


CREATIVE HUB ~~LEADERS~~ LEADING TOOLKIT





Creative Hub Leader's
Leading Toolkit

diretas oleh :
SIKU Ruang Terpadu

atas bantuan kawan-kawan :

Habitat Serbaguna
Kedai Buku Jenny
Pare-pare Indie
Eastetic 3D Printing Studio
Kaldi House
Rockfort



2021

INDEX



TEXT PENGANTAR :

BAGIAN 1 - (IDENTIFIKASI HUB)

- . 1.1 PENGENALAN HUB
- . 1.2 VISI-MISI DAN PEMIKIRAN KRITIS
- . 1.3 PEMETAAN POTENSI MANUSIA DAN RUANG KREATIF
- . 1.4 PEMETAAN RUANG DAN RELASI

BAGIAN 2 – REFLEKSI DAN EVALUASI

- . 2.1 STORY TELLING
- . 2.2 KEGIATAN YANG TELAH DILAKUKAN
- . 2.3A EVALUASI DAMPAK DAN MANFAAT
- . 2.3B MENGUKUR HASIL AKHIR DAN PROSES
- . 2.4 KERANGKA REFLEKSI DAN HARAPAN CREATIVE HUB

BAGIAN 3 - PERENCANAAN

- . 3.1 MENENTUKAN KEBUTUHAN
- . 3.2 ROADMAP ORBITAL (MILESTONE)
- . 3.3 RENCANA DAN TINDAKAN KEGIATAN

BAGIAN 4 – SIASAT KEBERLANGSUNGAN

- . 4.1 SUPPORT HUB CANVAS
- . 4.2 IDENTIFIKASI PEMANGKU KEPENTINGAN

Region 1 IDENTIFIKASI HUB

1.1 PENGENALAN HUB

Toolkit ini akan kita mulai dengan mencari 10 kata yang menurutmu paling menggambarkan ruang kreatif yang kamu kelola!

1.2 VISI-MISI DAN PEMIKIRAN KRITIS

Visi dan misi mencerminkan arah berkembang dan indikator capaian dari creative hub. Visi dan misi dianggap sebagai manifestasi dari pemikiran kritis yang menjadi dasar pembentukan tujuan.

Pemikiran kritis perlu diartikulasikan sebagai panduan untuk tetap berada di jalur dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Untuk mengidentifikasi Creative hub yang sedang kamu kelola, jawablah rangkaian pertanyaan di bawah ini.

1. Apa saja masalah yang kamu rasakan di lingkungan tongkrongan, atau di kotamu?



2. Bagaimana kondisi sosial-budaya di sekitarmu? Adakah keresahan yang kamu alami karena kondisi sosial-budaya tersebut?

3. Menurutmu, potensi apa saja yang bisa dikembangkan di kotamu dan berhubungan erat dengan minatmu?

1.3 PEMETAAN POTENSI MANUSIA DAN RUANG ALTERNATIF

Mengidentifikasi potensi yang dimiliki oleh Creative hub sebagai landasan untuk mengelola dan menjalankan program sesuai potensi yang dimiliki.
Dasar pertimbangannya adalah ketertarikan, keahlian, dan latar belakang profesi atau akademik.

