantu menumbuhkan usaha dan mendorong perusahaan baru untuk masuk dan

mempertahankan perusahaan lama. Melakukan publikasi untuk pembangunan industri multimedia, industri lainnya.

Ada 4 (empat) kategori utama strategi pembangunan ekonomi daerah adalah sebagai berikut:

a. Strategi pembangunan fisik/lokalitas (lokal atau fisik)

Pemerintah daerah akan berkontribusi positif pada pertumbuhan dunia usaha daerah melalui pengembangan program perbaikan kondisi fisik daerah dan lokasi daerah yang ditujukan untuk pembangunan industri dan perdagangan. Secara khusus, tujuan strategi pembangunan fisik dan lokasi ini adalah untuk menciptakan identitas daerah, meningkatkan basis pesona daerah (*amenity base*) dan kualitas hidup masyarakat, serta meningkatkan daya tarik pusat kota (*civic center*).

b. Strategi pengembangan dunia usaha (bisnis)

Karena pengembangan dunia usaha merupakan bagian penting dari perencanaan pembangunan ekonomi daerah, maka kegiatan dunia usaha merupakan cara terbaik untuk menciptakan perekonomian daerah yang sehat dan memiliki daya tarik, kreativitas, atau daya tahan dengan cara membuat iklim usaha yang baik untuk dunia usaha dengan pengaturan dan kebijakan yang memudahkan dunia usaha dan mencegah kerusakan lingkungan, membuat pusat informasi terpadu yang dapat memudahkan orang dari seluruh dunia usaha untuk berkomunikasi dengan pemerintah daerah tentang berbagai masalah, terutama tentang perijinan, rencana pembangunan ekonomi, pemerintah daerah, ketersediaan lahan, ijin mendirikan bangunan, dan lainnya, pendirian fasilitas konsultasi untuk mendukung pertumbuhan usaha kecil. Usaha kecil sering mengalami kegagalan atau tidak dapat berkembang dengan baik, meskipun mereka berfungsi dengan baik sebagai penyerap tenaga kerja dan sebagai sumber dorongan kewirausahaan. Faktor utama penyebabnya adalah kegagalan manajemen usaha kecil. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kinerja, perlu didirikan suatu pusat konsultasi dan pengembangan usaha kecil yang dapat membantu para pengusaha kecil, membuat sistem pemasaran bersama untuk menghindari skala produksi yang tidak ekonomis, meningkatkan daya saing terhadap barang impor, dan meningkatkan sikap kerja sama antar pelaku bisnis.

c. Strategi pengembangan sumber daya manusia (*human resource development*)

Sumber daya manusia (SDM) adalah komponen yang paling penting dalam proses pembangunan ekonomi karena peningkatan kualitas dan ketrampilan sumber daya

manusia sangat diperlukan. Salah satu cara untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia ini adalah melalui Pelatihan dengan sistem *customized training*, Sistem pelatihan seperti ini adalah jenis yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pemberi kerja, Pembuatan bank keahlian (*skillbanks*). Bank keahlian memiliki data tentang latar belakang dan keahlian orang yang menganggur di suatu wilayah. Informasi ini bermanfaat untuk menciptakan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan ketrampilan mereka. Selain itu, informasi ini berfungsi sebagai cadangan informasi keahlian yang pada akhirnya dapat digunakan untuk mengisi lowongan kerja yang muncul di wilayah tersebut. Pada akhirnya, bank keahlian juga dapat menggunakan keahlian ini untuk mendirikan koperasi, Penciptaan iklim yang mendukung bagi berkembangnya lembaga-lembaga pendidikan dan ketrampilan (LPK) di daerah. Perkembangan LPK di suatu daerah secara tidak langsung meningkatkan kualitas sumber daya manusia di daerah tersebut. Misalnya, lembaga kursus bahasa, kursus komputer, kursus perbengkelan, dan kursus perhotelan, dll, dan pengembangan fasilitas pendidikan khusus untuk penyandang cacat. Hal ini penting bagi penyandang cacat untuk meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri mereka. Selain itu, penyandang cacat kadang-kadang memiliki beberapa kelebihan untuk pekerjaan tertentu.

d. Strategi pengembangan masyarakat.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan suatu kelompok masyarakat tertentu di suatu wilayah yang sering kita kenal sebagai pengembangan masyarakat. Ini juga sering disebut sebagai kegiatan pemberdayaan masyarakat. Di Indonesia, kegiatan-kegiatan seperti ini telah meningkat belakangan ini karena kebijakan ekonomi umum yang ada tidak dapat memberikan manfaat bagi kelompok masyarakat tertentu. Tujuan usaha ini adalah untuk menghasilkan manfaat sosial, seperti dengan membangun proyek padat karya untuk memanfaatkan hasil usahanya.

### C. Pendekatan Industri Kreatif, Multimedia dan Media Arts

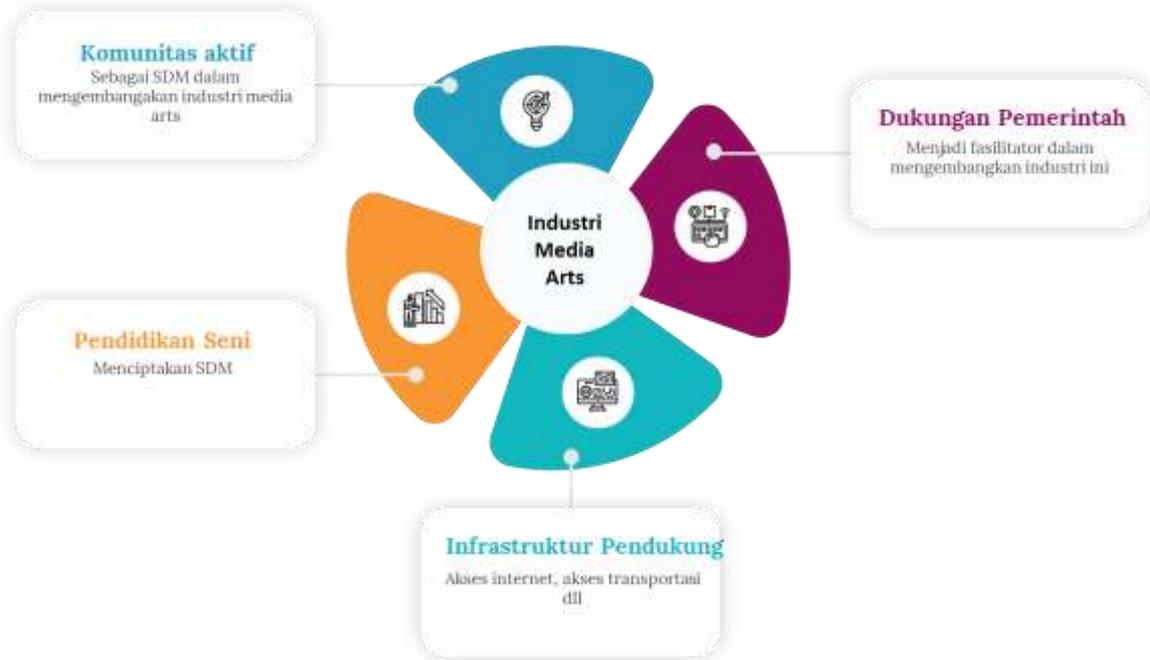
Industri kreatif merupakan kegiatan usaha yang fokus pada kreasi dan inovasi. Industri Kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi ([indonesiakreatif.net](http://indonesiakreatif.net)). Industri kreatif juga dikenal dengan nama lain Industri Budaya (Howkins, 2002). Industri kreatif masih potensial untuk digarap, dan Indonesia karena kaya akan budaya serta tradisi yang bisa menjadi sumber kreativitas.

Industri media massa merupakan industri kreatif yang akan terus berkembang seiring kebutuhan manusia akan pengetahuan, seni dan hiburan. Di dalamnya terkait berbagai aspek yang termasuk dalam beberapa sub sektor yang disebutkan dalam industri kreatif tersebut. Pengelolaan usaha ini, membutuhkan kemampuan khusus yang tidak bisa disamakan dengan mengelola usaha kreatif lainnya, karena konten dalam media massa bisa memengaruhi pemikiran. Dalam hal ini, dikenal konsep manajemen media massa yang khusus dalam memandang suatu industri kreatif media. Ilmu manajemen media adalah sebuah bidang studi yang merupakan bagian dari ilmu komunikasi, secara lebih khusus lagi, manajemen media merupakan bagian dari manajemen komunikasi. Manajemen media merupakan sebuah ilmu yang relatif baru, namun sangat luas dan cukup kompleks.

Dalam industri kreatif, berkembanglah yang namanya *New Media Arts* dimaknai sebagai bidang yang meliputi pengembangan dan produksi karya seni yang menggunakan media digital dan teknologi baru. Beberapa subsektor yang termasuk ke dalam media arts adalah aplikasi, game, fotografi, seni rupa, televisi & radio, periklanan, seni pertunjukan, dan animasi.

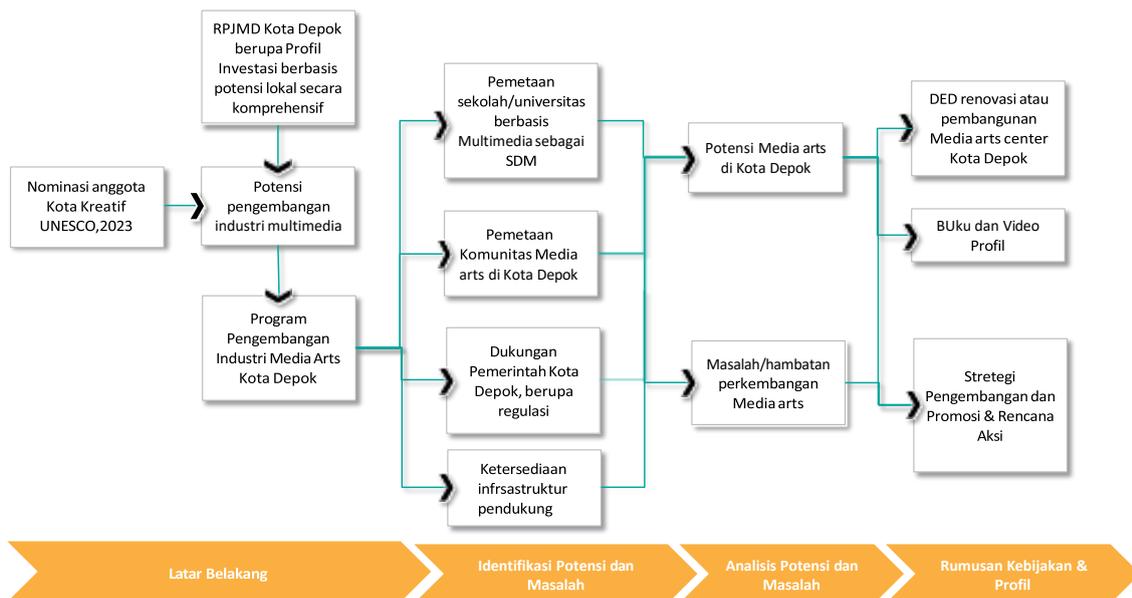
Dalam pengembangan new media arts ini adanya faktor pendorong sebagai berikut:

- Komunitas yang aktif: komunitas yang komitmen mengembangkan industrimenjadi ini menjadi potensi investasi daerah.
- Pendidikan seni: dukungan institusi pendidikan yang membuka program studi berbasis seni dan teknologi. Kedua hal ini dapat membantu mendorong perkembangan new media arts di daerah.
- Dukungan pemerintah: kehadiran pihak pemerintah dalam berbagai kegiatan berbasis new media arts menjadi salah satu bentuk dukungan pemerintah dalam upayanya membesarkan potensi ekraf. Selain itu dibuatnya wadah yang dapat menjadi rujukan seluruh pelakon ekraf dalam mengembangkan inovasi dan kreativitasnya.
- Akses teknologi: akses internet yang semakin mudah dan terjangkau, memungkinkan para seniman new media arts untuk berkarya dan saling berkolaborasi.



### 1.6.2 Kerangka Berfikir

Dalam menyelesaikan penyusunan Peta Investasi Media Arts di Kota Depok ini, dimulai dengan menjabarkan kerangka berfikir yang terdapat di bawah ini.



Gambar 4.1 Kerangka Berfikir

Pada kerangka berfikir ada 4 tahapan substansi yang menjadi dasar penyusunan Peta Investasi, yaitu:

## 1. Latar belakang

Dasar pertimbangan adanya strategi di dalam RPJMD Kota Depok 2021-2026 yang sebenarnya tidak spesifik pada media arts tetapi untuk mendukung investasi yang bersifat potensi lokal.

Pada tahun 2023 menjadi awal gagasan pengembangan industri media arts di Kota Depok yang lebih luas dimana Kota Depok menjadi salah satu daerah yang akan diusulkan masuk Jejaring Kota Kreatif Unesco periode tahun 2023. Penunjukan itu diberikan, setelah melewati berbagai rangkaian seleksi calon nominasi anggota jejaring Kota Kreatif Unesco (Creative Cities Network (UCCN) 2023. Dengan melihat potensi, Kota Depok akan menjadi kota pertama di Indonesia yang berhasil menembus Jejaring Kota Kreatif UNESCO untuk kategori media dan seni. Seni media, tidak hanya aplikasi dan game. Namun juga animasi, robotik, dan lainnya.

Dengan melihat potensi dan peluang pengembangan industry media arts di Kota Depok menjadi latar belakang disusunnya peta investasi ini.

## 2. Identifikasi Potensi dan Masalah

Untuk mengidentifikasi potensi dan masalah dalam mengembangkan media arts di Kota Depok, minimal memperhatikan beberapa aspek, antara lain:

- a. Komunitas media arts; di Kota Depok telah tumbuh komunitas-komunitas media arts, antara lain:
  - Kode Creative Hub
  - Independent Games (Castle 8, Animagame, Samudera Biru, Sepeda Kayuh), Graphic Design (Vectoria, Studio Dampu),
  - Application Makers (Core Initiative Studio, Badr Interactive, Flip, Learn Quran, FundEx, NF Juara, Zonasee, Teman Bisnis, Konekthing),
  - Film, Video, and Visual Art Production (PARFI, PAPPRI, Little Zam, Kaby Book, Growth the Seed, Yaumi Kids),
  - Photography (Naramate, APFI),
  - Animation Developer (INF Creative, Gong Studio), Podcaster (Paski Komedi), VR/AR Developer (Sandbox, medimedi),
  - Youtuber and Content Creator (Jaga Lilin, Info Viral Today),
  - Artificial Intelligence (Indonesia AI, Bisa AI, Humanizing AI).
  - The multiplier effects of media arts on other fields include Performing Arts (Taman Musik Depok, Rumah Hanafi, Ayodyapala, Larasati, Street Music

Institute, Lekker Cafe'), EO (IGN Global Network), and Gastronomy (Bisa Kitchen).

Komunitas-komunitas ini akan dipetakan berdasarkan jenis kompetensi, lokasi kegiatan, hasil yang telah di capai, kendala pengembangan dan harapan terhadap dukungan dari pemerintah dan pasar.

- b. Dukungan pemerintah Kota Depok dengan memetakan regulasi kebijakan terkait dengan perizinan dll yang dapat mendukung berkembangnya media arts ini,
- c. Sekolah/universitas yang mempunyai program studi media arts dan aluminya berkarya di kota Depok hal ini perlu di petakan.
- d. Infrastruktur pendukung; memetakan infrastruktur akses internet, transportasi, akses jejaring antar komunitas di Indonesia untuk mengetahui potensi dan masalahnya.

### 3. Analisis Potensi dan Masalah

Dari identifikasi dianalisis potensi dan masalah yang menjadi hambatan dan perlu ditingkatkan kinerjanya supaya menjadi potensi

### 4. Rumusan kebijakan dan profil

Dari hasil analisis kemudian, disusun:

- aspek potensi akan disusun profil Kota Depok terkait Pengembangan Media arts dan video profil.
- Hambatan/masalah yang sifatnya pengembangan SDM akan dirumuskan media/wadah untuk pengembangan SDM berupa bangunan center pengembangan SDM.
- Hambatan/masalah terkait kebijakan, strategi dan program akan dirumuskan rekomendasi berupa rencana aksi untuk mengembangkan dan meningkatkan kinerja DPMPTSP dan industri media arts di Kota Depok.

## 1.6.3 Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan berupa:

- a. Pengumpulan data Sekunder, Pengumpulan data sekunder dimaksudkan untuk mendapatkan data dan informasi yang telah terdokumentasikan dalam bentuk buku, laporan dan statistik, yang umumnya dimiliki oleh lembaga/instansi terkait. Disamping pengumpulan data, dilakukan pula wawancara atau diskusi dengan pihak instansi mengenai permasalahan dan isu lain untuk setiap aspek pengembangan (kebijakan,

regulasi, tata ruang, teori dan konseptual, pengembangan media arts, statistik daerah, dan sebagainya). metode pengumpulan data ini melibatkan instansi, Lembaga, komunitas dan akademisi, Adapun datayang dibutuhkan, antara lain:

No.	Jenis Data	Metode	Sumber data
A.	Pemerintah Kota Depok		
1	Regulasi berupa Peraturan Daerah, Peraturan Walikota, SK Walikota terkait dengan pengembangan multimedia, smart city Kota Depok	Pengumpulan data atau dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Badan Perencanaan, Pembangunan dan Penelitian Pengembangan Daerah Kota Depok</li> <li>• Dinas Komunikasi dan Informasi</li> </ul>
2	Dokumen Masterplan Kota Hijau Kota Depok	Pengumpulan data/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Badan Perencanaan, Pembangunan dan Penelitian Pengembangan Daerah Kota Depok</li> </ul>
3	Dokumen Masterplan Kota Hijau Kota Depok	Pengumpulan data/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Badan Perencanaan, Pembangunan dan Penelitian Pengembangan Daerah Kota Depok</li> </ul>
4	Studi atau kajian terkait dengan pengembangan multimedia	Pengumpulan data/dokumen	DPMPTSP
5	Data mengenai jumlah, Lokasi BTS	Pengumpulan data/dokumen	Dinas Komunikasi dan Informatika
6	Dokumen masterplan RTH Kota Depok, 2019	Pengumpulan data/dokumen	Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang
7	Dokumen Matek dan Perda RTRW Kota Depok	Pengumpulan data/dokumen	Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang
8	Data mengenai komunitas media arts di Kota Depok	Pengumpulan data/dokumen	DPMPTSP dan Dinas Komunitasi dan Informasi
9	Dokumen Kota Kreatif Unesco ( <i>Creative Cities Network</i> (UCCN))	Pengumpulan data/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Badan Perencanaan, Pembangunan dan Penelitian Pengembangan Daerah Kota Depok</li> <li>• Dinas Komunikasi dan Informasi</li> </ul>
10	Data Perusahaan industri media arts di Kota Depok kurun waktu 2019-2024	Pengumpulan data/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu</li> </ul>
11	Data NIB tahun 2019-2024	Pengumpulan data/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu</li> </ul>
12	Data Jumlah Investasi Kota Depok 2019-2024	Pengumpulan data/dokumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu</li> </ul>
B	Komunitas		
1	Data list anggota tiap komunitas (lulusan, jumlah, domisi berusaha, jenis usaha)	Pengumpulan data/dokumen	Komunitas Media arts
C	Jaringan internet		

1	Daftar provider (kapasitas, kecepatan, cakupan layanan)	Pengumpulan data/dokumen	internet
D	Sekolah/universitas		
1	Daftar sekolah/universitas yang memiliki program studi multimedia di Kota Depok	Pengumpulan data/dokumen	internet

b. Pengumpulan data primer, berupa:

1) Metode Wawancara

Yang dimaksud dengan wawancara menurut Nazir (1988) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian (Lerbin,1992 dalam Hadi, 2007). Tanya jawab 'sepihak' berarti bahwa pengumpul data yang aktif bertanya, sermentara pihak yang ditanya aktif memberikan jawaban atau tanggapan. Dari definisi itu, dapat mengetahui bahwa Tanya jawab dilakukan secara sistematis, telah terencana, dan mengacu pada tujuan penelitian yang dilakukan.

Wawancara adalah suatu proses interaksi dan komunikasi. Dalam proses ini, hasil wawancara ditentukan oleh beberapa faktor yang berinteraksi dan mempengaruhi arus informasi. Faktor-faktor tersebut ialah: pewawancara, responden, topik yang tertuang dalam daftar pertanyaan, dan situasi wawancara.

Pada kegiatan ini, teknik wawancara akan dilakukan pada pengumpulan data atau informasi ditingkat *stakeholder* untuk mendapatkan potensi dan masalah dalam mengembangkan Media arts di Kota Depok.

2) Metode Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata dan didokumentasikan untuk menjadi data atau informasi visual. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data atau informasi terkait situasi lapangan.

