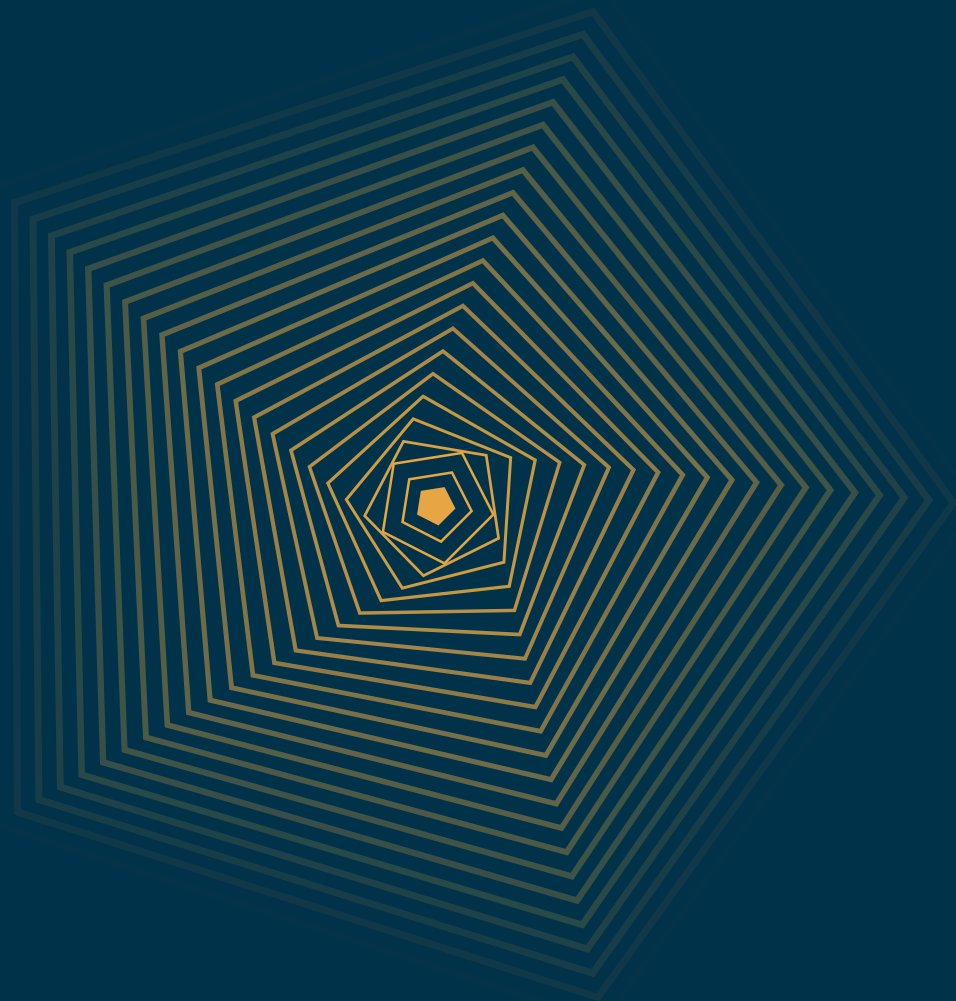


PENTAHHELIX



Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Sub-Sektor
Ekonomi Kreatif: **Model dan Implementasi**



Marini Yunita Tanzil, Astrid,
Susan, Christian Anggrianto



PENTAHHELIX

Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi
Sub-Sektor Ekonomi Kreatif:
Model dan Implementasi

**Marini Yunita Tanzil, Astrid,
Susan, Christian Anggrianto**



Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Sub-Sektor
Ekonomi Kreatif: **Model dan Implementasi**

ISBN: 978-623-09-1425-6 (EPUB)

Penulis:

Marini Yunita Tanzil, Astrid, Susan, Christian Anggrianto

Editor:

Dini Oktaviyanti

Ukuran:

Jumlah halaman ix + 102, Uk: 15,5 x 23 cm

Hak Cipta 2022, Pada Penulis

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang mengutip, menerbitkan kembali, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari Penerbit, kecuali kutipan untuk keperluan akademis, referensi, publikasi, atau kebutuhan non-komersial dengan jumlah tidak sampai satu bab.

Mohon untuk menyebutkan penulis jika mengutip materi di dalamnya. Foto serta ilustrasi gambar yang berada di dalam buku modul ini dibuat untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembaca tanpa ada maksud untuk melanggar atau merendahkan ajaran agama apapun, norma budaya serta kode etik yang berlaku di masyarakat Indonesia.

PT BASKARA CIPTA KARYA

PENERBIT MITHRA

Northwest Park NA 2 No 9 Surabaya

www.baskaraciptakarya.com

Tim Peneliti Universitas Ciputra :

1. Marini Yunita Tanzil, B.Com.Des., M.Fashion. (Ketua Peneliti)
2. Dr. Astrid, S.T., M.M. (Anggota Peneliti)
3. Stevanus Christian Anggrianto, S.Sn., M.M., Ph.D. (Anggota Peneliti)
4. Susan, S.T., M.T. (Anggota Peneliti)
5. Prof. Fulgentius Danardana Murwani. (Penasehat)
6. Prof Togar Simatupang (Penasehat)
7. Dr. Wirawan Endro Dwi Radianto, S.E., M.ScA, CFP., CMA., QWP.,Ak., CA. (Penasehat)
8. Tantri Dwi Kurniati, S.P (Sekretariat)
9. Maria Belen Nurcahya (Pembantu Peneliti)
10. Kimberly Kristy Salim (Pembantu Peneliti)
11. Elisabet Stefanny Witjahjo (Pembantu Peneliti)
12. Elizabeth Amanda Lamudji (Pembantu Peneliti)
13. Alexander Septian Harjono (Pembantu Peneliti)
14. Putri Refinda Yuan Ochtisha (Pembantu Peneliti)

Tim Kemenparekraf :

1. Agustini Rahayu, ST. M.Si
2. Dr. Ir. Wawan Rusiawan, M.M.
3. Dini Oktaviyanti
4. Rahma Prihatini
5. Priya Falaha Muttaqien
6. Muhammad Fawwaz Rifasya
7. Yesy Puspita
8. Didi Mudito
9. Yessy Febrina
10. Imam Nur Hakim

Universitas Mitra Peneliti :

1. Universitas Ciputra Surabaya
2. Universitas Pelita Harapan
3. Universitas Tarumanegara
4. Universitas Telkom Bandung
5. Universitas Kristen Maranatha
6. Institut Teknologi Bandung
7. Institut Teknologi Sepuluh Nopember
8. Institut Seni Indonesia Denpasar
9. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Institut Kesenian Jakarta
11. Universitas Trisakti

Apresiasi yang tinggi saya berikan kepada tim penyusun buku *“Kolaborasi Pentahelix Pendidikan Tinggi Sub-Sektor Ekonomi Kreatif: Model dan Implementasi”* yang terdiri dari Tim Deputi Bidang Kebijakan Strategis Kementerian Pariwisata, serta team Universitas Ciputra atas sumbangsih tenaga dan pemikiran serta kerja keras yang diupayakan dalam menyusun buku ini. Terima kasih atas alunan kolaborasi dan sinergitas yang tercipta dalam menghasilkan referensi bagi insan ekonomi kreatif di Indonesia, serta bagaimana kolaborasi ini dapat menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas dalam program Kedaireka.

Tujuan penyusunan buku ini adalah untuk memberikan masukan dan rekomendasi bagi model penerapan pentahelix di perguruan tinggi dalam pengembangan pelaku ekonomi kreatif. Kajian ini juga dapat memberikan gambaran awal manfaat program pentahelix yang melibatkan lima pemangku kepentingan, yakni akademisi, industri, media, pemerintah, dan komunitas masyarakat.

Meskipun lingkup penyusunan buku ini adalah penerapan pentahelix di perguruan tinggi, namun pada dasarnya buku ini juga memuat rekomendasi yang dapat dijadikan acuan pengambilan kebijakan oleh lembaga maupun organisasi di tingkat pusat dan daerah, utamanya yang mengampu urusan/ sektor ekonomi kreatif.

Saya berharap buku ini dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan sektor ekonomi kreatif di Indonesia dan juga menambah wawasan serta memberikan manfaat lebih bagi para pembacanya.

Terima kasih.

Hormat saya,

Nia Niscaya

Deputi Bidang Kebijakan Strategis

Puji Syukur, kami haturkan atas terselesainya Buku Kolaborasi Pentahelix Pendidikan Tinggi Sektor Ekonomi Kreatif Model dan Implementasi. Buku ini terbagi menjadi dua bagian, dimana bagian pertama memberikan informasi mengenai elemen-elemen pada proses pelaksanaan Kolaborasi Pentahelix dan indikator yang terdapat di dalamnya. Bagian kedua berupa kumpulan praktik baik yang telah dilakukan tim akademik pendidikan tinggi dalam kolaborasi Penta-Helix yang berhasil. Semoga buku ini dapat memberikan inspirasi bagi pembaca.

Tim Penyusun

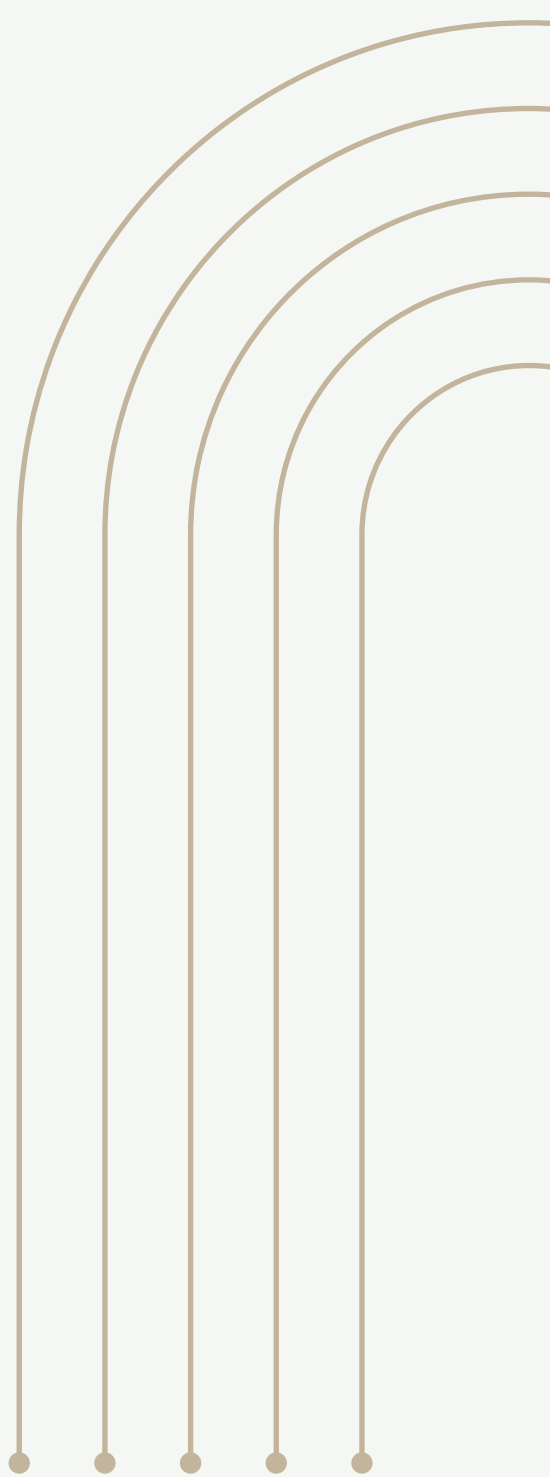
DAFTAR ISI

Tim Penyusun	iii
Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Prolog	viii
 BAB 1	 1
Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Sektor Ekonomi Kreatif : Sebuah Survei	
 BAB 2	 19
Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Sektor Ekonomi Kreatif : Model dan Implementasi	
1. Universitas Ciputra	20
2. Universitas Pelita Harapan	24
3. Universitas Tarumanegara	36
4. Universitas Telkom	46
5. Universitas Kristen Maranatha	52
6. Institut Teknologi Bandung	62
7. Institut Teknologi Sepuluh November	70
8. ISI Denpasar	74
9. ISI Yogyakarta	82
10. Institut Kesenian Jakarta	90

Sektor Ekonomi Kreatif (Ekraf) memiliki peluang dan potensi yang sangat besar untuk menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Menurut data Kemenparekraf (2020), estimasi kontribusi Produk Domestik Bruto (PDB) Ekraf terhadap PDB nasional di tahun 2020 adalah 7,35% dengan estimasi total ekspor Ekraf sebesar US\$15,06 miliar. Tahun 2021 Indonesia telah ditetapkan oleh PBB sebagai “*International Year of Creative Economy for Sustainable Development*” dengan Indonesia sebagai salah satu negara yang diperhitungkan dalam bisnis ekonomi kreatif di tingkat dunia. Namun pandemi Covid-19 dengan cepat mengubah perekonomian Sektor Ekraf sejak Februari 2020 hingga saat ini. Di tahun 2020 PDB Ekraf mengalami penurunan sebesar -2,39% dan jumlah tenaga kerja Ekraf mengalami penurunan sebesar -2,49% (Kemenparekraf 2020).

Untuk mendukung pemulihan dan pertumbuhan perekonomian, skema kolaborasi Penta-Helix dapat dilakukan dimana unsur pemerintah, akademisi, badan atau pelaku usaha, masyarakat atau komunitas, dan media berkolaborasi dalam mengembangkan inovasi pengetahuan yang ditransformasi menjadi produk dan atau jasa yang memiliki nilai ekonomis. Menurut Kementerian Keuangan (2021), Pemerintah telah menargetkan Indonesia untuk menjadi negara maju pada HUT ke-100 di tahun 2045. Oleh karena itu, pertumbuhan perekonomian ditargetkan mengalami pertumbuhan sebesar 7% untuk mencapai tujuan tersebut.

Universitas Ciputra Surabaya selaku perguruan tinggi yang telah melakukan model kolaborasi Penta-Helix. Salah satu program adalah acara Jakarta Muslim Fashion Week 2021 yang bekerja sama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf). Universitas Ciputra berupaya menyediakan model dan implementasi kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Sub Sektor Ekonomi Kreatif melalui program Matching Fund Kedaireka 2022. Program “Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Subsektor Ekonomi Kreatif: Model dan Implementasi” ini menerapkan model kolaborasi Penta-Helix dengan keterlibatan pemerintah, perguruan tinggi, asosiasi program studi/profesi, industri, dan media dalam pelaksanaan program. Dengan demikian, program ini bertujuan untuk meningkatkan praktik kolaborasi Penta-Helix guna mencapai pemulihan dan pertumbuhan ekonomi di Indonesia terutama di Sub Sektor ekonomi kreatif.



BAB 1 Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi Sektor Ekonomi Kreatif : **Sebuah Survei**

Untuk peningkatan sektor industri kreatif, salah satu upaya yang penting untuk diperhatikan adalah dengan aktivitas kolaborasi Penta-Helix. Tujuannya adalah untuk dapat memetakan proses kolaborasi ini secara detail kolaborasi (Rozikinl, 2019). Telaah proses secara menyeluruh dilakukan pada aspek-aspek sebagai berikut antara lain adalah jumlah kolaborasi, bentuk aktivitas kolaborasi, peta subsektor industri kreatif, jumlah keterlibatan tim akademik, bentuk manfaat kolaborasi Penta-Helix, keterlibatan pihak industri dan dampak langsung yang diterima oleh industri, keterlibatan pemerintah

dan dampak langsung yang diterima, keterlibatan masyarakat dan komunitas serta dampak langsung yang diterima, keterlibatan media dan dampak yang diterima, jumlah penerima manfaat kolaborasi, kendala aktivitas dan dampak jangka panjang (Fernandez et al., 2020).

Survei dilakukan pada program studi yang memiliki profil lulusan bergerak pada bidang industri kreatif, disesuaikan dengan ketujuh belas subsektor industri ini. Pada hasil kuesioner tercantum 61 respon pengisian kuesioner dengan 52% saja yang pernah melaksanakan kolaborasi Penta-Helix.

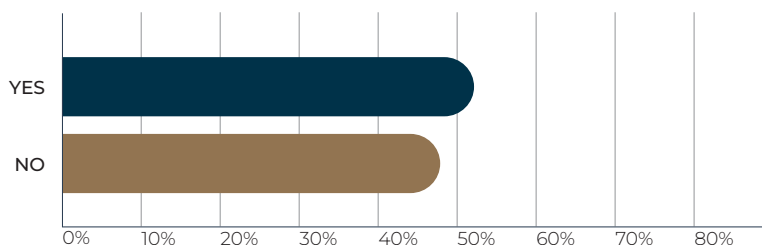


Diagram 1: Jumlah Responden Kuesioner

Sumber: Dokumen Pribadi

Dari fakta pada diagram di atas, nyatalah bahwa di masa yang akan datang, penting untuk terus mendorong munculnya dan keberlanjutan sebuah program Penta-Helix.

Kebanyakan responden yang menjawab tidak melakukan; merasa melaksanakan program kolaborasi dengan satu atau dua unsur dan tidak benar-benar lengkap.

1.1. Jumlah Kolaborasi Penta-Helix

Survei ini juga menyoroti jumlah kolaborasi Penta-Helix yang mungkin dilakukan dalam satu tahun. Berikut di bawah ini adalah ilustrasi jumlah kolaborasi yang

dilakukan dalam satu tahun. Adapun responden melakukan maksimal lima kali kolaborasi dalam satu tahun adalah jawaban mayoritas dari seluruh pengisi survei.

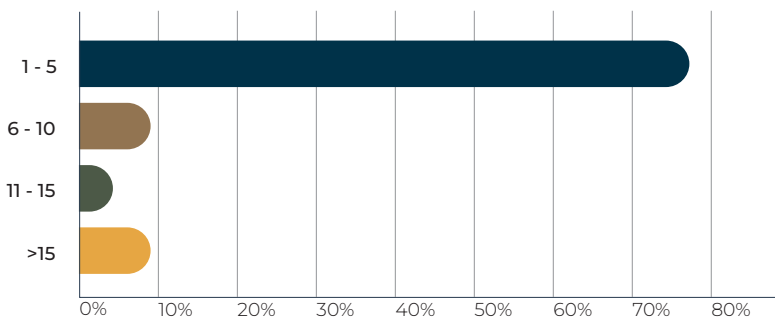


Diagram 2: Jumlah Kolaborasi Penta-Helix

Sumber: Dokumen Pribadi

1.2. Bentuk Aktivitas Penta-Helix

Dalam mewujudkan kolaborasi yang berhasil, para dosen yang juga berkolaborasi dengan praktisi di dalam kelas beraktivitas pada beberapa jenis kerjasama antara lain di bawah ini (Roberts, 2007):

Pembelajaran di kelas, tridarma pendidikan, aktivitas Merdeka Belajar Kampus Merdeka

Kegiatan kelas yang dalam berkolaborasi dengan industri antara lain adalah dengan mendatangkan pakar dan dosen tamu untuk perkuliahan

tambahan di dalam kelas. Manfaat untuk industri adalah agar mereka mendapatkan *audience* tentang *product knowledge* dan sebaliknya dari pihak akademik akan mendapat pengetahuan riil terkini (Burova et al., 2021; Austin et al., 2021).

Workshop / Pelatihan

Workshop praktis untuk mahasiswa yang aplikatif dapat dilakukan dengan mitra industri, pemerintah maupun media. Pihak industri, media, pemerintah dengan para expert yang telah terbiasa berada di lapangan dan mengetahui proses problem solving riil menjadi kekuatan untuk kegiatan ini. Selain pihak akademik, pihak komunitas biasanya menjadi peserta pelatihan, walau tak jarang berlaku sebaliknya, pihak akademik dan komunitas memberikan pelatihan.