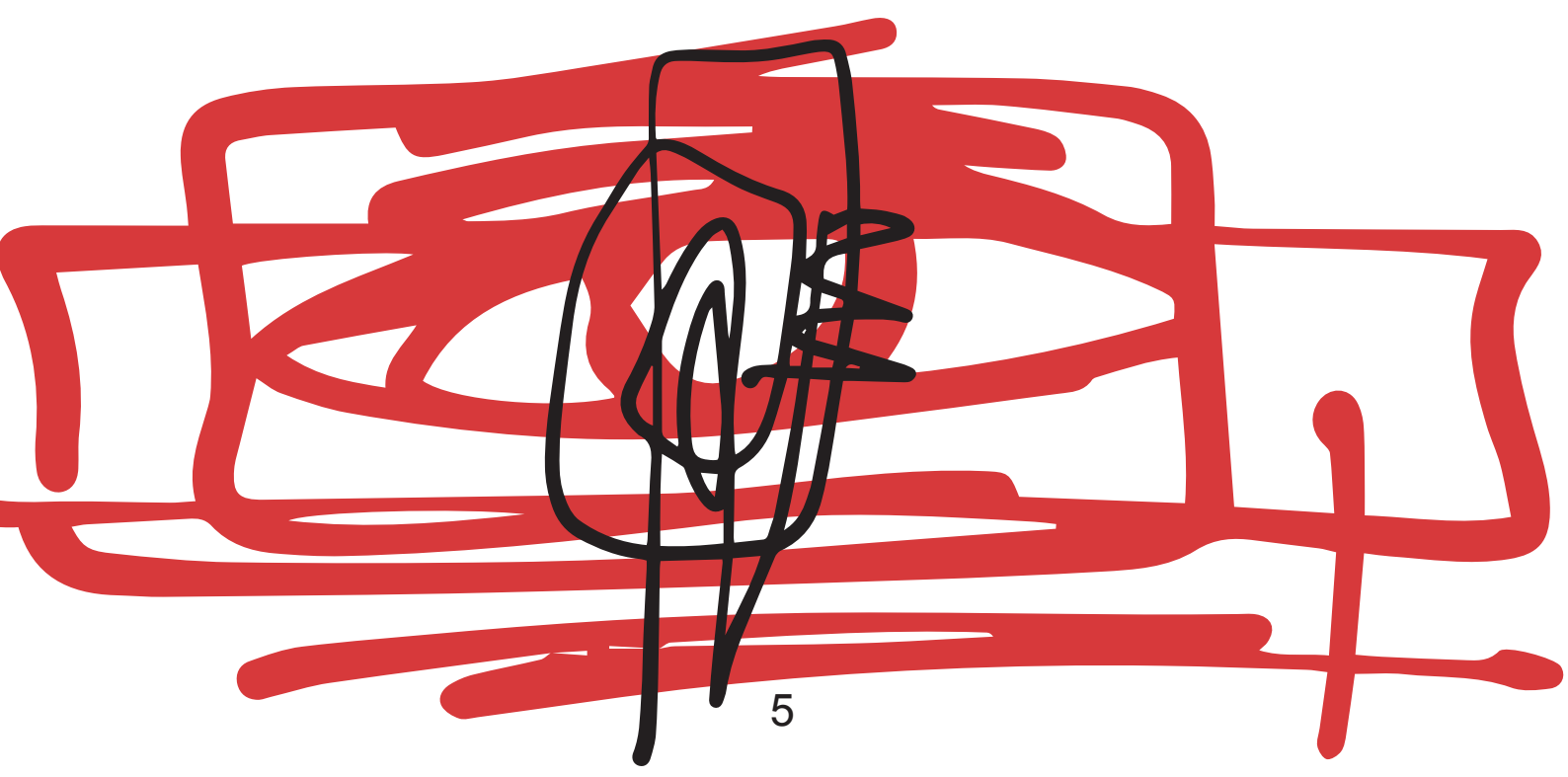
silahkan identifikasi potensi creative hub

4. Ruang Kreatif kami berisi orang-orang yang tertarik terhadap...



5. Ruang kreatif kami berisi orang-orang yang ahli dalam:

6. Ruang kreatif kami berisi orang-orang dari latar belakang sebagai:



Penetaan Ruang Dan Relasi



KAMI, MEMILIKI ASET BERUPA :

lokasi, aksesibilitas ruang daring, desain, tata letak, fasilitas
(menu kafe, tempat penitipan anak)

Centang semua yang sesuai!

- | | | |
|-----------------------------------|--|--|
| <input type="checkbox"/> Parkiran | <input type="checkbox"/> Kamera Pro/Semi Profesional | <input type="checkbox"/> Sound System |
| <input type="checkbox"/> Internet | <input type="checkbox"/> Yang lain : _____ | <input type="checkbox"/> Peralatan Editing Video |

tingkat kooperatif di sekitar creative hub:

centang satu box saja!

1	2	3	5	6	7	8	9
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tidak Mendukung

Sangat Mendukung

Dasar pertimbangan ruang ditinjau secara geografis serta relasi antar para kontributor yang terlibat dalam creative hub.