No.	Jenis Data	Metode	Sumber data
1	Potensi dan masalah yang dihadapi dalam berusaha di Kota Depok	wawancara	Komunitas media arts Alumni program studi multimedia di Kota Depok
2	Observasi kunjungan lapangan ke Lokasi usaha	dokumentasi	Komunitas media arts

#### 1.6.4 Metode Analisis

Dalam proses penyusunan Peta Investasi di Kota Depok terkait dengan sektor Media arts, akan menggunakan alat analisis, antara lain:

##### a. Analisis Stakeholder

Menurut Nugroho (2014, h.16-17) dalam penelitian Ali dkk, stakeholder dalam program pembangunan diklasifikasikan berdasarkan peranannya, antara lain:

1. *Policy creator* yaitu stakeholder yang berperan sebagai pengambil keputusan dan penentu suatu kebijakan.
2. Koordinator yaitu stakeholder yang berperan mengkoordinasikan stakeholder lain yang terlibat.
3. Fasilitator yaitu stakeholder sebagai fasilitator yang berperan memfasilitasi dan mencukupi apa yang dibutuhkan kelompok
4. Implementer yaitu stakeholder pelaksana kebijakan yang di dalamnya termasuk kelompok sasaran.
5. Akselerator yaitu stakeholder yang berperan mempercepat dan memberikan kontribusi agar suatu program dapat berjalan sesuai sasaran atau bahkan lebih cepat waktu

Tujuan analisis stakeholder

1. Untuk mengidentifikasi minat, kepentingan, dan pengaruh para stakeholder terhadap kegiatan program / proyek yang sedang berjalan.
2. Untuk mengidentifikasi kelembagaan-kelembagaan lokal berikut proses-proses untuk pengembangan kapasitasnya
3. Untuk membangun pondasi dan strategi partisipasi masyarakat.

Analisis stakeholder ini merupakan instrumen yang sangat penting untuk memahami konteks sosial dan kelembagaan dari satu kegiatan program / proyek. Hal-hal yang

diungkap dari tools ini bisa memberikan informasi sangat penting seawal mungkin tentang:

1. siapa saja yang akan dipengaruhi oleh program / proyek baik positif ataupun negatif;
2. siapa saja yang mungkin memberikan pengaruh terhadap program / proyek baik positif ataupun negatif;
3. individu, kelompok, dan lembaga apa saja yang perlu dilibatkan dalam program / proyek serta bagaimana caranya; dan siapa saja yang perlu dibangun kapasitasnya agar turut berpartisipasi aktif di dalamnya.

#### **b. Analisis Kebijakan**

Analisis kebijakan merupakan analisis terapan yang secara sistematis disusun dalam rangka mengetahui substansi dari kebijakan agar dapat diketahui secara jelas informasi mengenai masalah-masalah yang dijawab oleh kebijakan dan masalah-masalah yang mungkin timbul sebagai akibat dari penerapan kebijakan. Ruang lingkup dan metode analisis kebijakan umumnya bersifat deskriptif dan faktual mengenai sebab-sebab dan akibat-akibat suatu kebijakan.

Terkait dengan kegiatan ini, analisis kebijakan digunakan untuk menyelusuri kebijakan-kebijakan Pemerintah Kota Depok terkait dengan pengembangan investasi Media Arts

#### **c. Analisis SWOT**

Analisis SWOT merupakan sebuah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

1. *Strength*; faktor internal yang mendukung dalam mencapai tujuan. Faktor pendukung dapat berupa sumber daya, keahlian, kelembagaan dll.
2. *Weakness*; faktor internal yang menghambat penerapan pedoman. Faktor penghambat dapat berupa pemahaman yang kurang, kurangnya SDM, kemampuan mengelola, dan kelembagaan.
3. *Opportunity*; faktor eksternal yang mendukung penerapan pedoman. Faktor eksternal yang mendukung dalam pencapaian tujuan dapat berupa perubahan kebijakan, perubahan teknologi dan perkembangan hubungan antar stakeholder.

4. *Threat*; faktor eksternal yang menghambat penerapan pedoman. Faktor eksternal yang menghambat dapat berupa perubahan teknologi serta kebijakan baru

Dalam analisis faktor-faktor internal dan eksternal akan ditentukan aspek-aspek yang menjadi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weakness*), kesempatan (*Opportunities*), dan yang menjadi ancaman (*Threat*) sebuah kawasan. Dengan begitu akan dapat ditentukan berbagai kemungkinan alternatif strategi yang dapat dijalankan (Freddy Rangkuti, 2005:19).

Dalam Pengelolaan dan pengembangan suatu aktifitas memerlukan suatu perencanaan strategis, yaitu suatu pola atau struktur sasaran yang saling mendukung dan melengkapi menuju ke arah tujuan yang menyeluruh. Sebagai persiapan perencanaan, agar dapat memilih dan menetapkan strategi dan sasaran sehingga tersusun kebijakan, strategi dan program-program yang efektif dan efisien.

Analisis SWOT meliputi tinjauan terhadap:

1. Kekuatan-kekuatan (*strengthness*) yang dimiliki industri Media Kota Depok, yang dapat memacu dan mendukung perkembangannya.
2. Kelemahan-kelemahan (*weakness*) yang ada yang dapat menghambat pengembangan industry media arts Kota depok, baik hambatan dan kendala sumber daya manusia, aspek lokasi, regulasi, kalisator dll.
3. Peluang-peluang (*opportunity*) yang dimiliki untuk melakukan pengembangan industri media arts, yang berasal dari eksternal Kota Depok;
4. Ancaman-ancaman (*threatness*) yang dihadapi, misalnya kompetisi tidak sehat dalam penanaman investasi, pembangunan suatu kegiatan baru atau pertumbuhan dinamis di sekitar kawasan yang dapat mematikan kelangsungan kegiatan media arts yang telah ada.

# ANALISIS SWOT





# 2 Bab

## TINJAUAN KEBIJAKAN

Pada Bab ini akan menjabarkan kebijakan-kebijakan yang terkait atau mendukung penyusunan peta investasi di sektor media arts di Kota Depok, Adapun kebijakan tersebut:

### **2.1 RENCANA PEMBANGUNAN JANGKA MENENGAH DAERAH KOTA DEPOK TAHUN 2021-2026**

Seperti sudah disinggung pada latar belakang bahwasannya penyusunan peta investasi bagian dari implementasi dari target RPJMD Kota Depok Tahun 2021-2026 yang dimulai dari penetapan isu strategis RPJMD Kota Depok tahun 2021-2026, salah satunya yang terkait dengan kegiatan ini adalah Daya Saing Daerah yang Dicitrakan oleh Tingginya Kualitas SDM dan Pertumbuhan Ekonomi Tinggi yang Ditopang oleh Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif.

Dasar dari ditetapkan isu strategi Daya Saing Daerah yang Dicitrakan oleh Tingginya Kualitas SDM dan Pertumbuhan Ekonomi Tinggi yang Ditopang oleh Kewirausahaan dan Ekonomi Kreatif Kota Depok, keunggulan komparatif terhadap Kota Jakarta dari aspek biaya tenaga kerja murah, lokasi hunian yang terjangkau, harga lahan relatif lebih murah menjadi Kota Depok tergantung pada perkembangan Kota Jakarta.

Tetapi berkembangnya dan transformasi manual ke digital ke efisiensi berbasis ketrampilan dan produktivitas tenaga kerja (*human capital*), adopsi teknologi tinggi secara masif dalam kehidupan kota (*smart city*), hingga modal sosial yang tinggi yang bersumber dari kualitas hidup penduduk yang sejahtera. Dengan perspektif ini maka isu strategis pembangunan Kota Depok ke depan adalah membangun keunggulan baru kota berbasis kualitas sumber daya manusia (SDM). Dengan strategi baru ini, sektor unggulan Kota Depok ke depan akan bertumpu pada sektor berbasis keahlian, ketrampilan dan kreativitas tenaga kerja seperti jasa pendidikan, jasa kesehatan, teknologi informasi dan industri kreatif.

Dari isu strategis dapat diturunkan beberapa isu, antara lain:

- a. Meningkatkan alat dan kapasitas produktif pelaku usaha, khususnya usaha mikro, dan kecil (UMK)
- b. Mendorong penumbuhan wirausahawan baru melalui intervensi yang berbasis pasar, termasuk penyediaan modal kerja yang fleksibel dan terjangkau
- c. Mendorong peningkatan pendapatan UMK dengan perbaikan infrastruktur ekonomi kota, terutama modernisasi pasar tradisional dan pengembangan sentra ekonomi tematik khusus UMK (sentra kuliner, sentra niaga, dan sentra industri kreatif)
- d. Menggerakkan perekonomian daerah berbasis pemanfaatan potensi lokal, terutama melalui pengembangan kawasan wisata terpadu (wisata belanja, wisata alam, wisata petualangan, wisata religi, dan wisata pendidikan) dan sentra ekonomi tematik khusus untuk UMK
- e. Pengembangan program kemitraan antara pemerintah dengan dunia usaha dan antara pemerintah pusat dengan pemerintah daerah melalui standarnisasi dan sertifikasi kompetensi melalui kerja sama lintas sektor
- f. Penguatan ketersediaan pangan dengan peningkatan produksi pangan beragam melalui urban farming
- g. Menciptakan iklim investasi yang terbuka dan efisien
- h. Pengembangan destinasi pariwisata berbasis alam, budaya, MICE dan ekonomi kreatif yang memberi dampak ekonomi masyarakat

Secara umum Visi RPJMD Kota Depok Tahun 2021-2026 adalah

**“Kota Depok yang Maju, Berbudaya dan Sejahtera”**

Misi RPJMD Kota Depok Tahun 2021-2026, adalah:

- 1) Meningkatkan pembangunan infrastruktur berbasis teknologi dan berwawasan lingkungan.
- 2) Meningkatkan tata kelola pemerintahan dan pelayanan publik yang modern dan partisipatif.
- 3) Mewujudkan masyarakat yang religius dan berbudaya berbasis kebhinekaan dan ketahanan keluarga.
- 4) Mewujudkan masyarakat yang sejahtera, mandiri dan berdaya saing.
- 5) Mewujudkan kota yang sehat, aman, tertib dan nyaman.

Misi yang terkait dengan pengembangan media arts di Kota Depok pada misi 1 dan misi 4. Yang kemudian diterjemahkan ke dalam program pembangunan Kota Depok. Program Pembangunan

Daerah yang akan dilaksanakan selama 5 (lima) Tahun periode 2021-2026 adalah untuk menjawab isu strategis yang terdiri atas:

1. Pengembangan Infrastruktur Konektivitas Wilayah Dan Optimalisasi Transportasi Publik
2. Pemenuhan Derajat Kesehatan Masyarakat
3. Peningkatan Kualitas Pendidikan Masyarakat
4. Peningkatan Kualitas Permukiman
5. **Peningkatan Infrastruktur Digital Untuk Perekonomian dan Kesejahteraan Masyarakat**
6. Pengelolaan Sumber Daya Air yang Berkelanjutan
7. Penanganan Dan Pengelolaan Sampah Berbasis Kemasyarakatan
8. Daya Saing Dan Ketimpangan Ekonomi
9. Peningkatan Nilai-nilai Keluarga
10. Peningkatan Tata Kelola Pemerintahan

Indikasi program untuk mewujudkan no.5 (karena terkait dengan Media arts), adalah: Peningkatan infrastruktur digital untuk perekonomian dan kesejahteraan masyarakat; indikasi program: cakupan layanan teknologi informatika, target capaian akhir 100%.

Selain dalam rangka menjawab isu strategis daerah, program pembangunan daerah juga dilaksanakan untuk menjawab Janji Politik Wali Kota yang telah disampaikan pada proses politik. Adapun program pembangunan daerah yang menjawab Janji Politik Wali Kota Depok terkait dengan pengembangan Media arts adalah 5000 pengusaha/startup bari dan 1000 perempuan pengusaha.

## 2.2 RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA DEPOK

Pengembangan wilayah Kota Depok didasarkan pada arahan dari RTRW Kota Depok tahun 2022-2042 dengan tujuan mewujudkan kota hunian, pendidikan dan perdagangan jasa yang berkelanjutan, nyaman, unggul dan ramah.

Arahan kebijakan dan strategi pengembangan terkait dengan lingkungan adalah strategi perwujudan Daerah Kota yang elastis terhadap risiko bencana alam dan perubahan iklim meliputi:

- a. Meningkatkan konservasi biodiversitas lingkungan kota;
- b. Membangun infrastruktur lingkungan untuk mengurangi resiko pencemaran dan resiko bencana;

- c. Menggunakan desain, teknologi, dan infrastruktur hijau dalam pembangunan ekonomi kota;
- d. Menggunakan teknologi ramah lingkungan dalam pengelolaan sampah dan limbah;
- e. Mengembangkan ekonomi kreatif sebagai penggerak ekonomi baru;
- f. Meningkatkan nilai social budaya dan kultural kota serta nilai-nilai agama dalam ruang interaksi yang ramah untuk seluruh kalangan dan;
- g. Memberikan perlindungan social kepada kelompok rentan kota.

Strategi penguatan daerah Kota sebagai sebuah daya tarik ekonomi dengan membangun pusat komersil baru dengan lokasi berbasis transit maupun diluar pusat kota untuk memberikan pilihan bisnis yang lebih besar dengan lokasi yang menarik yang meliputi :

- a. Mengintegrasikan sistem transportasi publik;
- b. Mengembangkan infrastruktur jalan baru yang menghubungkan pusat kegiatan;
- c. Mengintegrasikan infrastruktur dalam kawasan permukiman dengan infrastruktur kota yang menunjang kegiatan ekonomi;
- d. Mengembangkan pemanfaatan ruang udara maupun ruang dalam bumi dalam penyediaan infrastruktur;
- e. Mendorong gerakan bersepeda dan/atau kendaraan listrik untuk pergerakan dalam kota dan/atau di kawasan berbasis transit;
- f. **Menentukan spesialisasi Daerah Kota dalam jasa ekonomi kreatif dan digital;**
- g. Memprioritaskan penyediaan tenaga kerja lokal;
- h. Menyediakan ruang-ruang kota untuk investasi hijau; dan
- i. Mengembangkan ekonomi konservasi untuk kawasan ruang terbuka hijau.

Penetapan rencana pengembangan sistem pusat pelayanan kegiatan kota akan memberikan dampak bagi pertumbuhan wilayah yang memungkinkan untuk berkembang. Adapun pengembangan sistem pusat pelayanan kegiatan kota, yaitu:

#### 1) Pusat Pelayanan Kota (PPK) meliputi :

- a. **PPK Margonda** berpusat di Kawasan Kkoridor Margonda di Kelurahan Pondok Cina Kecamatan Beji dengan fungsi sebagai Center Business District dengan kegiatan utama meliputi:
  - Pusat perdagangan dan jasa skala regional;
  - Perumahan;
  - Hunian vertical;
  - Transit oriented development;

- Pendidikan tinggi;
  - Kawasan pemerintahan;
  - Kawasan konservasi budaya; dan
  - RTH
- b. **PPK Bojongsari** berpusat di Kawasan Pertigaan Simpang Bojongsari dan sekitarnya di Kelurahan Bojongsari Kecamatan Bojongsari yang berfungsi sebagai Tourism and Recreation Center dengan kegiatan utama meliputi :
- Perdagangan dan jasa skala regional;
  - Pariwisata;
  - Perumahan;
  - Hunian vertical; dan
  - RTH
- c. **PPK Tapos** berpusat di Kawasan Terminal Jatijajar di Kelurahan Jatijajar Kecamatan Tapos dengan fungsi sebagai Smart Mobility (Multi-Mode System) dengan kegiatan utama meliputi :
- Kawasan fasilitas umum transportasi ;
  - Industri dan logistik pergudangan;
  - Perumahan;
  - Hunian vertikal;
  - Transit oriented development;
  - Perdagangan dan jasa; dan
  - RTH
- d. **PPK Cipayung** berpusat di Kawasan Stasiun Citayam di Kelurahan Bojong Pondok Terong kecamatan Cipayung dengan fungsi sebagai Green Economy Center dengan kegiatan utama meliputi :
- Perumahan;
  - Hunian vertical;
  - Transit oriented development;
  - Perdagangan dan jasa;
  - Industri skala kecil dan ekonomi kreatif, dan;
  - RTH
- b. Sub Pusat Pelayanan Kota (SPPK) mencakup:
- 1) SPPK Cisalak berpusat di Kawasan Taman Wiladatika di Kelurahan Harjamukti Kecamatan Cimanggis dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Mekarsari,

Kelurahan Cisalak Pasar, dan Kelurahan Harjamukti dengan kegiatan utama meliputi:

- Perumahan;
- Hunian vertical;
- Perdagangan dan jasa;
- Transit oriented development;
- Wisata perkotaan;
- Industri;
- Agrowisata; dan
- RTH

2) SPPK Cimanggis berpusat di Kawasan Universitas Gunadarma di kelurahan Tugu Kecamatan Cimanggis dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Tugu dan Kelurahan Pasir Gunung Selatan dengan kegiatan utama meliputi :

- Perumahan;
- Perdagangan dan jasa; dan
- RTH

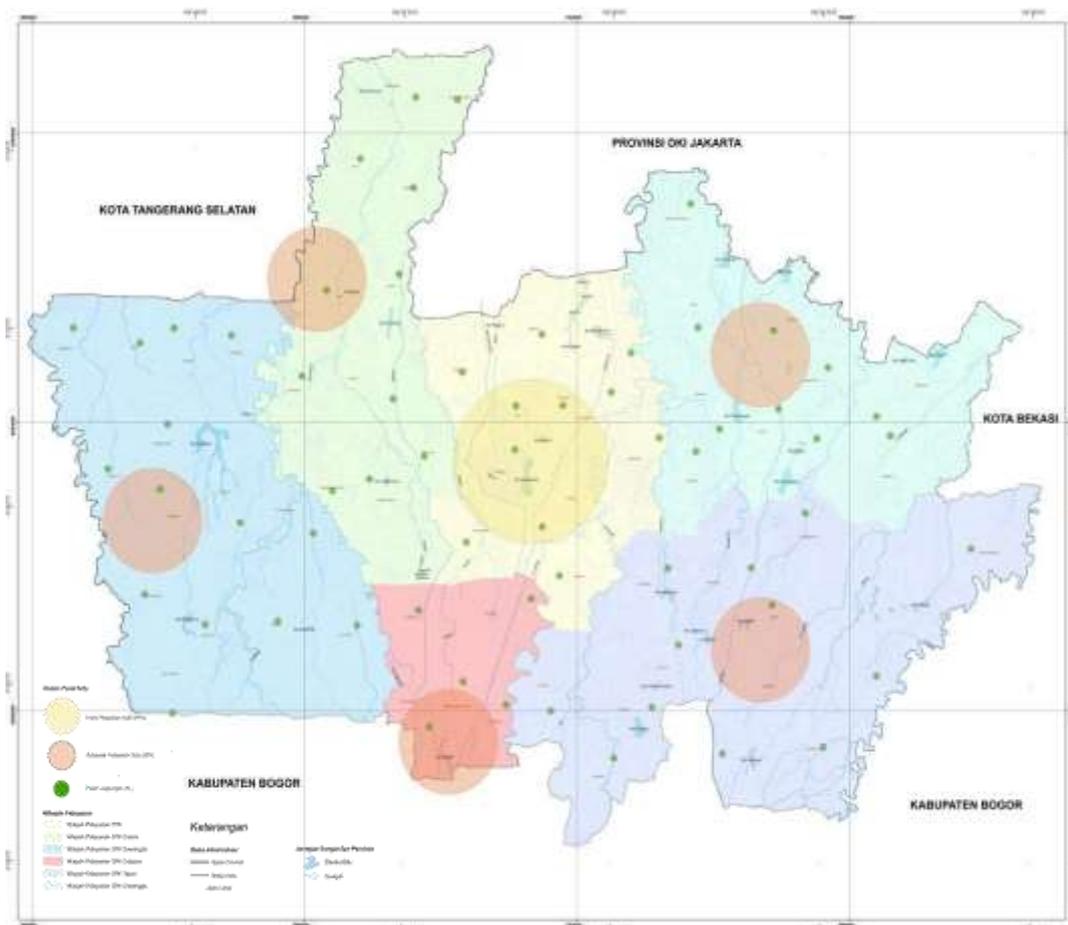
3) SPPK Sukmajaya berpusat di Kawasan Pendidikan Universitas Islam Internasioanl Indonesia di Kelurahan Cisalak, Kecamatan Cimanggis dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Mekarjaya, Kelurahan Baktijaya, keluarahan Abadijaya, dan Kelurahan Cisalak dengan kegiatan utama meliputi:

- Perumahan;
- Perdagangan dan jasa;
- Fasilitas umum;
- Kawasan pendidikan skala internasional; dan
- RTH

4) SPPK Cilodong berpusat di Kawasan Alun-Alun Depok di Kelurahan Jatimulya, Kecamatan Cilodong, dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Sukamaju, Kelurahan Sukmajaya, Kelurahan Tirtajaya, Kelurahan Kalimulya, Kelurahan Jatimulya, Kelurahan Kalibaru dan Kelurahan Cilodong dengan kegiatan meliputi:

- Perumahan;
- Perdagangan dan jasa;
- Perkantoran pemerintah;
- Pertahanan keamanan skala kota; dan
- RTH.

