

EKONOMI KREATIF DALAM UPAYA PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KAMPUNG-KAMPUNG KOTA DI KECAMATAN GAYUNGAN SURABAYA

Oleh:

Ismurdyawati ¹⁾, Hariadie ²⁾, Raja Djusmartinah ³⁾

(Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya)

Abstraksi

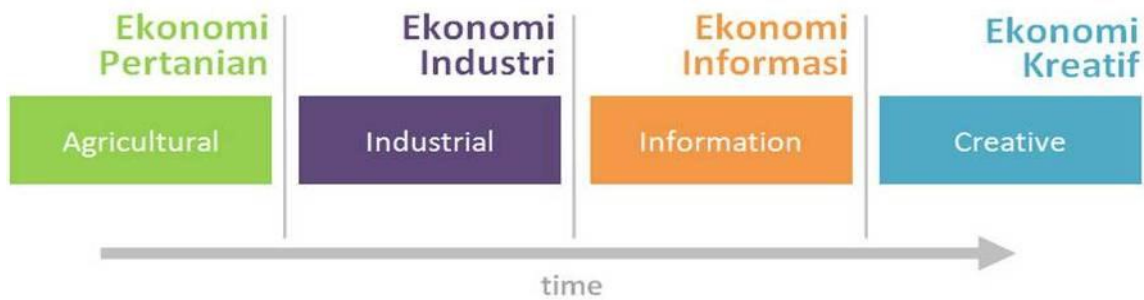
Mengingat adanya program pemberdayaan (empowerment), yang dapat mengangkat persoalan yang ada di masyarakat perkampungan kota, dengan upaya pengadaan program ekonomi kreatif, maka kemudian dikembangkan dalam bentuk program-program kampung kreatif. Kampung-kampung kreatif yang digunakan sebagai acuan, adalah kampung-kampung yang berada di lingkungan kecamatan Gayungan Surabaya. Tema yang diusung adalah, Pengadaan Kampung-kampung Kreatif Sebagai Kampung Edukasi, Industri dan Wisata di Kelurahan Menanggal dan Dukuh Menanggal, Kecamatan Gayungan, Surabaya. Potensi unggulan pada Kelurahan Menanggal adalah keberadaan dari bank sampah non organik yang digunakan untuk membayar listrik dan disetorkan ke bank sampah pusat di daerah Kabupaten Gresik. Potensi unggulan dari kampung-kampung di kelurahan Dukuh Menanggal, adalah adanya usaha perpustakaan umum yang diselenggarakan warga kampung sebagai taman bacaan masyarakat. Tujuan dari program kampung kreatif adalah, untuk membangun kepercayaan diri individu dan masyarakat, beserta lingkungan secara umum, bahwa ada potensi yang dapat diolah sehingga menghasilkan karya, atau produk yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan bersama. Manfaatnya, adalah dengan adanya masyarakat kreatif yang humanis, yang menghasilkan produk-produk kreatif yang humanis dan sustainable. Metode yang digunakan adalah, metode advokasi (pendampingan), melalui pemetaan masalah: territorial (wilayah), pemerintahan daerah, pemetaan kependudukan, karakter (budaya) warga, ekonomi warga, politik warga, spiritual warga, infrastruktur, tata ruang, dan pendidikan. Sehubungan dengan itu, selain metode pendampingan sebagai metode utama, juga digunakan metode pelatihan, yang disebut 'eksperimen kreatif' (workshop eksperimen kreatif). Workshop tersebut, adalah workshop yang mengeksplorasi potensi diri dan lingkungan sekitar di kampung sasaran. Mulai dari mengidentifikasi ide sebagai bahan diskusi, lalu mengeksplorasi ide, mengembangkan desain, memproduksi, mengemas dan memasarkannya. Pada pengemasan, yakni pengemasan produk dan pengemasan dagang, melalui festival, media cetak dan elektronik, televisi, radio, situs web, penitipan barang di toko-toko, dan sejenisnya.

Kata Kunci: kampung kreatif, edukasi, industri, wisata, pelatihan kreatif, lokasi sasaran.

1. Pendahuluan

Menurut beberapa sumber, yang dimaksud dengan ekonomi kreatif adalah merupakan sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide, pengetahuan skill dan talenta, daripada sumber daya tenaga. Oleh karena itu, Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sehingga diperlukan pengetahuan tentang potensi diri dan lingkungan budaya setempat, dari warga kampung masing-masing sebagai sumber hidup dan tempat tinggalnya.