Studi Banding dan Kunjungan Lapangan

Kunjungan langsung di lapangan, baik pada pabrik, *workshop* ataupun *showroom* dan kantor baik dalam bentuk kunjungan singkat, *internship* maupun pekerjaan permanen adalah kesempatan untuk pihak kampus mengenal dunia nyata, sedangkan dari pihak non akademik dalam mendapatkan sumber daya yang tepat. Pihak akademik sebaiknya juga dapat mereview proses memberikan input untuk proses-proses produksi dan aktivitas lainnya.

Kompetisi dan Event bersama

Penyelenggaraan kompetisi desain disponsori industri dalam hal pengolahan material industri, dan hadiah bagi para pemenang merupakan salah satu aktivitas kolaborasi yang kerap dilakukan.

Peluang Pekerjaan

Pihak kampus mendapatkan kesempatan untuk memperoleh akses pekerjaan bagi alumni yang telah menyelesaikan studi.

Proyek Riset, Pusat Studi, Inisiasi Creative Hub

Industri dapat pula membiayai proyek riset yang *sustainable* bahkan melakukan *outsourcing* untuk *research project* dalam industri pada dunia akademik. Ide-ide baru yang bergulir akan diapresiasi dan diwujudkan secara aplikatif dan solutif baik untuk pengembangan produk baru dan solusi proses bisnis. Tak jarang proyek-proyek riset ini menjadi pusat studi di kemudian hari.

Program Hibah

Kolaborasi antara tim akademik dan elemen Penta-Helix lainnya dapat mengajukan hibah bersama, memberikan keuntungan untuk kedua belah pihak. Dana hibah dapat dipergunakan untuk riset maupun membuat aktivitas lainnya.

Aktivitas lain yang dapat dilakukan adalah bersama-sama menginisiasi *creative hub*, sebagai sarana untuk mempertemukan berbagai pihak dalam industri kreatif.

Team teaching

Elemen-elemen Penta-Helix dapat bersama-sama menjadi *team teaching*, membantu dunia akademik, menginisiasi aktivitas lain untuk kepentingan bersama. Dalam dunia industri, pemerintah dan komunitas biasanya akan turut mendapatkan eksistensi sedangkan dunia akademik dapat mengaktualisasikan keilmuan dalam dunia nyata.

Advisory Board for Academic

Dunia industri dapat pula menjadi *academic board*, memberikan donasi dan *corporate grants* untuk aktivitas pengembangan kampus. Dalam beberapa hal, keterlibatan industri di kampus merupakan *corporate social responsibility* dan juga aktivitas *philanthropic* dari *founder* industri.

Pada gambar berikut, terlihat Ilustrasi bentuk aktivitas Penta-Helix di mana aktivitas terbanyak adalah tri dharma pendidikan dan proyek desain.

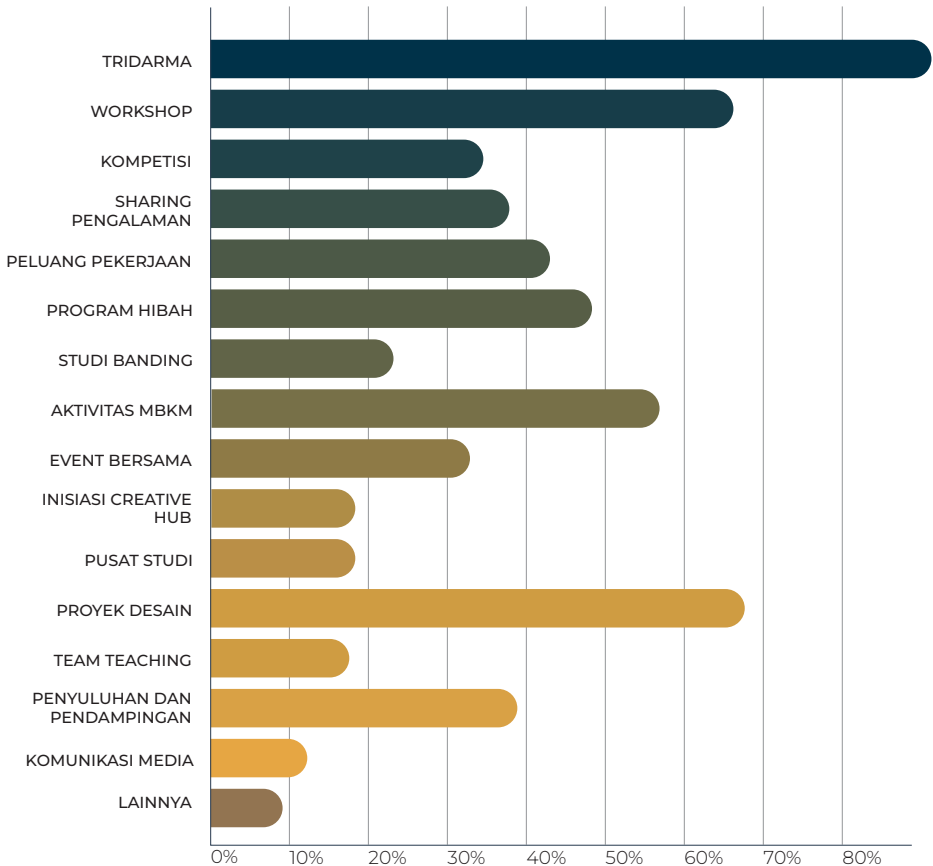


Diagram 3: Bentuk Aktivitas Penta-Helix

Sumber: Dokumen Pribadi

1.3. Subsektor Pengisi

Terdapat 16 subsektor industri kreatif, antara lain adalah aplikasi dan pengembangan permainan, arsitektur, desain produk, *fashion*, desain interior, desain komunikasi visual, seni pertunjukan, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, periklanan, penerbitan, seni rupa, serta televisi

dan radio (Kemenparekraf, 2022). Survei ini diisi oleh responden dari berbagai latar belakang subsektor industri kreatif. Berikut di bawah ini merupakan keseluruhan subsektor pengisi, terbanyak mengisi adalah dari sektor Desain Komunikasi Visual dan Desain Produk.

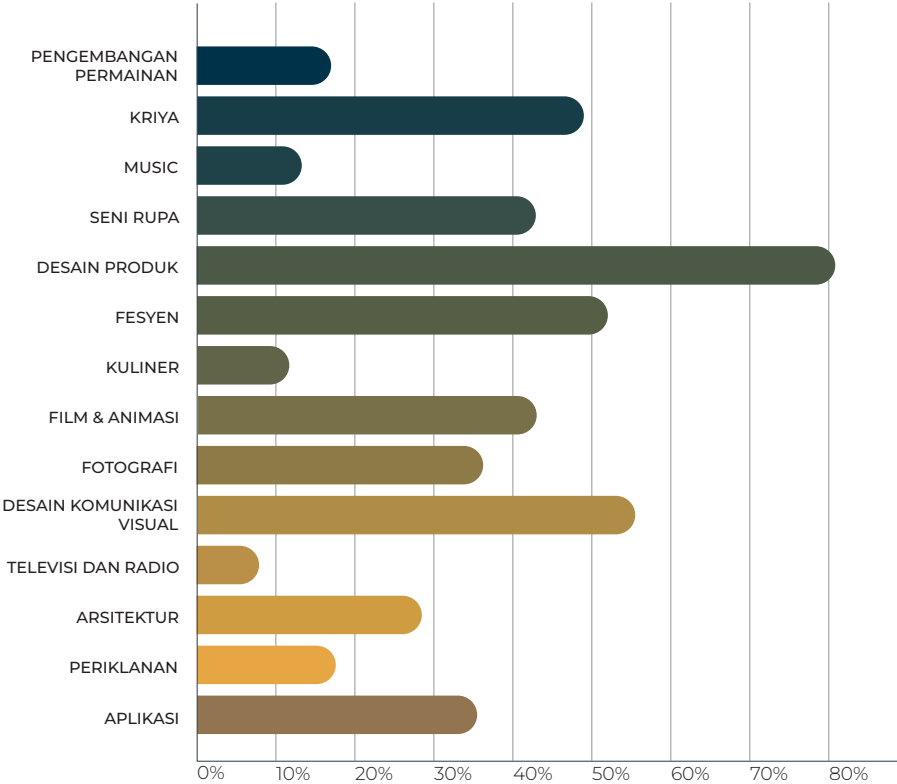


Diagram 4: **Sub Sektor Pengisi**
Sumber: Dokumen Pribadi

1.4. Jumlah Keterlibatan Tim Akademik

Aktor-aktor utama yang berperan dalam kolaborasi Penta-Helix adalah pejabat struktural kampus seperti rektor, wakil rektor, dekan dan juga kepala departemen; selain itu dosen sebagai koordinator kegiatan juga memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan. Biasanya dosen akan memimpin

tim mahasiswa, tak jarang alumni turut dilibatkan untuk expertise yang khusus. Dalam pelaksanaan kolaborasi Penta-Helix, institusi pendidikan terbanyak melibatkan dosen dan mahasiswa. Dalam beberapa proyek alumni dan karyawan juga dilibatkan pada aktivitas tersebut.

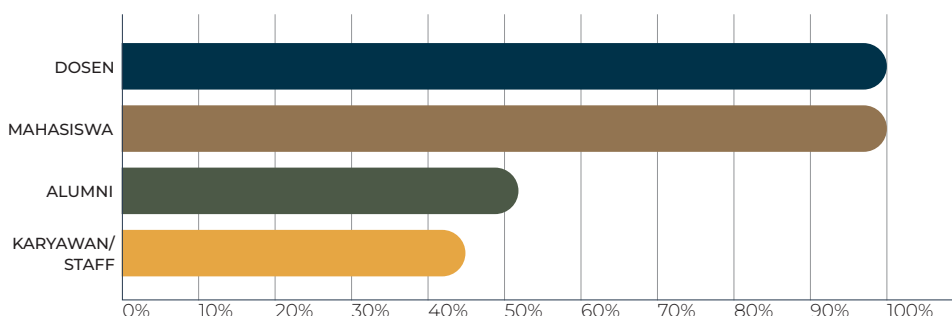


Diagram 5: Jumlah Keterlibatan Tim Akademik

Sumber: Dokumen Pribadi

1.5. Dampak Langsung Pada Dunia Akademik

Aktivitas Penta-Helix akan memberikan dampak langsung pada proses belajar mengajar sebagai berikut:

Membawa pengalaman riil pada kasus-kasus di pendidikan tinggi

Industri akan membawa pengalaman lapangan, problem dan tren baru untuk memperkaya kasus-kasus yang harus dipecahkan pada proses pembelajaran. Sehingga para peserta didik akan terbiasa menghadapi kasus serupa di lapangan dan menjadikan pembelajaran relevan (Arshed, Ahmad, Hanif, 2021).

Mengeksplorasi riset dan bidang penelitian baru, memperbanyak kuantitas dan kualitas aktivitas tridarma pendidikan, implementasi MBKM

Tantangan di dunia industri akan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi topik-topik riset baru dan bidang penelitian bahkan keilmuan yang baru. Kebaruan-kebaruan itulah yang akan memberikan pengayaan pada kondisi

eksisting di perguruan tinggi. Riset-riset baru tersebut potensial untuk menghasilkan terobosan baru hingga kekayaan intelektual (Arshed, Ahmad, Hanif, 2021).

Kerjasama dengan industri, pemerintah dan elemen Penta-Helix lainnya merupakan hal yang menjadi perhatian DIKTI, dan mendapatkan apresiasi untuk dapat memperluas jejaring dan pengalaman dunia luar masuk pada iklim akademik.

Mendapatkan dana hibah dari industri, pemerintah, media dan komunitas

Pembiayaan dari industri memberikan kesempatan bagi pihak akademik untuk mengembangkan produk-produk belajar dan proses secara kreatif. Tak jarang disatukan pula *funding* tersebut yang merupakan *corporate social responsibility* untuk dapat meningkatkan empati pada permasalahan sosial.

Adapun hal-hal yang dapat menjadi dampak langsung dapat dilihat pada Gambar di bawah ini, terbanyak adalah pada perluasan jejaring, studi kasus riil, perluasan jejaring, serta kualitas dan kuantitas tridarma pendidikan.

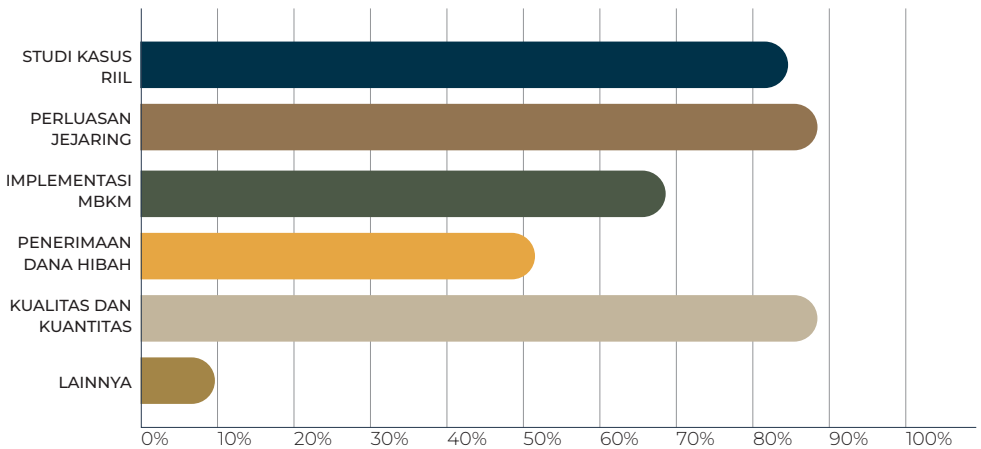


Diagram 6: **Dampak Langsung**

Sumber: Dokumen Pribadi

1.6. Keterlibatan Pihak Industri

Aktor yang berperan utama bagi kunci sukses untuk kerjasama kolaboratif industri dan akademik adalah pemilik perusahaan/ industri, manajer yang menjadi *person in charge*, *advisory board*, serta

investor lain terkait dengan industri tersebut. Di bawah ini adalah ilustrasi keterlibatan pihak industri, dengan inisiasi manajemen terbanyak disusul dengan inisiasi pemilik dan karyawan.

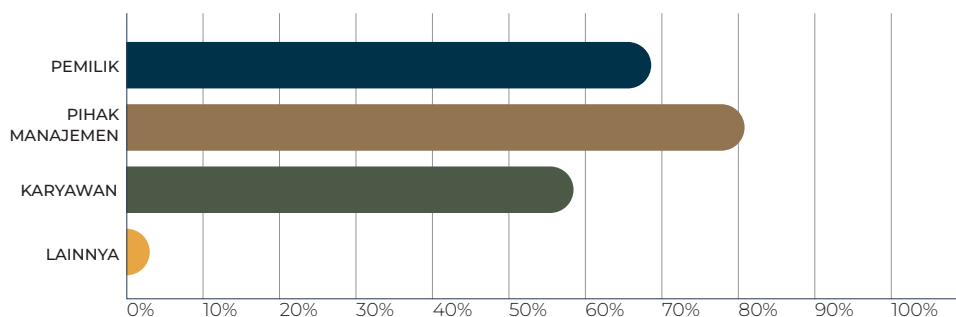


Diagram 7: Keterlibatan Pemerintah

Sumber: Dokumen Pribadi

1.7. Dampak Langsung yang Diterima Industri

Dalam kerjasama Penta-Helix, industri menerima dampak langsung antara lain adalah riset dan pengembangan, desain baru, tanggung jawab sosial, regenerasi sumber daya, peningkatan transaksi, kapabilitas sumber daya (Guan & Zhao, 2013, Wang et al., 2015).

Riset, Pengembangan, dan Desain Baru

Bersama-sama dengan tim akademik, pihak industri dapat meng-*outsource*-kan, aktivitas *research and development*. Sehingga proses untuk riset dilakukan oleh tim akademik. Selain proses riset, di dalam industri kreatif, desain dan *prototype* yang unik dapat pula merupakan kontribusi yang diberikan dari pihak tim akademik.

Tanggung Jawab Sosial

Dari Kerjasama dengan komunitas, pemerintah juga dengan tim akademik dan media, maka industri akan dapat menyalurkan tanggung jawab sosial baik berupa dana hibah, donasi maupun aktivitas lainnya yang dapat meningkatkan kondisi sosial ekonomi sekitarnya.

Regenerasi Sumber Daya dan Mendapatkan Sumber Informasi

Pihak industri akan mendapatkan sumber daya baru dari tim akademik, pelamar baru pekerjaan dari para alumni akan menjadi calon karyawan yang potensial bagi lowongan pekerjaan di industri. Dari kolaborasi Penta-Helix, industri akan mendapatkan berbagai informasi utamanya dari pemerintah (strategi kebijakan), media (informasi aktual) dan komunitas (informasi sosial).

Peningkatan Transaksi

Dari Kerjasama Penta-Helix, maka tim industri dapat mendapatkan peningkatan transaksi sebagai hasil dari sebuah kolaborasi. *Awareness* terhadap produk, serta peningkatan kualitas produk hasil dari kolaborasi Penta-Helix, akan meningkatkan pula daya tarik pembelian oleh konsumen

Kapabilitas Sumber Daya

Dengan kerjasama Penta-Helix, industri dapat mengembangkan sumber daya, antara lain dalam bentuk-bentuk pelatihan, observasi lapangan dan studi banding.

Berikut di bawah ini diilustrasikan dampak langsung yang dirasakan oleh pihak industri dalam kolaborasi, di mana terbanyak adalah pada jejaring baru.

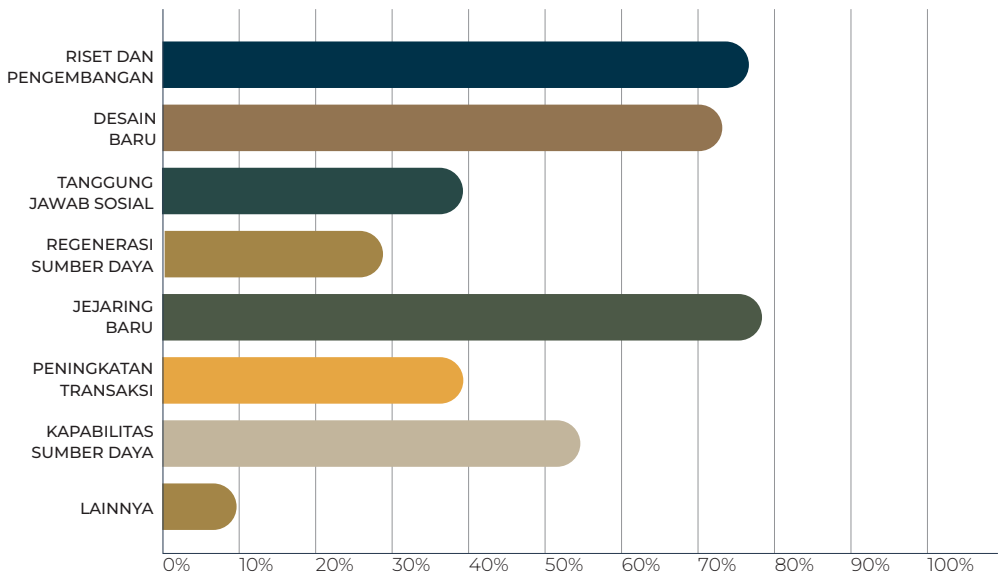


Diagram 8: **Dampak Langsung yang Diterima industri**

Sumber: Dokumen Pribadi

1.8. Keterlibatan Pemerintah

Aktor pemerintah sebagai penggiat Kolaborasi Penta-Helix adalah Pemerintah Pusat, Kementerian terkait kolaborasi Penta-Helix, Pemerintah Daerah, Dinas dan Suku Dinas.

Keterlibatan pemerintah dalam kolaborasi Penta-Helix terutama diinisiasi oleh Pemerintah Daerah dan dinas setempat.