- 5) SPPK Sukatani berpusat di Kawasan Pasar Sukatani di kelurahan Sukatani, Kecamatan Tapos dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Curug, Kelurahan Sukatani, Kelurahan Sukamaju Baru dengan kegiatan utama meliputi :
  - Perumahan;
  - Perdagangan dan jasa;
  - Industri perdagangan dan logistic;
  - Pengembangan konservasi situ; dan
  - RTH
- 6) SPPK Limo berpusat di Kawasan Kawasan Masjid Kubah Mas di Kelurahan Meruyung, Kecamatan Limo dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Pancoran Mas, kelurahan Mampang, Kelurahan Meruyung, Kelurahan Limo, Kelurahan Krukut, Kelurahan Grogol, kelurahan Rangkapan Jaya dan Kelurahan Rangkapan Jaya Baru dengan kegiatan utama meliputi :
  - Perumahan;
  - Perdagangan dan jasa;
  - Kawasan pariwisata;
  - Pelayanan social dan umum; dan
  - RTH
- 7) SPPK Cinere berpusat di Kawasan Cinere Bellevue di kelurahan Pangkalan Jati, Kecamatan Cinere, dengan jangkauan pelayanan meliputi Kelurahan Pangkalan jati, Kelurahan Pangkalan Jati baru, Kelurahan Cinere, dan Kelurahan Gandul dengan kegiatan utama meliputi :
  - Perumahan;
  - Perdagangan dan jasa;
  - Infrastruktur ketenagalistrikan; dan
  - RTH
- 8) SPPK Sawangan berpusat di Kawasan Situ Pengasinan di Kelurahan Pengasinan Kecamatan Sawangan dengan jangkauan meliputi : Kelurahan Duren mekar, Kelurahan Duren Seribu, Kelurahan Pengasinan, Kelurahan Bedahan, dan Kelurahan Pasir Putih dengan kegiatan utama meliputi :
  - Agrowisata;
  - Perdagangan dan jasa;
  - Perumahan
  - Industry kecil dan ekonomi kreatif;
  - RTH



Gambar 2. 1. Peta Rencana Sistem Pusat Pelayanan Kota Depok

Rencana Struktur, Pola ruang dan kawasan strategis yang terkait pengembangan Media Arts, adalah:

A. Sistem jaringan telekomunikasi dengan mengembangkan jaringan serat optic pada:

- Kelurahan Pondok Petir Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Curug Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Serua Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Duren Mekar Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Duren Seribu Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Bojongsari Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Bojongsari Baru Kecamatan Bojongsari;
- Kelurahan Kedaung Kecamatan Sawangan;
- Kelurahan Cinangka Kecamatan Sawangan;
- Kelurahan Sawangan Kecamatan Sawangan
- Kelurahan Sawangan Baru Kecamatan Sawangan;
- Kelurahan Bedahan Kecamatan Sawangan;

- Kelurahan Pengasinan Kecamatan Sawangan;
- Kelurahan Cinere Kecamatan Cinere;
- Kelurahan Pangkalan Jati Kecamatan Limo;
- Kelurahan Pangkalan Jati Baru Kecamatan Limo;
- Kelurahan Gandul Kecamatan Limo;
- Kelurahan Limo Kecamatan Limo;
- Kelurahan Krukut Kecamatan Limo;
- Kelurahan Rangkapan Jaya Baru Kecamatan Pancoran Mas;
- Kelurahan Rangkapan Jaya Kecamatan Pancoran Mas;
- Kelurahan Mampang Kecamatan Pancoran Mas;
- Kelurahan Depok Jaya Kecamatan Pancoran Mas;
- Kelurahan Cipayung Kecamatan Cipayung;
- Kelurahan Ratu Jaya Kecamatan Cipayung;
- Kelurahan Cipayung Jaya Kecamatan Cipayung;
- Kelurahan Bojong Pondok Terong Kecamatan Cipayung;
- Kelurahan Pondok Jaya Kecamatan Cipayung;
- Kelurahan Tanah Baru Kecamatan Beji;
- Kelurahan Beji Kecamatan Beji;
- Kelurahan Kukusan Kecamatan Beji;
- Kelurahan Pondok Cina Kecamatan Beji;
- Kelurahan Beji Timur Kecamatan Beji;
- Kelurahan Kemiri Muka Kecamatan Beji;
- Kelurahan Pasir Gunung Selatan Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Tugu Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Bakti Jaya Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Curug Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Cisalak Pasar Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Mekarsari Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Harjamukti Kecamatan Cimanggis;
- Kelurahan Sukatani Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Leuwinanggung Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Sukamaju Baru Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Jatijajar Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Cilangkap Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Cimpaeun Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Tapos Kecamatan Tapos;

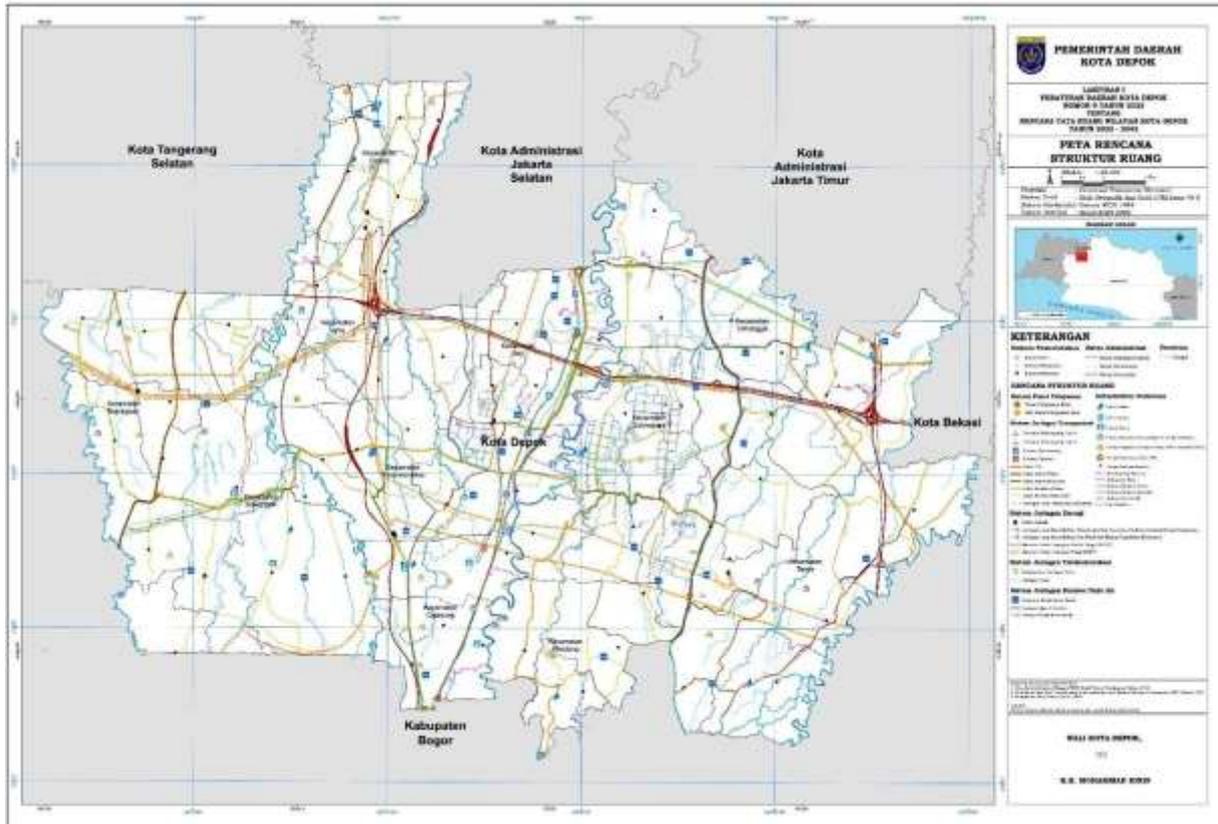
- Kelurahan Tirtajaya Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Kalimulya Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Jatimulya Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Cilodong Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Sukamaju Kecamatan Tapos;
- Kelurahan Abadijaya Kecamatan Sukmajaya;
- Kelurahan Cisalak Kecamatan Sukmajaya;
- Kelurahan Sukmajaya Kecamatan Sukmajaya;
- Kelurahan Mekarjaya Kecamatan Sukmajaya;
- Kelurahan Tirtajaya Kecamatan Sukmajaya;

B. Pengembangan pada Pola Ruang, antara lain:

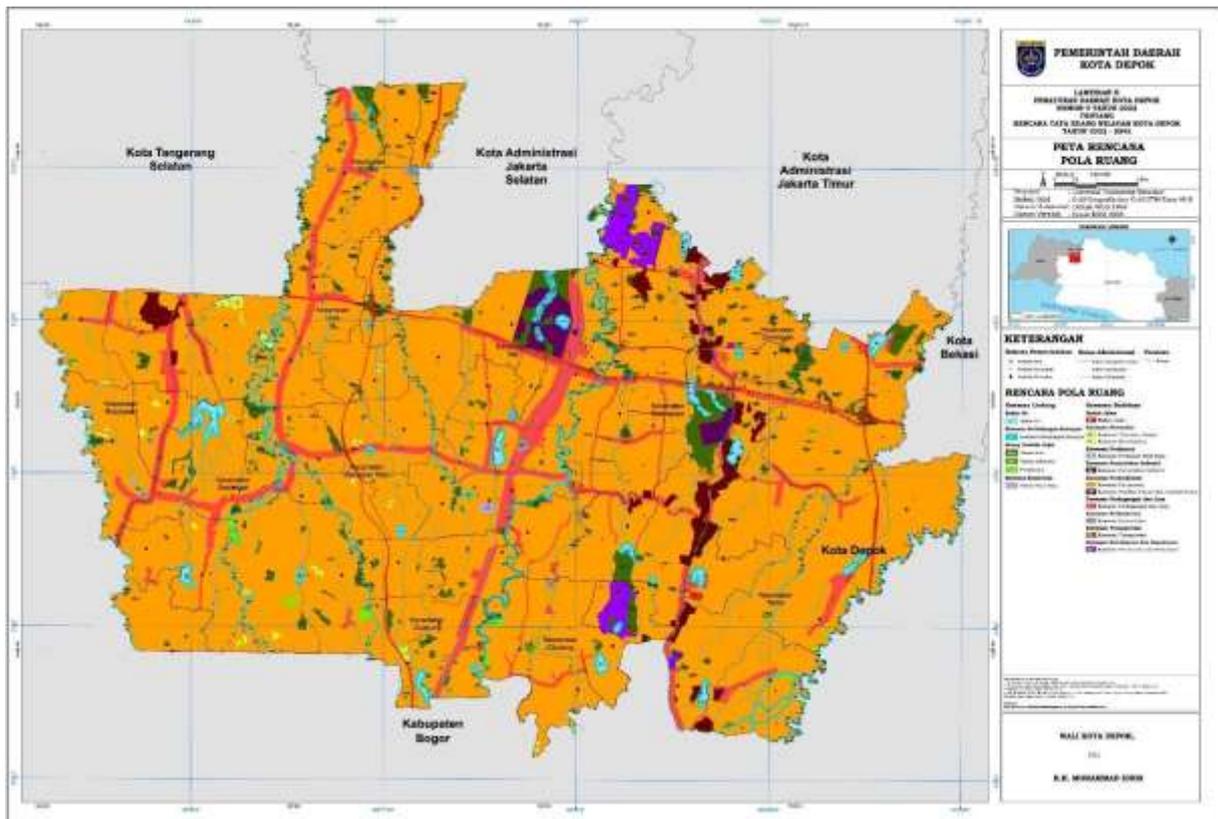
- Kawasan perdagangan dan jasa yang dilokasi lahan seluas 1.495 ha

C. Penetapan Kawasan strategis dari sudut pertumbuhan ekonomi, adalah:

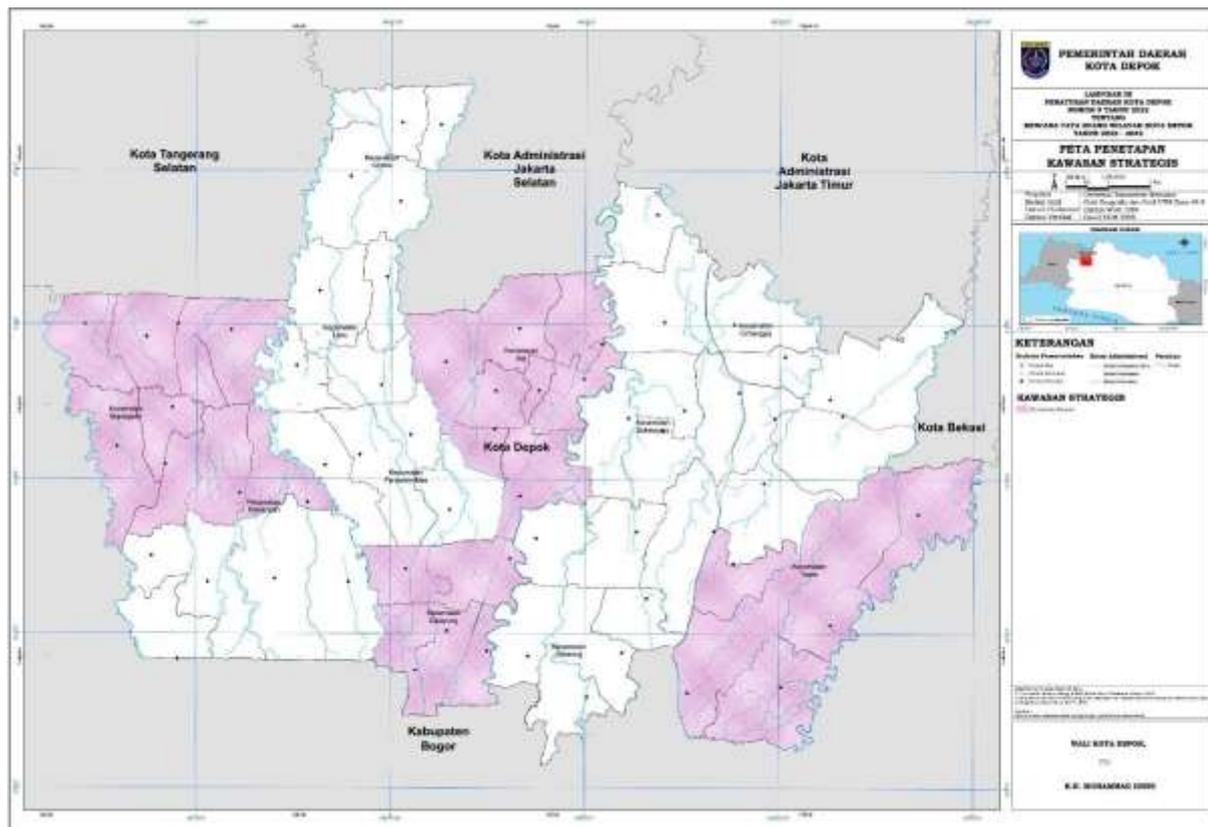
- Kawasan Koridor Margonda berfungsi sebagai *Center Business District* meliputi Kelurahan Pondok Cina Kecamatan Beji, Kelurahan Kukusan Kecamatan Beji, Kelurahan Kemiri Muka Kecamatan Beji, Kelurahan Beji Kecamatan Beji, Kelurahan Beji Timur Kecamatan Beji, Kelurahan Tanah Baru Kecamatan Beji, Kelurahan Depok Kecamatan Pancoran Mas, dan Kelurahan Depok Jaya Kecamatan Pancoran Mas;
- Kawasan Pertigaan Simpang Bojongsari dan sekitarnya berfungsi sebagai *Tourism and Recreation Center* meliputi Kelurahan Pondok Petir Kecamatan Bojongsari, Kelurahan Serua Kecamatan Bojongsari, Kelurahan Kedaung Kecamatan Sawangan, Kelurahan Cinangka Kecamatan Sawangan, Kelurahan Curug Kecamatan Bojongsari, Kelurahan Bojongsari Baru Kecamatan Bojongsari, Kelurahan Bojongsari Kecamatan Bojongsari, Kelurahan Sawangan Kecamatan Sawangan, dan Kelurahan Sawangan Baru Kecamatan Sawangan
- Kawasan Terminal Jatijajar berfungsi sebagai *Smart Mobility* (Multi-Mode System) meliputi Kelurahan Cimpaeun Kecamatan Tapos, Kelurahan Cilangkap Kecamatan Tapos, Kelurahan Jatijajar Kecamatan Tapos, Kelurahan Tapos Kecamatan Tapos, dan Kelurahan Leuwinanggung Kecamatan Tapos; dan
- Kawasan Stasiun Citayam berfungsi sebagai *Green Economy Center* meliputi Kelurahan Cipayung Kecamatan Cipayung, Kelurahan Cipayung Jaya Kecamatan Cipayung, Kelurahan Ratu Jaya Kecamatan Cipayung, Kelurahan Pondok Jaya Kecamatan Cipayung, dan Kelurahan Bojong Pondok Terong Kecamatan Cipayung.



Gambar 2.2 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Depok Tahun 2022-2042



Gambar 2.3 Peta Rencana Pola Ruang Kota Depok Tahun 2022-2042



Gambar 2.4 Peta Penetapan Kawasan Strategis Kota Depok Tahun 2022-2042

### 2.3 KOTA CERDAS KOTA DEPOK, 2019

Smart City atau Kota Cerdas adalah kota yang mengelola semua potensi sumber daya secara efektif dan efisien dalam menyelesaikan tantangan dan memenuhi berbagai kebutuhan, melalui manajemen inovasi yang terintegrasi dan berkelanjutan.

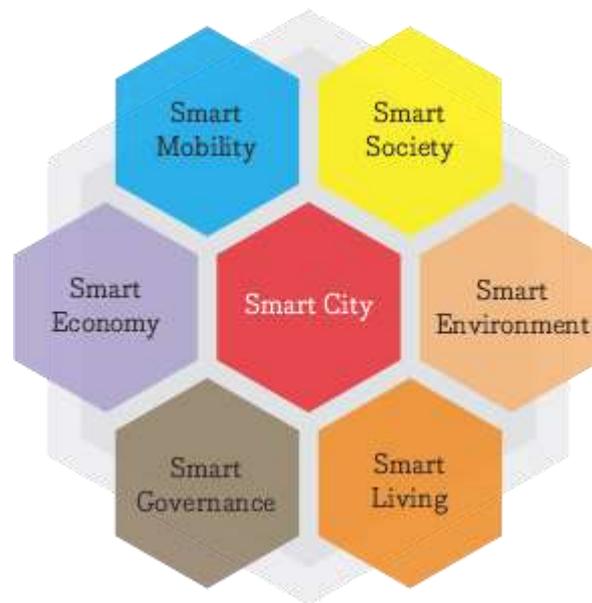
Visi kota cerdas Kota Depok adalah “Kota Depok Kota Cerdas Bersahabat”.

Sasaran penyelenggaraan kota cerdas di Kota Depok adalah :

1. Meningkatkan tata kelola dan tata pamong pemerintahan daerah yang efektif, efisien, komunikatif, dan peningkatan kinerja birokrasi melalui inovasi dan adopsi teknologi yang terpadu yang diukur melalui hasil evaluasi dari pihak eksternal (pemerintah dan non pemerintah).
2. Meningkatkan nilai indeks kepuasan masyarakat dan indikator lain yang terkait dengan kinerja dalam harmonisasi lingkungan yang nyaman, menjamin fasilitas dan pelayanan kesehatan, membangun transportasi dan logistik, kenyamanan dan keamanan kota.
3. Meningkatkan pengelolaan sumber daya alam dan pemeliharaan lingkungan yang cerdas, perlindungan lingkungan, tata kelola sampah dan limbah, sumber daya alam yang berkelanjutan.

4. Meningkatkan partisipasi masyarakat, sistem edukasi, keamanan dan keselamatan dalam pembangunan Kota melalui hasil penilaian dari pihak yang kompeten.
5. Meningkatkan capaian indikator sasaran ekonomi sehingga berdampak terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat.
6. Meningkatkan usaha pariwisata, daya saing usaha (industry kreatif) dan penataan wajah kota melalui hasil evaluasi kualitatif dan kuantitatif.

Dalam penerapannya Kota Depok melakukan inventarisasi masalah dan kebutuhan serta inovasi perangkat daerah dan masyarakat. Proses ini dijabarkan kedalam enam (6) pilar kota cerdas.



Terkait dengan dengan pengembangan media arts, dari 6 pilar yang sesuai diterapkan pada pengembangan media arts adalah *smart economy*. Tata kelola ekonomi yang cerdas (*smart economy*) di Kota Depok bertujuan untuk mewujudkan peningkatan kinerja pelayanan publik, kinerja birokrasi pemerintah, dan kinerja efisiensi kebijakan publik. Penerapan tata kelola ekonomi cerdas (*smart economy*) di Kota Depok diantara adalah :

- a. Ekonomi cerdas (*smart economy*) dikota Depok bertujuan untuk meningkatkan penataan industri primer, sekunder, dan tersier untuk peningkatan kesejahteraan Masyarakat dan membangun ekosistem keuangan.
- b. Penerapan Ekonomi cerdas (*smart economy*) antara lain:
  - 1) membangun industri ekonomi kreatif dengan menciptakan iklim kondusif yang mendukung berkembangnya wirausaha baru antara lain dengan menyusun rencana induk industri kreatif;
  - 2) meningkatkan inovasi, akses, daya saing, dan jejaring koperasi dan usaha mikro;

- 3) memperluas pemanfaatan perdagangan elektronik (e-commerce) yang mendukung berkembangnya iklim kewirausahaan di Daerah Kota;
- 4) mengembangkan potensi pariwisata berbasis pemberdayaan masyarakat yang terdapat di wilayah Daerah Kota;
- 5) menata pengelolaan pasar tradisional dan pasar modern berbasis data dan teknologi informasi yang memudahkan pembeli dan penjual untuk memperoleh informasi dan bertransaksi.