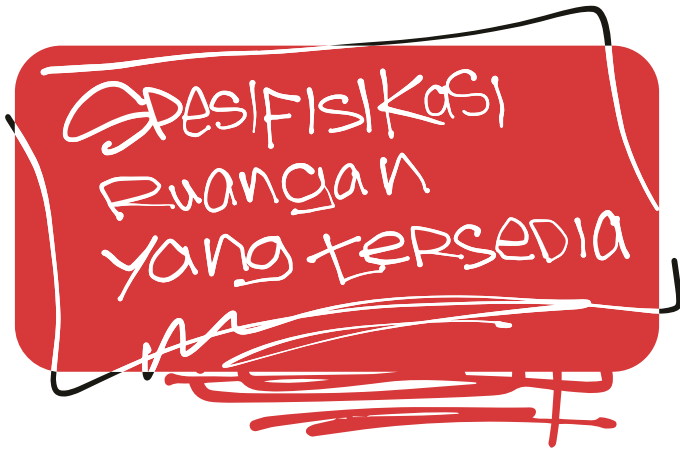
*** Isilah identifikasi dibawah ini!**

Ukuran tempat (dalam meter) : _____

Lokasi tempat : _____

Creative hub mu berada dalam kawasan :

- | | | |
|------------------------------------|---|--|
| <input type="checkbox"/> Perkotaan | <input type="checkbox"/> Kompleks Perumahan | <input type="checkbox"/> Yang lain : _____ |
| <input type="checkbox"/> Bisnis | <input type="checkbox"/> Pusat kota | |



Centang semua yang sesuai!

- Studio
- Galeri
- Ruang serba guna
- Teras/Halaman
- Dapur umum/Kedai/Warung/Cafe
- Yang lain

KERAGAMAN TIM KERJA

Keragaman, perilaku, aturan berbusana

- A. Usia :
- B. Gender :
- C. Ragam suku :

OPERASIONAL

Penetapan harga, kontrak, pemasaran,
keanggotaan, jam buka

- A. Kepemilikan (milik pribadi/kontrak/hibah)
- B. Sistem penerimaan anggota (seleksi/rekomendasi/ajakan personal)
- C. Waktu beroperasi (hari/jam)

.....

.....

.....

.....

.....

OPERASIONAL

Penetapan harga, kontrak, pemasaran,
keanggotaan, jam buka

.....

.....

.....

PERSEPSI CREATIVE HUB

Bagaimana karakteristik creative hub yang kamu kelola?

(Penuh canda/Serius/Religius/Senioritas/Formal)

POTENSI PENDUKUNG

centang satu box saja!

- Kemitraan
- Pendanaan
- Yang lain _____

POTENSI PENGHAMBAT

centang satu box saja!

- Keuangan
- Keterampilan
- Yang lain _____

REFLEKSI DAN EVALUASI

Bagian 2

2.1 STORY TELLING

Ceritakan pengalamanmu mengelola kegiatan, peristiwa, yang sedang dan telah terjadi. Untuk mempermudah kolom isian akan terbagi menjadi yang sedang terjadi, dan telah terjadi. Bagian ini akan memperkuat elemen dari kata-kata yang mewakili persona yang dicantumkan dalam bagian sebelumnya.

Ceritakan yang telah terjadidan yang sedang terlaksana!