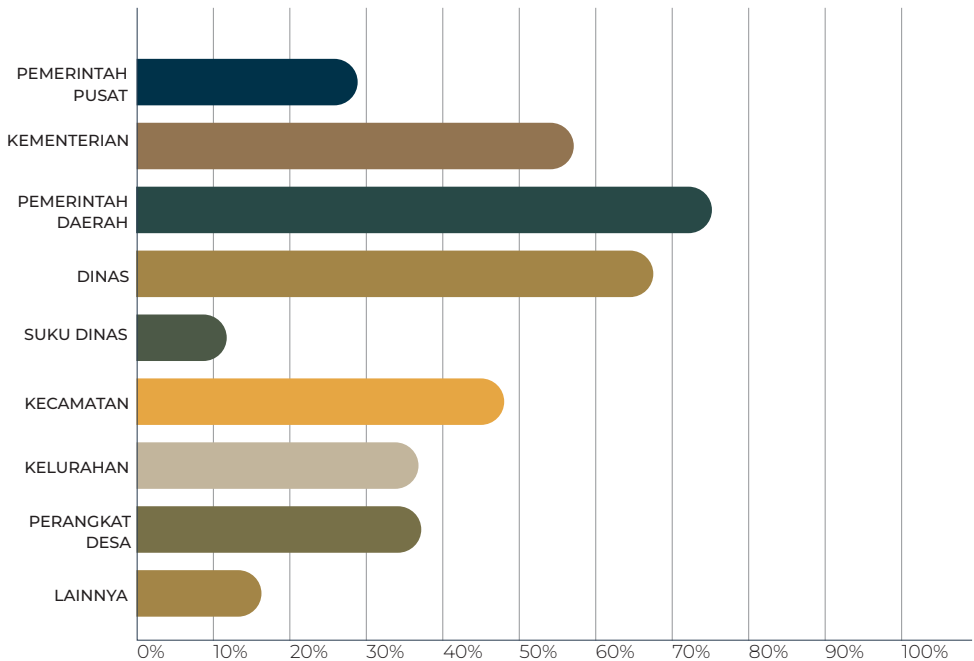


Diagram 9: Keterlibatan pemerintah
Sumber: Dokumen Pribadi

1.9. Dampak Langsung yang Diterima Pemerintah

Beberapa dampak yang dapat dirasakan oleh pihak pemerintah adalah peningkatan kredibilitas, pengembangan pelaku ekonomi kreatif, optimalisasi keterlibatan pemerintah, mendapatkan rekomendasi, mendapatkan masukan dari elemen Penta-Helix lainnya.

Peningkatan Kredibilitas

Pelaksanaan kolaborasi Penta-Helix akan memberikan kontribusi pada peningkatan kredibilitas pemerintah dalam mewadahi aktivitas riil yang menyentuh problem langsung yang dirasakan masyarakat.

Pengembangan Pelaku Ekonomi Kreatif

Dalam bidang ekonomi kreatif, kolaborasi Penta-Helix akan memberikan kesempatan untuk tumbuhnya ekosistem ekonomi kreatif. Berkembangnya ekosistem ekonomi kreatif memberikan ruang bagi bertambahnya pelaku ekonomi kreatif beserta ragam produk kreatif yang dihasilkan.

Optimalisasi keterlibatan pemerintah

Keterlibatan pemerintah dalam pemahaman yang mendalam dalam berbagai lapis struktur akan dapat terwujud dalam kolaborasi Penta-Helix. Langkah-langkah aktivitas yang terintegrasi akan memberikan kesempatan bagi pemerintah berperan dalam mengeluarkan kebijakan strategis yang tepat sasaran.

Mendapatkan rekomendasi, mendapatkan masukan dari elemen Penta-Helix lainnya.

Rekomendasi dari kondisi masyarakat secara langsung akan memberikan kesempatan pihak pemerintah dalam semua lini, mengenali kebutuhan masyarakat secara langsung.

Kegiatan kolaborasi Penta-Helix, terbanyak memberikan dampak langsung pada pengembangan pelaku ekonomi kreatif.

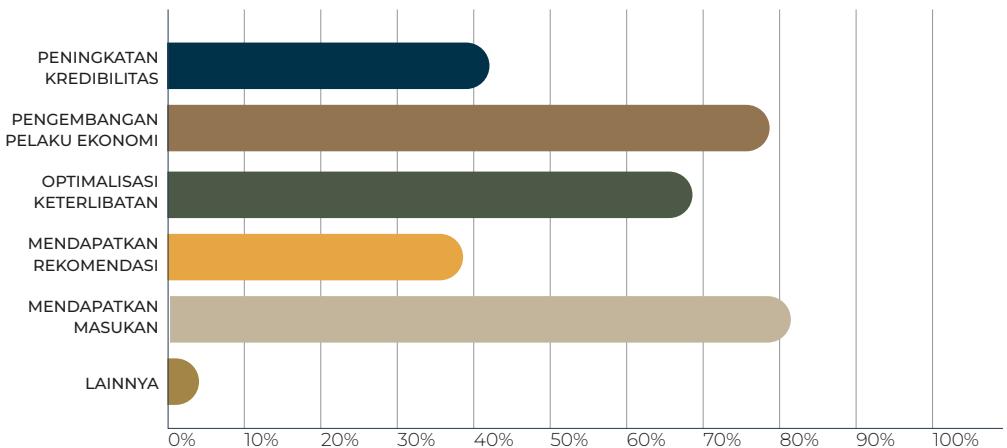


Diagram 10: Dampak Langsung yang Diterima Pemerintah

Sumber: Dokumen Pribadi

1.10. Aktor Masyarakat dan Komunitas

Aktor komunitas/ masyarakat adalah UMKM/ IKM, Asosiasi Profesi, Komunitas Desa, Asosiasi Program Studi dan Tokoh-Tokoh Masyarakat. Berikut adalah aktor yang

berperan dalam kolaborasi Penta-Helix dari masyarakat, terbanyak adalah UMKM, Komunitas Desa, Asosiasi Profesi dan Tokoh Masyarakat.

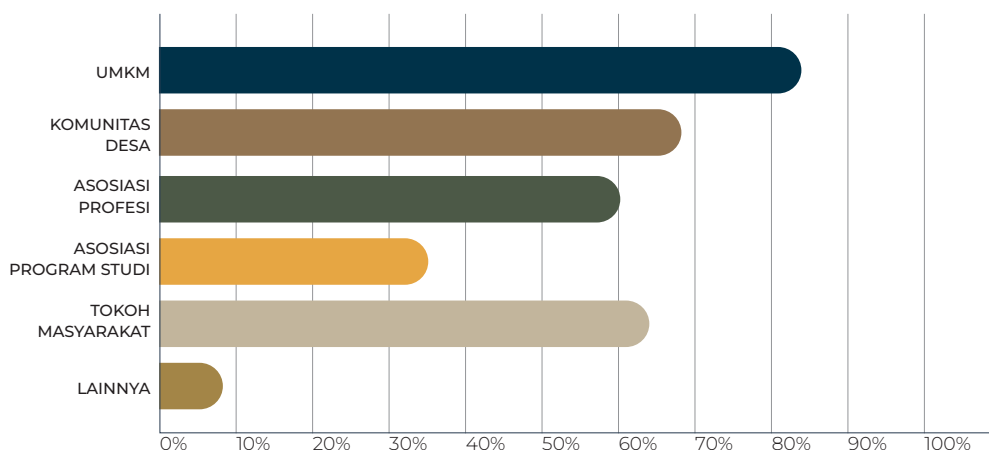


Diagram 11: **Aktor Masyarakat dan Komunitas**

Sumber: Dokumen Pribadi

1.11. Dampak Langsung yang Diterima Masyarakat dan Komunitas

Beberapa dampak langsung yang dapat dirasakan adalah promosi eksistensi masyarakat dan komunitas tertentu, inovasi, rekognisi publik, transfer ilmu dan budaya, dan kolaborasi multidisiplin.

Promosi eksistensi masyarakat

Masyarakat atau komunitas yang bergerak pada bidang industri kreatif akan semakin eksis dengan produk dan juga layanan yang semakin berkembang.

Inovasi

Inovasi-inovasi baru baik produk dan proses akan bisa didapatkan dari Kerjasama Penta-Helix. Inovasi tersebut akan dapat meningkatkan para pelaku industri kreatif, terutama untuk beberapa industri tradisional yang membutuhkan inovasi untuk mengembangkan pasar.

Rekognisi publik

Peran media cukup besar untuk memberikan publikasi terhadap hasil karya dan produk komunitas di sektor industri kreatif.

Kolaborasi Multidisiplin

Dengan kolaborasi Penta-Helix, memungkinkan terjadinya aktivitas multidisiplin yang cukup efektif dalam menjawab berbagai persoalan riil yang ada di masyarakat.

Transfer ilmu dan budaya

Terdapat transfer ilmu dan budaya untuk beberapa aktivitas tradisional yang mungkin belum dikenal secara akademik, dan juga tidak tersentuh proses industrialisasi. Preservasi budaya turun-temurun dalam kolaborasi ini sangat memungkinkan.

Dampak langsung dari program kolaborasi Penta-Helix terbanyak adalah Inovasi, kolaborasi multidisiplin, transfer ilmu dan budaya serta promosi eksistensi produk setempat.

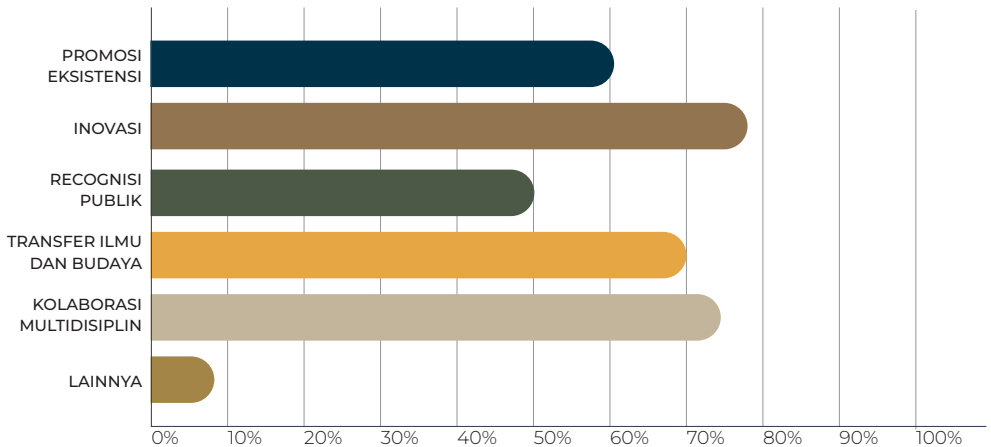


Diagram 12: **Dampak Langsung yang Diterima Masyarakat dan Komunitas**

Sumber: Dokumen Pribadi

1.12. Aktor Media

Yang merupakan aktor penggerak Kolaborasi Penta-Helix dari Media biasanya adalah Pemilik, Editor, Marketing Media dan Wartawan. Media yang ada dapat berupa Surat Kabar, Televisi, Radio, Media *Online* dan Media sosial. Aktor media

yang banyak terlibat dalam program kolaborasi Penta-Helix adalah media *online*, media cetak atau surat kabar, dan media sosial. Media online menempati posisi tertinggi karena kemudahan proses kolaborasi dan akses yang lebih cepat untuk publikasi.

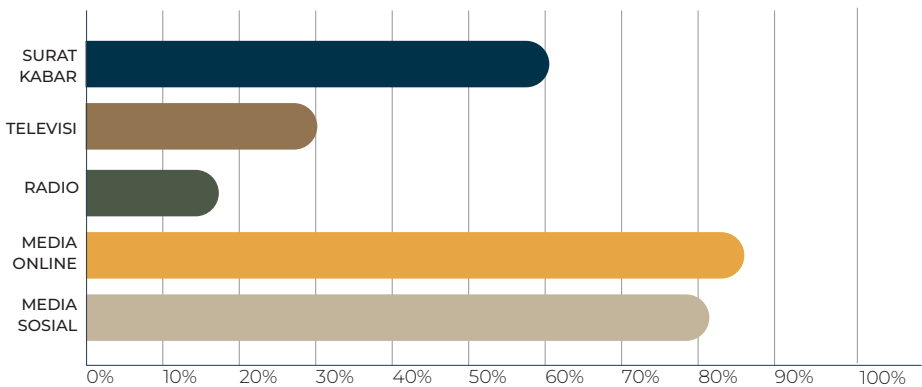


Diagram 13: Aktor Media
Sumber: Dokumen Pribadi

1.13. Dampak Langsung yang Diterima Media

Dampak yang diterima oleh media, antara lain adalah konten publikasi, peningkatan eksistensi media, peningkatan jumlah pemirsanya dan persebaran informasi.

Konten Publikasi

Media akan mendapatkan konteks aktual untuk materi publikasi baik dalam berbagai level. Kerjasama yang baik dari kolaborasi Penta-Helix akan memberikan kontribusi untuk berita yang benar-benar adil dan melibatkan banyak pihak.

Peningkatan eksistensi media

Pengenalan media pada masyarakat dan pengembangan produk media akan meningkatkan minat akses masyarakat pada media. Tak jarang mendorong loyalitas pada media.

Peningkatan jumlah pemirsa

Peningkatan jumlah pemirsa, dari berbagai pihak yang dipublikasikan terkait dengan aktivitas Penta-Helix, adalah dampak yang akan didapatkan. Tak jarang media menjadi semakin dikenali dengan berbagai pemberitaan aktual.

Persebaran informasi

Dengan keikutsertaan pada kolaborasi Penta-Helix baru, media mendapatkan sumber-sumber informasi baru yang terpercaya, dengan validasi dari masing-masing elemen kolaborasi.

Dampak langsung atau benefit yang diterima oleh media terbesar adalah perolehan konten publikasi dan upaya persebaran informasi, seperti dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

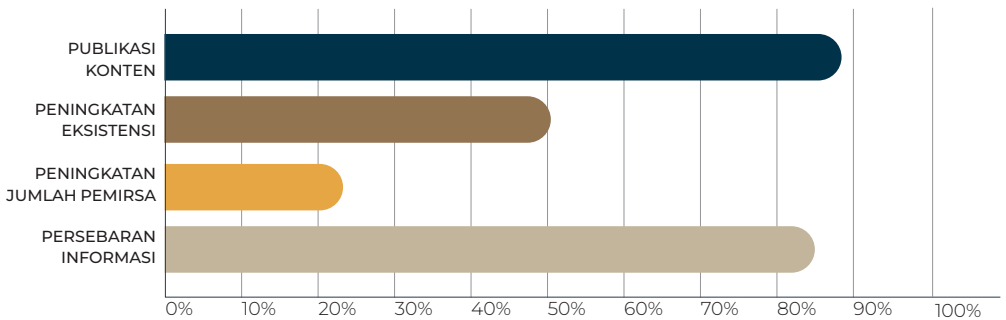


Diagram 14: **Dampak Langsung yang Diterima Media**

Sumber: Dokumen Pribadi

1.14. Jumlah Penerima Manfaat Kolaborasi Penta-Helix

Kolaborasi Penta-Helix, membawa manfaat bagi elemen-elemen pelaksana dan juga masyarakat. Dalam survei ini diteliti pula jumlah penerima manfaat kolaborasi

Penta-Helix. Jumlah penerima manfaat kolaborasi Penta-Helix terbanyak berkisar lebih besar dari 100 orang disusul dengan range antara 1-25 orang dan 25-50 orang.

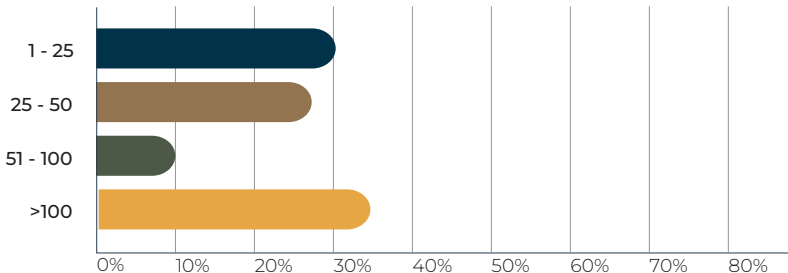


Diagram 15: **Jumlah Kolaborasi Penta-Helix**

Sumber: Dokumen Pribadi

1.15. Kendala Aktivitas Kolaborasi Penta-Helix

Beberapa kendala aktivitas kolaborasi Penta-Helix adalah keterbatasan waktu, kurangnya kepercayaan, kurangnya kemampuan SDM, perbedaan minat, kurangnya koordinasi, terjadi mutasi, perubahan peraturan atau regulasi, kondisi bencana alam, tidak jelasnya tujuan, kurangnya apresiasi, kurangnya promosi, kurangnya

komunikasi, kontribusi yang tidak merata, pembagian tugas yang tidak jelas dan kurangnya pendanaan (Marinho, Silva & Santos, 2020). Dari berbagai kendala aktivitas kolaborasi Penta-Helix, terbanyak adalah keterbatasan waktu, peraturan dan regulasi, serta kurangnya pendanaan.

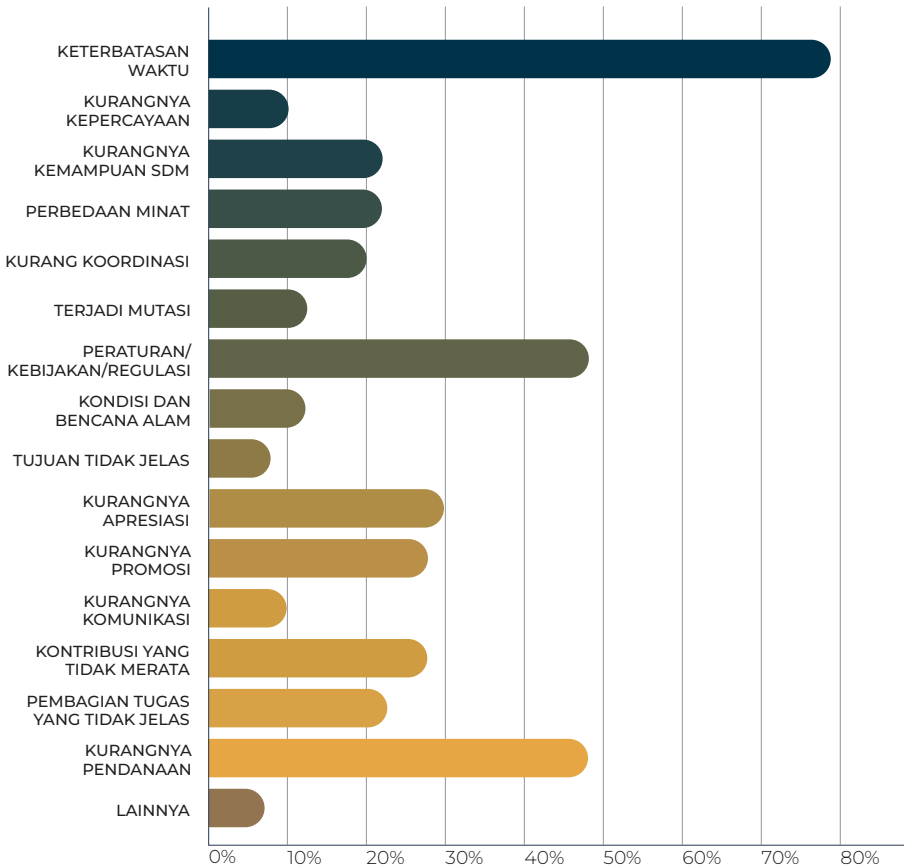


Diagram 16: **Kendala Aktivitas Kolaborasi Penta-Helix**
Sumber: Dokumen Pribadi

1.16. Dampak Jangka Panjang

Dampak jangka Panjang yang didapat dari kolaborasi Penta-Helix adalah peningkatan kualitas dan kuantitas, peningkatan kualitas, transformasi komunitas, peningkatan sumber daya, keberlanjutan industri, penguatan fasilitas, peningkatan pertumbuhan dan kebijakan tepat sasaran.