Strategi yang direncanakan untuk mewujudkan 6 pilar kota cerdas di Kota Depok, ada 8 strategi, antara lain:

- a. strategi Pembangunan, penerapan dan pengembangan Kota Cerdas Kota Depok
- b. Pengembangan aspek kebijakan kota cerdas Kota Depok
- c. Pengembangan aspek kelembagaan Kota Cerdas Kota Depok
- d. Pengembangan Aspek Infrastruktur Kota Cerdas Kota Depok
- e. Pengembangan Aspek data dan Aplikasi Kota Cerdas Kota Depok
- f. Pengembangan Aspek perencanaan dan tata Kelola Kota cerdas Kota Depok
- g. Rencana penguatan literasi kota Cerdas Kota Depok
- h. Peta jalan (road Map) Pembangunan Kota Cerdas Kota Depok



# 3 Bab

## GAMBARAN UMUM

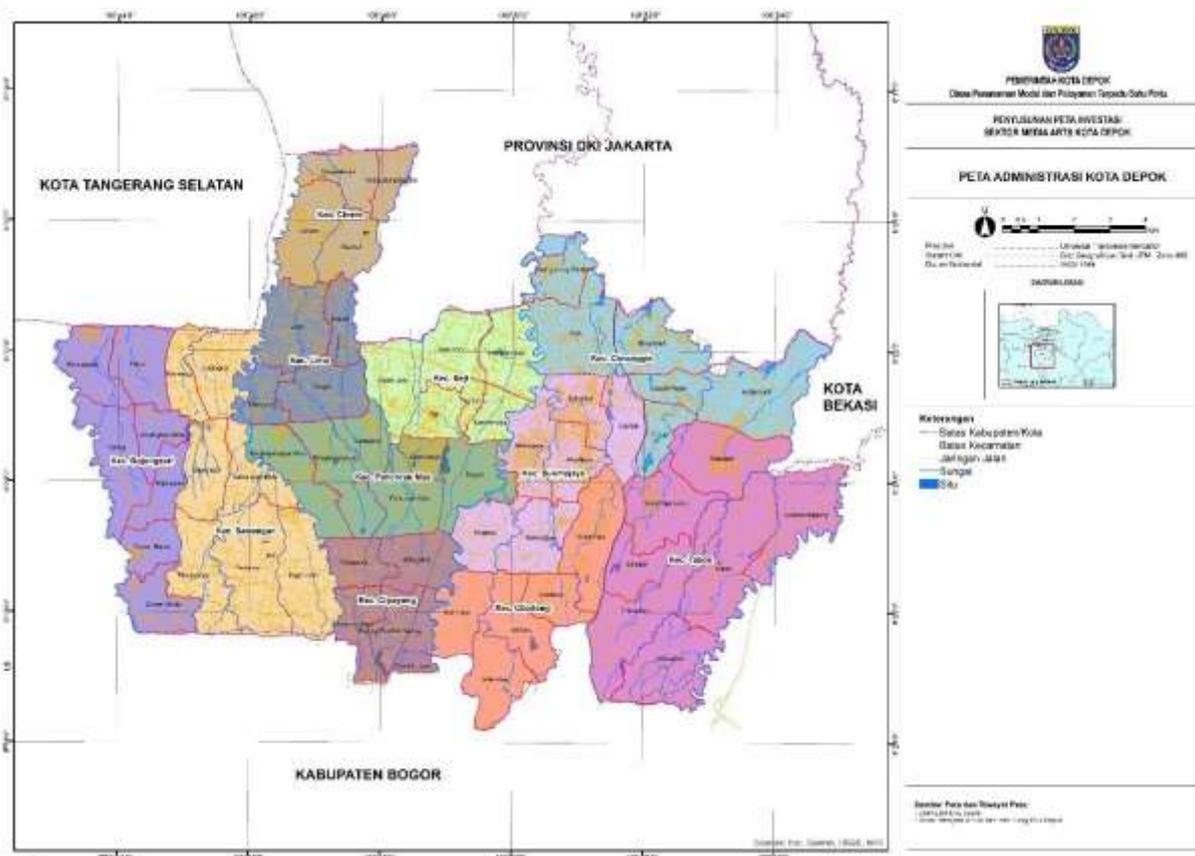
### 3.1 GAMBARAN UMUM KOTA DEPOK

#### 3.1.1 Kondisi Geografis Kota Depok

Kondisi Geografis Wilayah Secara geografis wilayah Kota Depok berada pada posisi  $6^{\circ} 19' 00''$  –  $6^{\circ} 28' 00''$  Lintang Selatan dan  $106^{\circ} 43' 00''$  –  $106^{\circ} 55' 30''$  Bujur Timur. Adapun secara administrasi wilayah Kota Depok berbatasan dengan wilayah:

- Sebelah Utara : berbatasan dengan wilayah administrasi Provinsi DKI Jakarta dan wilayah Kecamatan Ciputat, Kabupaten Tangerang;
- Sebelah Selatan : berbatasan dengan wilayah Kecamatan Bojong Gede dan wilayah Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor;
- Sebelah Barat : berbatasan dengan wilayah Kecamatan Gunung Sindur dan wilayah Kecamatan Parung, Kabupaten Bogor;
- Sebelah Timur : berbatasan dengan wilayah Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor dan wilayah Kecamatan Pondok Gede Kota Bekasi.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada peta di bawah ini.



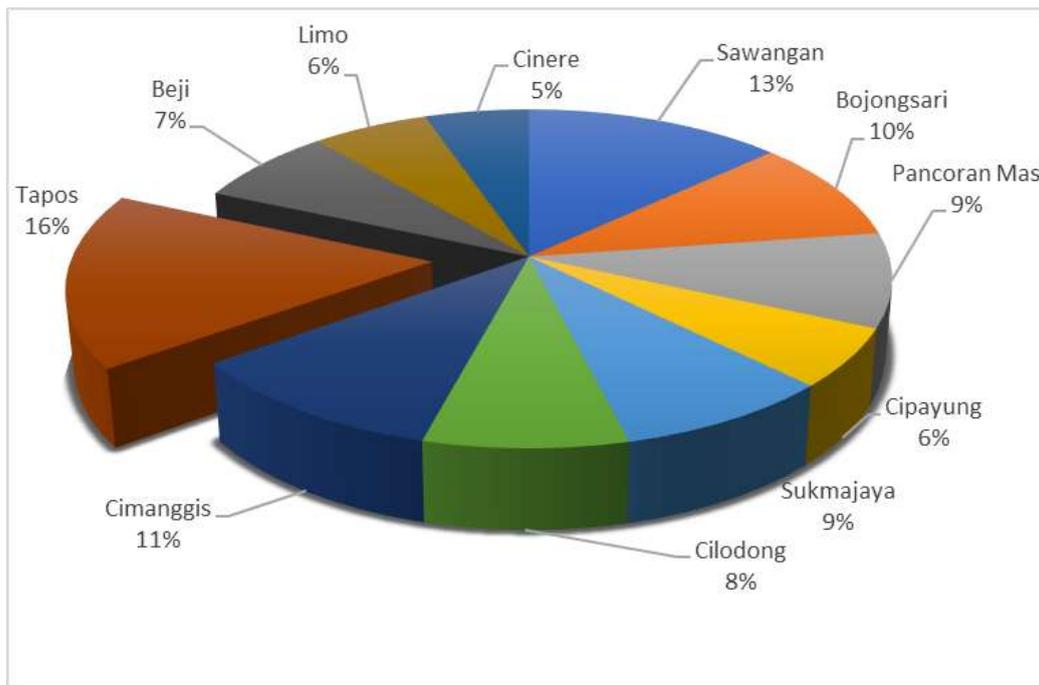
Gambar 3.1 Peta Orientasi Wilayah Kota Depok

Pada Peta di atas, dapat dilihat bahwa Kota Depok terdiri dari 11 kecamatan dan 63 kelurahan. Adapun uraian luasan Kota Depok menurut kecamatan dan kelurahan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Luas Wilayah Tiap Kecamatan di Kota Depok

No.	Kecamatan	Luas (ha)
1	Sawangan	2.607
2	Bojongsari	1.941
3	Pancoran Mas	1.805
4	Cipayung	1.137
5	Sukmajaya	1.737
6	Cilodong	1.538
7	Cimanggis	2.178
8	Tapos	3.343
9	Beji	1.463
10	Limo	1.189
11	Cinere	1.053
		19.991

Sumber: Depok Dalam Angka 2024, BPS



Gambar 3.2 Proporsi Luas Wilayah Tiap Kecamatan di Kota Depok

### 3.1.2 Kondisi Fisik Kota Depok

#### A. Kondisi Morfologi

Kondisi morfologi wilayah bagian Utara umumnya berupa dataran rendah, sedangkan di wilayah bagian Selatan umumnya merupakan daerah perbukitan dengan ketinggian 40-140 meter di atas permukaan laut dengan kemiringan lereng antara 2-15 %. Sebagian besar ketinggian Kota Depok berkisar antara 40-70 mdpl yang berada di bagian tengah Kota Depok dengan sebaran seluruhnya di Kecamatan Beji, sebagian kecil di bagian Selatan Kecamatan Cinere, hampir seluruhnya di Kecamatan Cimanggis, sebagian di Kecamatan Bojongsari bagian Utara, dan sebaian besar di Kecamatan Pancoran Mas.

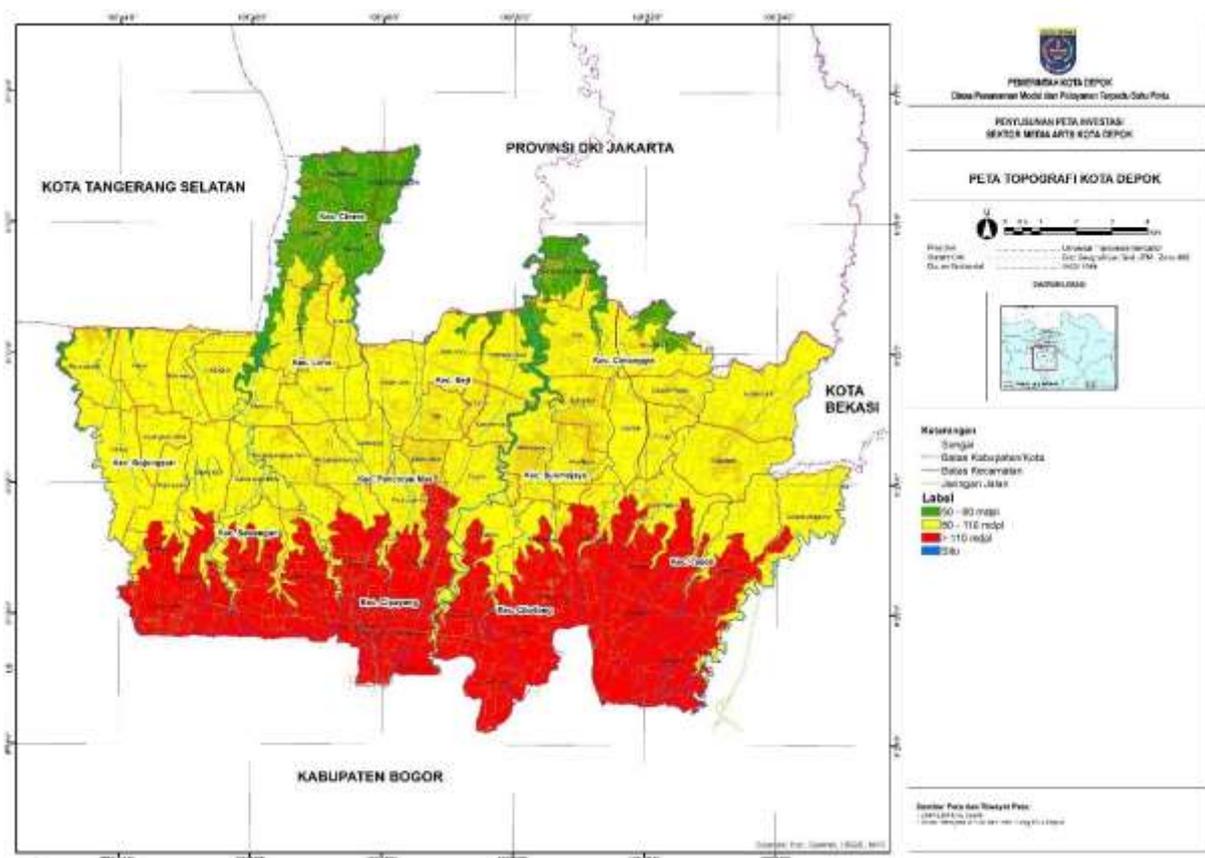
#### B. Kondisi Topografi

Penyebaran ketinggian 40-70 mdpl Kota Depok berada di Kecamatan Cinere dan sebagian kecil di Kecamatan Cimanggis. Sedangkan ketinggian 100-140 mdpl berada di bagian Selatan Kota Depok, antara lain berada di Kecamatan Sawangan, Kecamatan Cipayung, Kecamatan Cilodong, dan Kecamatan Tapos. Secara umum kemiringan lereng di Kota Depok hampir rata dengan rata-rata kemiringan 0-8 %, adapun kemiringan 8-15 % hanya terdapat di wilayah sektor sempadan sungai. Adapun penyebaran wilayah berdasarkan kemiringan yaitu :

1. 0 – 3 % terletak di hampir seluruh Kota Depok
2. 3 – 8 % terletak di hampir seluruh Kota Depok,

3. 8 – 15 % terletak di Kelurahan Leuwinanggung, Tapos, Cimpaeun, Sukmajaya, Pasir Gunung Selatan, Tugu, Pondok Cina, Bakti Jaya, Kemirimuka, Mekar Jaya, Depok, Tirta Jaya, Ratu Jaya, Kalimulya, Pondok Jaya, Pangkalan Jati, Cinere, Limo dan Cinangka (pada umumnya terletak di sekitar sungai)

Kemiringan lereng antara 0-8 % potensial untuk pengembangan perkotaan, sedangkan kemiringan lereng yang lebih besar dari 8-15 % potensial untuk dijadikan sebagai pertanian. Di samping itu, perbedaan kemiringan lereng juga bermanfaat untuk sistem drainase. Permasalahan yang muncul akibat topografi Kota Depok adalah karena adanya perbedaan kemiringan lereng yang cukup rendah (relative datar) menyebabkan terjadinya genangan atau banjir, bila penanganannya tidak dilakukan secara terpadu.

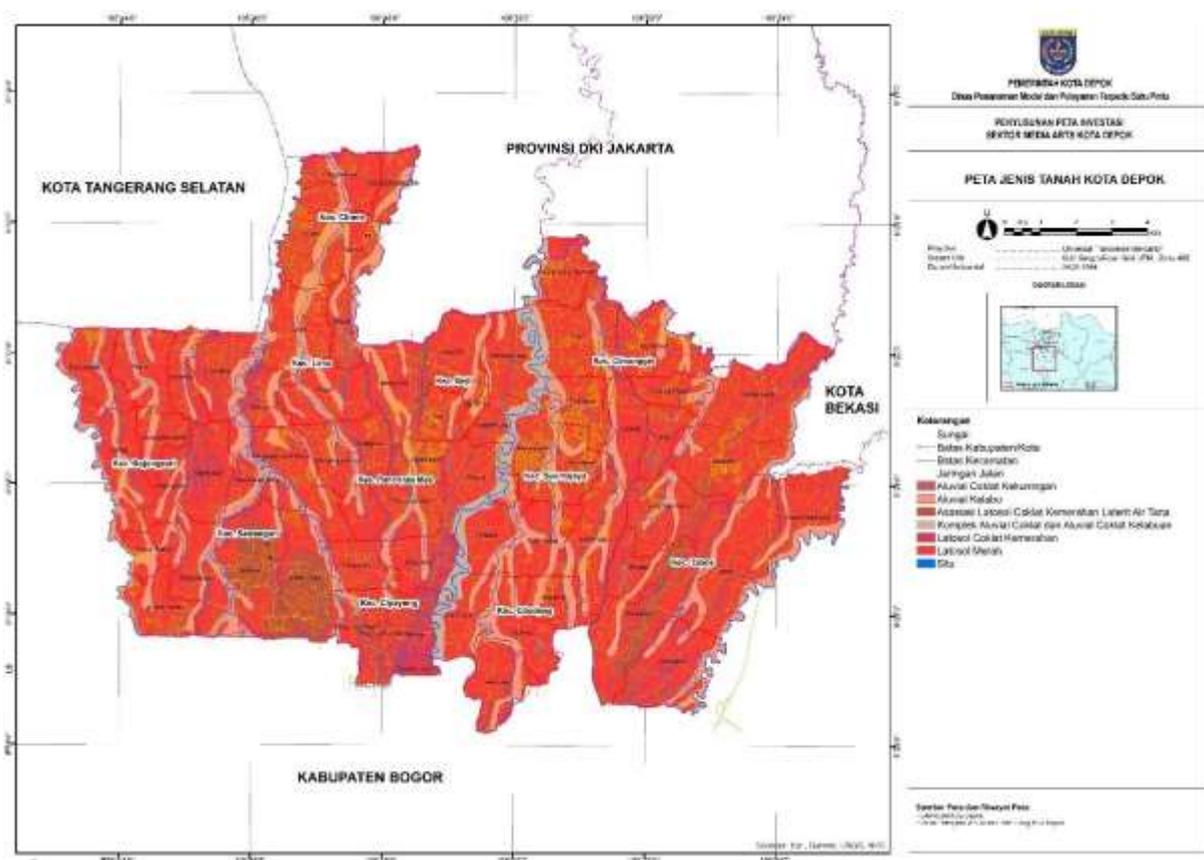


Gambar 3.3 Peta Topografi Kota Depok

### C. Jenis Tanah

Secara umum jenis tanah yang terdapat di Kota Depok menurut Peta Tanah Semi Detail Lembar Parung Tahun 1979, Lembaga Penelitian Tanah Bogor terdiri dari:

- Aluvial Kelabu terbentuk dari endapan batu kapur, batu liat yang tidak sesuai untuk tanaman semusim, tanaman tahunan dan agak sesuai untuk tanaman padi dengan batasan bahaya banjir.
- Alluvial Cokelat Kekuningan, agak sesuai untuk pertanian semusim, pertanian tahunan dan tanaman padi namun dengan batasan kedalam efektif, tekstur di daerah perakaran dan kapasitas menahan air.
- Tanah alluvial, tanah endapan yang masih muda, terbentuk dari endapan lempung, debu dan pasir, umumnya tersingkap di jalur-jalur sungai, tingkat kesuburan sedang-tinggi.
- Tanah latosol coklat kemerahan, tanah yang belum begitu lanjut perkembangannya, terbentuk dari tufa vulkan andesitis – basaltis, tingkat kesuburannya rendah – cukup, mudah meresapkan air, tahan terhadap erosi, tekstur halus.
- Asosiasi latosol merah dan laterit air tanah, tanah latosol yang perkembangannya dipengaruhi air tanah, tingkat kesuburan sedang, kandungan air tanah cukup banyak.



Gambar 3.4 Peta Jenis Tanah Kota Depok

### 3.2 KONDISI KEPENDUDUKAN

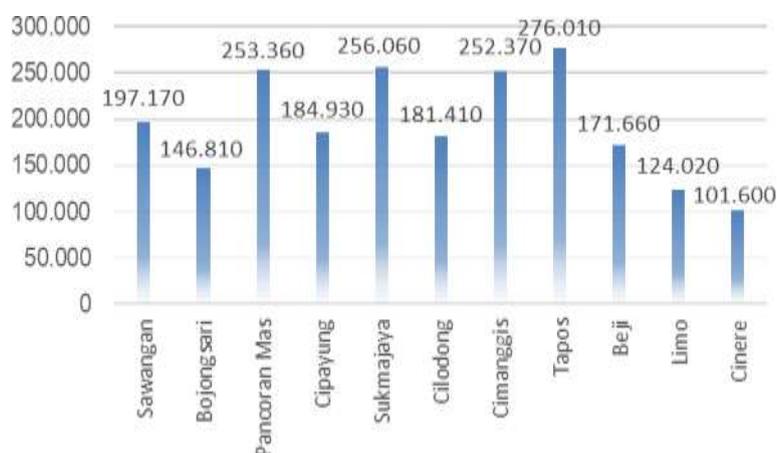
#### 3.2.1 Jumlah Penduduk, Laju Pertumbuhan dan Kepadatan penduduk

Populasi Penduduk Kota Depok berdasarkan Proyeksi Penduduk tahun 2023 sebanyak 2.145.400 jiwa, yaitu penduduk laki-laki sebanyak 1.080.541 jiwa dan perempuan 1.064.859 jiwa. Jumlah Penduduk Laki laki lebih banyak dibandingkan penduduk perempuan dengan besarnya angka rasio jenis kelamin tahun 2023 sebesar 101.

Tabel 3.2 Jumlah, Laju Pertumbuhan dan Kepadatan Penduduk Kota Depok, 2023

No.	Kecamatan	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Laju Pertumbuhan Tahun 2020-2023 (%)	Kepadatan Penduduk (Jiwa/ha)
1	Sawangan	197.170	3,59	76
2	Bojongsari	146.810	2,91	76
3	Pancoran Mas	253.360	1,23	140
4	Cipayung	184.930	2,76	163
5	Sukmajaya	256.060	0,51	147
6	Cilodong	181.410	2,79	118
7	Cimanggis	252.370	0,05	116
8	Tapos	276.010	1,72	83
9	Beji	171.660	-0,01	117
10	Limo	124.020	2,55	104
11	Cinere	101.600	-0,02	96
		<b>2.145.400</b>	<b>1,5</b>	<b>107</b>

Sumber: Depok Dalam Angka 2024, BPS



Gambar 3.5 Grafik Perkembangan Jumlah Penduduk Kota Depok berdasarkan Kecamatan

Berdasarkan tabel di atas, laju pertumbuhan penduduk tertinggi berada di Kecamatan Sawangan sebesar 3,59% tetapi kepadatan penduduk relatif sedang berkisar 76 jiwa/ha di banding dengan

Kecamatan Cipayung dengan kepadatan 163 jiwa/ha yang cukup padat tetapi laju pertumbuhan di bawah Kecamatan Sawangan. Hal ini karena Sawangan merupakan kawasan hunian.