1. Kegiatan seperti apa yang kamu kelola?

2. Apa alasanmu mengelola kegiatan tersebut?

3. Kapan kamu mulai mengelola kegiatan itu?
Apakah kegiatan itu bersifat berkelanjutan?

4. Tuliskan siapa saja yang terlibat dalam pengelolaan kegiatan itu!

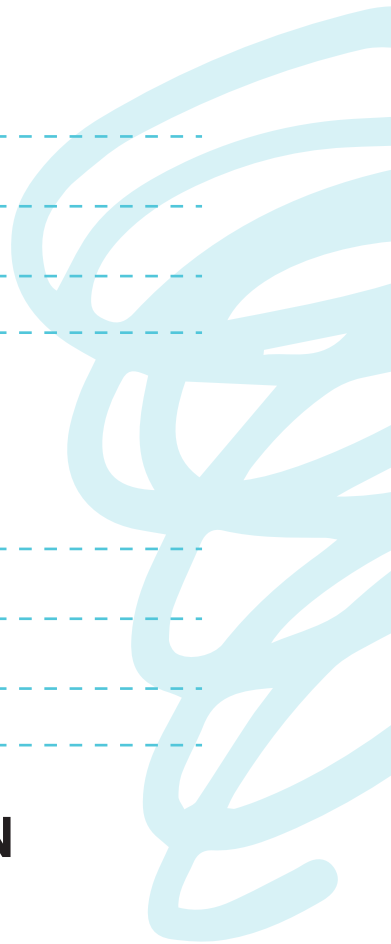
5. Dimana kegiatan tersebut dilaksanakan?

6. Apa saja yang kamu lakukan dalam pengelolaan kegiatan tersebut?

2.2 KEGIATAN YANG TELAH DILAKUKAN

Bagian ini akan menjadi kolom arsip kegiatan yang telah dilakukan. Rangkaian arsip kegiatan yang telah dilakukan ini sekaligus menjadi tawaran berkelanjutan baik terencana maupun spontan untuk para calon kolaborator. Kolom isian dapat berupa laporan kegiatan yang telah terlaksana berdasarkan kategori kegiatannya.

Nama kegiatan :



Centang satu box saja!

- Diskusi**
- Pertunjukan**
- Pemeran**
- Pameran**
- Seminar**
- Yang lain**_____

1. Berikan gambaran singkat tentang kegiatan tersebut!

2. Kapan kegiatan ini berlangsung?

3. Seberapa sering kegiatan ini berlangsung?

Centang satu box!

1	2	3	5	6	7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuma sekali Lebih dari 5 kali
(berkelanjutan)

4. Tuliskan semua sumber daya yang berhubungan dengan kegiatan ini!

5. Tantangan apa yang dihadapi? Bagaimana kamu mengatasinya?

6. Apa manfaat yang muncul dari kegiatan ini?

7. Berapa anggaran pengelolaan kegiatan ini? Apakah ada penghasilan dari kegiatan ini? (bisa berbentuk laporan keuangan)

2.3 EVALUASI DAMPAK (a) DAN MANFAAT

Bagian lini merupakan peninjauan ulang dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan berkaitan dengan penerima dampak, manfaat, dan keterlibatan.

1. Siapa saja yang menerima manfaat kegiatan yang kamu kelola?

2. Siapa saja yang terlibat?

.....

.....

.....

.....

3. Siapa saja yang membutuhkan kegiatan ini?

.....

.....

.....

.....

4. Apakah kegiatan ini masih ingin di lanjutkan?

centang satu box saja!

- ya
- tidak
- mungkin

5. Apa alasan kegiatan ini di lanjutkan/tidak di lanjutkan?

.....

.....

.....

.....

6. Apa saja kendala selama proses kegiatan berlangsung?

.....

.....

.....

.....

7. Bagaimana kamu menangani masalah tersebut?

2.3 MENGUKUR HASIL AKHIR

(b) AKHIR DAN PROSES

Dalam setiap capaian kegiatan yang terlaksana, terdapat dampak dari hasil akhir kegiatannya. Namun, proses ini perlu diukur unruk mengetahui capaian kegiatan.

1. Perubahan apa saja yang kamu temui setelah menyelenggarakan kegiatan?

2. Data apa saja yang tersedia?

centang semua yang sesuai!

- Dokumentasi kegiatan (foto/video/audio).
- Liputan media
- Daftar hadir
- Review pengunjung
- Yang lain : _____

2. Dari mana sumber data tersebut kalian peroleh?

centang semua yang sesuai!

- Tim riset internal
- Survey
- Internal
- Wawancara
- Yang lain : _____

4. Metode apa yang akan kalian gunakan untuk mengukur hasil dari kegiatan tersebut?

5. Seberapa sering kamu mengumpulkan data untuk memahami hasil dari kegiatan yang kamu selenggarakan?

Centang satu box!