Dampak jangka panjang untuk kolaborasi Penta-Helix ternyata cukup beragam, terbanyak adalah peningkatan kualitas pendidikan, peningkatan kualitas pelaku industri kreatif dan pengembangan produk kreatif serta peningkatan sumber daya manusia.

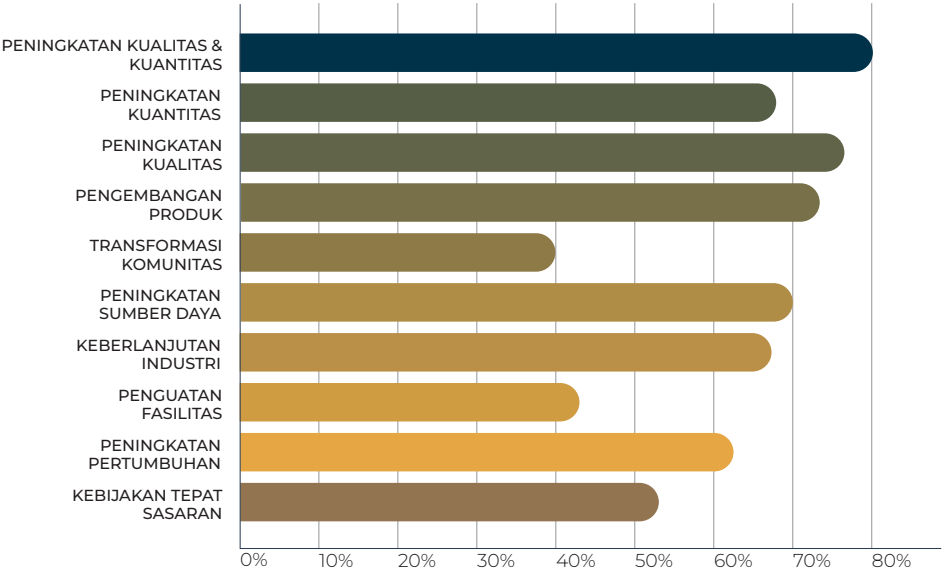


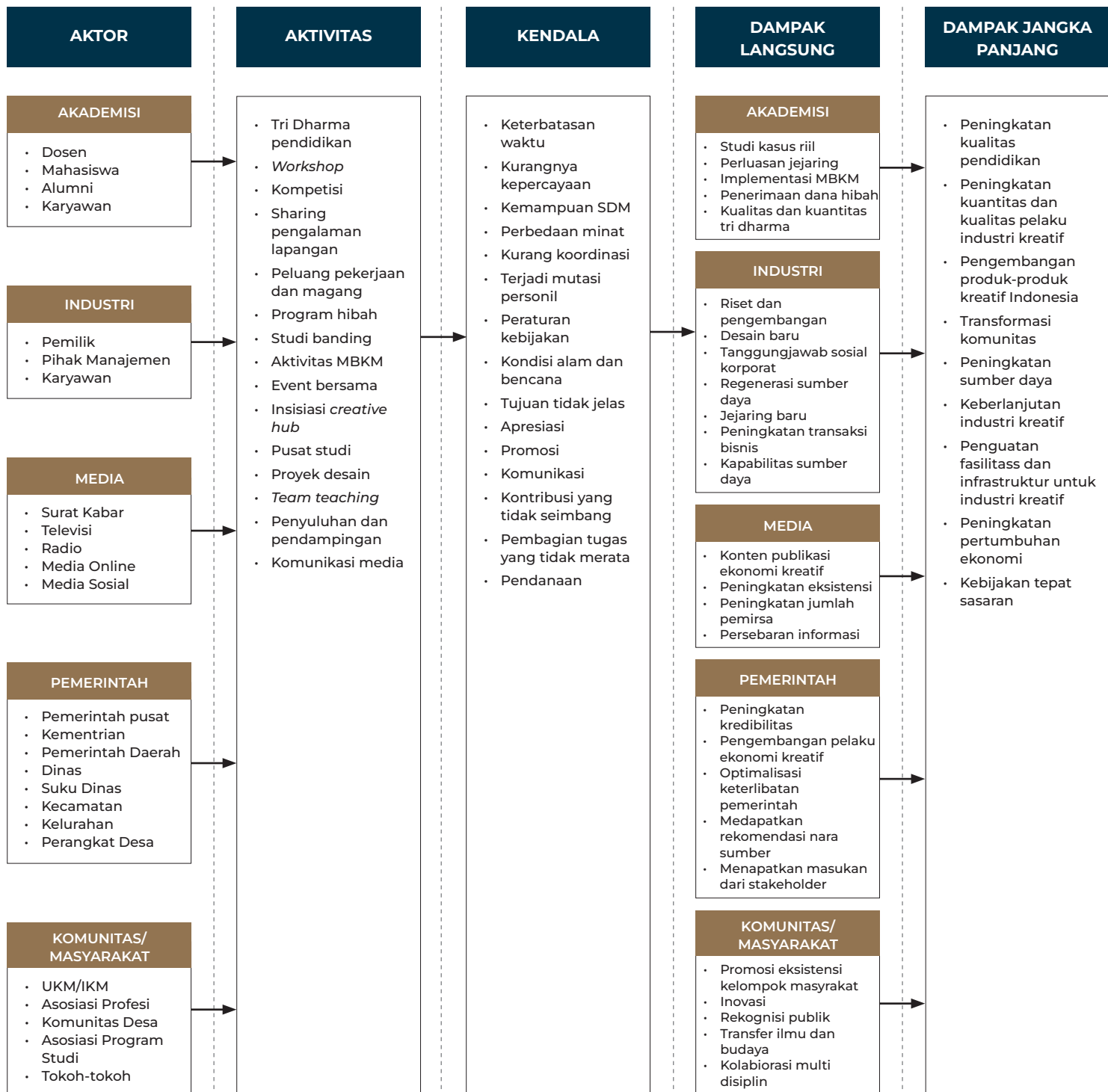
Diagram 17: Dampak Jangka Panjang
Sumber: Dokumen Pribadi

Demikian dalam skemanya, maka diskusi di atas dapat dimodelkan secara sistematis seperti pada diagram di bawah ini.

PENTAHHELIX

Untuk mendukung pemulihan dan pertumbuhan perekonomian, skema kolaborasi Penta-Helix dapat dilakukan dimana unsur pemerintah, akademisi, badan atau pelaku usaha, masyarakat atau komunitas, dan media berkolaborasi dalam mengembangkan inovasi pengetahuan yang ditransformasi menjadi produk dan atau jasa yang memiliki nilai ekonomis.





BAB 2

Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi
Sektor Ekonomi Kreatif :
Model dan Implementasi



FASHIONPRENEUR



Marini Yunita Tanzil, B.Com.Des., M.Fashion.

SI Desain Produk

Fakultas Industri Kreatif

Universitas Ciputra Surabaya

Email: marini.yunita@ciputra.ac.id

Latar Belakang

Sektor Ekonomi Kreatif memiliki peluang dan potensi yang besar untuk menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Tahun 2021 telah ditetapkan oleh PBB sebagai *"International Year of Creative Economy for Sustainable Development"* dengan Indonesia sebagai salah satu negara yang diperhitungkan dalam bisnis ekonomi kreatif di tingkat dunia. Ekonomi kreatif telah memberikan kontribusi sebesar Rp 1.105 triliun terhadap produk domestik bruto (PDB) nasional di tahun 2019, sehingga membuat Indonesia berada di posisi ketiga secara global setelah Amerika Serikat dan Korea Selatan dalam jumlah kontribusi ekonomi kreatif terhadap PDB negara. Subsektor fesyen merupakan salah satu dari tiga subsektor

ekonomi kreatif kontributor devisa terbesar untuk PDB dan merupakan penyumbang ekspor terbesar yakni USD 11,9 miliar (Badan Pusat Statistik, 2020).

Berlandaskan peluang industri fesyen di Indonesia yang begitu besar, tim dosen Desain Produk dan Bisnis Fesyen, Desain Arsitektur Interior, dan Desain Komunikasi Visual di Universitas Ciputra Surabaya yang mendukung terciptanya *Entrepreneur* kelas dunia, bersama-sama dengan industri, pemerintah, komunitas, dan media hendak menciptakan kreasi reka 'Fashionpreneur' yang merupakan program pengadaan desain fesyen dan konsultasi untuk seluruh tahapan dari perencanaan, perancangan, produksi, peluncuran, dan penjualan produk dan *brand* fesyen.

Deskripsi Program

Program *Fashionpreneur* merupakan program kolaborasi antara kelima aktor Penta-Helix, yaitu Universitas Ciputra Surabaya, PT. Gistex, PT. Satria Bandung Jaya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kementerian Perdagangan, Indonesian Fashion Chamber, dan berbagai media massa seperti TikTok, Pinterest, Dewi, JFW, HerWorld, SC Media, dan Time Indonesia. Program ini merupakan hasil dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh akademisi dari Program Studi Desain Produk untuk memenuhi kebutuhan industri dalam melakukan tahapan *concepting* dan *implementation*, khususnya

terkait pembuatan terkait keinginan konsumen akan produk fesyen *ready-to-wear* dari segi pola, motif, material, desain atmosfer toko, desain ritel, dan perilaku belanja konsumen. Mitra industri memiliki fasilitas produksi material, garmen, dan *platform* penjualan. Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan kualitas dan nilai komersial produk dan *fashion brand* di Indonesia sehingga dapat berperan serta dalam kemajuan ekonomi kreatif di Indonesia. Durasi program kolaborasi adalah 6 bulan yang dilaksanakan dari bulan Juni – Desember 2021.

Aktor Yang Berperan

Akademisi: Ketua program studi Desain Produk Fesyen, 1 dosen Desain Produk Fesyen, Dekan Arsitektur Interior, 1 dosen Desain Komunikasi Visual, dan 6 mahasiswa Desain Produk.

Industri: PT. Gistex dan PT. Satria Bandung Jaya

Komunitas: Indonesian Fashion Chamber

Pemerintah: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Perdagangan RI

Media: TikTok, Pinterest, Dewi, JFW, HerWorld, SC Media, dan Time Indonesia

Aktivitas Kolaborasi

Bentuk aktivitas pada program *Fashionpreneur* adalah aktivitas pembelajaran dengan pendampingan dan dukungan dari PT. Gistex, PT. Satria Bandung Jaya

dan program pendanaan *Matching Fund* Kedaireka yang diselenggarakan oleh Kemendikbud. Pada program ini, 6 mahasiswa Desain Produk mengembangkan desain

koleksi fesyen *ready-to-wear* untuk *fashion brand* kolaborasi dengan PT. Satria Bandung Jaya menggunakan material kain dari PT. Gistex dengan bimbingan dari dosen Desain Produk Fesyen dari proses pembuatan konsep desain hingga proses produksi dan uji coba prototipe produk. Setelah prototipe telah dikembangkan dan difinalisasi, PT. Satria Bandung Jaya melakukan produksi massal final designs yang telah disepakati bersama untuk dipasarkan di *platform* penjualan PT. Satria Bandung Jaya baik secara online maupun offline. Strategi pemasaran dan pengembangan brand collateral dilakukan dengan

pendampingan dari dosen Desain Komunikasi Visual. Proses desain *layout* toko dan *pop-up store* didampingi oleh Dekan Arsitektur Interior.

Peluncuran koleksi fesyen *ready-to-wear* dilaksanakan dalam bentuk *fashion show*, *pop-up booth*, konten media sosial, dan promosi melalui *fashion influencers*. *Fashion show* dan *pop-up booth* diselenggarakan di dua acara yang berbeda, yaitu di Jakarta Muslim Fashion Week 2021 yang didukung oleh Kementerian Perdagangan dan Surabaya Fashion Parade 2021 yang didukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Proses Kolaborasi

Dalam proses kolaborasi yang melibatkan banyak pihak, hal mendasar yang wajib untuk disepakati bersama adalah kesepahaman visi, misi, sasaran, dan tujuan dari kelima pihak. Kemudian dengan

komunikasi yang baik dan komitmen pada waktu, tenaga, dana, dan tanggung jawab dari masing-masing pihak merupakan faktor penentu keberhasilan dan ketercapaian tujuan program kolaborasi.

Kendala Yang Dialami

Kendala yang dialami selama program kolaborasi adalah keterbatasan waktu dalam melakukan proses produksi. Namun kendala tersebut telah

teratasi dengan kerja sama dari pihak akademisi dan industri untuk memenuhi tenggat waktu acara dan pemasaran.

Benefit Kolaborasi

- Akademisi: Implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dalam bentuk proyek independen dengan studi kasus riil, penerimaan dukungan dana hibah untuk pelaksanaan tridarma, dan realisasi kerja sama dengan kelima pihak.
- Industri: Mendapatkan desain baru, peningkatan *revenue* dari penjualan produk, dan aktivitas CSR.
- Komunitas: Rekognisi dan promosi eksistensi asosiasi, dan ide-ide baru dari karya-karya yang dihasilkan.
- Pemerintah: Implementasi program *Matching Fund* Kedaireka dan MBKM, terlaksananya program menuju Indonesia sebagai pusat mode muslim dunia, dan meningkatkan kredibilitas program dengan keterlibatan multi pihak.
- Media: Mendapatkan konten untuk publikasi yang berkualitas.

Luaran Kolaborasi

- Akademisi: Memiliki kualitas lulusan yang memiliki kepekaan sosial akan kebutuhan masyarakat, peningkatan kualitas pengajaran dengan studi kasus riil dan implementasi MBKM yang didapatkan dari program, kualitas penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang menghasilkan dampak langsung dan luaran-luaran KI, peningkatan kuantitas kolaborasi dan rekognisi akademisi.
- Industri: Desain baru, peningkatan *revenue* dari penjualan produk, dan aktivitas CSR dari perusahaan, peningkatan promosi dan pemasaran, peningkatan hubungan dengan akademisi, pemerintah, komunitas, dan media.
- Komunitas: Peningkatan pengetahuan dan kemampuan, keterlibatan dan interaksi komunitas pada program.
- Pemerintah: Peningkatan kualitas kebijakan, komunikasi kebijakan, jumlah *start-up* dan pelaku industri fesyen.
- Media: Jumlah, kualitas, eksistensi media, dan publikasi yang meningkat.

CAP & CIP: Program Peningkatan Kualitas Kampung Kumuh di Jakarta Utara

Dr. Martin L. Katoppo, S.T., M.T.

School of Design, Universitas Pelita Harapan,
Design as Generator

Email: martin.katoppo@uph.edu



Latar Belakang

Sejak tahun 2018, Gubernur DKI Jakarta menggagas program peningkatan kualitas kampung kumuh di Ibukota melalui program perencanaan berbasis masyarakat dan pembangunan kolaboratif, yang dikenal dengan nama: CAP, yaitu singkatan dari *Community Action Plan* dan CIP singkatan dari *Collaborative Implementation Program*. Program CAP dan CIP ini kemudian sejak tahun 2020 melibatkan universitas dalam pelaksanaannya.

School of Design, Universitas Pelita Harapan (UPH) kemudian menjadi salah satu kolaborator untuk membuat CAP bersama anggota masyarakat di 4 RW kumuh di Jakarta Utara dan Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Perumahan (SDPRKP) Kota Administrasi Jakarta Utara pada tahun 2021, yang pelaksanaan CIP-nya terjadi pada tahun 2022.

Deskripsi Program

Community Action Plan (CAP), yang dicanangkan oleh Gubernur DKI Jakarta sejak tahun 2018, merupakan program andalan untuk mengubah permukiman kumuh di Jakarta melalui perencanaan yang langsung melibatkan warga. Setelah

CAP, perencanaan yang telah dibuat akan dibangun melalui *Collaborative Implementation Programs* (CIP) yang juga langsung melibatkan warga. Berdasarkan Peraturan Gubernur No 90/2018, definisi dari CAP dan CIP adalah sebagai berikut:

1. **Community Action Plan (CAP):** merupakan suatu program perencanaan perumahan dan kawasan permukiman partisipatif dengan warga sebagai subjek dan perencanaan aksi pembangunan dan dengan Pemerintah sehingga mendorong terciptanya koordinasi dan kolaborasi dari berbagai pihak di lingkungan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta serta para *stakeholders*, yang selanjutnya menjadi acuan keberlanjutan Program Penataan Kawasan.

2. **Collaborative Implementation Program (CIP):** merupakan langkah lanjutan untuk merealisasikan konsep CAP yang telah disusun. Proses CIP dilakukan melalui pembangunan fisik dan pemberdayaan masyarakat yang partisipatif.

Harapannya dengan melibatkan langsung warga maka perbaikan akan berjalan sesuai dengan kebutuhan dan memberdayakan warga untuk berencana,

membangun dan memelihara wilayah mereka. Pada tahun 2021 di Kota Administrasi Jakarta Utara ditetapkan 4 RW kumuh: RW 01, 02, 10 Sukapura dan RW 10 Semper Timur yang perlu dibantu menyusun CAP. Tantangan terbesar terutama pada CAP adalah pemberdayaan warga, diantaranya sikap skeptis warga bahwa pembangunan wilayah merupakan urusan pemerintah. Tantangan lain CAP tahun 2021 terjadi di masa pandemik COVID 19. Untuk ini, kolaborasi tim yang terdiri dari Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan (universitas), Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Administrasi Jakarta Utara (pemkot), beserta segenap warga RW 01, 02, 10 Sukapura dan RW 10 Semper Timur, memaksimalkan metodologi Desain sebagai Generator baik secara daring maupun luring yang memadukan kegiatan meneliti, merencana, dan aksi pada rentang waktu yang bersamaan untuk menghasilkan desain yang mendorong keberdayaan masyarakat (Katoppo, 2017, Katoppo, 2021).

Aktor Yang Berperan

Aktor yang berperan pada pelaksanaan CAP-CIP ini, adalah minimal, namun tidak terbatas:

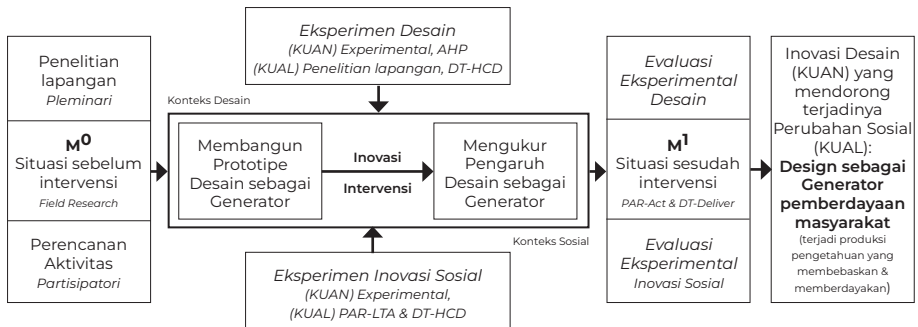
1. Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta dan Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman masing-masing Kota Administrasi.
2. Kecamatan dan Kelurahan dari Kawasan terkait.

3. Konsultan pelaksana CAP hingga tahun 2019, kemudian berganti dengan kemitraan dengan Universitas pada tahun 2020.
4. Media Pemerintah (Dinas Komunikasi, Teknologi dan Informasi) dan Swasta (misal: media digital area, media mitra dalam konteks kerja sama dengan UPH adalah Berita 1 dan seterusnya).
5. Kemitraan Industri (dalam konteks kerja sama ini adalah dengan produsen cat untuk membuat salah satu area RW menjadi kampung warna-warni)
6. Kemitraan NGO atau institusi lain (seperti dengan Design as Generator – komunitas pemberdaya melalui desain, InaMIKRO untuk pengurusan pendaftaran UKM secara digital, Rujak Center for Urban Studies (RCUS) untuk bertukar metode dan lain-lain).
7. Kontraktor pelaksana CIP.
8. Yang terpenting dan terutama adalah warga dari tiap RW sasaran: Ka. RW, Ka. RT, Dasa Wisma, Karang Taruna, LMK, FKDM, Kelompok Masyarakat dan lain-lain.