### 3.2.2 Kondisi Ketenagakerjaan

Jumlah penduduk usia kerja di Kota Depok pada tahun 2023 sebanyak 1.646.296 orang. Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) menggambarkan persentase penduduk usia 15 tahun ke atas yang aktif secara ekonomi. Pada tahun 2023 TPAK Kota Depok sebesar 62,76 % atau sebanyak 1.033.215 jiwa. Persentase pengangguran di Kota Depok tahun 2023 sebesar 6,97%, artinya bahwa dari 100 orang angkatan kerja terdapat sekitar 6-7 orang yang menganggur.

Tabel 3.3 Kondisi Ketenagakerjaan di Kota Depok,2023

Kegiatan Utama	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Angkatan Kerja	824.997	821.299	1.646.296
Bekerja	600.861	385.959	1.033.237
Pengangguran Terbuka	46.417	25.626	72.043
Bukan Angkatan Kerja	177.719	435.340	613.059
Tingkat Partisipasi Angkatan kerja 2023	78,46%	46,99%	62,76%
Tingkat Pengangguran 2023	7,17%	6,64%	6,97%

Sumber: Profil Ketenagakerjaan Kota Depok, 2023

Jika dilihat Tingkat Angkatan Kerja (TPAK) menurut tingkat pendidikan yang ditamatkan, tertinggi tingkat pendidikan pada DI/III/Akademi/Universitas sebesar 77,58% sedangkan terendah <= SMP/ sederajat sebesar 46,31%. untuk lebih jelas lihat tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1 Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) Menurut Tingkat Pendidikan yang ditamatkan di Kota Depok, 2023

Tingkat Pendidikan yang ditamatkan	Laki-Laki	Perempuan	Total
<= SMP/Sederajat	60,74	35,06	46,31
SMA/Sederajat	79,68	44,34	63,43
SMK/Sederajat	87,22	49,81	70,06
DI/II/III/Akademi/Universitas	89,10	65,57	77,58
	78,46	46,99	62,76

Sumber: Profil Ketenagakerjaan Kota Depok, 2023

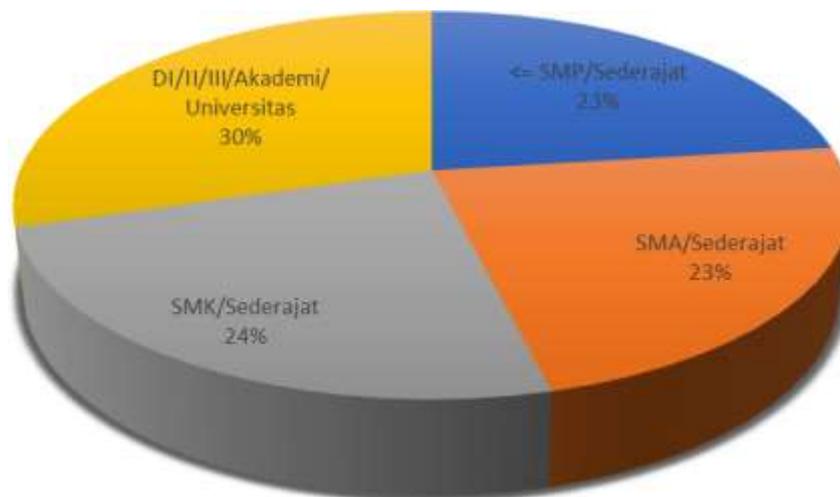
Dilihat menurut tingkat pendidikan yang ditamatkan, Tingkat Kesempatan Kerja (TKK) terbesar terdapat pada jenjang perguruan tinggi (tamat DI/II/III/Akademi/Universitas) sebesar 95,65 %, artinya dari 100 orang yang termasuk angkatan kerja berpendidikan perguruan tinggi (tamat DI/II/III/Akademi/Universitas) sekitar 95 sampai 96 orang mempunyai kegiatan bekerja (termasuk sementara tidak bekerja) selama seminggu yang lalu.

Berdasarkan data dari buku Profil Ketenagakerjaan Kota Depok, 2023, pada tahun 2023 sebagian besar penduduk di Kota Depok bekerja pada sektor jasa yaitu sebesar 83,36% dari total penduduk usia 15 tahun ke atas yang bekerja. Kemudian sektor industri menyerap sebesar 15,67 % dan yang paling sedikit menyerap tenaga kerja di Kota Depok adalah sektor pertanian kurang dari 1%.



Gambar 3.5 Persentase Penduduk Bekerja Menurut Lapangan Pekerjaan Utama di kota Depok Tahun 2023

Sektor pekerjaan utama yang digeluti oleh tenaga kerja di Kota Depok sedikit banyak tidak lepas dari tingkat pendidikan yang mereka tamatkan. Di Kota Depok pada tahun 2023 tenaga kerja terbesar dengan pendidikan tamat Perguruan Tinggi (DI/II/III/IV/Universitas) sebesar 29,64 %. Selanjutnya penduduk bekerja yang berpendidikan tamat sekolah menengah kejuruan (SMK) sebesar 24,24%, tamat sekolah menengah atas (SMA) sebesar 23,09 % dan sisanya adalah penduduk bekerja yang berpendidikan maksimum tamat SMP sebesar 23,04 %.

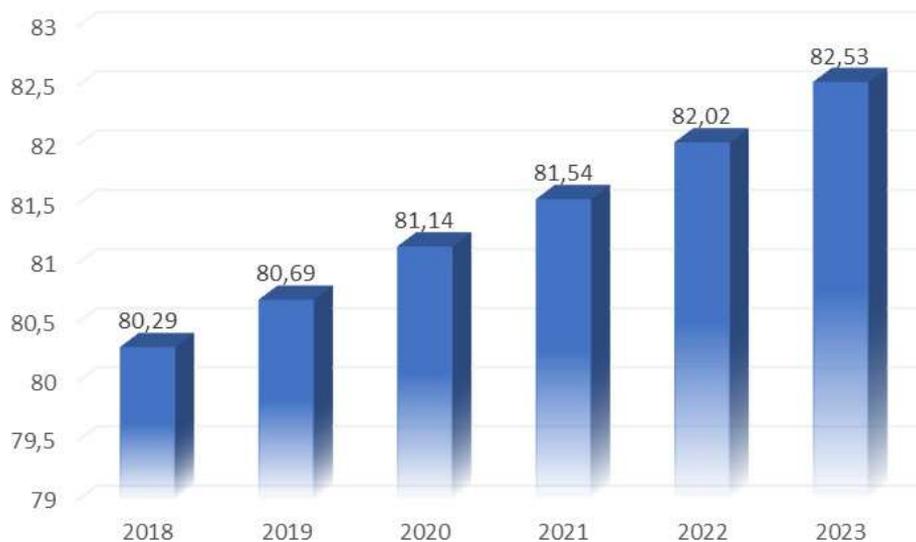


Gambar 3.6 Persentase Penduduk Bekerja Menurut Tingkat Pendidikan yang Ditamatkan di kota Depok Tahun 2023

Tingkat pengangguran terbuka (TPT) menurut tingkat pendidikan di Kota Depok terbesar terdapat pada kelompok mereka yang berpendidikan tamat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Sederajat dengan TPT 8,53 %, artinya dari 100 orang angkatan kerja yang berpendidikan tamat SMK/ sederajat sebanyak 8-9 orang merupakan penganggur. Kemudian pada kelompok mereka yang berpendidikan rendah (maksimum tamat SMP) memiliki TPT 8,50 %, artinya dari 100 orang angkatan kerja yang berpendidikan maksimum tamat SMP/ sederajat sebanyak 8-9 orang merupakan penganggur. Sedangkan TPT terendah terdapat pada penduduk usia kerja yang berpendidikan DI/DII/DIII/Akademi/Universitas sebesar 4,35 %, artinya dari 100 orang angkatan kerja yang berpendidikan tamat DI/II/III/Akademi/Universitas sebanyak 4-5 orang merupakan penganggur..

### 3.2.1 Kondisi Indeks Pembangunan Manusia di Kota Depok

Terkait dengan Indeks Pembangunan Manusia di Kota Depok tahun 2023 sebesar 82,53 tertinggi ketiga setelah Kota Bandung dan Kota Bekasi di Provinsi Jawa Barat. Perkembangan IPM Kota Depok terus meningkat tiap tahunnya, pada tahun 2018 sebesar 80,29 kemudian di tahun 2019 sebesar 80,69 dan di tahun 2023 sebesar 82,53.



Gambar 3.7 Grafik Indeks Pembangunan Manusia di Kota Depok Tahun 2018-2023

### 3.3 GAMBARAN SEKTOR MEDIA ARTS DI INDONESIA

Potensi investasi di sektor digital pada berbagai wilayah di Indonesia mulai merata seiring masifnya pembangunan infrastruktur dan penetrasi digital di daerah. Hasil studi Katadata Insight Center (KIC), 2021 menunjukkan bahwa kota satelit yang memiliki daya tarik investasi di sektor digital semakin berkembang seperti Kota Depok.

Dari perhitungan indeks, pada wilayah Sumatera, Kota Medan menjadi daerah terbaik. Skor ibu kota Provinsi Sumatera Utara tersebut mencapai 46,0. Di wilayah Jawa, Kota Bandung (55,1), Kota Bekasi (55,1), dan Kota Surabaya (53,9).

Kota Balikpapan menjadi daerah terbaik di Kalimantan. Daerah terpadat di Kalimantan Timur tersebut mencatatkan skor sebesar 42,0. Di Sulawesi, Kota Makassar menjadi pemenang daerah terbaik dengan skor sebesar 42,1.

Pada wilayah Bali-Nusa Tenggara, Kota Denpasar menjadi daerah terbaik. Ibu Kota Provinsi Bali tersebut mencatatkan skor 43,9. Sementara itu, Kota Jayapura menjadi daerah terbaik di wilayah Maluku-Papua. Kota Jayapura mencatatkan skor 38,1.

KIC menyusun Indeks Potensi Investasi Daerah di Sektor Digital untuk mengukur kesiapan dan potensi daerah terhadap investasi digital. Selain itu, indeks ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para perusahaan digital untuk melakukan investasi dan pengembangan di daerah. Secara lebih dalam, skor Indeks Potensi Investasi Daerah di Sektor Digital dapat dilihat dari sebaran skor empat sub-indeks, yaitu daya tarik ekonomi, infrastruktur dan logistik, kesiapan digital, serta kesiapan finansial.

Indonesia dinilai menjadi salah satu pemain utama dalam ekonomi digital ASEAN, karena sekitar 40% dari nilai total transaksi ekonomi digital ASEAN berasal dari Indonesia yang mencapai US\$77 miliar atau tumbuh 22% dari 2021.

Dengan kinerja positif sektor ekonomi digital tersebut, nilai valuasinya diperkirakan akan tumbuh dua kali lipat menjadi US\$130 miliar pada 2025, dan akan mencapai US\$220-US\$360 miliar di 2030<sup>1</sup>.

Perlu diketahui Media Arts merupakan bagian dari ekonomi kreatif melalui Peraturan Presiden Nomor 72 tahun 2015, dengan 16 subsektor ekonomi kreatif secara nasional, yaitu meliputi:

1. Arsitektur;
2. Desain Interior;
3. Desain Komunikasi visual;
4. Desain Produk;
5. Film, animasi, dan video;
6. Fotografi;
7. Kriya;
8. Kuliner;
9. Musik;
10. Fashion;
11. Aplikasi dan Game Developer;
12. Penerbitan;
13. Periklanan;
14. Televisi dan Radio;
15. Riset dan Pengembangan; dan
16. Seni Rupa.

### 3.4 PERKEMBANGAN KOTA DEPOK MENUJU KOTA KREATIF

UNESCO *Creative City Network* yang diluncurkan pada tahun 2004. Jaringan yang terdiri atas 116 kota di seluruh dunia bertujuan mendorong kerjasama internasional antar kota yang berkomitmen berinvestasi di kreativitas sebagai pendorong pembangunan perkotaan berkelanjutan, inklusi sosial dan budaya.

<sup>1</sup> <https://validnews.id/ekonomi/kode-creative-hub-jadikan-depok-hub-teknologi-end-to-end>

Dikutip dari laman resmi UNESCO dilansir sejumlah indikator kota kreatif yang harus dipenuhi oleh semua kota yang mengajukan aplikasi ke UNESCO. Ke-18 indikator kota kreatif itu antara lain:

1. peran dan dasar-dasar bidang kreatif dalam sejarah kota.
2. pentingnya ekonomi dan dinamika sektor budaya dan, jika mungkin, dari bidang kreatif yang menjadi perhatian: data pada kontribusinya terhadap pembangunan ekonomi dan lapangan kerja di kota, jumlah perusahaan budaya, dan lain-lain.
3. pameran, konferensi, konvensi, dan peristiwa nasional dan atau internasional lainnya yang diselenggarakan oleh kota selama lima tahun terakhir, ditujukan untuk para profesional di bidang kreatif yang menjadi perhatian (pencipta, produsen, pemasar, promotor, dan lain-lain.)
4. festival, konvensi, dan acara skala besar lainnya yang diselenggarakan oleh kota dalam lima tahun terakhir di bidang kreatif yang menjadi perhatian dan ditujukan pada penonton lokal, nasional, dan atau internasional.
5. mekanisme, kursus, dan program untuk mempromosikan pendidikan kreativitas dan seni bagi kaum muda di bidang kreatif yang menjadi perhatian, baik dalam sistem pendidikan formal maupun informal.
6. belajar seumur hidup, pendidikan tinggi, sekolah kejuruan, sekolah musik dan drama, residensi dan pembentukan pendidikan tinggi lainnya yang mengkhususkan diri di bidang kreatif yang menjadi perhatian.
7. pusat penelitian dan program di bidang kreatif yang menjadi perhatian.
8. ruang dan pusat kreasi yang diakui, produksi, dan penyebaran kegiatan barang dan jasa di bidang kreatif yang menjadi perhatian, di tingkat profesional (misalnya inkubator perusahaan budaya, kamar dagang).
9. fasilitas utama dan ruang-ruang budaya yang didedikasikan untuk berlatih, promosi, dan sosialisasi di bidang kreatif yang menjadi perhatian dan ditujukan untuk masyarakat umum dan atau pemirsa tertentu (pemuda, kelompok rentan, dan lain-lain.).
10. menunjukkan maksimal tiga program atau proyek yang dikembangkan oleh kota dalam lima tahun terakhir untuk mempromosikan partisipasi yang lebih luas dalam kehidupan budaya, khususnya di bidang kreatif yang menjadi perhatian, terutama yang ditujukan kelompok sosial yang rentan atau tidak beruntung.
11. menunjukkan maksimal tiga program atau proyek yang dikembangkan dalam lima tahun terakhir di bidang kreatif yang bersangkutan yang telah membantu dan atau memperkuat hubungan kerja sama antara kota, sektor swasta, pencipta, masyarakat sipil, dan atau akademisi.

12. peran profesional utama dan organisasi masyarakat sipil non-pemerintah yang aktif dalam kota di bidang kreatif yang menjadi perhatian.
13. kebijakan dan langkah-langkah utama yang dilakukan kota dalam lima tahun terakhir untuk meningkatkan status pencipta dan mendukung karya kreatif khususnya di bidang kreatif yang menjadi perhatian.
14. kebijakan dan langkah-langkah utama yang dilakukan oleh kota dalam lima tahun terakhir untuk mendukung pendirian dan pengembangan industri budaya lokal yang dinamis di bidang kreatif yang menjadi perhatian.
15. inisiatif kerjasama internasional utama di bidang kreatif yang menjadi perhatian, dikembangkan dengan kota dari berbagai Negara dalam lima tahun terakhir.
16. mekanisme dukungan, program, dan proyek yang dilakukan oleh kota dalam lima tahun terakhir dengan mendirikan sinergi antara bidang kreatif yang menjadi perhatian dengan sedikitnya satu bidang kreatif lainnya yang difasilitasi oleh jaringan (*cross-cutting* atau proyek lintas sektoral).
17. inisiatif kerjasama internasional dan atau kemitraan yang dikembangkan dalam lima tahun terakhir yang melibatkan sedikitnya dua dari tujuh bidang kreatif yang difasilitasi oleh jaringan (*cross-cutting* atau proyek lintas sektoral).
18. fasilitas utama dan ketersediaan infrastruktur dan acara, seperti pameran, konferensi, dan konvensi, yang diselenggarakan oleh kota dalam lima tahun terakhir dengan tujuan mempromosikan bidang kreatif yang dicakup oleh jaringan daripada bidang kreatif utama yang menjadi perhatian oleh aplikasi.

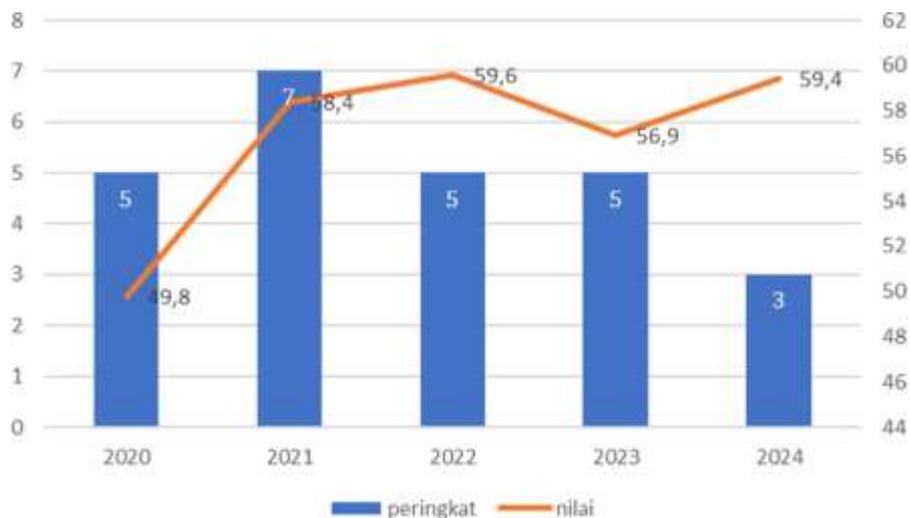
Semua kota yang memenuhi indikator tersebut akan bergabung menjadi bagian dari anggota UNESCO Creative Cities Network (UCCN). Menurut *Mission Statement Bologna Creative Cities Meeting, Creative Cities Network* ini bertujuan untuk memperkuat kreasi, produksi, distribusi dan menikmati barang-barang dan layanan budaya pada level lokal. Di tahun 2023, Kota Depok mengajukan menjadi anggota UCCN tetapi belum berhasil menjadi bagian dari UNESCO Creative Cities Network (UCCN).

### 3.5 INDEKS DAYA SAING DIGITAL KOTA DEPOK

Kota Depok meraih penghargaan *East Ventures-Digital Competitiveness Index (EV-DCI)* atau indeks daya saing digital daerah, pada ajang Regional Summit 2022 di peringkat ke 5 tertinggi capaian nilai EV-DCI tetapi tahun sebelumnya pada tahun 2021, Kota Depok tetap di peringkat ke 5 setelah DKI Jakarta, Kota Bandung, Kota Yogyakarta dan Kota Bekasi. Di tahun 2024 dengan ajang yang sama Kota Depok mengalami peningkatan yang signifikan dengan skor EV-DCI sebesar 59,4 di bawah Jakarta (64,9), Kota Bandung (62,4).

Perlu diketahui *East Ventures-Digital Competitiveness Index* (EV-DCI) merupakan ajang penilaian pertumbuhan ekonomi digital di 34 provinsi dan 157 kota/kabupaten di Indonesia yang disajikan dalam bentuk pengungkapan indeks; yang terdiri dari kesiapan infrastruktur digital, sumber daya manusia, kegiatan ekonomi digital dan kebijakan pemerintah. *East Ventures-Digital Competitiveness Index* (EV-DCI) memiliki tiga sub-indeks: Input, Output, dan Penunjang. Sub-indeks Input dengan pilar bangunan yang terdiri dari sumber daya manusia, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dan pengeluaran TIK. Sub-indeks Output dibentuk oleh pilar ekonomi, kewirausahaan & produktivitas, dan tenaga kerja. Sub-indeks Penunjang dibentuk oleh pilar infrastruktur, keuangan, regulasi & kapasitas pemerintah provinsi.

Kota Depok meraih penghargaan *East Ventures-Digital Competitiveness Index* (EV-DCI) atau indeks daya saing digital daerah di tahun 2024 dengan skor EV-DCI sebesar 59,4 di bawah Jakarta (64,9), Kota Bandung (62,4). Di tahun sebelumnya Kota Depok di Peringkat 5.