Alvin Toffler (1980) dalam teorinya melakukan pembagian gelombang peradaban ekonomi kedalam tiga gelombang. Gelombang pertama adalah gelombang ekonomi pertanian. Kedua, gelombang ekonomi industri. Ketiga adalah gelombang ekonomi informasi. Kemudian diprediksikan gelombang keempat yang merupakan gelombang ekonomi kreatif dengan berorientasi pada ide dan gagasan kreatif.



Bagan 1: gelombang perkembangan ekonomi
(Sumber: blogdetik.com; 09.33;30 Desember 2013)

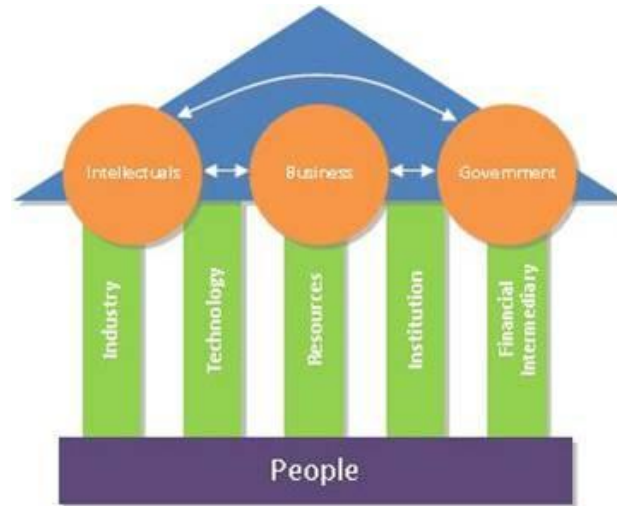
Menurut ahli ekonomi Paul Romer (1993), ide adalah barang ekonomi yang sangat penting, lebih penting dari objek yang ditekankan di kebanyakan model-model ekonomi. Di dunia dengan keterbatasan fisik ini, adanya penemuan ide-ide besar bersamaan dengan penemuan jutaan ide-ide kecil-lah yang membuat ekonomi tetap tumbuh. Ide adalah instruksi yang membuat kita mengkombinasikan sumber daya fisik yang penyusunannya terbatas menjadi lebih bernilai. Romer juga berpendapat bahwa suatu negara miskin karena masyarakatnya tidak mempunyai akses pada ide yang digunakan dalam perindustrian nasional untuk menghasilkan nilai ekonomi, menjadi lebih kreatif dalam memenuhi kebutuhan dasarnya dengan memanfaatkan apa saja yang tampak di mata.

Ekonomi Kreatif dengan Model Pengembangannya

Howkins (2008) dalam tulisannya *The Creative Economy* menemukan kehadiran gelombang ekonomi kreatif setelah menyadari pertama kali pada tahun 1996 ekspor karya hak cipta Amerika Serikat mempunyai nilai penjualan sebesar US\$ 60,18 miliar yang jauh melampaui ekspor sektor lainnya seperti otomotif, pertanian, dan pesawat. Menurut Howkins ekonomi baru telah muncul seputar industri kreatif yang dikendalikan oleh hukum kekayaan intelektual seperti paten, hak cipta, merek, royalti dan desain. Ekonomi kreatif merupakan pengembangan konsep berdasarkan aset kreatif yang berpotensi meningkatkan pertumbuhan ekonomi. (Dos Santos, 2007).

Konsep Ekonomi Kreatif ini semakin mendapat perhatian utama di banyak negara karena ternyata dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perekonomian. Di Indonesia, gaung Ekonomi Kreatif mulai terdengar saat pemerintah mencari cara untuk meningkatkan daya saing produk nasional dalam menghadapi pasar global. Pemerintah melalui Departemen Perdagangan yang bekerja sama dengan Departemen Perindustrian dan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) serta didukung oleh KADIN kemudian membentuk tim Indonesia Design Power 2006-2010 yang bertujuan untuk menempatkan produk Indonesia menjadi produk yang dapat diterima di pasar internasional namun tetap memiliki karakter nasional. Setelah menyadari akan besarnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap Negara, maka pemerintah selanjutnya melakukan studi yang lebih intensif dalam pengembangan ekonomi kreatif.

Sehubungan dengan informasi tersebut, kemudian dibuat sebuah model Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia dalam bentuk bangunan dengan lima pilar dan atap yang saling menguatkan dengan fungsinya masing-masing.