Aktivitas Kolaborasi

Proses penyusunan CAP dijalankan berdasarkan metodologi DAG yang terdiri dari 3 tahap berdasarkan tahap Design Thinking atau disebut riung desain (Brown, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Tiga tahap itu adalah Temukan, Bedakan dan Jadikan. Metodologi Desain sebagai Generator (DAG) dianggap mampu memenuhi kebutuhan ini, karena memungkinkan

aktivitas penelitian, mendesain dan aksi pemberdayaan secara simultan (Katoppo, dkk., 2017; Katoppo, 2017; Katoppo, 2018). Metodologi DAG menggabungkan Participatory Action Research (PAR) (Taggart, 2006) dan Design Thinking (DT) (Brown, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013) untuk memastikan ketiga aktivitas terjadi (Katoppo dan Sudradjat, 2015).



Gambar 1: Metodologi Desain sebagai Generator

Sumber: Katoppo, 2017

Tahap Temukan

Tahap Temukan adalah tahap pengumpulan data (Brown, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013; Stringer, 1999; Creswell; 2008). Pada tahap ini tim melakukan: (a) *Community Engagement* (kelindan warga) melalui *in-depth interview* kombinasi daring dan luring. Topik wawancara terkait kondisi sosial, budaya, ekonomi. Wawancara dilakukan kepada warga dari ke-4 RW dengan profil yang mewakili kelompok, yaitu pemimpin formal & informal, ibu, bapak, pemuda/i, dan extreme users. (b) *Talk to Experts*, berdiskusi dengan ahli yaitu ketua RW, Kepala Seksi Ekonomi dan Bangunan Kelurahan Sukapura dan Semper Timur, dan perwakilan dari pemerintah

kota seperti Suku Dinas Sosial, Suku Dinas Kesehatan, Suku Badan Perencanaan & Pembangunan Kota dan lain-lain. (c) *Immerse in Context*, belajar dari kelompok masyarakat atau kampung kota yang sudah berhasil berdaya, dan; (d) *Analogous Research*, mencari inspirasi untuk efisiensi penataan permukiman padat penduduk. Tim juga mengumpulkan data kondisi fisik ke-4 RW berdasarkan 11 parameter fisik kekumuhan Biro Pusat Statistik (2017), antara lain: Data Kependudukan, Data Kepadatan Bangunan, Kondisi Hunian, Kondisi Lingkungan (khususnya saluran, jalan dan penerangan) dan Kondisi Pengelolaan Sampah (lihat Gambar 2 di bawah).

METODE HIBRID CAP: RIUNG DESAIN (Tahap TEMUKAN) April – Juni 2021

RW 01 SUKAPURA



COMMUNITY ENGAGEMENT

In-depth interview aspek SosEkBud dengan kombinasi daring & luring kepada +/- 26 warga yang mewakili semua kategori (Pemimpin formal & informal, Ibu-Ibu, Bapak-Bapak, Pemuda/i, extreme users).



TALK TO EXPERTS

Berdiskusi dengan ahli: Ka. RW 01 Sukapura, Ka. Sie. Ekbang Kelurahan Sukapura, Suku Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Jakarta Utara, Suku Dinas Sosial Jakarta Utara.



IMMERSE IN CONTEXT

Belajar dari kampung Pro-iklim Sunter Jaya: (1) Pemimpin kuat, berdaya sendiri, CSR, baru Pemda, (2) Menggerakkan warga dengan lomba 1 RT baru ke lingkup RW (+/- 3-4 tahun), (3) Media Exposure



ANALOGOUS RESEARCH

Samplia – Chiku project: ruang terdesain yang gagal karena tidak melibatkan warga. Kemudian hari diterjemahkan sendiri oleh warga melalui festival kuliner -> inspirasi untuk ruang kontrakan kosong.

RW 02 SUKAPURA



COMMUNITY ENGAGEMENT

In-depth interview aspek SosEkBud dengan kombinasi daring & luring kepada +/- 21 warga yang mewakili semua kategori (Pemimpin formal & informal, Ibu-Ibu, Bapak-Bapak, Pemuda/i, extreme users).



TALK TO EXPERTS

Berdiskusi dengan ahli: Ka. RW 02 Sukapura, Ka. Sie. Ekbang Kelurahan Sukapura, Suku Dinas Sosial, Suku Dinas Kesehatan, Suku Badan Perenc. & Pembangunan Kota Jakarta Utara.



IMMERSE IN CONTEXT

Belajar dari KWT Hijau Daun, Tangerang: 1) Pemimpin Formal bergerak, champion hadir, warga bergerak baru Pemda masuk, 2) Kekuatan religi, KWT dan bekerja sesuai hobi, 3) Dari 1 RT menjadi semua RT.



ANALOGOUS RESEARCH

Bobodor hotel: contoh ruang padat terdesain - rapi membuat segan -> inspirasi untuk pemukiman kumuh dan warga miskin

METODE HIBRID CAP: RIUNG DESAIN (Tahap TEMUKAN) April – Juni 2021

RW 10 SUKAPURA



COMMUNITY ENGAGEMENT

In-depth interview aspek SosEkBud dengan kombinasi daring & luring kepada +/- 25 warga yang mewakili semua kategori (Pemimpin formal & informal, Ibu-Ibu, Bapak-Bapak, Pemuda/i, extreme users).



TALK TO EXPERTS

Berdiskusi dengan ahli: Ka. RW 10 Sukapura, Ka. Sie. Ekbang Kelurahan Sukapura, BPN Cilincing, Suku Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang, Suku Badan Perenc. & Pembangunan Kota Jakarta Utara.



IMMERSE IN CONTEXT

Desain membuka imajinasi: (1) area pinggir kali kumuh menjadi ruang publik yang indah, (2) kekuatan desain dan pembangunan fisik bisa memberdayakan warga.



ANALOGOUS RESEARCH

Skywalk Terrace: contoh merespon ruang padat dengan menambah ruang baru yang diangkat ke atas -> inspirasi untuk pemukiman di pinggir kali.

RW 10 SEMPER TIMUR



COMMUNITY ENGAGEMENT

In-depth interview aspek SosEkBud dengan kombinasi daring & luring kepada +/- 25 warga yang mewakili semua kategori (Pemimpin formal & informal, Ibu-Ibu, Bapak-Bapak, Pemuda/i, extreme users).



TALK TO EXPERTS

Berdiskusi dengan ahli: Ka. RW 10 Semper Timur, Ka. Sie. Ekbang Kel. Semper Timur & Kec. Cilincing, BPN Cilincing, Suku Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Jakarta Utara.



IMMERSE IN CONTEXT

Festival Kreativitas Anak Muda: (1) membangun imajinasi, (2) berkelanjutan mandiri (2017-2020) setelah dipantik +/- 2 tahun, (3) berkembang sesuai imajinasi warga.



ANALOGOUS RESEARCH

Half House, Elemental, Quinta Monroy: contoh mendesain hunian padat dengan tetap memberikan ruang ekspresi -> untuk pemukiman kumuh dan warga miskin.

Gambar 2: Tahap Temukan ke-4 RW

Sumber: Tim CAP School of Design, UPH, 2021

Tahap Bedakan

Tahap ini mengubah data menjadi rumusan permasalahan, potensi, dan konsep menjadi solusi (Brown, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013; Stringer, 1999;

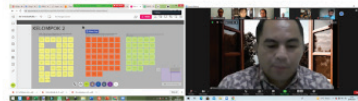
Creswell; 2008). Pada tahap ini tim, termasuk perwakilan warga dan Pemerintah Kota Jakarta Utara, beserta ahli melaksanakan lokakarya Riung Desain daring -berdasarkan *design thinking brainstorming*- untuk merumuskan masalah,

potensi dan ditutup dengan pertanyaan 'bagaimana kita bisa' (*how might we question*) (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Secara umum ke-4 RW mengelompokkan dua pertanyaan besar yang perlu dirampungkan, yaitu: (1) bagaimana warga bisa meningkatkan situasi

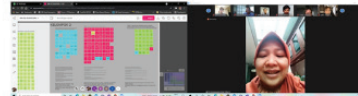
perekonomian serta membangun kelembagaan sosial budaya yang kuat dengan penataan kondisi non-fisik lingkungan, dan (2) bagaimana penataan dan pembenahan lingkungan secara fisik dapat dilakukan secara optimal (lihat Gambar 3 di bawah).

METODE HIBRID CAP: RIUNG DESAIN (Tahap BEDAKAN - Rumusan Masalah) Mei-Juli 2021

RW 01 SUKAPURA



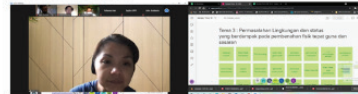
RW 02 SUKAPURA



RW 10 SUKAPURA



RW 10 SEMPER TIMUR



'Bagaimana kita bisa...?' terpilih

Bagaimana Warga RW 01 Sukapura bisa meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan walaupun terkendala ekonomi?
Bagaimana Warga Sukapura RW 01 Sukapura bisa bersama-sama merumuskan kegiatan perekonomian secara individu maupun berkelompok yang tepat guna dan benar-benar berdampak bagi warga berkolaborasi dengan semua kegiatan SKPD ataupun UKPD terkait pelatihan pembinaan peritel usaha mandiri warga?

Bagaimana Warga Sukapura RW 02 Sukapura memetakan kegiatan-kegiatan yang positif yang berpotensi mengembalikan perekonomian dan memberdayakan warga secara mandiri sekaligus menciptakan wadah fisik & non fisik berkaitan dengan pelatihan (produksi, jasa & pemasaran) serta program dari Pemerintah yang tepat sasaran (sesuai tingkat pendidikan dan kebutuhan warga)?
Bagaimana Warga Sukapura RW 02 Sukapura bisa membangun koordinasi kelembagaan yang baik secara internal maupun eksternal serta transparan dengan menemukan champion tiap RT & tiap kelompok sehingga bisa menjadi landasan kegiatan-kegiatan positif bersama yang memberdayakan sekaligus juga landasan pembenahan fisik Sukapura RW 02?

Bagaimana Warga RW 10 Sukapura dan semua pemangku kepentingan terkait terutama Pemerintah Pusat, Pem. Kota beserta Sadin terkait, bisa bekerja sama memutuskan langkah terbaik dan tepat perihal kejelasan legalitas dan status tanah RW 10 Sukapura melalui satu perencanaan aksi (CAP) yang merumuskan strategi dan inovasi baru, namun juga harus nyata dengan merumuskan inisiatif yang sudah berjalan?
Bagaimana Warga RW 10 Sukapura melalui program CAP dan kelembagaan resmi dapat memetakan dan merencanakan kebutuhan pembenahan fisik yang sesuai dengan karakter khusus RW 10 yang huniannya berada di bantaran kali?

Bagaimana Warga RW 10 Semper Timur bisa merencanakan dan menyepakati secara kolektif pembenahan fisik yang tepat guna dan tepat sasaran untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan (sampah, banjir) dan status (status RT, wilayah, kepemilikan) dengan pendampingan edukasi yang berkelanjutan keterampiln serta keahlian warga sehingga bisa membiasakan dan kebutuhan peningkatan keterampilan serta keahlian warga sehingga bisa merencanakan kegiatan yang tepat guna dan sasaran bagi semua golongan warga (ibu-ibu, Bapak-Bapak, pemuda/i) serta pelatihan yang tepat dari Pemerintah?

Gambar 3: Tahap Temukan ke-4 RW

Sumber: Tim CAP School of Design, UPH, 2021

Tahap Jadikan

Tahap ini memunculkan dan mengujicobakan solusi (Jones, dkk., 2005; Jenkins dan Forsyth, 2010; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Tim membangun solusi dengan menggunakan *journey map* (peta pengalaman pengguna) dan *value proposition* (nilai pembeda solusi) (Osterwalder dan Pigneur, 2012; Osterwalder, dkk., 2014). Solusi yang

ditawarkan beragam sesuai konteks ke-4 RW yang menjawab 2 permasalahan utama non-fisik dan fisik yang sudah diformulasikan di tahap sebelumnya. Warga RW 01 Sukapura misalnya mengusulkan KAHBI (Kampung Hijau, Bersih dan Indah). Warga RW 02 Sukapura melihat penataan wilayah dan inisiatif peningkatan kegiatan perekonomian (budidaya lele, dan lain-lain) menjadi hal

yang penting. Warga RW 10 Sukapura melihat pentingnya legalisasi serta penataan lingkungan yang sesuai dengan kondisi bantaran kali.

Warga RW 10 Semper Timur melihat potensi hutan kota yang ada di wilayah mereka (lihat Gambar 4 di bawah).



Gambar 4: Tahap Jadikan ke-4 RW
Sumber: Tim CAP School of Design, UPH, 2021

Kelompok Masyarakat dan Presentasi Guyub Warga

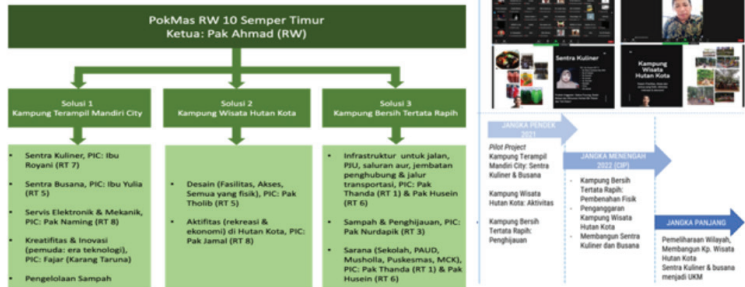
Setelah tahap Jadikan, warga membentuk Kelompok Masyarakat (PokMas) sebagai penguatan kelembagaan masyarakat untuk mendukung perwujudan solusi. PokMas menyusun rencana jangka pendek, menengah dan panjang untuk tiap solusi:

Penataan Wilayah dan Peningkatan Perekonomian. Warga kemudian mempresentasikan solusi kepada pemkot sebagai wujud nyata keberadaan warga dan ruang negosiasi harapan warga terhadap kenyataan yang bisa direalisasikan oleh pemkot (Till, 2005) (lihat Gambar 5 di bawah).



KELOMPOK MASYARAKAT & PRESENTASI GUYUB WARGA Agustus 2021

RW 10 SEMPER TIMUR



Gambar 5: Contoh Struktur PokMas dan Presentasi Warga

Sumber: Tim CAP School of Design, UPH, 2021

Perencanaan Lingkungan, Ekonomi dan Psikologi Komunitas

Solusi Penataan Wilayah dan Peningkatan Perekonomian kemudian diterjemahkan oleh universitas, khususnya oleh ahli sipil, ekonomi masyarakat dan psikologi komunitas.

Hasilnya adalah desain fisik penataan wilayah, dan desain non-fisik yang merespon berbagai kegiatan ekonomi, sosial, budaya, seperti bank sampah, budidaya lele, kuliner dan kerajinan nuansa Betawi, dan pasar malam, rumah baca dan lain-lain (lihat Gambar 6 di bawah).



Gambar 6: Desain, Ekonomi & Psikologi Komunitas ke-4 RW

Sumber: Tim CAP School of Design, UPH, 2021

Kendala Yang Dialami

Kendala-kendala yang dialami:

1. Koordinasi dengan Pemerintah: kesesuaian waktu dan hasil.
2. Koordinasi antar/internal Pemerintah: komunikasi lintas Dinas/instansi/lembaga sering kali tidak lancar, karena kesibukan dan arah tujuan masing-masing.
3. Membongkar sikap apatis masyarakat di awal: masyarakat terbiasa sebagai penerima bantuan dan bukan sebagai inisiator, selain itu masyarakat juga sering kali merasa kecewa karena banyak inisiasi-inisiasi yang pada akhirnya tidak berjalan.
4. Merespon keragaman perspektif kebutuhan masyarakat, karena berhadapan dengan masyarakat yang jumlahnya besar dan sangat dinamis.
5. Membangun kesepahaman bahwa menjadi berdaya bukan hanya persoalan membangun dan memperbaiki fisik, namun yang lebih terpenting adalah membangun manusia. Pembangunan manusia membutuhkan waktu yang panjang di awal, namun ketika terjadi akan berkelanjutan, pembangunan fisik dapat diukur dan dapat diselesaikan dalam kurun waktu singkat namun tidak menjamin keberlanjutan. Pemahaman-pemahaman ini yang perlu ditanamkan kepada semua stakeholder program CAP dan CIP, bukan hanya warga namun juga Pemerintah.

Capaian Kolaborasi

Penyusunan CAP pada tahun 2021 berujung pada perencanaan atau desain berbasis masyarakat, yaitu Penataan Wilayah dan Peningkatan Perekonomian, yang dilaksanakan melalui CIP pada tahun 2022. Namun berkat kelindan yang baik antara anggota tim-universitas, warga, pemkot- warga bergerak melalui aksi yang digagas dan dilaksanakan bersama dimana warga langsung mempresentasikan perencanaan -seperti desain jalan, saluran, tepi

sungai, balai warga- dan purwarupa (*prototype*). Warga menunjukkan kemandirian mereka membuat contoh penataan wilayah, seperti membuat satu Rukun Tetangga menjadi kampung warna-warni, membuat mural, menghadirkan penghijauan dan lain-lain. Warga juga membuat contoh usaha peningkatan ekonomi warga misalnya dengan membuat kolam lele aquaponik, usaha bank sampah, komunitas kreatif, sentra kuliner dan busana dan lain-lain.

Inilah hasil puncak CAP yang dicapai dengan 3 langkah dari metodologi DAG yang menghadirkan partisipasi sejati warga serta hadirnya produksi pengetahuan bersama yang memberdayakan semua pemangku kepentingan (Arnstein, 1969; Sanoff, 2000; Katoppo, 2018). Aktivasi warga ke-4 RW untuk keluar dari kekumuhan baru saja dimulai. Masih banyak hal yang perlu dilakukan, terutama respon pemangku kepentingan lain dalam hal menanggapi solusi yang sudah muncul.

Pemerintah kota/provinsi serta pemerintah pusat harus bersinergi tercipta keselarasan kebijakan dan program untuk keberdayaan warga, dan melunturkan sekat kewenangan administratif yang membatasi. Akademisi perlu mengabdikan pengetahuannya, sementara korporasi perlu membantu pendanaan dan aksi peningkatan permukiman. Besar harapan kelindan seperti ini kelak memproduksi ruang kota yang kreatif, kolaboratif dan milik bersama (Lefebvre, 1998).



Gambar 7: **Warga Berdaya di ke-4 RW**
Sumber: Tim CAP School of Design, UPH, 2021

Capaian Kolaborasi

Pelaksanaan CAP yang ditutup dengan CIP, khususnya pembangunan fisik: pembenahan jalan, saluran, PJU dan lain-lain yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Utara, kontraktor pelaksana CIP bersama-sama dengan segenap warga yang tergabung dengan Kelompok Masyarakat (PokMas). Pembenahan ini masuk ke dalam rencana jangka menengah, dimana harapannya dengan adanya pembenahan fisik maka kesadaran warga untuk tidak lagi hidup dalam situasi dan kondisi kumuh akan dapat berkembang. Kesadaran ini ditambah dengan inisiatif-

inisiatif keberdayaan situasi sosial dan berbagai kegiatan peningkatan perekonomian yang sudah mulai bekerja pada saat CAP diharapkan akan semakin menumbuhkan kepercayaan diri warga bahwa mereka sungguh berdaya. Hasil jangka panjang kolaborasi ini masih perlu dilihat dan ditunggu, terutama setelah rampungnya pembenahan fisik melalui program CIP pada tahun 2022, namun demikian selama Pemerintah beserta kemitraan kolaboratif (akademisi, swasta dan lain-lain) terus ada mendampingi warga maka niscaya warga akan keluar dari kondisi kumuh dan berdaya.



