

## INTISARI

Integrasi ekonomi antar negara ASEAN atau disebut masyarakat ekonomi ASEAN (MEA) menyebabkan arus barang, jasa, investasi, modal, maupun *skilled labor* dapat dengan bebas memasuki negara lain sehingga menyebabkan persaingan kualitas produk lokal dan produk luar. Bidang yang diyakini dapat bersaing di kancah internasional ialah bidang ekonomi kreatif. Salah satu upaya pemerintah dalam pengembangan ekonomi kreatif ialah dengan meningkatkan ekosistem kreatif yang diwujudkan dengan pengembangan kota kreatif oleh Bekraf. Kota Malang merupakan salah satu yang telah ditetapkan sebagai Kota kreatif bidang aplikasi dan games. Hal tersebut dikarenakan adanya potensi *creative economy* dan *creative class*. Salah satu aspek penting dalam pengembangan kota kreatif ialah adanya lingkungan kreatif yang mendukung kegiatan industri dan individu kreatif. Upaya awal untuk meningkatkan lingkungan kreatif di kota Malang ialah dengan mengetahui kinerja dari lingkungan kreatif berdasarkan persepsi pelaku industri. Selanjutnya hasil kinerja tersebut dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan rekomendasi pengembangan industri kreatif maupun rekomendasi lokasi yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif untuk kegiatan industri kreatif aplikasi dan games di Kota Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari metode analisis evaluatif berupa *importance performance analysis* (IPA) untuk mengetahui kinerja pada tiap kriteria lingkungan kreatif dan analisis spasial untuk menentukan lokasi yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif di Kota Malang untuk kegiatan industri kreatif aplikasi dan games, dan serta metode analisis preskriptif menggunakan analisis QFD (*Quality Function Deployment*) untuk menentukan rekomendasi peningkatan kinerja kriteria lingkungan kreatif. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada kriteria lingkungan kreatif yang terdiri dari variabel kenyamanan, variabel keterbukaan, variabel aksesibilitas, variabel toleransi, serta variabel keragaman.

Pada penelitian ini dilakukan analisis IPA untuk mengidentifikasi kinerja kriteria lingkungan untuk industri kreatif aplikasi dan games. Berdasarkan hasil analisis IPA, diperoleh diagram kartesius dengan 4 kuadran. Salah satu kuadran utamanya ialah kuadran I dengan tingkat kepentingan tinggi namun tingkat kepuasan rendah. Beberapa atribut yang termasuk dalam kuadran tersebut antara lain ketenangan lingkungan, ketersediaan fasilitas keamanan, ketersediaan website, dan ketersediaan internet yang kuat. Untuk merespon terhadap rendahnya kinerja pada atribut tersebut maka dilakukan analisis QFD untuk menghasilkan rekomendasi. Rekomendasi yang dihasilkan antara lain upgrading koneksi internet, penambahan fasilitas keamanan di sekitar lokasi industri, pembuatan website komunal bagi pelaku industri, serta menyediakan ruangan atau kamar yang tenang pada lokasi industri maupun *working space*. Selanjutnya dilakukan analisis spasial dengan Teknik overlay untuk menghasilkan kawasan yang sesuai dengan kriteria lingkungan kreatif yaitu kawasan yang aman, tidak bising, dekat dengan ruang terbuka hijau, dekat dengan pusat maupun sub pusat kota, terjangkau oleh sarana transportasi, serta memiliki kualitas dan lebar jalan yang memadai.

**Kata Kunci:** Kinerja, Lingkungan-Kreatif, Industri-Kreatif, Aplikasi dan Games

## ABSTRACT

Economic integration between ASEAN countries or what is called the ASEAN economic community (AEC) causes the flow of goods, services, investment, capital, and skilled labor to enter other countries freely, causing competition for the quality of local products and foreign products. The field that is believed to be able to compete in the international arena is the creative economy. One of the government's efforts in developing the creative economy is to improve the creative ecosystem which is realized by the development of creative cities by Bekraf. Malang is one of city that has been designated as a creative city in the field of applications and games. This is due to the potential for a creative economy and creative class in Malang. One of the important aspects in developing a creative city is the existence of a creative environment that supports the activities of industry and creative individuals. The initial effort to improve the creative environment in the city of Malang is to determine the performance of the creative environment based on the perceptions of industry players. Furthermore, the results of the performance are used as a reference in the preparation of recommendations for the development of creative industries as well as recommendations for locations in accordance with the criteria for the creative environment for applications and games creative industry activities in Malang.

The method used in this study consists of evaluative analysis methods in the form of importance-performance analysis (IPA) to determine the performance of each creative environment criterion and spatial analysis to determine the location according to the creative environment criteria in Malang City for applications and games creative industry activities, and prescriptive analysis method using QFD (Analysis Quality Function Deployment) to determine recommendations for improving the performance of creative environmental criteria. The variables used in this study refer to the criteria for a creative environment consisting of the comfort variable, the openness variable, the accessibility variable, the tolerance variable, and the diversity variable.

In this study, a scientific analysis was carried out to identify the performance of environmental criteria for creative industry applications and games. Based on the results of the IPA analysis, a Cartesian diagram with 4 quadrants was obtained. One of the main quadrants is quadrant I with a high level of importance but a low level of satisfaction. Some of the attributes included in this quadrant include environmental tranquility, availability of security facilities, website availability, and strong internet availability. To respond to the low performance of these attributes, a QFD analysis is carried out to produce recommendations. The resulting recommendations include upgrading internet connections, adding security facilities around industrial locations, creating communal websites for industry players, and providing quiet rooms or rooms in industrial locations and working spaces. Furthermore, spatial analysis is carried out with an overlay technique to produce an area that fits the criteria of a creative environment, namely an area that is safe, quiet, close to green open spaces, close to the center and sub-center of the city, accessible to transportation, and has a quality and wide road. adequate.

**Keywords:** Performance, Creative Environment, Creative Industry, Application and Games