Bagan 2: Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia

(Sumber: blogdetik.com; 09.33;30 Desember 2013)

Penjelasan komponen-komponen bangunan ekonomi kreatif adalah sebagai berikut :

- **PONDASI: People** (Sumber Daya Insani), aset utama dari industri kreatif yang menjadi ciri hampir semua subsektor industri kreatif
- **LIMA PILAR UTAMA** yang harus diperkuat dalam mengembangkan industri kreatif adalah:
 1. *Industry* (Industri) yaitu kumpulan dari perusahaan yang bergerak di dalam bidang industri kreatif
 2. *Technology* (Teknologi) yaitu *enabler* untuk mewujudkan kreativitas individu dalam bentuk karya nyata.
 3. *Resources* (Sumber Daya) yaitu input selain kreativitas dan pengetahuan individu yang dibutuhkan dalam proses kreatif, misal: sumber daya alam, lahan
 4. *Institution* (Institusi) yaitu tatanan sosial (norma, nilai, dan hukum) yang mengatur interaksi antara pelaku perekonomian khususnya di bidang industri kreatif
 5. *Financial Intermediary* yaitu lembaga penyalur keuangan
- **ATAP: Bangunan ekonomi kreatif** ini dipayungi oleh interaksi *triple helix* yang terdiri dari *Intellectuals* (Intelektual), *Business* (Bisnis), dan *Government* (Pemerintah) sebagai para aktor utama penggerak industri kreatif.
 1. *Intellectual*, kaum intelektual yang berada pada institusi pendidikan formal, informal dan non formal yang berperan sebagai pendorong lahirnya ilmu dan ide yang merupakan sumber kreativitas dan lahirnya potensi kreativitas insan Indonesia.
 2. *Business*, pelaku usaha yang mampu mentransformasi kreativitas menjadi bernilai ekonomis
 3. *Government*, pemerintah selaku fasilitator dan regulator agar ekonomi kreatif dalam industri kreatif dapat tumbuh dan berkembang.

Analisis *Triple Helix* pertama kali diungkapkan oleh Henry Etzkowitz dan Loet Leydesdorff, dan kemudian diulas lebih lanjut oleh Gibbons et. al. (1994) dalam *The New Production of Knowledge*, dan Nowotny et. al. (2001) dalam *Re-Thinking Science*.

Pemikiran ekonomi kreatif, sistem *Triple Helix* menjadi payung yang menghubungkan antara Cendekiawan (*Intellectuals*), Bisnis (*Business*), dan Pemerintah (*Government*) dalam kerangka bangunan ekonomi kreatif. Di mana ketiga helix tersebut merupakan aktor utama penggerak lahirnya

keaktivitas, ide, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang vital bagi tumbuhnya industri kreatif. Hubungan yang erat, saling menunjang, dan bersimbiosis mutualisme antara ke-3 aktor tersebut dalam kaitannya dengan landasan dan pilar-pilar model ekonomi kreatif akan menentukan pengembangan ekonomi kreatif yang kokoh dan berkesinambungan.

Kampung-kampung Kota Sebagai media Implementasi Ekonomi Kreatif

Melalui pemikiran itulah, akhirnya timbul gagasan tentang pengadaan upaya ekonomi kreatif yang diselenggarakan di kampung-kampung kota di daerah kecamatan Gayungan Surabaya dengan menggunakan kelurahan Menanggal dan Dukuh Menanggal. Kampung-kampung ini memiliki potensi untuk maju dan berkembang pada sektor perekonomian warga, tetapi belum tergarap sepenuhnya. Pada prinsipnya, ekonomi kreatif merupakan upaya bagi warga untuk perbaikan kemajuan kesejahteraan bersama dalam usaha peningkatan perekonomian mereka.

Terdapat beberapa pertanyaan yang merupakan permasalahan umum yang terdapat pada pemukiman di daerah padat pada perkampungan kota di kelurahan Menanggal dan Kelurahan Dukuh Menanggal. Potensi unggulan pada Kelurahan Menanggal adalah keberadaan dari bank sampah non organik yang digunakan untuk membayar listrik dan disetorkan ke bank sampah pusat di daerah Kabupaten Gresik. Keberadaan bank sampah ini sebenarnya perlu pengelolaan yang lebih efisien dan efektif dengan adanya pengolahan sampah secara mandiri. Mulai dari sampah non organik, dan sebagian bisa disetorkan di bank sampah pusat tersebut sebelum semakin menumpuk, dan sebagian lagi dibuat kerajinan, tapi masih sangat terbatas jenisnya. Hal ini perlu dicarikan jalan keluarnya, mengingat bahwa setiap hari masyarakat kampung selalu menghasilkan sampah dan perlu penanganan dan jalan keluarnya.