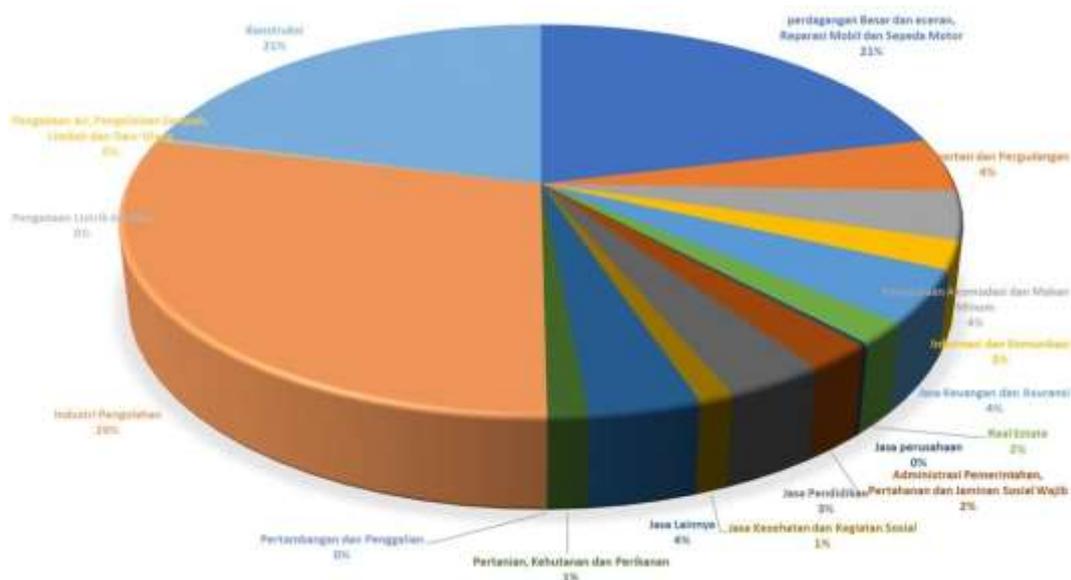
Gambar 3.8 Grafik Perkembangan Peringkat dan Penilaian Kota Depok Terhadap EV-DCI

	2020	2021	2022	2023	2024
peringkat	5	7	5	5	3
nilai	49,8	58,4	59,6	56,9	59,4

Laporan EV-DCI juga dilengkapi dengan hasil survei terhadap 71 perusahaan digital, analisis 8 sektor, serta perspektif dari 18 tokoh. Perspektif ini mencakup pengambil kebijakan di pemerintahan antara lain Menko Perekonomian, Menko Maritim dan Investasi, Menteri Badan Usaha Milik Negara (BUMN), Menteri Kesehatan, dan lain-lain.

### 3.6 KONDISI PEREKONOMIAN KOTA DEPOK

Distribusi PDRB atas dasar harga berlaku Kota Depok, Dimana sektor industri pengolahan merupakan lapangan usaha yang memiliki kontribusi paling besar terhadap PDRB Kota Depok di tahun 2023 disusul sektor perdagangan besar dan eceran, reparasi mobil dan sepeda motor serta Kontruksi.



Gambar 3.9 Distribusi PDRB atas dasar harga berlaku Kota Depok, 2023

Dari Laju Pertumbuhan, tertinggi adalah pengadaan air, pengelolaan sampah, limbah dan daur ulang kemudian disusul dengan informasi dan komunikasi serta jasa lainnya.



Gambar 3.10 Laju Pertumbuhan Ekonomi berdasarkan sektor PDRB Kota Depok, 2023

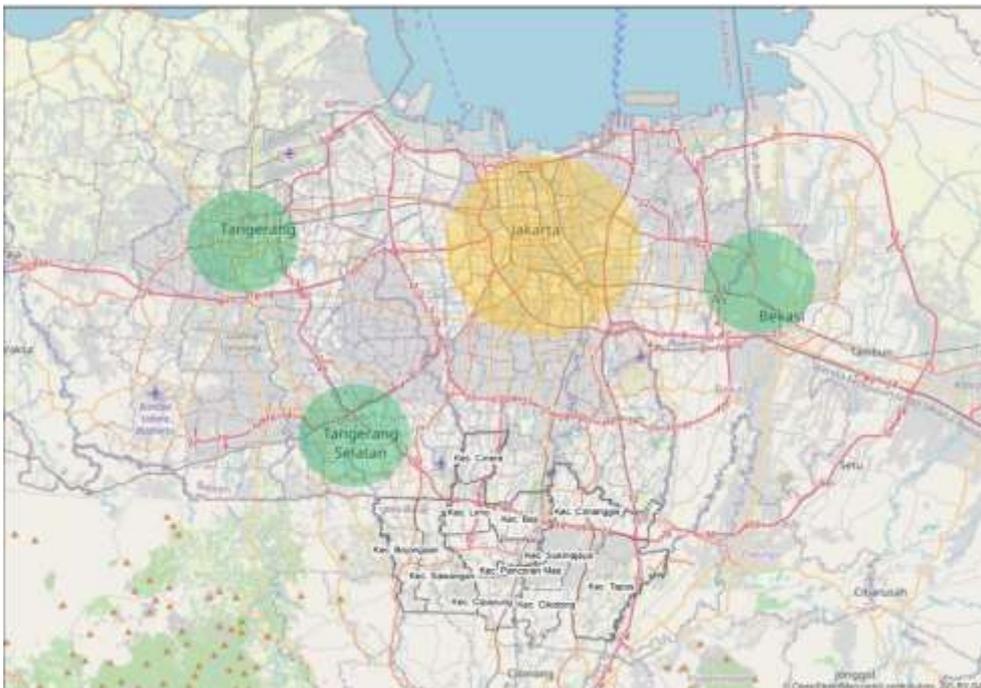


# 4 Bab

## PROFIL SUB SEKTOR MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK

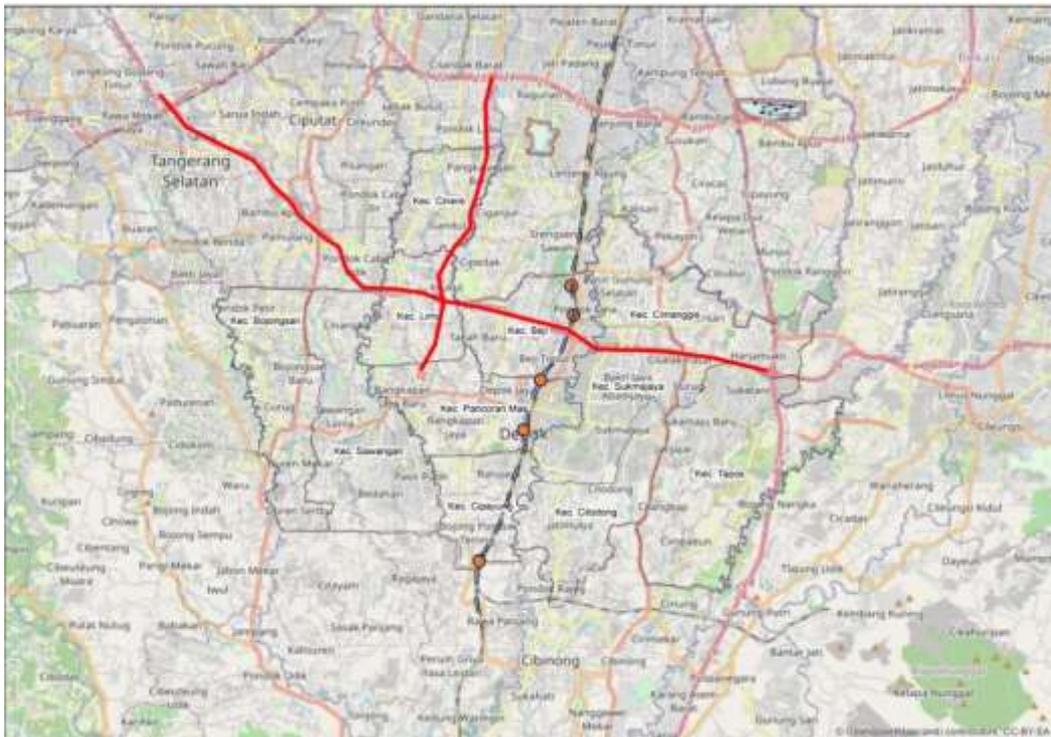
### 4.1 PROFIL AKSESIBILITAS KOTA DEPOK TERHADAP KAWASAN REGIONAL

Lokasi geografis Kota Depok berada di Tengah kota-kota yang cenderung mempunyai potensi investor dari semua bidang termasuk media arts. Kota Jakarta sebagai kota global, pusat bisnis, pusat kantor pusat sebagian besar perusahaan di Indonesia bahkan dunia berada di kota ini. Kota dan kabupaten Bekasi pusat industri yang merupakan investor untuk kebutuhan industri dan ekonomi lainnya penunjang industri, begitu juga kota Tangerang, pusat perdagangan, industri, kabupaten Tangerang dengan pusat ekonomi yang akan tumbuh pada kawasan Sumarecon dan Paramount sedangkan kota Tangerang Selatan dengan BSD dan Bintaro menjadi pusat pertumbuhan baru dimana kantor-kantor pusat Perusahaan dan perbankan terbesar di Indonesia berpindah di kawasan.



Dilihat dari infrastruktur transportasi berupa aksesibilitas, Kota Depok terhubung dengan Jalan tol Depok-Antasari, Jalan Tol Depok-Cinere dan Jalan tol Cinere-Jagorawi, dimana Kota Depok menjadi hub akses tol Selatan-utara dan barat-timur. Sedangkan moda transportasi lainnya yaitu kereta listrik, Kota Depok memiliki 5 stasiun yaitu:

- Stasiun Universitas Indonesia
- Stasiun Pondok Cina
- Stasiun Depok Baru
- Stasiun Depok
- Stasiun Citayam



#### 4.2 PERKEMBANGAN EKONOMI KREATIF DAN MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK

Sektor Ekonomi Kreatif memberikan kontribusi cukup besar terhadap pembentukan PDRB wilayah. Pada tahun 2023, Sektor Ekonomi Kreatif memberikan kontribusi terhadap pembentukan PDRB ADHB Kota Depok sebesar 14,85% atau sedikit lebih tinggi dibanding tahun 2022 yang mencapai 14,80%. Hal ini disebabkan proporsi peningkatan PDRB Sektor Ekonomi Kreatif masih lebih rendah dibanding peningkatan PDRB sektor ekonomi lainnya. Untuk lebih jelas lihat tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Proporsi PDRB Ekonomi Kreatif Kota Depok Atas Dasar Harga Konstan 2010 Tahun  
2018-2023 (persen)

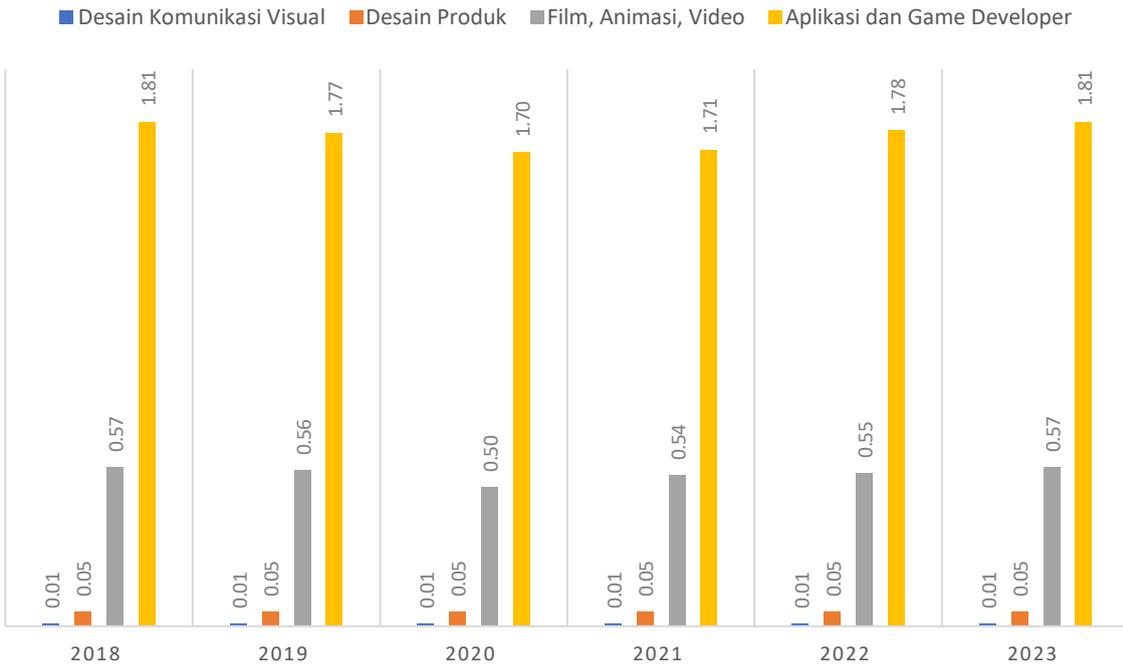
No.	Subsektor Ekonomi Kreatif	2018	2019	2020	2021	2022	2023
1	Arsitektur	0,31	0,30	0,29	0,29	0,30	0,31
2	Desain Interior	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02	0,02
3	Desain Komunikasi Visual	0,01	0,01	0,01	0,01	0,01	0,01
4	Desain Produk	0,05	0,05	0,05	0,05	0,05	0,05
5	Film, Animasi, Video	0,57	0,56	0,50	0,54	0,55	0,57
6	Fotografi	0,35	0,34	0,32	0,33	0,34	0,35
7	Kriya	16,67	16,55	16,58	16,10	15,53	14,71
8	Kuliner	62,01	60,63	60,71	60,25	60,57	61,62
9	Musik	0,25	0,25	0,25	0,25	0,24	0,24
10	Fashion	14,84	16,46	16,49	17,36	17,51	17,16
11	Aplikasi dan Game Developer	1,81	1,77	1,70	1,71	1,78	1,81
12	Penerbitan	2,01	1,99	2,00	1,97	1,93	1,97
13	Periklanan	0,22	0,22	0,20	0,21	0,22	0,22
14	Televisi dan Radio	0,18	0,18	0,24	0,25	0,26	0,26
15	Seni Pertunjukan	0,48	0,47	0,45	0,45	0,47	0,48
16	Seni Rupa	0,22	0,22	0,21	0,21	0,22	0,22

Sumber: Buku Analisis Ekonomi Kreatif Kota Depok Tahun 2022, 2023

Kota Depok, dalam pengembangannya Ekonomi kreatif khususnya Media Arts ini akan difokuskan pada aplikasi game dan multimedia. Definisi multimedia menurut buku *Multimedia: Developer's Guide* yang ditulis oleh Perry P, multimedia adalah integrasi dari beberapa komponen seperti teks, audio, video, animasi, dan gambar. Multimedia ini akan diatur melalui software dalam komputer dan terdapat interaksi antara media dan pengguna. Namun secara umum, menurut Rosch dalam Kitab Suci Komputer dan Multimedia, dapat dikatakan multimedia bila ada gabungan dari minimal tiga elemen. Ketiga elemen tersebut yakni, suara, gambar, dan teks. Maka jika dilihat dari tabel di atas maka pengelompokan terhadap media arts, adalah:

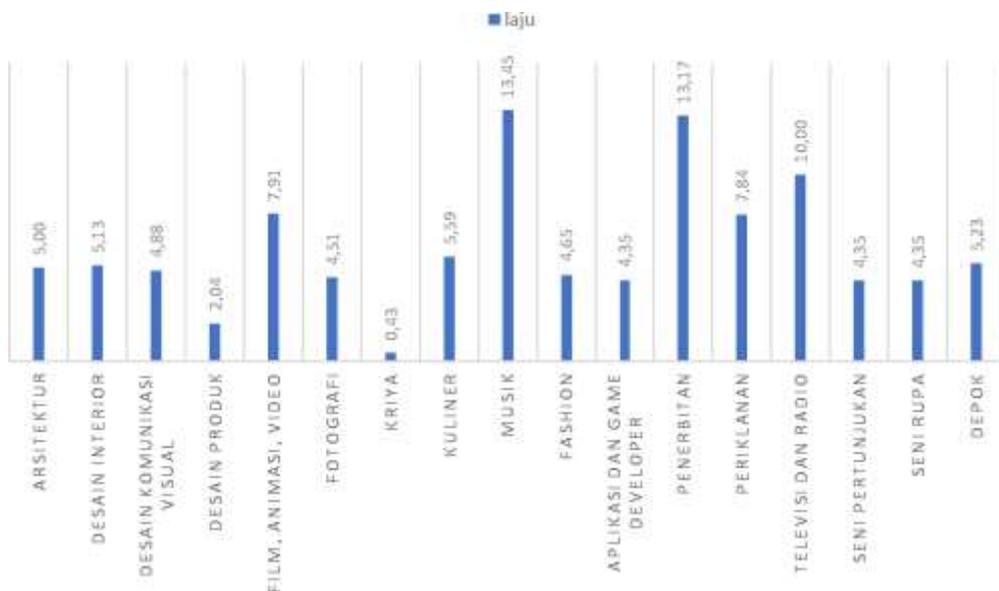
- desain komunikasi visual
- desain produk
- film, animasi, video
- aplikasi dan game developer serta robotic

jika dilihat perkembangan 4 subsektor ini, maka aplikasi, game developer, robotic dan film, animasi, video yang mempunyai perkembangan yang cukup baik. Untuk lebih jelas lihat tabel di bawah ini.



Gambar 4.1 Grafik Proporsi PDRB 4 Sub sektor dikategori Media Arts atas Dasar Harga Konstan 2010 tahun 2018-2023

Jika dilihat dari laju pertumbuhan usaha media arts di Kota Depok kurun waktu 2022-2023 dari 4 sub sektor diatas, laju pertumbuhan berkisar 2-8% dan yang tertinggi adalah sub sektor film, animasi dan video sebesar 7,8%.



Gambar 4.2 Grafik Laju pertumbuhan Sektor Ekonomi Kreatif di Kota Depok tahun 2018-2023

Jumlah tenaga kerja yang terserap oleh Sektor Ekonomi Kreatif pada tahun 2023 sejumlah 120.722 orang lebih tinggi dibanding tahun 2022 yang mampu menyerap tenaga kerja sebanyak 114.992 orang. Sedangkan pada 4 sub sektor media arts di Kota Depok secara umum stabil dengan rata-rata penambahan tenaga kerja sebesar 40 tenaga kerja pertahun dalam kurun waktu 2018-2023.

Tabel 4.2 Jumlah Tenaga Kerja di Sektor Ekonomi Kreatif Kota Depok Tahun 2018-2023 (orang)

No.	Subsektor Ekonomi Kreatif	2018	2019	2020	2021	2022	2023
1	Arsitektur	109	118	111	114	120	126
2	Desain Interior	106	115	108	111	117	123
3	Desain Komunikasi Visual	106	119	112	115	123	131
4	Desain Produk	144	148	140	143	147	150
5	Film, Animasi, Video	1.007	1.089	911	991	1.075	1.162
6	Fotografi	1.552	1.679	1.584	1.619	1.703	1.778
7	Kriya	12.331	13.543	12.540	12.335	12.840	12.893
8	Kuliner	74.134	80.195	57.645	57.961	60.489	63.871
9	Musik	770	846	783	786	826	936
10	Fashion	23.751	26.086	24.154	25.771	27.900	29.198
11	Aplikasi dan Game Developer	1.129	1.221	1.152	1.178	1.239	1.294
12	Penerbitan	2.778	3.051	2.825	2.833	2.976	3.369
13	Periklanan	334	361	302	330	359	385
14	Televisi dan Radio	175	189	136	146	158	171
15	Seni Pertunjukan	2.828	3.059	2.886	2.951	3.105	3.242
16	Seni Rupa	1.652	1.797	1.686	1.723	1.813	1.893
		122.906	133.616	107.075	109.107	114.990	120.722

Sumber: Buku Analisis Ekonomi Kreatif Kota Depok Tahun 2022, 2023

Sementara itu, jumlah unit usaha Ekonomi Kreatif pada tahun 2023 sebanyak 45.807 unit usaha lebih banyak dibanding tahun 2021 sebanyak 43.542 unit usaha. Secara keseluruhan daya serap tenaga kerja usaha sektor ekonomi kreatif di Kota Depok tahun 2023 menyerap sekitar 3-5 orang tenaga kerja per unit usaha.