1	2	3	5	6	7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cuma sekali
di setiap event

sering
(berkelanjutan)

2.4 REFLEKSI DAN HARAPAN CREATIVE HUB

Bagian ini berupa pertanyaan refleksi diri terhadap setiap pengelola creative hub. Sebagai pengelola creative hub, jawablah pertanyaan berikut!

1. Apa mimpimu terhadap ruang kreatif yang kamu kelola?

2. Apa masalah utama yang kamu hadapi dalam peran mu sebagai pengelola creative hub?

3. Karakter apa yang mendominasi dalam mengelola creative hub?

.....

.....

.....

.....

4. Apa hal yang menginspirasi untuk mengelola creative hub?

.....

.....

.....

.....

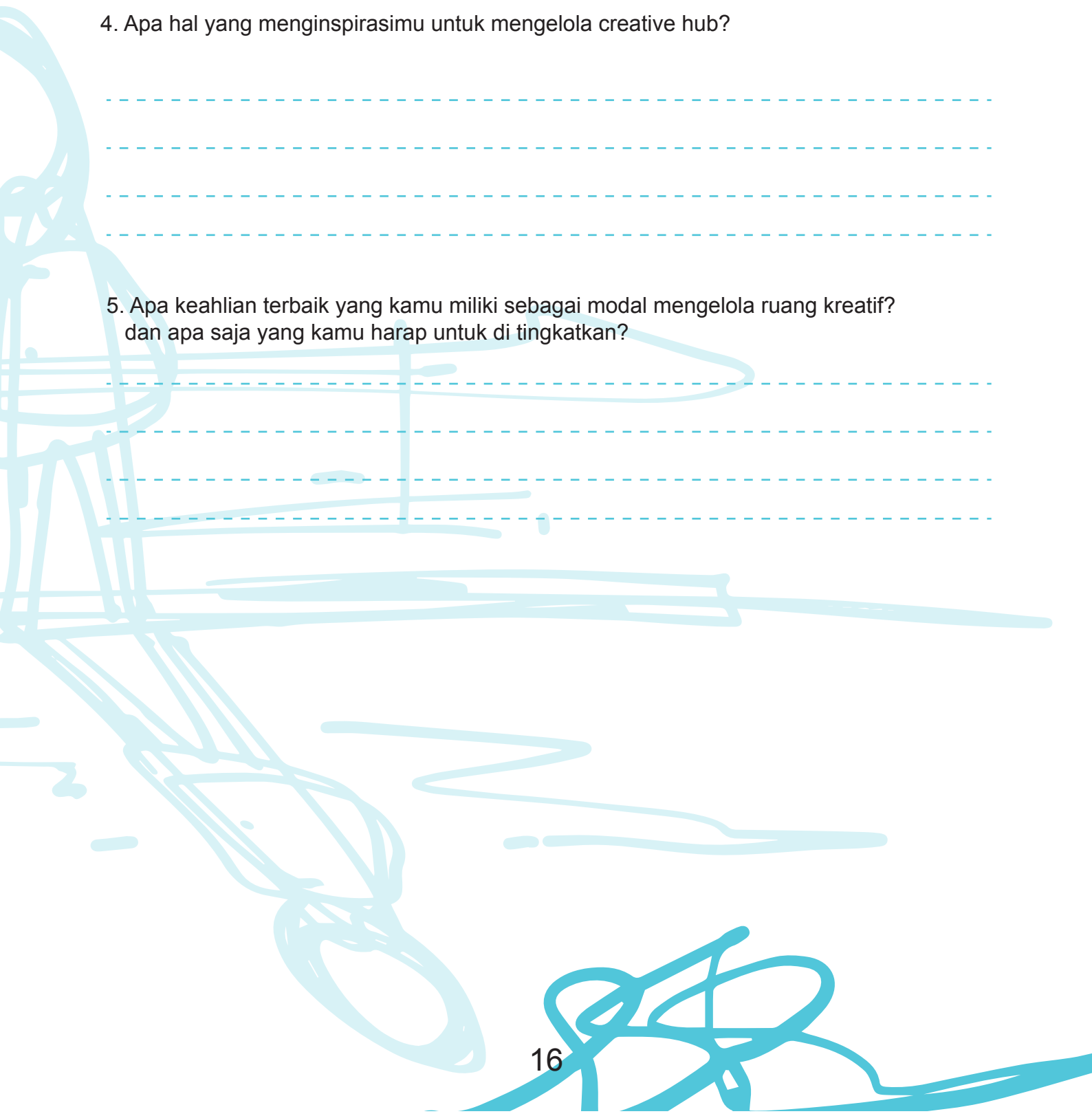
5. Apa keahlian terbaik yang kamu miliki sebagai modal mengelola ruang kreatif?
dan apa saja yang kamu harap untuk di tingkatkan?