Kemudian adanya fasilitas-fasilitas umum yang tidak terurus, karena tidak adanya kerjasama yang baik, antara aparat pemerintah kota dengan daerah, yang perlu ditindak lanjuti, mengingat, bahwa warga memerlukan fasilitas umum dan ruang-ruang publik, sebagai sarana kepentingan publik, dalam hal memperlancar jalannya roda kehidupan dan sosialisasi dengan sesama warga.

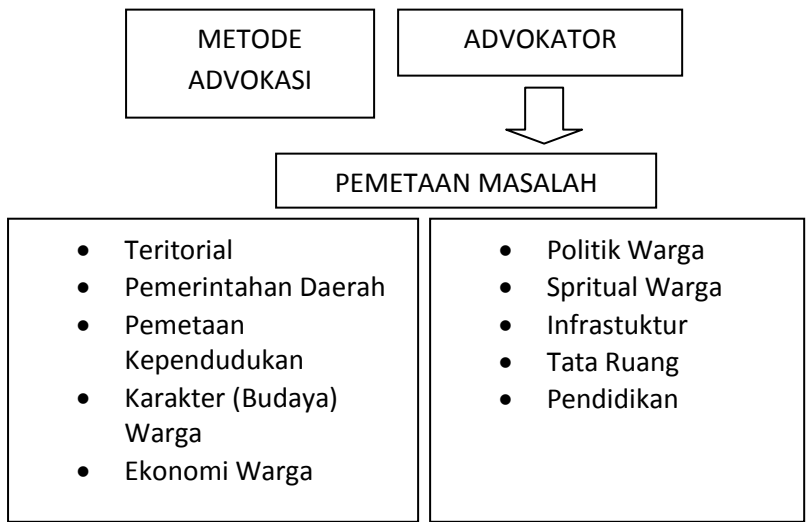
Kampung Batik yang dibangun warga untuk kegiatan bersama, dalam upaya peningkatan kesejahteraan bersama, berikut koperasi yang sudah berjalan meskipun belum berkembang, hal ini diupayakan peningkatan manfaatnya karena sudah ada dapur produksinya.

Potensi unggulan dari kampung-kampung di kelurahan Dukuh Menanggal, adalah adanya usaha perpustakaan umum yang diselenggarakan warga kampung sebagai taman bacaan masyarakat. Upaya ini perlu ditingkatkan untuk peningkatan kualitas wawasan masyarakat, dan kualitas pengadaan buku, juga kualitas pelayanan, perawatan dan kontribusi masyarakat. Melalui upaya tersebut, diharapkan para warga dapat mengakses pengetahuan dan meningkatkan wawasan demi perkembangan kreatifitasnya dalam upaya mencari jalan keluar untuk menambah kesejahteraan hidup dirinya dan keluarganya.

Kemudian, terdapatnya empang-empang/kolam-kolam ikan yang tidak terurus, di pelataran halaman belakang kantor kelurahan Dukuh Menanggal yang diberdayakan oleh kelurahan guna kebersamaan dalam upaya peningkatan usaha yang dilaksanakan kelurahan bagi kepentingan bersama warga. Empang-empang ini diurus oleh sebagian warga dengan kondisi minimal. Minim pengetahuan tentang kondisieliharaan dan pengelolaan ikan dan empang-empangnya.

Potensi kampung-kampung Kreatif di Kecamatan Gayungan, Surabaya yang menjadi konsentrasi adalah yang terdapat di lingkungan: (1). Kelurahan Menanggal memiliki enam Rukun Warga: dilaksanakan pada kampung RW 1, 2, dan 3. (2). Kelurahan Dukuh Menanggal, memiliki Sembilan Rukun Warga: dilaksanakan pada kampung RW 4,5, dan 6.