Gambar 8: Pelaksanaan pembangunan di ke-4 RW

Sumber: Tim CIP SDPRKP JU, 2022

Tim Pelaksana

Team Leader: Dr. Martin L. Katoppo, M.T. (*School of Design*, UPH, Dekan)

Assist. Team Leader: Ruth E. Oppusunggu, M.T. (*School of Design*, UPH, Dosen Desain Interior)

Programmer (PiC RW):

Phebe Valencia, S.E., S.Sn., M.A. (*School of Design*, UPH, Dosen Desain Interior)

Theodore Sutiswan, S.Des. (*School of Design*, UPH, alumni)

Charlene Dionetami, S.Sn. (*School of Design*, UPH, alumni)

Cindy Lusiana, S.Sn. (*School of Design*, UPH, alumni)

Ka. Fasilitator:

Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si. (*School of Design*, UPH, Dosen Desain Interior)

Hady Soenarjo, S.Sn., M.Des (*School of Design*, UPH, Dosen DKV)
Fasilitator:

Robert, Sutrisno, John Andianto, Yohannes A., Andreas R., Bastian, Gidon B., Paulus Y. D., Sardjito

Tim Sinematografer:

Y. Anton Baptista, S.Sn., M.I.Kom. (*School of Design*, UPH, Dosen DKV)

Eva Tobing (asisten sinematografer)

Rizky N, S.Sn., M.A. (*School of Design*, UPH, Dosen DKV)

Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Administrasi Jakarta Utara.

Segenap Warga RW 01, 02, 10 Sukapura dan RW 10 Semper Timur, Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara.

Pengarustamaan Pancasila melalui Media Permainan Ular Tangga



Dr. Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Tarumanagara

Email: kurnias@fsrd.untar.ac.id

Latar Belakang

Intoleransi dan radikalisme di Indonesia semakin menguat, ada kelompok-kelompok yang mempunyai agenda tertentu yang mengancam kedaulatan NKRI dan Pancasila sebagai dasar negara sekaligus *way of life* masyarakat Indonesia. Ancaman terhadap Pancasila bukan hanya datang dari ideologi luar seperti komunisme dan liberalisme tetapi ancaman terbesar pada ideologi Pancasila sesungguhnya adalah sikap intoleransi dan radikalisme di tengah masyarakat Indonesia.

Untuk mencegah sikap intoleran dan radikalisme perlu diajarkan secara dini kepada anak-anak tentang norma dan nilai-nilai Pancasila. Hal yang sangat penting adalah bagaimana memberikan pendidikan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara kepada anak-anak dan remaja sebagai generasi muda calon penerus bangsa.

Berdasarkan berbagai hasil survei dan fenomena sosial yang terjadi berkenaan dengan intoleransi dan radikalisme yang semakin marak, menjadi potret buram dan ancaman terhadap Pancasila. Presiden Jokowi pada tahun 2017 membuat Unit Kerja Presiden (UKP) Pancasila yang kemudian pada tahun 2018 diganti menjadi Badan Pembinaan Ideologi Pancasila (BPIP) untuk mengarusutamakan Pancasila di Indonesia.

BPIP merumuskan 5 isu strategis untuk membumikan Pancasila: (1) Pemahaman Pancasila, (2) Inklusi sosial, (3) Keadilan Sosial, (4) Pelembagaan Pancasila, (5) Keteladanan Pancasila.

Pada bagian pertama berkenaan dengan pemahaman Pancasila ada 6 permasalahan; (1) Intensitas pembelajaran Pancasila

mengalami penurunan yang mengakibatkan kurangnya wawasan Pancasila di kalangan pelajar dan kaum muda, (2) Kurangnya efektivitas dan daya tarik pembelajaran Pancasila secara isi dan metodologi, (3) Masih adanya distorsi sejarah akibat kurangnya akses terhadap sumber – sumber otentik, (4) Sosialisasi Pancasila yang dilaksanakan pada umumnya bersifat superfisial, kompartementalis kurang terencana, terstruktur, dan terkoordinasi, (5) Rendahnya tingkat kedalaman literasi masyarakat Indonesia secara umum yang berakibat menurunnya daya pikir dan nalar kritis, (6) Pemahaman terhadap Pancasila belum sepenuhnya dikembangkan secara ilmiah baik melalui pendekatan intradisiplin, multidisiplin, dan transdisiplin.

Saat memimpin upacara peringatan Hari Lahir Pancasila pada 1 Juni 2021 Presiden RI Joko Widodo menyatakan dalam amanatnya menekankan tentang dinamika tantangan yang terus dihadapi bangsa Indonesia dalam membumikan ideologi Pancasila.

Dalam hal menghadapi dinamika tantangan dalam membumikan ideologi Pancasila, maka perluasan dan pendalaman nilai-nilai Pancasila tidak bisa dilakukan dengan cara-cara biasa, diperlukan cara-cara baru yang luar biasa, memanfaatkan perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi terutama revolusi industri 4.0. Seluruh aparatur pemerintahan, tokoh agama, tokoh masyarakat, para pendidik, kaum profesional, generasi muda Indonesia dan seluruh rakyat Indonesia harus bersatu padu dan bergerak aktif memperkokoh nilai-nilai Pancasila dalam mewujudkan Indonesia yang dicita-citakan.

Pada tahun 2018, penulis menjadi ketua pelaksana Lokakarya API Pancasila di Jakarta yang dihadiri oleh perwakilan dari 9 daerah di Indonesia, kerjasama Perhimpunan INTI dan BPIP dalam membumikan Pancasila di kalangan kaum muda. Lokakarya yang diselenggarakan memakai pendekatan experiential learning melalui kegiatan *exposure* (terjun ke lapangan), simulasi permainan ular tangga bertema Pancasila, dan diskusi bersama narasumber.

Berangkat dari respon yang positif dari para peserta lokakarya, memunculkan inspirasi dan gagasan baru untuk membuat dan menggunakan media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran Pancasila, khususnya bagi anak – anak dan remaja. Selanjutnya Penulis bekerja sama dengan beberapa kelompok/ lembaga (FSRD Universitas Tarumanagara, Perhimpunan INTI, dan Grafisosal) membuat program Ular Tangga Pancasila (UTP).

Ular tangga Pancasila diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik siswa. Untuk merealisasikan program ular tangga Pancasila memerlukan beberapa tahapan. Pendekatan *design thinking* dipilih karena memiliki kecocokan dan biasa digunakan sebagai pemecahan masalah bagi desain yang berorientasi manusia.

Design thinking process digunakan untuk merancang media permainan menghasilkan *prototype* Ular Tangga Pancasila untuk dimainkan di sekolah-sekolah. Untuk melengkapi analisis proses pembelajaran (kegiatan simulasi) maka digunakan pendekatan *experiential learning* yang biasa dipakai dalam bidang pendidikan untuk kegiatan berbasis aktivitas. Berkenaan dengan program Ular Tangga Pancasila yang digagas sejak tahun 2018 dan mulai diajukan untuk menjadi penelitian pada tahun 2019.

Penelitian yang diajukan berjudul “Pembelajaran Pancasila melalui Media Permainan Ular Tangga” dengan tujuan membuat media pembelajaran kreatif untuk mensosialisasikan Pancasila dalam bentuk aktivitas bermain. Hal ini mendapatkan dukungan hibah DIKTI (Skema Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi/ PTUPT) tahun 2019/ 2020. Program ular tangga Pancasila dibuat bukan untuk

menggantikan proses belajar mengajar di kelas/ sekolah, melainkan memberikan penekanan melalui aktivitas bermain. Simulasi yang sudah diadakan adalah kegiatan dalam rangka orientasi siswa baru di SD *Ora et Labora* di Jakarta, SMP Harapan di Bali, SD Tarakanita Bumijo di Yogyakarta dan SMA Santa Theresia di Jakarta.

Penelitian yang dilakukan sudah mendapatkan kaji etik berkaitan dengan subyek manusia dalam penelitian, dokumen hak kekayaan intelektual (HAKI), termasuk sudah dibuat buku pedoman permainan, video tutorial dan video dokumenter yang dapat diunduh melalui *YoYoutube channel*. Pada akhir tahun 2019, peneliti diundang untuk mempresentasikan hasil penelitian di “Camelab Festival” Binus Internasional.

Hasil penelitian sudah dipresentasikan dan dipublikasikan dalam seminar serta jurnal nasional dan internasional. Pada tahun 2020 diselenggarakan 3 kali lokakarya Ular Tangga Pancasila dilakukan secara virtual yang dihadiri 94 partisipan dari 41 daerah di Indonesia. Berkenaan dengan situasi pandemi covid 19 pada tahun 2020 maka realisasi pelaksanaan rencana aksi hasil lokakarya Ular Tangga Pancasila mengalami hambatan/ tertunda. Sebagai penutup tahun 2020 diadakan lomba, pameran, dan webinar dengan tema

“Pengarusutamaan Pancasila bagi Generasi Milenial” yang melibatkan kerjasama dengan berbagai institusi pendidikan dan masyarakat.

Pada tahun 2020 tema Ular Tangga Pancasila diangkat sebagai penelitian disertasi dan dipresentasikan dalam sidang terbuka pada bulan Agustus 2021. Ketika pandemi mulai mereda, Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB) Banyumas bekerjasama dengan Diknas dan Dept Agama menyelenggarakan “FKUB Goes to School Beda Ning Rukun” pada tanggal 28 Oktober 2021 dalam rangka memperingati Sumpah Pemuda. Pada tahun 2022 diharapkan pandemi segera berakhir sehingga penelitian dapat dilanjutkan dengan program “Ular Tangga Pancasila Keliling Indonesia”. Pada akhir tahun 2021 Kalbis Institute mengundang peneliti untuk menjadi narasumber mata kuliah umum dengan tema “Jiwa Milenial Pancasila”

Pada bulan Januari 2022 diadakan “Gathering Ular Tangga Pancasila Beasiswa Pelangi” di Bogor Creative Center untuk merayakan Imlek. Kegiatan tersebut dihadiri 100 siswa SMA beasiswa Pelangi dan dibuka oleh wakil walikota Bogor. Pada bulan April diadakan ke Pemda Tanjung Pinang untuk menjalin kerjasama dalam rangka pengarusutamaan Pancasila melalui media

permainan ular tangga. Pada bulan Juni 2022 penulis diundang dalam acara tube streaming “Bincang Bareng Legislator” dari Kominfo dan DPR RI membahas tentang “Memanfaatkan Media Sosial untuk Menanamkan Nilai – Nilai Pancasila.” Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB) Banyumas bekerjasama dengan Kesbangpol dan Dindik Purwokerto mengadakan pelatihan bagi fasilitator Ular Tangga Pancasila pada bulan Juli melibatkan para guru agama lintas sekolah.

Pada bulan Oktober diadakan lokakarya, seminar dan permainan Ular Tangga Pancasila di Pontianak, bekerjasama dengan Gerakan Pembumian Pancasila (GPP) Kalimantan Barat, sekolah Bina Bhakti dan sekolah Sivaliputta. Selanjutnya pada bulan November dan Desember, Program “Ular Tangga Pancasila” akan dilaksanakan di Tanjung Pinang dan Lombok. Pada tanggal 8 November akan diadakan Gathering Ibu Pertiwi yang melibatkan 50 lebih sekolah untuk mempersiapkan Jambore Ibu Pertiwi yang akan diselenggarakan pada bulan Juni 2023 yang merupakan kumpulan siswa dari berbagai sekolah untuk bermain Ular Tangga Pancasila, memamerkan karya, sekaligus mempresentasikan proyek bertema Pancasila untuk siswa sekolah dasar.

Deskripsi Program

Program Ular Tangga Pancasila sejalan dengan Rencana Induk Penelitian (RIP) Universitas Tarumanagara 2021/2025 dengan tema riset: Desain yang berbasis kreativitas dan inovasi dalam konteks alam, lingkungan dan budaya.

Sesuai dengan kompetensi/ keahlian/ keilmuan seni rupa dan desain dengan isu strategis “desain untuk perubahan” yang memiliki konsep pemikiran bahwa desain digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas hidup manusia/ masyarakat/ lingkungan. Melalui media pembelajaran yang dieksplorasi melalui pendekatan design thinking diharapkan dapat sebagai contoh aplikasi desain dalam konteks mendukung perubahan sosial/ budaya. Pemecahan masalah penelitian menekankan pada aplikasi desain dalam konteks perubahan sosial/ budaya menuju kondisi yang lebih baik.

Program Ular Tangga Pancasila bertujuan untuk meningkatkan kebangsaan dan keberagaman, pemberdayaan masyarakat melalui bidang ilmu desain komunikasi visual. Hal ini sesuai dengan esensi dari bidang ilmu desain, yaitu sebagai seni terapan (applied art). Program Ular Tangga Pancasila dibagi menjadi beberapa tahap :

2019 - 2020 adalah tahap awal, dimulai dari perancangan sampai dengan pembuatan

prototype dan simulasi (dilakukan di 6 sekolah, 3 kota di Indonesia)

2020 - 2021 adalah tahap pengkajian dan pembuatan model pengarusutamaan (disertasi).

2022 - 2023 adalah tahap implementasi dengan program Ular Tangga Pancasila Keliling Indonesia”, dengan target minimal diadakan di 6 daerah di 3 pulau (Sumatera, Pontianak, Lombok) di Indonesia.

Program Ular Tangga Pancasila diharapkan dapat memberikan dampak perubahan yang positif bagi masyarakat; membantu mengembangkan semangat kebangsaan dan nasionalisme melalui proses penanaman nilai – nilai Pancasila. Program ini diharapkan menghasilkan:

(1) kajian tentang penerapan skema proses pengarusutamaan Pancasila melalui media permainan yang akan dipublikasikan di jurnal nasional dan internasional; (2) desain inovatif; media pembelajaran “Permainan Ular Tangga Pancasila ” yang dapat digunakan oleh berbagai komunitas/ khalayak di berbagai daerah; (3) diseminasi gagasan dalam bentuk informasi di medsos dan kegiatan gathering yang berisi lomba, pameran, seminar untuk berbagi praktek baik dan menyemaikan gagasan kepada khalayak yang lebih luas.

Aktor Yang Berperan



Gambar 9: **Kolaborasi Pentahelix Pengarusutamaan Pancasila melalui Media Permainan Ular Tangga**

Sumber: Dokumen Pribadi

Akademisi: Dosen, Mahasiswa, Guru

Industri: Perusahaan distributor dan penerbit buku (Mentari Group; Program Jambore Ibu Pertiwi 2022 - 2023)

Masyarakat: Organisasi Masyarakat (Perhimpunan Indonesia Tionghoa), Gerakan Pembumian Pancasila (GPP); Yayasan Swara Indonesia Cemerlang, Komunitas Grafisosal, dan lain-lain.

Pemerintah: Pemda Tanjung Pinang, Pemda Bogor, Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB, Banyumas), Dindik dan Bakesbangpol Purwokerto.

Media: Online (YoYoutube channel, YoYoutube streaming, IG, Website). Offline (Poster, Buku Pedoman Permainan, Video Tutorial, Video Dokumenter)

Aktivitas Kolaborasi

Membangun jejaring/
networking (akademisi,
masyarakat, pemerintah,
industri)

Lokakarya (*training of trainer*)
Ular Tangga Pancasila

Bermain Ular Tangga Pancasila
(khalayak sasaran; anak-anak
dan remaja)

Seminar/ Webinar Ular Tangga
Pancasila (Khalayak umum/
khusus)

Diseminasi gagasan (*omni
channel*; penyebaran lewat
media *online* dan *offline*)



Gambar 10: **Tampilan Video YoYoutube Ular Tangga Pancasila**
Sumber: YoYoutube Ular Tangga Pancasila

Kendala Yang Dialami

Kendala yang dialami dalam kolaborasi adalah :

(1) Mengembangkan jejaring : berkenalan, menawarkan program Kerjasama, meyakinkan. Dalam hal ini perlu menjelaskan dan meyakinkan pihak yang akan diajak Kerjasama kadang kala terjadi kesulitan karena kegiatan yang ditawarkan sesuatu yang baru sehingga

banyak yang belum mempunyai gambaran tentang hal tersebut; (2) Dukungan dana diperlukan jumlah yang cukup besar karena dilakukan antar kota/ daerah; (3) Koordinasi teknis pelaksanaan di daerah karena melibatkan orang lokal yang baru kenal sehingga perlu *briefing* dan penjelasan lebih detail ataupun bahkan membawa tim ke lokasi acara.

Capaian Kolaborasi

Capaian jangka pendek;
(1) Akademisi : adanya kajian tentang pendekatan baru dalam menanamkan nilai – nilai Pancasila dan menciptakan model pembelajaran kreatif; (2) Industri (perusahaan distribusi dan penerbitan buku), melalui kegiatan Jambore Ibu Pertiwi dapat memberikan contoh kegiatan bermain dan belajar tema Pancasila, sekaligus dapat menjadi sarana promosi buku Ibu Pertiwi yang berisi tentang pelajaran Pancasila bagi kelas 1 s/d 6 SD dan baru saja diluncurkan tahun ini ke sekolah – sekolah; (3) Masyarakat : permainan Ular Tangga bukan hanya

menanamkan nilai – nilai Pancasila, tetapi juga memiliki dampak menciptakan suasana kebersamaan dan kohesi sosial; (4) Pemerintah : kegiatan Ular Tangga Pancasila mendukung program pemerintah (BPIP) untuk mengarusutamakan Pancasila. (5) Media : memiliki peran sebagai sarana diseminasi ide/ gagasan/ praktik penanaman nilai – nilai Pancasila melalui media permainan yang diharapkan dapat menyebarkan gagasan dan menginspirasi masyarakat yang lebih luas. Saat ini Ular Tangga Pancasila dapat dilihat di medsos (IG dan YoYoutube) yang dapat diakses publik.

Hasil Jangka Panjang Dari Kolaborasi

Hasil jangka panjang program Ular Tangga Pancasila diharapkan menjadi suatu model pengarusutamaan Pancasila yang berkesinambungan melalui inovasi media pembelajaran kreatif, membantu peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan. Kegiatan yang dilakukan dapat diperluas dan disebarluaskan oleh para guru/ penggiat pendidikan

di tempat berada dengan mengacu pada template yang sudah ada dan diharapkan mampu menginspirasi orang lain sehingga membawa dampak berkelanjutan dalam skala yang lebih luas, menjadi gerakan bersama mengarusutamakan Pancasila, memelihara, merawat dan menciptakan Indonesia yang lebih baik sebagai rumah bersama.

Tim Pelaksana

Ketua: Dr. Kurnia Setiawan, S.Sn., M.Hum.

Mengkoordinir dan melaksanakan seluruh kegiatan (jejaring, pelaksanaan, dokumentasi)

Anggota: Dra. Ninawati, M.M, S.Sos.

Melakukan wawancara dan membuat publikasi ilmiah

Anggota: Meiske Yunithree, S.Psi, M.Psi.