.....

.....

.....

.....



3.1 MENENTUKAN KEBUTUHAN

Kebutuhan yang dimaksud merujuk kepada aksi dan tujuan yang telah di sepakati. Setiap aksi tentunya akan memiliki kebutuhan berbeda-beda, 4 kategori kebutuhan dibawah sebagai landasan kebutuhan dasar sebuah aksi atau kegiatan yang akan dilakukan, tentunya tetap mempertimbangkan tujuan dari aksi tersebut diselenggarakan.

Isilah kolom yang kosong dengan menuliskan kebutuhan sesuai dengan 4 kategori dibawah ini!

KEBUTUHAN RUANG

untuk mengembangkan creative hub yang kamu kelola

KEBUTUHAN FASILITAS

untuk menjalankan kegiatan yang kamu kelola

KEBUTUHAN SDM

untuk menjalankjan kegiatan creative hub yang kamu kelola

KEBUTUHAN JEJARINGAN

untuk mengembangkan creative hub yang kamu kelola

3.2 ROADMAP ORBITAL/MILESTONE

Bagian ini menjadi momentum meninjau kembali rencana dan capaian dari ruang alternatif yang kita kelola, berupa daftar pencapaian sesuai dengan linimasa, sesuai waktu terbentuknya ruang alternatif di mulai. Capaian ini bisa saja berubah sesuai dengan situasi, kondisi, dan ketersediaan sumber daya dan kutrun waktu tertentu. Isian ini sifatnya memaparkan posisi saat ini dalam runtut rencana pencapaian, gunanya untuk memonitor apa saja yang telah dan belum tercapai.

1. Apa yang sudah ada saat ini?

Contoh :	
Kegiatan	: sudah ada 3 kegiatan saat ini, berupa kelas dan pertunjukan
Finansial	: cukup untuk biaya sewa ruang dan operasional bulanan pertahun, atau kekurangan dana operasiojnal.
Sumber daya manusia	: 6 orang, kompetensi 85%
Dampak yang dihasilkan	: terjalin interaksi di creative hub, terjalin kerjasama kolaborasi

KEBUTUHAN FASILITAS

untuk menjalankan kegiatan yang kamu kelola

KEBUTUHAN SDM

untuk menjalankan kegiatan creative hub yang kamu kelola

KEBUTUHAN JEJARINGAN

untuk mengembangkan creative hub yang kamu kelola

3. Untuk tahun ke-2 dan ke-3 : Apa yang anda harapkan untuk tercapai?

Contoh

Kegiatan :

Finansial :

Sumber daya manusia :

Dampak yang di-hasilkan: -----

3.3 RENCANA DAN TINDAKAN KEGIATAN

Bagian ini menjadi respons terhadap hasil pemaparan capaian saat ini. Isian tabel ini dapat menjadi strategi untuk memantapkan rencana pengelolaan ruang alternatif.

1. Perubahan apa saja yang kamu temui setelah menyelenggarakan Kegiatan?

RENCANA

1. Nama kegiatan

centang satu box saja

Diskusi

Pameran

Pertunjukan

Lokakarya

Seminar

Yang lain : _____

TINDAKAN

2. Apa yang akan anda lakukan?

spesifik - terperinci tahap-tahap yang akan anda ambill, gunakan kata kerja.