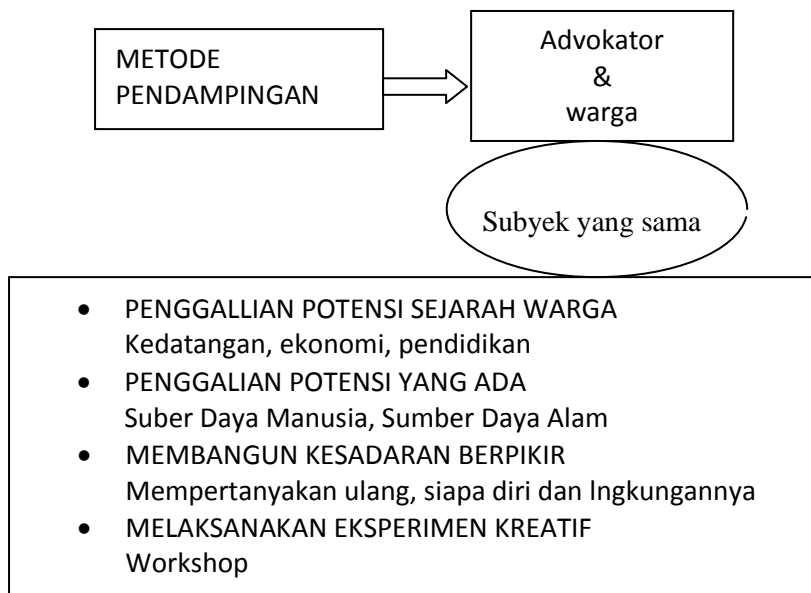
Metode dan Pendekatan



Bagan3: Metode dan Pendekatan masalah

Keterangan bagan:

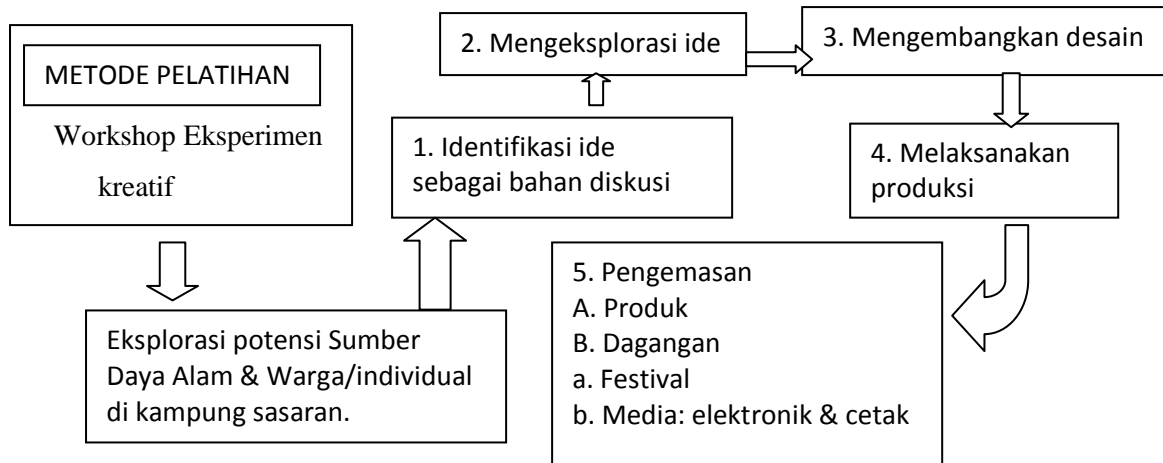
Metode Advokasi dilaksanakan para advokator dengan melihat permasalahan pada masing-masing sektor, yakni: Tritorial, Pemerintah Daerah, Pemetaan Kependudukan, Karakter (budaya) warga, dan Ekonomi warga. Kemudian dilanjutkan pada politik warga, spiritual warga, infrastruktur, tata ruang dan kondisi pendidikan warga.



Bagan 4 : Metode Pendampingan

Keterangan Bagan:

Metode pendampingan, artinya antara Advokator dan warga adalah subyek yang sama. Pada saat pendampingan, karena advokator dan warga merupakan subyek yang sama, maka diharapkan terjadi dialogus antara ke duanya untuk memperoleh jawaban dari penggalian potensi sejarah warga, Penggalian potensi yang ada, membangun kesadaran berpikir, dan melaksanakan eksperimen kreatif.



Bagan 5 : Metode Pelatihan

Keterangan bagan:

Metode Pelatihan yang diadakan berupa worksho Eksperimen Kreatif yang melibatkan warga. Tujuan dari metode ini adalah mengeksplorasi sumber daya alam dan warga/ pribadi individual di kampung sasaran. Langkah-langkah yang digunakan adalah; 1. Mengidentifikasi ide sebagai bahan diskusi. 2. Mengeksplorasi ide, 3. Mengembangkan desain, 4. Melaksanakan produksi, 5. Pengemasan pada produk dan dagangan, yang dipromosikan dalam kegiatan festival dan juga melalui media elektronik dan cetak.