Mempersiapkan pedoman wawancara dan analisis data



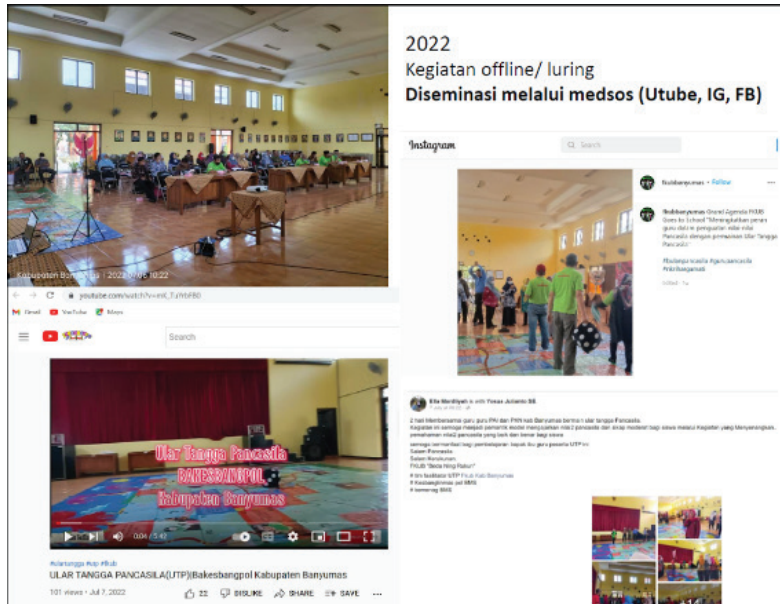
Gambar 11: **Simulasi Ular Tangga Pancasila, SD Tarakanita Bumijo, Yogyakarta, Agustus 2019**

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12: **Kegiatan “Gathering Ular Tangga Pancasila”, Bogor Creative Centre, 2022**

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13: Kegiatan Hasil Rencana Aksi Lokakarya Ular Tangga Pancasila oleh FKUB Banyumas, 2022
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14: Lokakarya Ular Tangga Pancasila, DPD Gerakan Pembumian Pancasila Kalba, Oktober 2022
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lokakarya Ular Tangga Pancasila, DPD Gerakan Pembumian Pancasila Kalba, Oktober 2022 Hadir 16 peserta dari DPD GPP, Perhimpunan Merah Putih, Ikatan Pemuda NU, Eco Bhinneka Muhammadiyah, GP NU, Pemuda Marhaen, PMKRI, PMI, Dewan Adat Dayak, Persatuan Jawa Kalbar (PJKB), dan 5 orang dari media (pers).

Program KKN Tematik Budaya Telkom University dengan Keraton Sumedang Larang



Dr. Roro Retno Wulan, S.Sos., M.Pd.;

Dr. Arini Arumsari, S.Ds., M.Ds.

Telkom University

Email: rorowoelan@telkomuniversity.ac.id;

ariniarumsari@telkomuniversity.ac.id

Latar Belakang

Hadirnya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka mendorong Fakultas Industri Kreatif untuk menggiatkan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Budaya. Program Tematik Budaya ini muncul dari visi fakultas yaitu “Menjadi Fakultas Riset & Entrepreneur berkelas dunia yang berperan aktif dalam pengembangan Industri Kreatif berbasis Teknologi Informasi dan Budaya Nusantara”. Didasarkan oleh kepentingan tersebut

maka, Fakultas Industri Kreatif menasar budaya-budaya nusantara yang belum muncul dan belum didokumentasi dengan baik, salah satunya adalah Keraton Sumedang Larang di Kabupaten Sumedang. Sejak tahun 2020 telah disusun kerangka kerja sama dengan Pemda Kabupaten Sumedang dan salah satunya adalah mendokumentasikan jejak-jejak sejarah Sumedang.

Latar Belakang

Program KKN Tematik Budaya oleh Fakultas Industri Kreatif Telkom University meliputi beberapa kegiatan yaitu :

1. Peningkatan awareness terhadap creative hub di Kabupaten Sumedang.
2. Pembuatan Video Profile dari Keraton Sumedang Larang dan kegiatan-kegiatan budaya lainnya.
3. Reservasi budaya dari artefak-artefak sejarah di Museum Prabu Geusan Ulun secara digital.



Gambar 15: Kunjungan Kerjasama dan Penandatanganan MoA ke Disparbudpora Kabupaten Sumedang

Sumber: Dokumentasi tim FIK, 2021

4. Pengembangan motif-motif batik khas Sumedang berdasarkan kajian budaya dan *fashion*.
5. Digitalisasi ornamen-ornamen khas Sumedang.
6. Branding Sumedang Kota Pariwisata dengan melibatkan pihak industri dan komunitas setempat.

Tujuan utama dari kegiatan KKN Tematik Budaya adalah reservasi budaya nusantara dan memperkenalkannya kepada generasi penerus. Tujuan ini sejalan dengan Sustainable Development Goals dan tujuan negara dalam mewujudkan Generasi Emas Indonesia yang mencintai budayanya sendiri di tengah arus globalisasi dunia.

Durasi pelaksanaan kegiatan ini adalah 1 (satu) tahun. Diharapkan hasil kegiatan ini secara menyeluruh bisa ditampilkan dalam pameran pada bulan Desember 2022 di Galeri Idealoka Telkom University. Kegiatan ini juga didukung penuh oleh Telkom University sebagai bagian dari program MBKM yang meliputi magang praktek kerja, riset sosial, dan proyek kemanusiaan.

Target dari kegiatan ini adalah tercapainya awareness terhadap budaya nasional yang belum muncul dan adanya sebaran nasional terhadap isu-isu budaya khususnya dari Kabupaten Sumedang.

Aktor Yang Berperan



Gambar 15: **Aktor yang berperan dalam pelaksanaan program KKN Tematik Budaya Telkom University**

Sumber: KKN Tematik Budaya, 2022

Aktor Yang Berperan

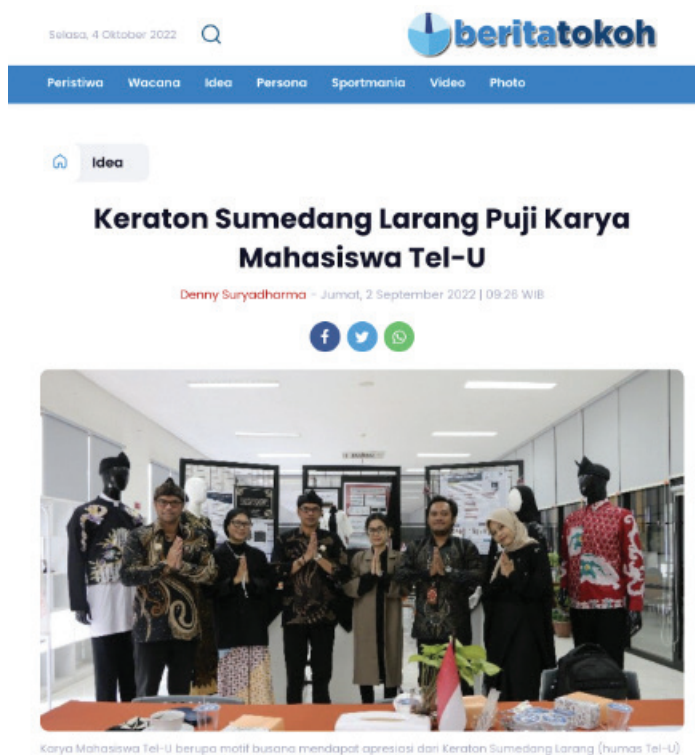


Gambar 16: **Presentasi hasil riset dalam pengembangan ragam hias Keraton Sumedang Larang**

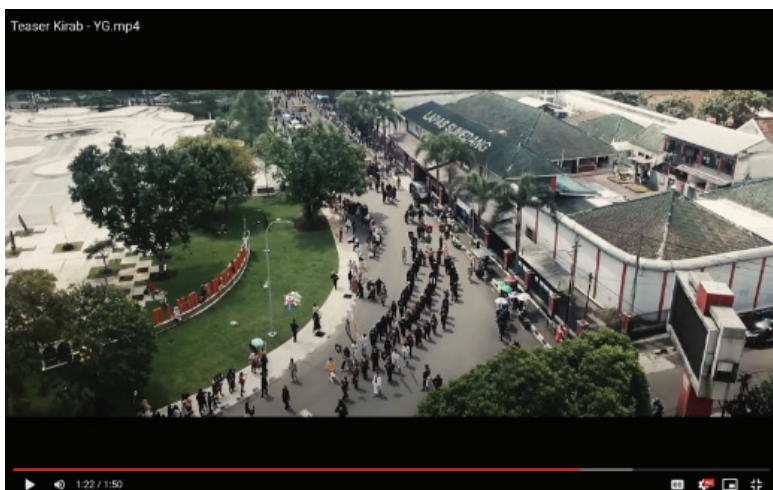
Sumber: KKN Tematik Budaya, 2022



Gambar 17: **Diskusi dan presentasi hasil karya Batik Khas Sumedang Larang antara Telkom University dan Radja Anom**
 Sumber: KKN Tematik Budaya, 2022



Gambar 18: **Liputan Media**
 Sumber: beritatokoh.com, 2022



Gambar 19: Video Kegiatan Keraton Sumedang Larang dalam proses HKI

Sumber: KKN Tematik Budaya, 2022

Kendala Yang Dialami

Selama proses pelaksanaan ada beberapa kendala yang muncul namun sebetulnya yang paling utama adalah masalah pendanaan dan komunikasi antar pihak. Masalah pendanaan muncul karena di lapangan pada saat proses pemetaan masalah peneliti tidak mendapatkan masukan yang tepat sehingga pada proses

perancangan anggaran banyak hal yang belum dianggarkan tetapi menjadi kebutuhan primer.

Masalah komunikasi muncul karena memang, Pertama KKN Tematik ini adalah hal yang baru di Telkom University, Kedua adanya pergantian personal baik di pihak Pemda Kabupaten Sumedang maupun di Telkom University.

Capaian Kolaborasi

1. Meningkatnya awareness terhadap *creative hub* di Kabupaten Sumedang.
2. Video Profile dari Keraton Sumedang Larang dan kegiatan Seren Tahun.
3. Artefak-artefak sejarah di Museum Prabu Geusan Ulun secara digitalisasi.
4. Motif-motif batik khas Sumedang diterapkan pada baju kebesaran Raja Anom dan Patih.
5. Membuat HKI ornamen-ornamen khas Sumedang.

Kendala Yang Dialami

Berdasarkan hasil moneyv kegiatan pada tanggal 26 Agustus 2022 di Fakultas Industri Kreatif dan tanggal 25 Maret 2022 di Gedung Merdeka Sumedang, kegiatan ini diharapkan dapat de-

eskalasi ke kegiatan lainnya untuk mewujudkan branding baru terhadap Sumedang dan pariwisatanya. Terutama harapan adanya icon baru bagi branding pariwisata Sumedang dan wilayah sekitarnya.

Tim Pelaksana KKN Tematik Budaya

Ketua KKN TB: Arini Arumsari, S1 Kriya

Ketua Program: Mochammad Sigit Ramadhan, S1 Kriya

Dosen Pembimbing: Faradillah Nursari, S1 Kriya

PIC Karya Tekstil dan Fashion: Sari Yuningsih, S1 Kriya

PIC Bidang Batik: Ahda Yunia Sekar Fardhani, S1 Kriya

Mahasiswa Designer:

Agra Fikri Luqmansyah, S1 Desain Produk

Dedewijaya, S1 Desain Produk

Tania Salsabila Aushaf K., S1 Desain Produk

Jeane Prima Gustilia Tokan, S1 Desain Produk

Eri Aprianto, S1 Desain Produk

Dwi Rizki Amelia, S1 Kriya

Zahra Ardhya Syafira, S1 Kriya

Nanda Aryandita Isthi'ana, S1 Kriya

Luthfia Amira, S1 Kriya

Jihan Fadilla, S1 Kriya

Cicha Paramitha, S1 Kriya

Azka Auliya Rissandy, S1 Kriya

Farizka Shobrina Adzania, S1 Kriya

Felisa Naomi Sitorus, S1 Kriya

Karamina Azzahrah, S1 Kriya

Alaika Sugih Katresna, S1 Kriya

Intan Berliana, S1 Kriya

Indalla Hasya Wijaya, S1 Kriya

Agnes Herlyn Eka Putri, S1 Kriya

Hanifah Ramadhany, S1 Kriya

Nadira Zahra Syihab, S1 Kriya

Proyek Kolaboratif Desain Revitalisasi Kampung Jamblang Sebagai Destinasi Wisata Cagar Budaya Tionghoa di Kabupaten Cirebon

Irena V Gunawan S.T., M.Com.,
Ellianti Djakaria Dipl., -Ing., M.Min,
Dr. Krismanto Kusbiantoro S.T., M.T.
Universitas Kristen Maranatha



Email: irena.vgf@maranatha.edu

Latar Belakang

Jamblang adalah sebuah kampung di tepi Sungai Jamblang di kecamatan Depok, Kabupaten Cirebon yang memiliki sejarah permukiman komunitas Tionghoa yang cukup tua. Pecahan keramik yang ditemukan di tepian sungai Jamblang yang diperkirakan berasal dari abad ke 17. Pecahan keramik ini juga merupakan bukti arkeologis tertua adanya pusat perdagangan dan permukiman komunitas Tionghoa disana. Temuan keramik ini dan keramik serupa yang ditemukan di Sungai Codong-Pekik mengindikasikan adanya jalur distribusi melalui sungai dari wilayah pesisir ke pedalaman pada masa tersebut.

Deretan rumah Tionghoa beratap pelana terlihat berjajar sepanjang jalan raya Cirebon Bandung dari mulai Kawasan Serang hingga Plumbon. Deretan bangunan itu tampak tidak berpenghuni, kusam dan rusak. Yang tinggal di daerah ini hanyalah beberapa orang-orang tua. Banyak dari mereka yang muda sudah meninggalkan daerah ini sehingga banyak rumah-rumah dibiarkan kosong dan menjadi rumah untuk burung walet. Beberapa masih menampilkan gaya arsitektur Tionghoa berupa bangunan ruko dan rumah tinggal, namun beberapa sudah berubah fasade-nya. Meski demikian tampak bahwa kawasan ini pada masanya merupakan kawasan Pecinan

yang ramai dengan area komersial dan keberadaan rumah-rumah besar dengan halaman yang luas.

Salah satu landmark dari Kawasan Pecinan ini adalah keberadaan Klenteng Ho Tek Cheng Sin atau disebut juga Vihara Dharma Rakhita yang dibangun pada abad ke 18. Prasasti di Klenteng ini merupakan satu sumber rujukan data arkeologis yang mencatat keberadaan komunitas Tionghoa di Kawasan ini. Selain itu catatan lain adalah sebuah tulisan angka tahun 1833 pada dinding salah satu gedung tua di Jamblang yang mengindikasikan kemungkinan adanya perkembangan pesat kawasan ini di abad 19. Orang-orang Tionghoa yang tinggal di Pecinan Jamblang kemungkinan adalah masyarakat Tionghoa yang berasal dari pesisir pantai utara Jawa.

Pada bulan Juni 2019, Pemerintah Kabupaten Cirebon secara resmi menyatakan kawasan Pecinan Jamblang sebagai destinasi wisata. Namun peresmian tidak menjadikan kawasan tersebut ramai untuk dikunjungi. Selain karena infrastruktur pariwisata yang belum tersedia dan belum juga terbangun narasi yang cukup

untuk menjadikan kawasan ini sebagai sebuah kawasan wisata cagar budaya.

Oleh sebab itu, Fakultas Seni Rupa dan Desain UK Maranatha bermaksud untuk menjadikan kawasan ini menjadi salah satu proyek revitalisasi yang merupakan binaan program MBKM di Universitas Kristen Maranatha. Program revitalisasi tentu saja merupakan program tahap panjang berisi berbagai tahapan aktivitas yang dilaksanakan melalui kolaborasi berbagai keilmuan. Dengan demikian perlu adanya komitmen dari berbagai pihak termasuk pemerintah dan masyarakat itu sendiri untuk bisa membangkitkan kawasan tersebut kembali menjadi kawasan yang menghasilkan nilai ekonomi sehingga dapat menghidupi dirinya sendiri demi keberlangsungan kawasan yang bersejarah ini.

Revitalisasi ini merupakan salah satu dari 42 aktivitas yang dicanangkan di dalam program hibah Program Kompetisi Kampus Merdeka yang diperoleh program studi Desain Interior, namun dalam pelaksanaannya melalui semangat kolaborasi dilaksanakan melibatkan berbagai dosen dan mahasiswa dari program studi dan bahkan universitas lain.

Deskripsi Program

Dalam upaya mengembangkan Kawasan Jamblang sebagai destinasi wisata cagar budaya, lewat riset sebelumnya ada 3 hal penting yang perlu dikembangkan yaitu:

1. Pengembangan fisik, konservasi, restorasi termasuk pengembangan infrastruktur pariwisata
2. Pemberdayaan masyarakat dengan potensi lokal
3. Perencanaan dan pengembangan program wisata

Pada tahun 2021 program yang diadakan merupakan kerjasama riset dan workshop desain dengan

tujuan revitalisasi kawasan Pecinan Jamblang sebagai destinasi wisata cagar budaya di Kabupaten Cirebon.

Proyek riset dan workshop ini berkolaborasi dengan 2 Perguruan Tinggi mitra dari Tiongkok yaitu Guangxi Arts University dan Guangxi University for Nationalities, dengan tujuan untuk mendapatkan referensi-referensi terkait budaya Tionghoa. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa narasi sejarah, gagasan dan serangkaian ide desain kawasan sebagai usulan bagi pemerintah kabupaten Cirebon dalam eksekusi revitalisasi kawasan.



Gambar 20: Dosen dan mahasiswa GXAU dan GXUN berkumpul di kelas melakukan diskusi desain dengan dosen dan mahasiswa FSRD UKM secara daring

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap kedua dari program ini dilaksanakan pada tahun 2022 berupa lanjutan penelitian dan pembuatan mural yang didukung oleh masyarakat dan industri. Pembuatan ini mural

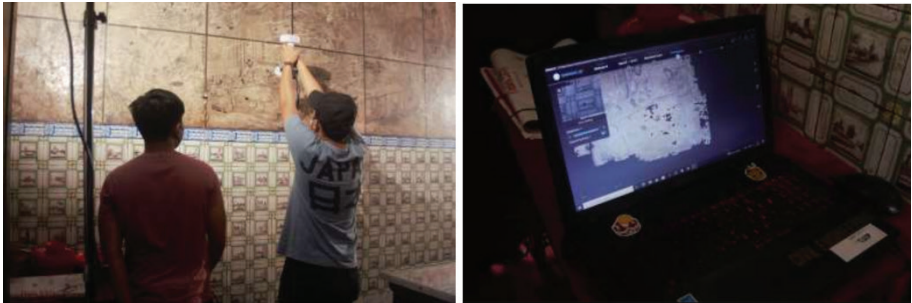
ini merupakan bagian dari usaha menarik pengunjung ke daerah tersebut dan membantu menyebarkannya melalui media sosial.

Aktor Yang Berperan

Pada tahap 1, instruktur workshop desain masterplan kawasan terdiri dari 2 dosen dari Guangxi Arts University (GXAU), 2 dosen dari Guangxi Universities of Nationalities (GXUN), 5 dosen dari FSRD Universitas Kristen Maranatha (FSRD UKM). Tim survey dan pengumpulan data terdiri dari 3 dosen Universitas Kristen Maranatha, baik dari program studi sipil, arsitektur dan desain komunikasi visual. Semua dosen ini juga merupakan

bagian dari tim peneliti kolaborasi. Mahasiswa yang terlibat di dalam workshop desain terdiri dari 11 mahasiswa GXAU, 8 mahasiswa GXUN dan 22 mahasiswa FSRD UKM.

Pada tahap 2 di tahun 2022 yang sedang berjalan mitra akademik internasional didampingi para dosen dari Hebei Normal University terutama dalam rangka penelitian terkait lukisan pada Vihara Dharma Rakhita.