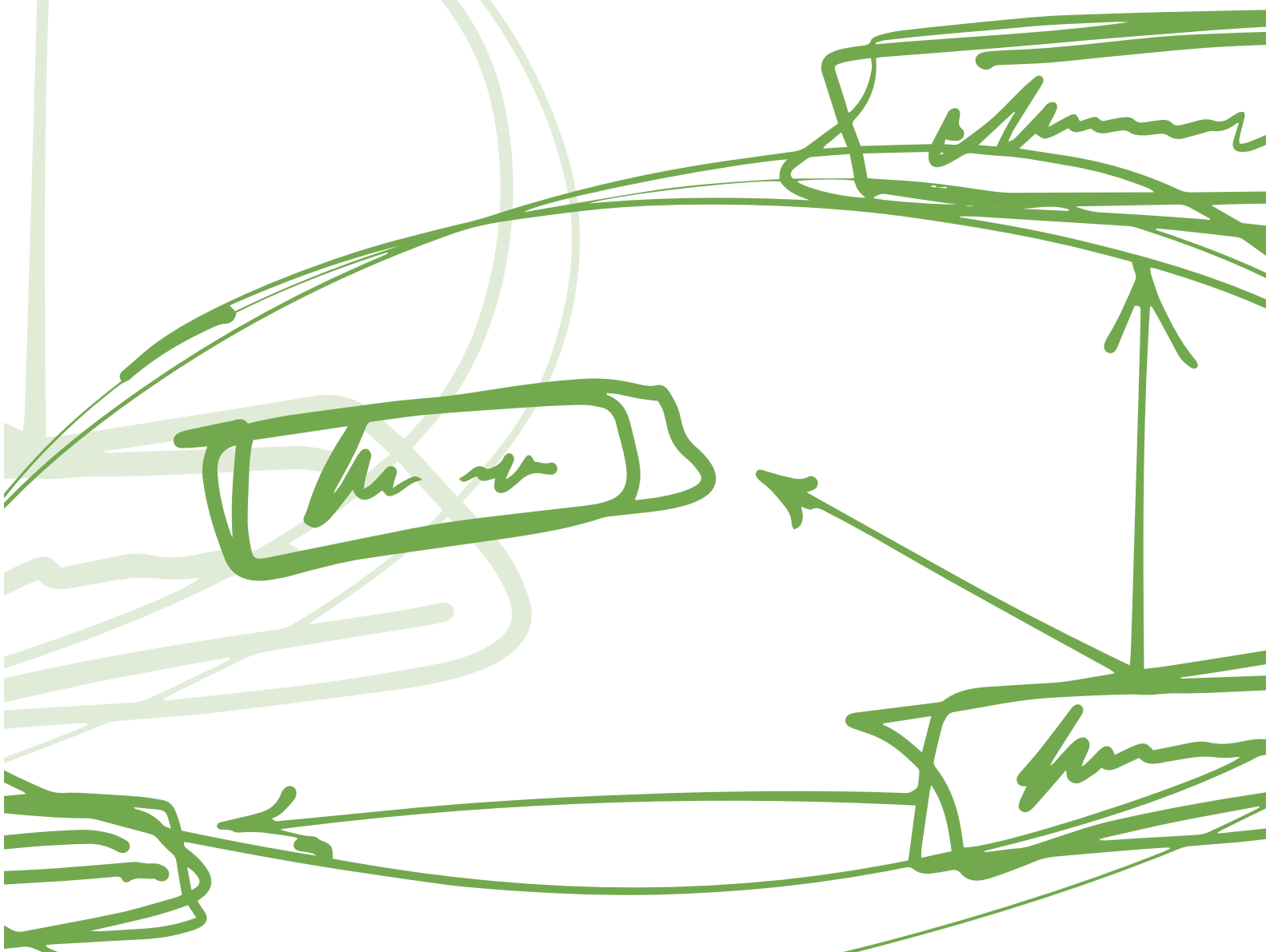
3. Sumber daya apa saja yang anda butuhkan? Apakah ada hambatan yang perlu diatasi?