Pemberdayaan Masyarakat melalui Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa dalam Bentuk Pengadaan Kampung Kreatif.

Melalui beberapa metode tersebutlah, diharapkan kegiatan dan program kerja kampung kreatif dapat menghasilkan manfaat bagi warga dalam meningkatkan potensi diri. Pada kegiatan ini pelaksana advokator adalah para mahasiswa dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, dengan di bantu dosen pembimbing, melaksanakan program kegiatan lapangan berupa Kuliah Kerja Nyata dan Pemberdayaan Pada Masyarakat.

Melalui model pemikiran yang berhubungan dengan *Triple Helix* yang dapat menjadi payung antara Cendekiawan (*Intellectuals*) yang merupakan para mahasiswa yang berasal dari lingkungan perguruan tinggi. Bisnis (*Business*) yang berasal dari warga untuk warga dengan pengembangan konsep dari prinsip ekonomi warga dalam bentuk pengadaan ekonomi kreatif, dan Pemerintah (*Government*). Pada pemerintah adalah, para warga yang berhubungan dengan aparat pemerintahan, mulai dari RT (Rukun Tetangga) dan RW (Rukun Warga) yang berhubungan langsung dengan Lurah dan Camat. Kesemuanya merupakan satu kesatuan dari pewujudan *Triple Helix* yang mendorong adanya kreativitas untuk mencapai tujuan untuk merealisasikan konsep ekonomi kreatif, dengan bantuan para mahasiswa yang dapat dianggap sebagai sumber ide, dan mengetahui cara-cara untuk mewujudkan ide-ide itu menjadi karya-karya kreatif yang dapat dinikmati masyarakat sekaligus dapat diperjual belikan dan juga menambah kesejahteraan mereka dn peningkatan kualitas hidup.

Hasil yang Dicapai Selama Pengadaan Kampung Kreatif dari Para Mahasiswa.

Program Kegiatan Mahasiswa tersebut dilaksanakan selama satu bulan, dari tanggal dilaksanakan Tanggal 27 September 2013 – 27 Oktober 2013. Selama satu bulan mereka bekerja keras menyelesaikan program dan diusahakan semaksimal mungkin ada manfaat bagi warga kampung di

lokasi sasaran. Kegiatan dibagi tiga bagian, yakni 1. Kegiatan Utama, 2. Kegiatan Program Bantu, 3. Kegiatan Non Program.

1. Kegiatan Utama

Kegiatan utama, adalah program-program utama yang diajukan mahasiswa sebagai kegiatan pokok yang harus dilaksanakan, dan diusahakan semaksimal mungkin dapat terlaksana dan memperoleh hasil sesuai dengan standart yang sudah ditentukan berdasarkan kondisi lingkungan.

Kegiatan utama, adalah merupakan hasil survey (advokasi) bersama warga dalam upaya menjajagi kebutuhan dan kepentingan warga yang memerlukan penanganan dalam upaya peningkatan kualitas hidup dan perbaikan segala aspek. Mulai dari kondisi kesehatan dan kesejahteraan sandang, pangan, rumah tinggal, juga infrastruktur yang diupayakan peningkatan kualitasnya. Pada kondisi infrastruktur, bukan merupakan konsentrasi utama, tetapi yang diutamakan adalah kondisi pemberdayaan masyarakat yang berhubungan dengan kondisi infrastrukturnya. Karena, konsep utama dari Kuliah Kerja Nyata – Pengabdian Pada Masyarakat kali ini bukan pada pemberdayaan pembangunan, tetapi pada pemberdayaan masyarakatnya. Misalnya, untuk menunjang keberhasilan warga dalam memasarkan karya-karya mereka, untuk dapat lebih meningkatkan daya jual, maka dibuatlah suatu tempat sebagai *showroom*, untuk dapat memajang karya-karya warga yang sudah ter *update*, sebagai sarana ruang pameran karya. Tetapi kegiatan untuk membangun infrastruktur tersebut tidak perlu dilaksanakan di kampung Menanggal dan Dukuh Menanggal, karena warga sudah menyiapkan ruang-ruang pameran di sekitar rumah-rumah mereka. Sehingga yang perlu ditingkatkan adalah, kemampuan berkreasi untuk menambah koleksi karya-karyanya, sehingga menjadi lebih beragam dan bervariasi dalam upaya meningkatkan nilai jual.