#### 4.3 KEBERADAAN KOMUNITAS UNIT USAHA MEDIA ARTS KOTA DEPOK

Kota Depok saat ini banyak memiliki komunitas unit usaha Media arts yang tersebar di Kota Depok, komunitas unit usaha adalah komunitas yang telah berusaha mengembangkan usaha di bidang media arts. Adapun komunitas atau unit usaha yang awal merintis atau tetap berusaha di Kota Depok dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 List Nama Perusahaan/komunitas/startup yang merintis dan berusaha di Kota Depok

No.	Nama Komunitas/ perusahaan/ Startup	Alamat website atau media sosial	Tahun berdiri	Bidang
1	Samudera Biru.Dev	<a href="https://sabirudev.com/">https://sabirudev.com/</a>	2018	mengembangkan Game 2D, Augmented Reality, Virtual Reality, dan game Interaktif
2	Flip Lentera Indonesia	<a href="https://flip.id/landing">https://flip.id/landing</a>	2015	Aplikasi finansial
3	Inf Creative	<a href="https://infcreative.com/">https://infcreative.com/</a>	2014	bidang Motion Graphics & Animation
4	BADR Interactive	<a href="https://badr.co.id/id/elementor-17661/">https://badr.co.id/id/elementor-17661/</a>	2011	Bidang Programmer dan aplikasi
5	Propertree.id	<a href="https://propertree.id/">https://propertree.id/</a>	2017	investment, property, development, IT, technology, finance
6	<b>Agri Farm</b>	<a href="https://www.f6s.com/company/agrifarm.id#about">https://www.f6s.com/company/agrifarm.id#about</a>	2018	Aplikasi hasil pertanian
7	Alter Native	<a href="https://www.facebook.com/alternativedesigndepok/">https://www.facebook.com/alternativedesigndepok/</a>		Fotografi/vedioografi
8	ATM Sehat	(+62) 823-4837-1262	2017	Aplikasi kesehatan
9	Bisa.AI	bisaaemail@gmail.com	2019	Artificial Intelejen
10	Core Inisiatif Studio	<a href="https://coreinitiative.id/">https://coreinitiative.id/</a>		Software house
11	Kostoom Platform	Telp : 0851 8229 5053 Instagram : @kostoom		Aplikasi garmen
12	Learn Quran	<a href="https://learn-quran.co/">https://learn-quran.co/</a>	2015	Aplikasi belajar Quran
13	Majalabs	Instagram : @majalabs_xyz		Web dan NFT
14	Medi Medi	Instagram : @medimedi_id Website : <a href="https://medimedi.co.id/">https://medimedi.co.id/</a>		Animasi
15	Nanovest	Instagram : @nanovest.io Website : <a href="https://www.nanovest.io/">https://www.nanovest.io/</a>		Aplikasi perdagangan
16	Ranum	Email: <a href="mailto:ranumfarm@gmail.com">ranumfarm@gmail.com</a> IG: <a href="https://www.instagram.com/ranumfarm">instagram.com/ranumfarm</a> Telp: 0818-0407-8563		Aplikasi
17	Salonial	IG: <a href="https://www.instagram.com/salonial_indonesia">instagram.com/salonial_indonesia</a> Telp: 0877 77795529		Aplikasi
18	Sawangan Creative	IG: <a href="https://www.instagram.com/sawangancreativespace/">instagram.com/sawangancreativespace/</a> Telp: +62 812-8381-8231		animasi

No.	Nama Komunitas/ perusahaan/ Startup	Alamat website atau media sosial	Tahun berdiri	Bidang
19	Studio Ciptadra	Email: marketing@ciptadrasoft.com Telp: 0813-8324-9247	1999	Software house
20	Teman Pasar	IG: instagram.com/temanpasar	2021	Aplikasi platform
21	Timurasa	IG: instagram.com/timurasaindonesia	2017	Aplikasi platform
22	Castle 8	Email : castle8boardgamecafe@gmail.com FB : https://www.facebook.com/castle8id/?locale=id_ID		Board game
23	Vektoria	Telp: +62 856-1954-718 IG: instagram.com/vektoria.id/		Aplikasi platform belajar digital
24	Studio Dampu/ Studia Dampuan/ Dampu Design	Email: dampu@dampudesign.com Telp: +62217758961 IG: instagram.com/dampudesign/		Desain kemasan/desain produk
25	Zonasee	www.instagram.com/zonasee.id		Aplikasi platform
26	Teman bisnis	Email: cs@temanbisnisapp.com Telp: +62 815-9942-935 IG: @temanbisnisapp FB: fb.me/temanbisnisapp		Aplikasi platform
27	Gong studio	Email: info@gongstudios.com  Web https://www.gongstudios.com/		Animasi, 3D

Sumber: Dinas Tenaga Kerja Kota Depok, Bappeda Kota Depok, Code Hub Creative Depok, 2024

#### 4.4 KEBERADAAN SEKOLAH/AKADEMI/UNIVERSITAS PENDUKUNG SDM MEDIA ARTS

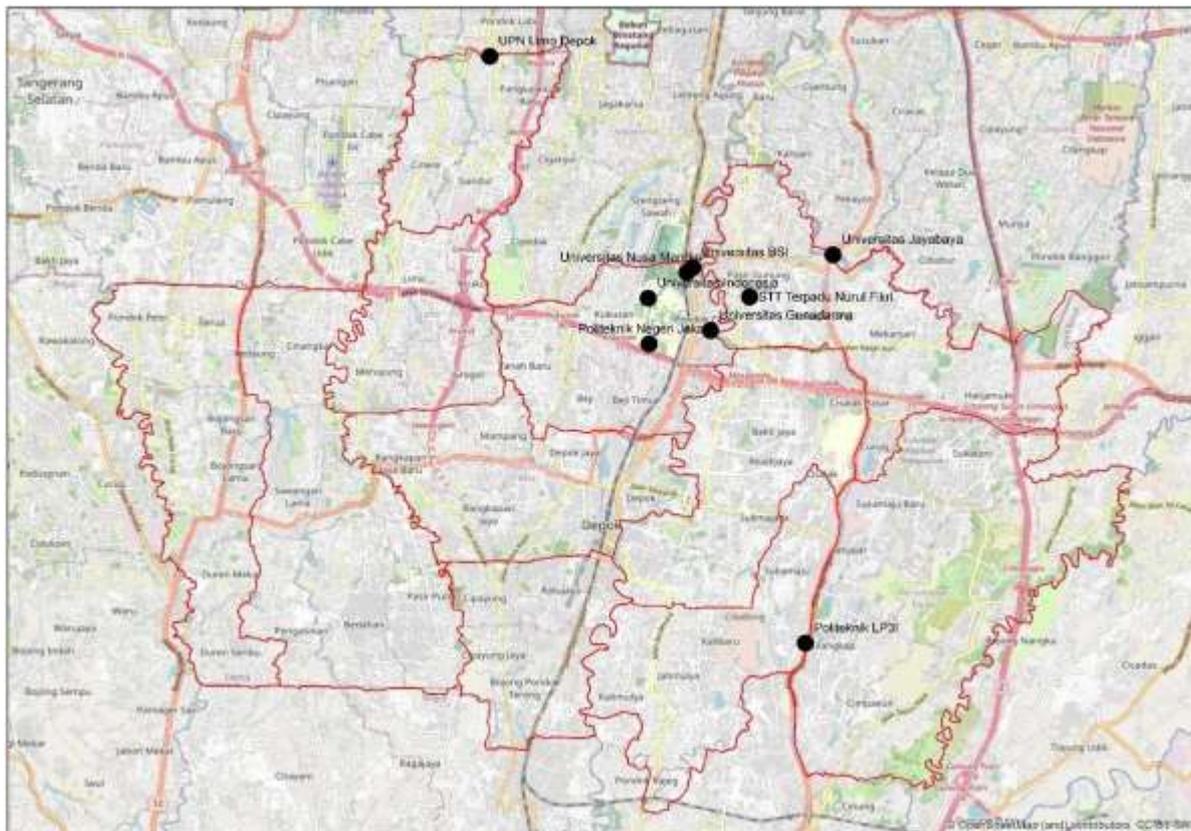
Di Kota Depok sendiri terdapat kampus yang menghasilkan SDM media arts, Daftar kampus dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 List Kampus dengan Program Studi Media Arts di Kota Depok

No.	Nama Perguruan Tinggi	Program Studi terkait dengan Media Arts
1	Universitas Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem Informasi</li> <li>• Teknik Komputer</li> </ul>
2	Gunadarma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilmu Komputer</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• informatika</li> <li>• sistem informasi</li> </ul>
3	STT. Terpadu Nurul Fikri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik Informatika,</li> <li>• Sistem Informasi,</li> <li>• Teknik Komputer</li> </ul>
4	Universitas Jayabaya,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilmu Komputer</li> </ul>
5	Politeknik Negeri Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Broadband Multimedia</li> <li>• Teknik Informatika</li> <li>• Teknik Multimedia dan Jaringan</li> <li>• Teknik Multimedia Digital</li> <li>• Desain grafis</li> </ul>
6	Universitas BSI	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknologi Informasi</li> <li>• Rekayasa Perangkat Lunak</li> </ul>
7	Politeknik LP3I	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studi Manajemen Infomatika</li> <li>• Bisnis Digital</li> </ul>
8	Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Kampus Limo, Depok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatika,</li> <li>• Sains Data</li> <li>• Sistem Informasi</li> </ul>
9	Universitas Nusa Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informatika,</li> <li>• Sains Data</li> <li>• Sistem Informasi</li> <li>• Ilmu Komputer</li> </ul>

Sumber: Berbagai Sumber, 2024



Gambar 4.3 Peta Lokasi Kampus dengan Program Studi Media Arts di Kota Depok

Di Kota Depok juga terdapat SMK yang mempunyai jurusan yang terkait dengan media arts, berdasarkan data dari Dinas Tenaga Kerja Kota Depok terdapat 47 SMK dengan 96 jurusan. Adapun list SMK dengan jurusan terkait media arts dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 List SMK dengan Jurusan Media Arts di Kota Depok

No.	Nama SMK	Jurusan terkait dengan Media Arts
1	SMKN 1 Depok	Teknik Komputer dan Informatika - Rekayasa Perangkat Lunak Teknik Komputer dan Informatika - Multimedia
2	SMKN 2 Depok	Teknik Komputer dan Informatika - Teknik Komputer dan Jaringan
3	SMKN 3 Depok	Teknik Komputer dan Informatika - Teknik Komputer dan Jaringan
4	SMK Panmas 1	Multimedia
5	SMK Broadcast Cakra Buana	Animasi, Broadcasting
6	SMK YPPD	Multimedia
7	SMK PGRI 2	multimedia
8	SMK Cipta Insani Mandiri	Multimedia, Broadcasting
9	SMK Purnama 1	Rekayasa Perangkat Lunak
10	SMK Ganesa Satria	Teknik Audio Video
11	SMK Budi Utomo 2	Teknik Audio Video
12	SMK Tirtayasa	Multimedia
13	SMK Tunas Media	Multimedia
14	SMK Insan Aqilah 3	Multimedia
15	SMK An-Nur	Rekayasa Perangkat Lunak
16	SMK Bina Mandiri	Multimedia
17	SMK Perwira Bangsa	Teknik Audio Video
18	SMK Indonesia Global Depok	Multimedia
19	SMK Amec Depok	Multimedia
20	SMK Taruna Bhakti	Multimedia
21	SMK IT Raflesia	Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak
22	SMK Bina Taqwa	Teknik Komputer dan Jaringan
23	SMK Assalam Depok	Multimedia
24	SMK Putra Bangsa	Multimedia
25	SMK Citra Negara	Multimedia, Rekayasan Perangkat lunak
26	SMK Broadcast Cempaka Nusantara	Broadcast
27	SMK Broadcsat Mahardihika Depok	Broadcast
28	SMK YAJ Depok	Rekayasa Perangkat Lunak
29	SMK PGRI 1 Depok	Rekayasa Perangkat Lunak
30	SMK Multicomp	Multimedia
31	SMK Tunas Multi Raya	Multimedia
32	SMK Madya Depok	Rekayasa Perangkat Lunak
33	SMK As-Syifa	Rekayasa Perangkat Lunak

34	SMK Putra Bangsa	Multimedia
35	SMK Atlantis Plus	Multimedia
36	SMK Tadika Kreatif	Multimedia
37	SMK EKonomika	Multimedia
38	SMK Informatika Utama	Rekayasa Perangkat Lunak
39	SMK Yadika 12	Multimedia
40	SMK Dwiguna	Rekayasa Perangkat Lunak
41	SMK Assalamah Depok	Multimedia
42	SMK Fajar	Rekayasa Perangkat Lunak
43	SMK Islam Daarul Shafa	Multimedia
44	SMK Media Kreatif	Multimedia
45	SMK IT Global Madani Depok	Multimedia
46	SMK Tadika Pertiwi	Multimedia
47	SMK Karya Putra Bangsa	Multimedia
48	Madrasah Teknonatura	Robotic

Sumber: Dinas Tenaga Kerja Kota Depok, 2024

#### 4.5 EVENT SEBAGAI PENINGKATAN KOMPETENSI MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK

Event yang telah diselenggarakan di Kota Depok terkait dengan temamedia arts dan robotika menjadi ajang peningkatan kompetensi media arts, mempertegas eksistensi keberadaan komunitas media arts di Kota Depok dan ajang pencarian talent yang potensial dikembangkan.

Di Kota Depok, teridentifikasi ada 12 event rutin yang diselenggarakan dalam rangka pengembangan media arts di Kota Depok. Adapun event-event tersebut dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 List Event Tahunan dengan Tema Media Arts di Kota Depok

No	Nama Event	Deskripsi	Tahun
1	First Global Challenge (FGC) 2023 di Singapura	Tim robot Indonesia R-2045 siap bertarung di ajang First Global Challenge (FGC) 2023 di Singapura. Tim robot yang beranggotakan lima siswa Madrasah Techno Natura Kota Depok akan berkompetisi pada 7 hingga 10 Oktober 2023.	2023
2	Pekan Olahraga, Seni, dan Ilmiah Mahasiswa Nasional Widya Mwat Yasa (PORSIMNAS WIMAYA) 2022 di UPN	Tim UPN Veteran Jakarta berhasil memberikan medali dalam ajang nasional bergengsi UPN Veteran Se-Indonesia, Pekan Olahraga, Seni, dan Ilmiah Mahasiswa Nasional Widya Mwat Yasa (PORSIMNAS WIMAYA) 2022. Mengikuti jejak tim UPNVJ yang sudah mendapatkan juara sebelumnya, tim Robotik UPNVJ yang tergabung dalam Veteranium, Ketua tim : Naufal Firdaus, Teknik Elektro 2020, Anggota 1 : Faiz Daffa Ulhaq, Teknik Elektro 2020, Anggota 2 : Annastya Bagas Dewantara, Teknik Elektro 2019 juga berhasil mendapatkan Medali Perak dalam Cabang Lomba Ilmiah "Kontes Robotik" Micromouse.	2022

No	Nama Event	Deskripsi	Tahun
3	Kompetisi Sains Siswa Muslim Indonesia (KoSSMI) 2024 di Depok	Artificial Intelligence Center Indonesia (AiCI) dan Abak Academy menyelenggarakan Kompetisi AI dan Robotik pada Kompetisi Sains Siswa Muslim Indonesia (KoSSMI) 2024. Ajang ini selalu dilaksanakan setiap tahunnya.	2024
4	Kompetisi Indonesia First Robotic Regional (IFR) Nusantara Competition tahun 2024 di Depok	Kota Depok tahun 2024 didapuk menjadi tuan rumah pergelaran Kompetisi Robotik Tingkat Nasional atau yang disebut Indonesia First Robotic (IFR) Regional Nusantara Competition untuk pertama kalinya di Indonesia. Kompetisi berjenjang yang digelar anak-anak madrasah dari Madrasah Tecno Natura ini telah mendapat izin resmi dari For Inspiration and Recognition of Science and Technology (FIRST) Amerika. Kompetisi tersebut diikuti oleh 15 tim dari 3 negara, yaitu 11 tim dari Indonesia, 3 tim dari Kazakhstan, dan 1 tim dari Malaysia, yang berlangsung selama 3 hari, 5-7 Januari 2024 di Kota Depok.	2024
5	Kompetisi Robomission EV3 2023 di Depok	Kompetisi robotic yang diinisiasi oleh Mechatron Robotic tersebut diikuti 130 peserta pelajar dari berbagai daerah dengan katagori EV3 Robomission, Coding Scratch dan Robomission NXT.	2023
6	Lomba Robot FIRST Global Challenge 2022 di Jenewa Swiss	Tim robot RENDEZVOUS 2045 Indonesia asal Madrasah Techno Natura Depok berhasil meraih 2 medali perak di Engineering Book dan New Technology Challenge (Kategori yang baru dilombakan di tahun 2021 saat pandemi) serta 2 penghargaan untuk kategori Safety award dan Social Media award	2022
7	Turnamen Esports Piala Wali Kota Depok 2022	<u>Dalam rangka memperingati dan memeriahkan HUT ke-23 Kota Depok, Pengurus Cabang (Pencab) Olahraga Esport Indonesia (ESI) Kota Depok mengadakan Turnamen Esports Piala Wali Kota Depok 2022. Kegiatan ini didukung oleh KONI Kota Depok, Pemerintah Kota Depok, dan bekerja sama dengan Trans Studio Mall (TSM) Cibubur.</u>	2022
8	Kejurkot Esports Kota Depok 2023	<u>Kegiatan ini dipersembahkan untuk memperingati ulang tahun ke-24 Kota Depok dan diharapkan dapat menguji skill atlet Esports Kota Depok.</u>	2023
9	KEJURKOT Esports Kota Depok 2024	Dalam rangka memperingati dan memeriahkan HUT ke-25 Kota Depok, Pengurus Cabang Olahraga Esports Kota Depok kembali mengadakan event tahunan KEJURKOT Esports Kota Depok 2024.	2024
10	Garena Youth Championship Regional Depok 2023		2023
11	Depok ICT Award (DepICTA) 2023	Pemerintah Kota Depok, melalui Dinas Komunikasi dan Informatika, menggelar kompetisi inovasi dan kreativitas tahunan	2023

No	Nama Event	Deskripsi	Tahun
		bernama Depok ICT Award (DepICTA) 2023 dengan tema "Explore Depok"	
12	Competitive Programming of TechnoFair 11.0	Kompetisi ini ditujukan untuk menguji kemampuan pemecahan masalah dengan menyelesaikan sejumlah masalah pemrograman yang berbeda tingkat kesulitannya dengan bahasa pemrograman tertentu dalam batasan waktu dan memori yang telah ditentukan	2024

Sumber: Berbagai Sumber, 2024

#### 4.6 KONDISI INFRASTRUKTUR DAN SARANA PENDUKUNG PERKEMBANGAN MEDIA ARTS

##### A. Intrastuktur Jaringan Internet

Berdasarkan data dari [www.biznetnetworks.com/location](http://www.biznetnetworks.com/location), [www.iconnet.id/cakupanarea](http://www.iconnet.id/cakupanarea) dan [www.Cellmapper.net](http://www.Cellmapper.net), cakupan layanan internet di kota Depok sebagian besar telah di layani.



Gambar 4.4 Cakupan BTS di Kota Depok



Gambar 4.5 Cakupan Jaringan Provider Biznet

Disamping itu juga di Kota Depok telah terdapat investasi *data center* yang bernama AREA31 yang berada di kawasan Tapos, Kecamatan Cimanggis dengan menempati luas lahan sebesar 20.000 m<sup>2</sup>. Perusahaan data center ini merupakan *integrated facility*, bukan hanya menawarkan layanan pusat data tetapi juga *teleport facility*. Dimana Perusahaan ini telah menyiapkan 600 rak server dengan target pasar industri keuangan, konten provider dan *cloud provider*. AREA31 ini inobatkan sebagai data center pertama di ASEAN yang mendapatkan Certificate ISO/IEC 22237 Availability Class 3 & Protection Class 3.

## B. Sarana Ruang Kerja di Kota Depok

Di Depok telah tumbuh Co-working, virtual office. Ada sekitar 10 Perusahaan yang bergerak di bidang ini.

Tabel 4.7 Daftar Perusahaan dibidang penyewaa ruang kantor di Kota Depok

No	Nama	Lokasi Kecamatan
1	hybrid office	Tapos
2	Kode Hub	Beji
3	UI POD	Beji
4	onespace	Tapos

5	Samofis	Tapos
6	Ruang Pedia	Tapos
7	Gapura Office Depok	Sawangan
8	SawanganCreative Space	Sawangan
9	Digital Innovation Lounge	Beji
10	Graha Nayfos	Cimanggis

Sumber: Berbagai Sumber, 2024

Rata-rata biaya sewa virtual office sekitar 2jt-3 jt/tahun sedangkan di Jakarta Selatan seperti di Semanggi, Kemang, Kebayoran Baru dan BSD berkisar sama 2jt-3jtan, artinya bahwa Kota Depok mempunyai daya saing yang sama dengan Kota Jakarta.