4. Siapa penanggung jawab kegiatan ini?
lengkapi dengan profilm orang tersebut

5. Siapa pihak yang berpotensi dilibatkan sebagai pendukung untuk menyelenggarakan kegiatan ini?
dukungan bisa berupa pengetahuan, jaringan, aset, finansial ataupun dalam bentuk lain

6. Susunlah perancangan waktu kegiatan!
perancangan waktu diperhitungkan secara spesifik, mulai dari proses awal hingga kegiatan selesai.

Hand-drawn green dashed lines for writing.



BIASAT 4

KEBERLANGSUNGAN

4.1 SUPPORT HUB CANVAS

Dalam upaya menjaga keberlangsungan sebuah ruang alternatif, aspek bisnis dan ekonomi menjadi salah satu faktor penunjang paling dominan, terlebih untuk ruang alternatif yang berlokasi di perkotaan. Namun, perlu ditekankan bahwa aspek bisnis ini hanya dalam koridor menunjang keberlangsungan (business for sustainability).

Selain itu ada faktor lain yang juga menunjang keberlangsungan seperti jejaring dan pertemanan.

Sumber Daya

1. mitra utama - siapa mitra/pemasok utama anda?
apa mmotivasi mereka?

Bagaimana anda melakukannya?

2. kegiatan utama - kegiatan utama apa yang dibutuhkan oleh proposisi nilai anda?
kegiatan apa yang paling penting bagi hubungan pengguna/audiens anda, saluran distribusi, aliran pendapatan, dll?

Apa yang anda perlukan?

3. sumber daya utama - sumber daya utama apa yang dibutuhkan oleh proposisi nilai anda?

Apa yang anda lakukan?

4. Proposisi nilai - apa nilai yang anda berikan kepada pengguna/ audiens anda? kebutuhan mana yang anda puaskan?

Bagaimana anda berinteraksi?

5. hubungan pengguna dan audiens - hubungan apa yang diharapkan oleh pengguna/audiens untuk anda bangun? bagaimana anda bisa mengintegrasikan ke dalam pekerjaan anda dalam hal ini biaya dan format?

Bagaimana anda mencapai mereka?

6. saluran distribusi - saluran mana yang paling berhasil untuk menjangkau pengguna/ audiens anda? berapa biayanya? bagaimana mereka dapat diintegrasikan ke dalam anda dan rutinitas pengguna/audiens anda?

Siapa yang anda bantu

7. segmen pengguna dan audiens - anda menciptakan nilai untuk kelompok yang mana/? siapa kelompok pengguna/audiens terpenting anda?

Berapa biaya yang akan anda keluarkan?

8. struktur biaya - berapa biaya dari setiap sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan anda? apa saja biaya langsung dan tidak langsungnya? berapa total biaya untuk menghasilkan manfaat bagi pengguna/audiens?

Berapa yang akan anda hasilkan?

9. Aliran pendapatan- apa yang akan di bayar oleh pengguna/audiens anda?
berapa yang bersedia mereka bayarkan? bagaimana cara mereka membayar?
berapa besar pendapatamn yang dihasilkan oleh hal tersebut?
bagaimana ini berkontribusi pada pendapat hub secara keseluruhan?

4.2 IDENTIFIKASI PEMANGKU KEPENTINGAN

Pada pemangku kepentingan si rumuskan sesuai dengan kebutuhan, keterlibatan, dan manfaat sesuai dengan tujuan yang telah di sepakati. Terdapat dua jenis pemangku kepentingan sesuai dengan rumusan tersebut di atas langsung dan tidak langsung. Adapun calon pemangku kepentingan akan terlihat setelah melalui proses after action review (AAR) sebagai upaya pemetaan dan analisa (link and match)

1. Apa tujuan dan ambisi hub anda?

Pemangku kepentingan langsung

2. siapa yang kamu butuhkan? siapa yang paling terdampak oleh apa yang kamu lakukan? siapa yang paling berpengaruh pada apa yang kamu lakukan?

Pemangku kepentingan tidak langsung

3. siapa yang mendapat pengaruh dari pemangku kepentingan langsung?
siapa yang secara tidak langsung terdampak oleh apa yang anda lakukan?

Calon pemangku kepentingan

4. siapa yang berpeluang untuk di masa mendatang?



**CREATIVE HUB
LEADERS
LEADING TOOLKIT**