Tabel 1 : Kegiatan Utama

No	Program	Uraian kegiatan	Pelaksana
1	Edukasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bimbingan belajar anak SD 2. Pembuatan Kerajinan Daur Ulang (APE) 3. Mengajar di PAUD Anggrek Merpati 4. Mengajar mengaji (TPA) 5. Terlibat dalam kegiatan POSYANDU LANSIA 	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
2	Industri/ Ekonomi kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan pahlawan Ekonomi (pemasaran produk) 2. Mendisain motif batik 3. Praktek Batik Ikat Celup 4. Pembuatan Kerajinan Daur Ulang 5. Lomba mewarnai di kelurahan 	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
3	Lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan Kerajinan Daur Ulang (APE) 2. Urban Farming 3. Pembibitan tanaman toga 4. Pembuatan alat biopori 5. Penanaman biopori di area rumah 6. Memasang display tanaman toga di rumah warga 7. Kerja bakti dan kebersihan lingkungan 8. mural 	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
4	Pariwisata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Praktek Batik Ikat Celup 2. fashion show anak dan lansia 3. Melatih Menari Daerah dan Modern. 4. mural 	Mahasiswa KKN PPM beserta warga

B. KEGIATAN PROGRAM BANTU

Kegiatan Program Bantu, merupakan program yang berupa kegiatan penunjang dalam menjalani proses ber Kuliah Kerja Nyata mahasiswa. Kegiatan program bantu, wajib ada pada kegiatan mahasiswa yang disesuaikan kondisi lingkungan tempat kampung sasaran yang di observasi. Kegiatan advokasi merupakan kegiatan penting yang berhubungan langsung dengan kebutuhan warga. Sehingga pada saat advokasilah para mahasiswa tahu kondisi langsung dari warga, kebutuhan mereka, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi, berikut upaya-upaya penanganannya. Informasi diperoleh dengan cara berdialog dan bersinergi menjadi bagian dari mereka. Informasi ini penting, karena keberhasilan program utama, tergantung juga dengan keberhasilan program bantu berupa advokasi warga, dalam bentuk observasi.

Tabel 2 : Kegiatan Program Bantu

No	Program	Uraian kegiatan	Pelaksana
1	Edukasi	1. Observasi di masyarakat dan membuat program KKN 2. Sosialisasi pelaksanaan program Bimbel. 3. Membeli perlengkapan taman bacaan	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
2	Industri/Ekonomi kreatif	1. Observasi di masyarakat dan membuat program KKN 2. Pelatihan packing dan labeling hasil industri rumah tangga 3. Membeli peralatan batik 4. Membeli peralatan biopori	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
3	Lingkungan	1. Observasi di masyarakat dan membuat program KKN 2. Sosialisasi pemanfaatan sampah organik dan anorganik	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
4	Pariwisata	Observasi di masyarakat dan membuat program KKN berdasarkan infrastruktur kampung	Mahasiswa KKN PPM beserta warga

C. KEGIATAN NON PROGRAM

Kegiatan non program, merupakan kegiatan tambahan yang juga wajib dilaksanakan mahasiswa dalam ber Kuliah Kerja Nyata. Pada kegiatan non Program, adalah merupakan kegiatan tambahan yang biasanya dilaksanakan mahasiswa untuk melengkapi kebutuhan warga akan kebutuhan tenaga tambahan dalam melaksanakan program pemerintah yang melibatkan warga setempat. Kegiatan non program biasanya berupa kegiatan mendadak yang dilaksanakan warga, untuk mensukseskannya mereka meminta para mahasiswa untuk membantu dalam bentuk tenaga dan pikiran, untuk penggarapannya. Untuk kepentingan ini, biasanya berhubungan dengan event-event yang sifatnya temporer dan biasanya pula, tidak selalu merupakan kegiatan rutin warga. Misalnya, pendataan kartu keluarga, dan membantu menyalurkan hewan kurban, karena ada kegiatan Lebaran Haji. Kegiatan ini merupakan upaya mahasiswa untuk dapat merasa dekat secara emosional dengan warga.