#### 4.7 DUKUNGAN PEMERINTAH KOTA DEPOK TERHADAP PERKEMBANGAN MEDIA ARTS

Dukungan pemerintah Kota Depok dalam pengembangan Media arts antara lain:

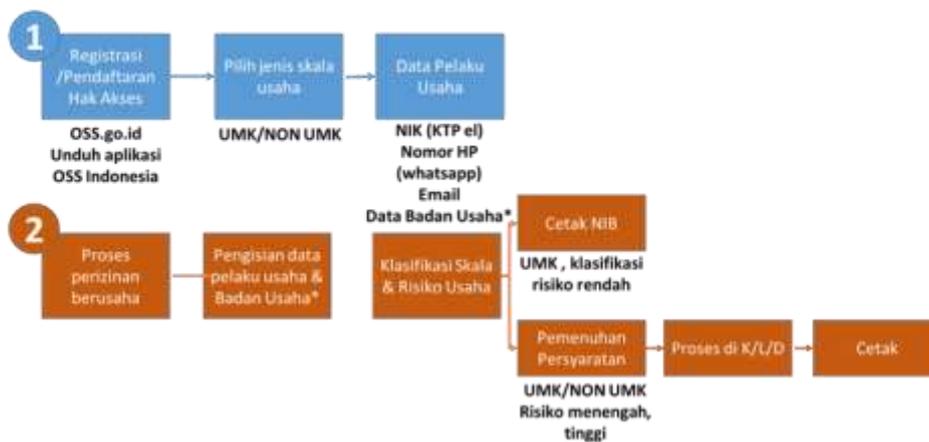
- a. Penyelenggaraan event tahunan seperti Depok ICT Award (DepICTA) , KEJURKOT Esports dan event yang diprakasain oleh Pemerintah Kota Depok dengan tujuan untuk memberikan peluang pengembangan potensi generasi muda di Kota Depok
- b. Pembangunan kreatif center di lantai 7 gedung parkir Balai Kota Depok hasil Kerjasama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan Pemerinath Provinsi Jawa Barat. Fungsi kreatif center ini sebagai wadah berbagai kreasi warga Depok termasuk kegiatan pengembangan media arts.
- c. Memudahkan proses perizinan untuk berusaha termasuk Perusahaan media arts. Sejak Tahun 2016, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Depok telah menerima sertifikat ISO 9001:2008 QMS untuk Bidang Perizinan 1 dan Bidang Perizinan 2, serta ISO 9001:2015 untuk Bidang Penanaman Modal pada tahun 2018. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kota Depok telah meluncurkan aplikasi perizinan berbasis website yang Bernama SIMPOK TERINTEGRASI yang dapat di akses melalui laman <https://perizinanonline.depok.go.id/> Selain itu, DPMPTSP Kota Depok juga melayani perizinan melalui Online Single Submission (OSS), Sistem Informasi Manajemen Bangunan Gedung (SIMBG), Aplikasi SIPION (Sistem Promosi Investasi Online) yang menampilkan informasi investasi Kota Depok dalam bentuk Aplikasi, E-Book dan Video berikut alur dan tata cara perizinan investasi Kota Depok



## Perizinan Usaha

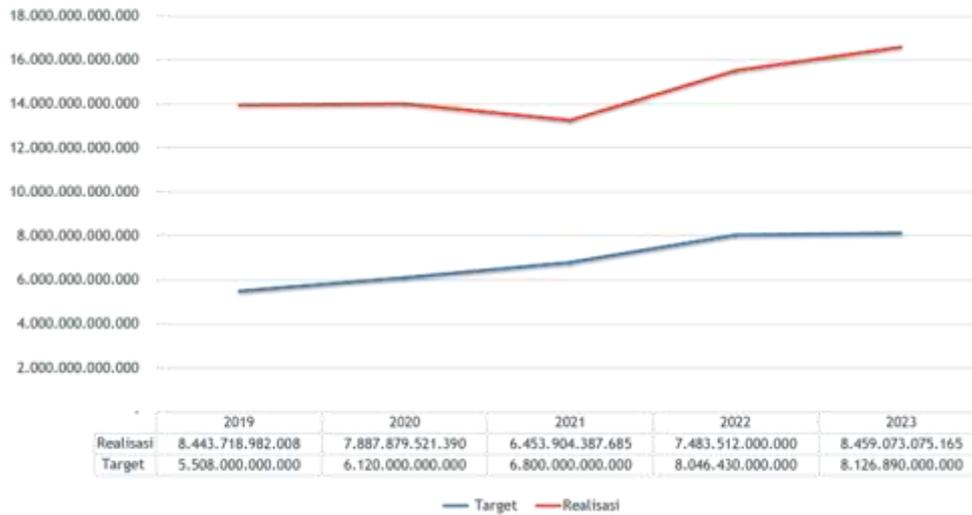


## Prosedur Perizinan Berusaha



Kota Depok yang didukung dengan kondisi internal yang aman, nyaman dan berkelanjutan, serta kondisi eksternal yang stabil memberikan kepastian investasi di Kota Depok.

Rata-rata realisasi investasi Kota Depok pada tahun 2019-2023 melebihi target yaitu sebesar 83,04% dan selalu berada dalam 5 atau 10 besar investasi di Provinsi Jawa Barat.



Sumber: DPMPTSP Kota Depok, 2023

Gambar 4.6 Grafik Realisasi Investasi Kota Depok Tahun 2017-2023



# 5 Bab

## IDENTIFIKASI POTENSI DAN MASALAH

### 5.1 IDENTIFIKASI PERKEMBANGAN MEDIA ARTS DI KOTA DEPOK

Perkembangan media arts di Kota Depok cukup pesat, dilihat dari hasil buku Analisis Ekonomi Kreatif Kota Depok tahun 2022 dan 2023 khususnya di sub sektor desain komunikasi visual, dsain produk, film, animasi, video, aplikasi dan game developer serta robotic mempunyai kecenderungan meningkat hal ini ditandai dengan laju pertumbuhan di 4 subsektor ini berkisar 2-8% walaupun kalah laju pertumbuhan dengan musik (13,45%), penerbitan (13,17%) dan televisi dan radio (10,00%) tetapi berdasarkan proporsi PDRB, 4 sub sektor media arts mengalami peningkatan khususnya kurun waktu tahun 2022-2023 sebesar 0,02%.

Jika disandingkan dengan laju pertumbuhan ekonomi Kota Depok tahun 2023, memberikan korelasi antara proporsi PDRB dengan laju pertumbuhan ekonomi dimana tertinggi kedua dan ketiga setelah pengadaan air, pengelolaan sampah, limbah dan daur ulang adalah sektor informasi dan komunikasi (7,98%) serta jasa lainnya (7,84%) yang mana sub sektor media arts dikategorikan sebagai sektor informasi dan komunikasi untuk prasarana dan jasa lainnya sebagai unit usahanya.

Dalam penambahan unit usaha pada 4 sub sektor media arts dalam kurun waktu 2022-2023 terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 12 unit artinya bahwa media arts mempunyai prospek yang tinggi di Kota Depok sehingga unit usaha di bidang media arts dalam 1 tahun tercipta 12 unit usaha.

## 5.2 IDENTIFIKASI LOKASI KOTA DEPOK TERHADAP AKSESIBILITAS KE PUSAT EKONOMI REGIONAL

Lokasi Kota Depok cukup strategis terhadap pusat ekonomi global seperti Kota Jakarta, Kota Tangerang, Kota Tangsel, Kabupaten/Kota Bekasi dengan akses yang strategis juga melalui jalan tol dan kereta KRL.

Jika dihitung waktu tempuh dari Kota Depok (kawasan Margonda) ke Kawasan Sudirman/Thamrin melalui jalan tol dan regional hanya 45-1 jam sedangkan melalui kereta KRL hanya 1,30 menit. Waktu tempuh ke Kota Bekasi hanya 1 jam melalui jalan tol dan melalui kereta KRL dengan waktu 2 jam.

Begitu juga menuju ke Kota Tangerang hanya 1 jam melalui jalan tol dan kereta KRL dengan waktu 2 jam. Sedangkan ke Kota Tangerang Selatan (BSD) hanya 50 menit tetapi melalui kereta KRL cukup Panjang waktunya yaitu 2,40 menit.

Dari uraian di atas menggambarkan bahwa posisi Kota Depok cenderung di tengah-tengah kota/kawasan yang mempunyai potensi investor digital karena saat ini adanya perusahaan manajemen konvensional menuju ke digital yang membutuhkan talenta di bidang media arts.

Kendala yang terjadi adalah talenta-talenta ini malah cenderung mendekati investor bukan membawa investasi ke dalam Kota Depok ini menjadi tantangan untuk memberikan suasana iklim investasi dalam bentuk penyediaan ruang kantor yang *representative* dan mempunyai daya saing yang tinggi, walaupun sudah ada beberapa unit usaha co-working dan virtual office di Kota Depok tetapi belum memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan pola bekerja para pekerja untuk berusaha di Kota Depok karena adanya tuntutan lokasi kantor yang *representative* dari investor.

## 5.3 POTENSI DAN MASALAH SDM PENDUKUNG MEDIA ARTS

Seperti sudah diuraikan pada bab sebelumnya bahwa peran SMK dan perguruan tinggi yang mempunyai jurusan dan program studi terkait media arts menjadi sumber daya manusia yang potensial menjadi talenta di bidang media arts.

Untuk mengetahui berapa lulusan SMK dan perguruan tinggi yang potensial menjadi SDM bagi bidang media arts, maka akan menggunakan asumsi-asumsi, antara lain:

- Berdasarkan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022 tercatat bahwa 38 % lulusan SMK/SMA yang terserap oleh perguruan tinggi

- Berdasarkan data Sekretaris Jenderal Kementerian Ketenagakerjaan, 2023, 75% lulusan perguruan tinggi ketika lulus tetap berada di kawasan sekitar kampusnya dan 15% pulang ke daerah asalnya.
- Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2024 daya tampung untuk
  - Universitas Indonesia prodi Sistem informasi sebesar 72 mahasiswa dan Teknik komputer sebanyak 42 mahasiswa.
  - Politeknik Negeri Jakarta, prodi Broadband multimedia sebanyak 21 mahasiswa, sistem informasi 37 mahasiswa, Teknik multimedia dan jaringan 37 mahasiswa, Teknik multimedia digital 36 mahasiswa dan desain grafis 33 mahasiswa
- Jumlah siswa SMK rata-rata sebanyak 40 siswa/kelas (SMK 1 Depok kelas XII sebanyak 45 siswa, SMK Putra Bangsa kelas XII sebanyak 40 siswa)
- Jumlah kelas pada universitas sebanyak 25 kelas dan SMK sebanyak 96 kelas (berdasarkan data dari Dinas Tenaga kerja, Kota Depok 2024)

Dari asumsi diatas maka jumlah SDM dari:

- SMK adalah 2.381 orang (asumsi dari total lulusan sebanyak 3.840 orang, 38% melanjutkan ke jenjang lebih tinggi)
- Universitas adalah 850 orang (asumsi dari total lulusan 1.000 orang, 15% pulang ke daerah asal)

Maka potensi SDM tiap tahun di Kota Depok dalam bidang Media arts sebanyak 3.231 orang.

Keberadaan komunitas baik komunitas perintis maupun profesional telah tumbuh dan berkembang di Kota Depok, hal ini ditandai ketika ada event pelatihan, perlombaan dan seminar terkait media arts, komunitas yang bergerak di bidang media arts di Depok selalu menghadiri event-event seperti ini.

#### **5.4 ANALISIS DAYA SAING SARANA DAN INFRASTRUKTUR PENDUKUNG TERHADAP KAWASAN DI SEKITAR KOTA DEPOK**

Ketersediaan infrastruktur pendukung yang disebut sebagai Infrastruktur digital, dimana infrastruktur ini sendiri sering dimaknai sebagai sebuah pondasi yang berfungsi untuk mendukung suatu sistem komputasi. Namun lebih dari itu, pembangunan digital infrastruktur adalah pengembangan infrastruktur berbasis teknologi informasi yang bertujuan untuk memberikan kemudahan, meningkatkan efektivitas, dan efisiensi waktu dalam melaksanakan berbagai kegiatan dan ekonomi digital. Contoh yang paling mudah untuk menjelaskan apa yang disebut sebagai infrastruktur digital antara lain jaringan *backbone*, *data center*, dan *cloud computing*.

Infrastruktur digital sendiri merupakan fasilitas penunjang sumber daya teknologi, gunanya untuk mendukung transformasi digital, yang meliputi hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), dan layanan. Tanpa adanya infrastruktur yang handal, maka adopsi teknologi digital pun terasa kurang maksimal.

Dengan infrastruktur jaringan yang terintegrasi, digitalisasi internet sudah pasti sangat dibutuhkan. Itulah mengapa, *dedicated internet* mampu memberikan akses internet yang lebih stabil sekaligus aman bagi produktivitas kerja serta mempercepat perkembangan bisnis.

Zaman sekarang, perusahaan pasti membutuhkan layanan *dedicated internet* yang jaringannya stabil dan maksimal, memiliki konektivitas terbaik untuk menjalankan aplikasi/software berbasis internet, *web conference*, serta *VoIP* demi performa bisnis yang lebih optimal.

Di Kota Depok jika dilihat dari uraian diatas telah memiliki infrastruktur digital dan jaringan yang terintegrasi dan digitalisasi, ketersediaan jaringan internet yang telah terlayani dengan berbagai provider dan infrastruktur digital berupa data center telah tersedia dengan keberadaan Perusahaan Area31 yang berada di Kecamatan Tapos.

#### 4.5 ANALISIS SWOT

**Analisis SWOT** adalah metode analisis perencanaan strategis yang digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi lingkungan perusahaan baik lingkungan eksternal dan internal untuk suatu tujuan bisnis tertentu. SWOT merupakan akronim dari kata: kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT.

SWOT melibatkan penentuan tujuan spekulasi yang spesifik dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak mendukung dalam mencapai tujuan tersebut. Proses ini akan lebih baik dibahas dengan menggunakan tabel yang dibuat dalam kertas besar sehingga dapat dianalisis dengan baik hubungan dari setiap aspek.

Analisis SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang memengaruhi keempat faktornya, Dibagi menjadi

- kekuatan (*strengths*) yang mampu mengambil keuntungan dari peluang (*opportunities*) yang ada,
- kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan dari peluang (*opportunities*) yang ada,
- kekuatan (*strengths*) yang mampu menghadapi ancaman (*threats*) yang ada, dan

- kelemahan (*weaknesses*) yang mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

Teknik ini dibuat oleh Albert Humphrey yang memimpin proyek riset pada Universitas Stanford pada dasawarsa 1960-an dan 1970-an dengan menggunakan data dari perusahaan-perusahaan

Salah satu cara paling populer untuk membuat analisis SWOT adalah dengan merepresentasikan kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman secara visual. Format ini disebut matriks SWOT. Biasanya diatur menjadi empat kotak terpisah yang bertemu untuk membuat satu kotak yang lebih besar.

Matriks SWOT sangat bagus untuk mengumpulkan informasi dan mendokumentasikan pertanyaan untuk membuat keputusan. Tidak hanya berguna untuk referensi yang akan datang, tetapi juga bagus untuk memvisualisasikan pola apa pun yang muncul.

Maka tabel SWOT dalam melihat perkembangan media arts di Kota Depok, dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Strengths	Weakness
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pasar yang potensial dengan kemudahan aksesibilitas dengan letaknya yang bersebelahan dengan Kota Jakarta</li><li>2. Keberadaan SDM sebesar 1.200 orang tiap tahun dari SMK dan perguruan tinggi</li><li>3. Infrastruktur pendukung, seperti jaringan internet dan Perusahaan data center Area31</li><li>4. Komunitas yang berdaya melalui kreativitas dan siap berkolaborasi</li><li>5. Pencapaian Depok dalam penilaian indeks daya saing digital daerah 2024 diperingkat ke 3 setelah Bandung dan Jakarta</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pendanaan dan investasi belum menjadi prioritas utama investasi</li><li>2. Belum adanya wadah untuk pameran, eksepsi karya komunitas Media arts Kota Depok secara rutin</li><li>3. belum ada aglomerasi Lokasi aktifitas Perusahaan media arts</li><li>4. Belum maksimal promosi tentang potensi media arts di Kota Depok</li><li>5. Masih kurang tempat MICE dan pendukungnya untuk event nasional dan internasional sebagai media promosi</li></ol>
Opportunities	Threats
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Setiap tahun Perusahaan Media Arts tumbuh, dari tahun 2022-2023 terjadi penambahan rata-rata 12 unit perusahaan</li><li>2. Mulai tumbuh kantor kerja di Kota Depok dan virtual office</li><li>3. Startup yang berkembang dari perintis di Kota Depok sudah merambat cakupan operasionalnya hingga luar negeri</li><li>4. Mengikuti ajang UNESCO Creative City Network, 2023 belum berhasil akan mengikuti kembali di tahun berikutnya</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jakarta menjadi kompetitor kuat dalam pengembangan sektor media arts di Kota Depok dengan ketersediaan infrastruktur dan penunjang lain yang lebih lengkap dan maju</li><li>2. Minat media arts di kalangan masyarakat belum mengarah pada nilai ekonomi, sebagian besar masih merupakan 'pengguna/konsumen'</li><li>3. Banyak lulusan SMK atau perguruan tinggi sebelum lulus dan sudah lulus langsung terserap oleh Perusahaan besar di Jakarta dan kota besar lainnya, bahkan ke luar negeri</li></ol>



# **6** Bab

## **PELUANG INVESTASI**

### **6.1 TARGET INVESTOR**

Melihat uraian pada bab-bab sebelumnya, maka ada 3 target investor yang potensial menanamkan investasi di bidang sub sektor media arts, antara lain:

#### **1. Para Pengusaha Sektor Media Art**

Definisi: Para Pengusaha yang bergerak sektor Media Art yg berbadan hukum CV & PT:

- Game,
- Animasi ,
- Pengembang Aplikasi,
- Video Art,
- Interatif Media (AR & VR),
- Digital, Branding & Adversiting Agency,
- Digital Content Creation
- Etc

Investor ini diharapkan membangun Perusahaan media arts di Kota Depok dengan merekrut lulusan SMK dan perguruan tinggi potensial sebanyak 3.231 orang tiap tahunnya.

Kota Depok potensi peluang mejadi HUB teknologi, perlu diketahui HUB Teknologi adalah tempat berkumpulnya individu-individu yang bergerak di bidang teknologi yang berkolaborasi, berbagi pengetahuan, pengembangan proyek dan menemukan peluang baru di bidang teknologi.

Dengan konsep HUB teknologi di Kota Depok ini, pekerja media arts yang tinggal di Kota Depok atau hasil dari lulusan SMK dan perguruan Tinggi dapat bermukim di Kota Depok tanpa harus menjadi komuter ke kota-kota disekitarnya, dimana Kota Depok di ajadikan sebagai ruang produksi bagi bidang media arts.

Dampak dari terwujudnya konsepnya, maka dibutuhkan:

- Sewa ruangan yang representatif
- Pendirian PT atau badan usaha dengan melibatkan Dinas terkait untuk memudahkan perizinan.

## 2. Perusahaan Korporasi dan BUMN

Definisi: Perusahaan Swasta dan BUMN yang membutuhkan support perusahaan Media Art untuk kebutuhan pengembangan Aplikasi, Digital Marketing dll. Investor ini dengan peluang investasi menjalin Kerjasama atau kemitraan dengan Perusahaan media arts yang sudah ada di Kota Depok, seperti:

- Core Initiative Studio
- BADR Interactive
- Inf Creative
- Zonasee
- Gong Studio
- Perusahaan yang baru terbentuk hasil pola no.1

## 3. Para Individu Pekerja Industri Media Art

Definisi: mereka adalah para pekerja disektor media art dari kalangan mahasiswa ataupun professional. Talent sebagai pekerja yang melihat peluang investasi ketika investor mendirikan Perusahaan, talent yang berada di luar Depok diharapkan untuk dapat berkarya di Depok

## 6.2 KELAYAKAN FINANSIAL DALAM MEWUJUDKAN PELUANG INVESTASI

Ada 2 pendekatan kelayakan finansial yang dapat diwujudkan sebagai Gambaran peluang investasi di Kota Depok, yaitu:

- a. Kelayakan finansial dalam peluang mendirikan Perusahaan, dengan potensi:
  - Usaha/Perusahaan developer game online
    - Asumsi pembiayaan menggunakan sendiri

- Biaya modal belanja sebesar Rp. 1.000.000.000 (kategori usaha mikro sebagai start up) dengan nilai ekonomis selama 5 tahun ke depan
- discount rate menggunakan suku bunga BI sebesar 6,25% (tahun 2024)
- Pemasukan (inflow) diasumsikan berasal dari penjualan aplikasi, iklan dan crowdfunding

Tahun	Cash Flow (after tax)	Cash Flow Cumulative (after tax)
0	-1.000.000.000	
1	346.594.500	346.594.500
2	407.276.175	753.870.675
3	460.667.601	1.214.538.276
4	482.240.241	1.696.778.518
5	505.154.278	2.201.932.795

Pay Back Periode	2	tahun
NPV	RP 774.114.183,56	nilai positif
IRR	31,07%	

Secara Umum disimpulkan bahwa investasi usaha developer game online ini layak untuk dijalankan

- Usaha/Perusahaan pengembangan aplikasi
  - Asumsi pembiayaan menggunakan sendiri
  - Biaya modal belanja sebesar Rp. 1.000.000.000 (kategori usaha mikro sebagai start up) dengan nilai ekonomis selama 5 tahun ke depan
  - discount rate menggunakan suku bunga BI sebesar 6,25% (tahun 2024)
  - Pemasukan (inflow) diasumsikan berasal dari proyek pembuatan aplikasi tiap tahun naik 6%

Tahun	Cash Flow (after tax)	Cash Flow Cumulative (after tax)
0	-1.000.000.000	
1	195.600.000	195.600.000
2	275.600.000	471.200.000
3	-26.650.000	444.550.000
4	394.724.375	839.274.375
5	451.489.348	1.290.763.723

Pay Back Periode	2	tahun
NPV	Rp422.739.664,43	nilai positif
IRR	27,02%	

Secara Umum disimpulkan bahwa investasi usaha developer game online ini layak untuk dijalankan

b. Kelayakan finansial renovasi bangunan

Lokasi di Apartemen Semesta Perumnas TOD Pondok Cina, Lantai 1 dengan luas sekitar 10.000 m<sup>2</sup>.

Fungsi sebagai:

- Ruang eksibisi
- Ruang pameran
- Ruang pertemuan
- Penyewaan ruang kerja

Pola: investor Kerjasama dengan Perumnas difasilitasi Pemerintah Kota Depok



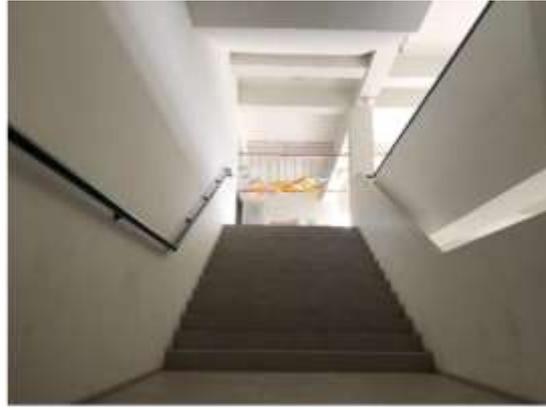
Stasiun Pondok Cina



Pintu Masuk



Jembatan menuju Lokasi DED





## ***Transit Oriented Development (TOD)***



## **Kondisi Luar Gedung**