Tabel 3 : Kegiatan Non Program

No	Kegiatan	Pelaksana
1.	pendataan kartu keluarga	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
2	Pendataan warga penerima dan penyumbang hewan kurban	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
3.	M embantu menyalurkan hewan qurban	Mahasiswa KKN PPM beserta warga
4.	Membersihkan dan melengkapi taman toga di kelurahan	Mahasiswa KKN PPM beserta warga

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Potensi unggulan pada Kelurahan Menanggal adalah keberadaan dari bank sampah non organik yang digunakan untuk membayar listrik dan disetorkan ke bank sampah pusat di daerah Kabupaten Gresik. Keberadaan bank sampah ini sebenarnya perlu pengelolaan yang lebih efisien dan efektif dengan adanya pengolahan sampah secara mandiri, dari sampah non organic, dan sebagian lagi bisa disetorkan di bank pusat tersebut sebelum semakin menumpuk. Hal ini telah dilaksanakan dalam bentuk pemanfaatan bahan daur ulang untuk pembuatan APE (Alat Pengembangan Edukasi)

Kampung Batik yang dibangun warga untuk kegiatan bersama, dalam upaya peningkatan kesejahteraan bersama, hal ini diupayakan peningkatan manfaatnya karena sudah ada dapur produksinya. Warga dengan bantuan mahasiswa mengangkat kembali dengan menambah desain pada motif-motif batik dan pembuatan motif jumpitan/teknik celup untuk pembuatan produksi batik selain teknik cap dan tulis yang sudah sebelumnya ada.

Potensi unggulan dari kampung-kampung di kelurahan Dukuh Menanggal, adalah adanya usaha perpustakaan umum yang diselenggarakan warga kampung sebagai taman bacaan masyarakat. Upaya ini perlu ditingkatkan untuk peningkatan kualitas wawasan masyarakat, dan kualitas pengadaan buku, juga kualitas pelayanan, perawatan dan kontribusi masyarakat dengan adanya upaya tersebut. Kemudian agar masyarakat tertarik untuk aktif di perpustakaan, diadakan berbagai kegiatan, selain TPA (Taman Pendidikan Agama), juga diadakan bimbingan belajar bagi siswa SD untuk peningkatan kualitas belajar mereka di sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan pengadaan buku-buku belajar, juga termasuk buku-buku fiksi dan non fiksi bagi warga.

Saran

Sehubungan dengan adanya program KKN-PPM tersebut yang dilaksanakan oleh para mahasiswa selama sebulan penuh di kecamatan Gayungan dan dilaksanakan di kelurahan Menanggal dan Dukuh Menanggal. Memang masih berupa ‘embrio’ bagi pelaksanaan dan pengadaan kampung-kampung kreatif yang juga sedang digalakkan oleh pemerintah.

Bila benar-benar menyelenggarakan kegiatan dengan pengadaan kampung-kampung kreatif di seluruh tanah air di Indonesia, tidak cukup dalam hitungan bulan dan tahun., juga biaya yang tidak sedikit. Diperlukan ketekunan, konsistensi, konsentrasi dan kemauan yang tinggi untuk membenahi potensi diri dan warga yang sadar akan keberadaannya. Kita bisa mempelajari destinasi-destinasi budaya, berikut perkembangan ekonomi kreatif dan industri kreatifnya, tentu memerlukan waktu bertahun-tahun hingga bisa seperti Bali. Tetapi hal ini perlu segera dimulai sekarang ini, mengingat era global yang sudah berjalan jauh, dengan adu kreatifitas dan kekuatan skill untuk dapat bertahan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Fiske, John, 1990. *Cultural and Communication Studies*. Sebuah Pengantar [alingsKomprehensif. Terj.YosalIriantara. Ed. Idi Subandi Ibrahim. Jelasutra.
- Hardiman. 2003. RepublikTanpaRuangPublik. Editor: GarinNugroho. YayasanObor Indonesia.
- Hawkins, David. 2008. *Self-sufficiency and The Creative Economy*. Time & Straight Publised
- Illich, Ivan. 1972. BebasdariSekolah. Terj. C. Woekirsari. YayasanObor Indonesia.
- Romer, Paul. 1993. "*Looting: The Economic Underworld of Bankruptcy for Profit*" with George Akerlof (Brookings Papers on Economic Activity 2, William C. Brainard and George L. Perry (eds.), 1993, pp. 1–74).
- Paul Suparno. 1997. FilsafatKonstruktivismedalamPendidikan.Kanisius.
- Phill Brown. 2005. Psikologi Marx. Terj.Afid Sadzali & Ema Rachmawati. Judul asli. *Toward a Marxist Psychologie*.PenerbitAlenia.
- PrimadiTabrani. 2008. KreatifitasdanHumanitas. Jelasutra.
- PrimadiTabrani. 1998. Belajar Dari Sejarah. Penerbit ITB
- PrimadiTabrani. 2002. BahasaRupa. Kelir.
- Toto Suharto.2012. Pendidikan Berbasis Masyarakat. Relasi Negara dan Masyarakat dalam Pendidikan. LKIS.