Gambar 21: Para mahasiswa FSRD UKM meng-scan lukisan kuno di dinding untuk dikomunikasikan dengan para mitra dari Hebei Normal University

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Aktivitas Kolaborasi

Kegiatan yang Dilaksanakan di Tahun 2021

1. Survey Pendahuluan

Survey pendahuluan ke Jamblang dilakukan pada 30 Agustus 2021. Dilakukan pemetaan ruang lingkup Kawasan yang akan dijadikan workshop dan mengidentifikasi bangunan-bangunan yang potensial untuk menjadi objek workshop.

2. Virtual Tour Jamblang

Virtual tour dilaksanakan pada tanggal 18 September 2021 yang diselenggarakan secara hybrid. Tim 2 dosen mahasiswa memimpin tour dan tanya jawab, sementara tim yang lain serta mahasiswa peserta workshop dari ketiga institusi mengikuti secara daring melalui zoom. Hasil virtual tour disusun menjadi sebuah

tampilan visual yang dapat dilihat lewat link berikut ini:

<https://app.lapentor.com/sphere/jamblang-virtual-tour>

3. Pembukaan Workshop dan Kuliah Umum

Pembukaan workshop internasional diselenggarakan pada 9 Oktober 2021 secara online dan dibuka dengan 3 kuliah umum dari:

- Tessa Eka Darmayanti, PhD (Maranatha Christian University) dengan judul kuliah: The Introduction of Pecinan in Indonesia as A Cultural Heritage.
- Prof. Wei Zili (Guangxi Arts University) dengan judul kuliah: Survive and Pass it on - Exploration on the Protection and Regeneration Design of Historical and Cultural Blocks.
- Assoc. Prof. Huang Rongchuan (Guangxi University for Nationalities) dengan judul kuliah: Born to Beauty - Traditional Architectural Decoration Morphemes and Modern Interior Decoration Design in Guangxi

4. Workshop Internasional Kolaboratif

Workshop ini mengerjakan desain 9 fungsi yang sudah ditentukan TOR dan site-nya oleh tim dosen China dan UK Maranatha. Sembilan fungsi ini adalah: tourism center, plaza and cultural center,

thematic park, waterfront park, restaurant, coffee shop, museum dan souvenir shop. Mahasiswa China dibagi dalam 3 kelompok dengan mengerjakan 3 proyek yaitu: Waterfront park, restaurant dan coffee shop. Sementara mahasiswa UK Maranatha dibagi dalam 8 kelompok dengan mengerjakan 8 proyek yaitu: tourism center, plaza and cultural center, thematic park, restaurant, coffee shop, museum dan souvenir shop.

5. Presentasi Final hasil Workshop diselenggarakan secara daring pada Kamis, 18 November 2021 secara online dan dihadiri oleh Kadisbudpar Kabupaten Cirebon, Bp. Nana Mulyana, SKM, perwakilan dari HDII Jawa Barat, para instruktur dosen yang berperan sebagai juri, dan para peserta workshop dari UK Maranatha dan China.

Pada tahun 2022 kolaborasi yang diadakan adalah :

1. Observasi, dokumentasi dan pengumpulan data lapangan pada event Festival Jamblang yang dilaksanakan pada 14-19 Juli 2022 dilaksanakan oleh para dosen dan mahasiswa.
2. Pembuatan Mural di ruang Publik secara partisipatif bersama masyarakat pada event Festival Jamblang 16-17 Juli 2022 menggambarkan kejadian bersejarah dalam bentuk simbol yang terdiri dari kejadian 1845

timbul paceklik musim kemarau selama tiga tahun berturut-turut. Tahun 1847 terjadi gempa bumi besar, tahun 1859 kemudian terjadi wabah kolera, tahun

1889 Jamblang banjir besar kemudian tahun 1900 kelenteng mulai diperbaiki, rumah-rumah membaik, aktivitas sosial budaya berjalan biasa.



Gambar 22: Tim pelaksana mural terdiri dari dosen dan mahasiswa FSRD UKM bersama masyarakat serta PT. San Central Indah untuk penyediaan cat tembok
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Pameran Karya Workshop Desain dan Fotografi Jamblang dalam Festival Jamblang 2022 (16- 17 Juli 2022). Pameran ini dilaksanakan di bangunan milik Yayasan Perhimpunan Dana Setia Bhakti. Pameran ini menampilkan karya Workshop International Kolaboratif yang

diselenggarakan tahun lalu kepada publik yaitu masyarakat Jamblang, pemerintah Kabupaten, pengusaha dan stakeholder lainnya. Pameran diselenggarakan pada tanggal 16 dan 17 Juli 2022 bertepatan dengan kegiatan Festival Jamblang 2022.



Gambar 23: Pameran karya workshop desain (hasil tahap 1) dan fotografi dalam Festival Jamblang 2022
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. FGD dengan masyarakat Jamblang (8 September)
5. Perencanaan masterplan revitalisasi kawasan dan bangunan bersejarah di lokasi.
6. Desain fasilitas komersial berupa gerobak untuk produk lokal.
7. Program Konservasi dan Restorasi Gedung Yayasan Perhimpunan Dana Setia Bhakti bersama dengan Yayasan dan warga masyarakat sekitar.
8. Digitalisasi lukisan dinding di Vihara Dharma Rakhita berkolaborasi dengan peneliti ahli dari Hebei Normal University, China.

Kendala Yang Dialami

1. Inovasi dalam proses survei dan pengumpulan data dengan memanfaatkan berbagai teknologi baru seperti 3D scanner, kamera 360 yang memungkinkan rangkaian penyampaian informasi ruang sehingga para dosen dan mahasiswa yang ada di Cina mendapatkan gambaran tentang kawasan tersebut.
2. Menyadarkan masyarakat untuk turut aktif mendukung usaha ini, karena banyak masyarakat yang sudah terlanjur skeptis. Tantangannya adalah membuat berbagai kegiatan dan keterlibatan sehingga masyarakat merasa bahwa program ini adalah milik mereka dan mau melakukan berbagai penyesuaian agar nantinya program ini dapat dikelola secara mandiri oleh mereka.

Capaian Kolaborasi

1. Presentasi pada Humbolt Alumni Award for Innovative Networking Initiative "Urbanization in South East Asia: Pattern, Impact and Sustainability. 20-21 September 2021. Penyelenggara : Universitas Pembangunan Jaya. Presentasi disampaikan oleh Krismanto Kusbiantoro berjudul: Heritage Revitalization Design Workshop of the Old City of Jamblang, West Java – INDONESIA (materi presentasi terlampir).
2. Presentasi pada 1st World Conference on Social and Humanities Research. 7-8 Desember 2021. Penyelenggara: Universitas Negeri Makassar. Presentasi disampaikan oleh Tessa Eka Darmayanti berjudul: Spatial Experience Through Virtual Tour During Pandemic Covid-19 as A Cultural Resilience: Case Study - Pecinan Village, Jamblang, Cirebon, Indonesia (materi paper dan presentasi terlampir).

3. Karya mahasiswa berupa poster sebanyak 11 poster (8 poster karya mahasiswa UK Maranatha dan 3 poster karya mahasiswa China) dan 8 diantaranya mendapatkan HAKI (poster terlampir).
4. Draft buku
5. Video bisa disaksikan di YoYoutube dengan link berikut ini: <https://youtu.be/JpL4TN0RhC8>

Hasil Jangka Panjang Dari Kolaborasi

Program revitalisasi yang direncanakan untuk dilaksanakan selama 5 tahun kedepan meliputi :

1. Pengembangan fisik, konservasi, restorasi termasuk pengembangan infrastruktur pariwisata , yang akan dilanjutkan konservasi lukisan di Vihara dan menyiapkannya menjadi object pariwisata kawasan yang utama, pelatihan dan pengarahan konservasi daerah, sistem keberlanjutan pemeliharaan bangunan vihara dan bangunan heritage lainnya, sistem dan kesadaran pemeliharaan kawasan
2. Pemberdayaan masyarakat dengan potensi lokal , pengembangan area kuliner dengan kereta dan display yang telah dirancang pada 2022, pembekalan bisnis bagi masyarakat
3. Perencanaan dan pengembangan program wisata, membuat berbagai program tour yang diperuntukan untuk berbagai kalangan, pembekalan masyarakat di bidang sumberdaya pariwisata

Program ini menghidupkan kembali kawasan tersebut melalui ketiga pengembangan diharapkan dapat menghasilkan nilai ekonomi yang dapat dikelola oleh masyarakat sehingga mereka dapat merawat dan mengembangkan kawasan tersebut secara sustainable. Bagi pemerintah kabupaten Cirebon mendapat dukungan untuk keberhasilan program desa wisata Jemblang yang akan meningkatkan pendapatan daerah. Akademisi baik dosen dan mahasiswa dapat terus belajar melalui penerapan kolaborasi keilmuan pada kasus nyata, memperluas jejaring dan sumber data untuk penelitian selanjutnya yang di eskalasi setiap semester melalui kurikulum imersif MBKM yang terus dikembangkan di FSRD UKM. Industri yang mendukung mendapatkan branding sekaligus penyaluran corporate social responsibility. Media sosial yang meliputi mendapatkan konten yang berkualitas mendukung peningkatan reputasi media sekaligus semakin banyak pihak yang mengetahui manfaat kerjasama ini dan bersedia untuk membantu dan menjadi mitra.

Tim Pelaksana KKN Tematik Budaya

Ketua program keseluruhan:

Dr. Krismanto Kusbiantoro ST., MT. (Arsitektur)

Anggota Tim 2021: Irena V Gunawan ST., M. Com (PIC Program - Desain Interior), Ferlina Sugata S.T., M.T. (PIC Workshop - Arsitektur), Amanda Muliati S. Sn., MFA (PIC Kerjasama GXAU GXNU - Desain Interior), Cindrawaty Lesmana S.T., M.Sc (Eng). Ph.D (PIC Survey dan Data Lapangan - Teknik Sipil), Roi Milyardi S.T., M.T (PIC Pengolahan Data - Teknik Sipil), Elizabeth S. Sos., S. Sn., M. Ds., Ph. D (PIC Luaran Buku dan HAKI - Desain Komunikasi Visual).

Anggota Tim 2022: Tessa Eka Darmayanti, Ph.D (PIC Program MBKM Riset), Leonardo, MT. (PIC Program MBKM KKN Desa), Miky Tjandra, M.Ds., Hendra Setiawan, MFA., Elizabeth Susanti, Ph.D (PIC Digitalisasi dan Rekonstruksi Lukisan Dinding), Cindrawaty Lesmana S.T., M.Sc (Eng). Ph.D, Irfan Nurrachman, M.Ds (PIC Survey dan Data Lapangan - Teknik Sipil), Miky Endro, MT (PIC PKM Mural), Elliaty Djakaria, M.Min (PIC Riset fasilitas komersial)

Daftar Pustaka

1. "INTERIOR MARANATHA MENGGERAKKAN PROGRAM KOLABORASI 3 UNIVERSITAS UNTUK REVITALISASI KOTA TUA JAMBLANG, CIREBON", dipublikasi 7 Oktober 2022, diakses 28 September 2022, <https://news.maranatha.edu/interior-maranatha-menggerakkan-program-kolaborasi-3-universitas-untuk-revitalisasi-kota-tua-jamblang-cirebon/>
2. "FESTIVAL JAMBLANG 2022, SUGUHKAN MURAL SEJARAH JAMBLANG", dipublikasi 17 Juli 2022, diakses 28 September 2022, <https://fajarcirebon.com/festival-jamblang-2022-suguhkan-mural-sejarah-jamblang/>
3. Anugerah, A., D.,Antariksa, Suharso, T.,W, 2010, "Pelestarian Bangunan Dan Lingkungan Kawasan Sunda Kelapa Jakarta", Arsitektur e-Journal, Volume 3 No.1, Maret 2010, <https://antariksaeAT-114.Vol.4.Oktober.2011.ISSN:1858-2559.journal.blogspot.com/>, di akses 26 July 2011
4. Haris, Tawalinuddin, 2007, " Kota dan Masyarakat Jakarta dari Kota Tradisional ke Kota Kolonial (Abad XVI - XVIII), Wedatama Widya Sastra, Jakarta

5. Heldil, 2011, "Model-Bisnis Pemeliharaan Bangunan Bersejarah Warisan Budaya (Bagian I)", Faculty of Geoinformation Engineering & Real Estate, Universiti Teknologi Malaysia, <https://visualheritageblog.blogspot.com/20/11.02/model-bisnis-pemeliharaanbangunan.html>, 26 juli 2011
6. Kamil, M. Ridwan, 2006, "Strategi Revitalisasi Kawasan Urban dalam Konteks Ekonomi Global di Kota-kota Besar di Asia". Makalah seminar "Revitalisasi: Arti Baru bagi Masa Lalu" Universitas Gunadarma
7. Priatmodjo, Danang, 2006, "Kota Tua Jakarta: Hari-Hari Menanti Revitalisasi", Seminar Revitalisasi: Arti Baru bagi Masa Lalu, Jurusan Arsitektur - FTSP Universitas Gunadarma
8. Wibisono, Bambang Hari, 2006, Pendekatan Teoritis Dan Konseptual Revitalisasi Kawasan dan Bangunan, Makalah seminar "Revitalisasi: Arti Baru bagi Masa Lalu" Universitas Gunadarma

Optimalisasi Pemanfaatan Material Daun Lontar sebagai Potensi Sosial, Budaya dan Ekonomi bagi Masyarakat di Kabupaten Flores Timur.

Meirina Triharini, M.Ds., Ph.D

Institut Teknologi Bandung

Email: meirina.triharini@itb.ac.id



Latar Belakang

Kegiatan ini merupakan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang merupakan bagian dari kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi di Institut Teknologi Bandung. Program Pengabdian Masyarakat (PM) adalah penerapan hasil kepakaran sivitas akademik ITB untuk penyelesaian masalah bangsa di lima lingkaran (Bandung Raya, Jawa Barat, Jawa, Luar Jawa, dan daerah Perbatasan/ Terdepan, Terluar, Tertinggal (3T)). Lokasi kegiatan bertempat di Kab. Flores Timur, Nusa Tenggara Timur, karena wilayah tersebut merupakan salah satu Kabupaten yang memiliki potensi dan kebutuhan untuk dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pendekatan kreatif. Beberapa potensi yang dapat dipetakan di awal kegiatan ini diantaranya adalah, potensi alam berupa hasil pertanian yaitu kacang mete dan jagung,

potensi sumber daya manusia khususnya anak-anak muda, potensi pariwisata budaya dan keindahan alam.

Larantuka yang terletak di Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur, merupakan sebuah kecamatan yang kaya akan sumber daya dan keindahan alamnya, dan memiliki potensi besar sebagai destinasi pariwisata. Beberapa di antaranya adalah Pantai Oa, Pantai Dori, Taman Doa Bukit Fatima, Dijuluki 'Vatikan'-nya Indonesia, Larantuka juga menjadi tujuan wisata rohani bagi umat Katolik. Selain banyaknya bangunan bersejarah dan tradisional seperti gereja, terdapat juga Ritual Semana Santa (Hari Bae) sebagai pusat kegiatan dan wisata religi. Ritual ini dilakukan pada hari Jumat Agung sebagai bagian dari Pekan Suci Paskah. Selain itu, Larantuka juga merupakan daerah asal penghasil berbagai

produk kerajinan dari anyaman daun lontar berupa topi, tas, keranjang, dan sebagainya, serta produk kuliner seperti sirup kelapa dan dodol lontar.

Kerajinan anyaman Lontar merupakan bagian dari keseharian masyarakat di Indonesia Timur, tidak terkecuali di wilayah Kab. Flores Timur, khususnya di Desa Riangkemie, Kec. Ile Mandiri. Masyarakat Riangkemie sebagian besar berprofesi sebagai petani. Selain itu tidak sedikit pula masyarakat yang bekerja sebagai PNS, baik sebagai Guru ataupun profesi lainnya. Adanya persepsi di masyarakat, bahwa "bekerja" itu adalah sebagai PNS atau pegawai, menyebabkan cukup tingginya angka pengangguran di daerah tersebut. Sulitnya mendapatkan pekerjaan terutama di masa pandemi juga membuat banyak anak muda yang sudah lulus SMA/ Kuliah hanya berdiam diri di rumah dan tidak memiliki penghasilan.

Mitra Program Pengabdian Masyarakat di desa Riangkemie merupakan UMKM penghasil tas yang terbuat dari anyaman Lontar bernama Ria's Bag. Meski sempat mengalami hambatan di masa awal pandemi, karena jumlah penjualan yang menurun drastis, namun seiring dengan memulihnya pariwisata secara perlahan-lahan para pembeli mulai berdatangan kembali. Ria's bag memberikan lapangan pekerjaan kepada anak-anak perempuan dan ibu-ibu di daerah tersebut yaitu untuk membuat anyaman keping yang menjadi material dasar pembuat tas. Setiap meter anyaman keping lontar dibayar seharga Rp. 3000,-.

Untuk bahan mentah Lontar didapatkan secara cuma-cuma karena melimpahnya tumbuhan tersebut di wilayah Riangkemie. Untuk setiap kali pengambilan, Ria's bag membayar pengumpul daun tersebut sebesar Rp20.000,- sampai Rp30.000,- setiap 2 minggu sekali.



Gambar 23: **Contoh Produk Anyaman Lontar**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Deskripsi Program

Kegiatan ini bertujuan untuk memetakan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia yang terkait dengan budaya tumbuhan Lontar di desa Riangkemie. Dalam pelaksanaannya, FSRD ITB bekerjasama dengan berbagai pihak untuk dapat menentukan program kegiatan yang paling sesuai dan tepat sasaran. Kegiatan dilaksanakan

sejak tahun 2021-2022 dan akan dilanjutkan di tahun selanjutnya karena kegiatan ini merupakan kegiatan multiyear. Target dari kegiatan ini adalah menjadikan masyarakat di Desa Riangkemie memiliki potensi yang dapat dikembangkan secara ekonomi dan dapat berlangsung secara berkelanjutan meskipun tanpa pendampingan pihak akademisi.

Aktor Yang Berperan

1. Akademisi

Dalam kegiatan ini seluruh kegiatan dibiayai oleh program Pengabdian Masyarakat Institut Teknologi, serta diinisiasi oleh tim Dosen dan mahasiswa dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB 4. dan fakultas lainnya yang merupakan mahasiswa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

2. Masyarakat Desa Riangkemie

Masyarakat Desa Riangkemie, Kecamatan Ile Mandiri, Kab. Flores Timur sejak awal dilibatkan dalam kegiatan sebagai narasumber dan peserta. Masyarakat yang terlibat adalah anak-anak muda, perempuan dan laki-laki.

3. Pemerintah Daerah Kab. Flores Timur dan Desa Riangkemie

Kegiatan dilaksanakan bekerjasama dengan Kepala Desa Riangkemie dan

perangkatnya, bertempat di Balai Desa Riangkemie. Selain itu perangkat desa juga secara aktif diajak untuk berdiskusi dan memantau kelanjutan dari kegiatan yang telah dilakukan oleh peserta.

4. Pelaku UMKM

Kami bermitra dengan sebuah UMKM Bernama Ria's Bag yang berfokus pada pengolahan daun lontar untuk tas, keranjang, dan merchandise. Ria's bag berperan sangat kuat dalam membantu sosialisasi kegiatan kepada masyarakat terutama terkait dengan membangun motivasi. Selain itu Ria's Bag juga bersedia untuk menjadi distributor menyalurkan produk yang dihasilkan oleh masyarakat Riangkemie.

5. Media

Setiap hasil kegiatan yang dilaksanakan selama tahun 2021 dan 2022 dipublikasikan di media massa elektronik yaitu di portal-portal berita lokal.

Aktivitas Kolaborasi

Tim akademisi memetakan kebutuhan dan potensi masyarakat secara bersama-sama dengan pemerintah daerah dan pelaku UMKM. Diskusi baik secara formal maupun informal juga cukup intens dilaksanakan. Selanjutnya pada tahap persiapan, akademisi dibantu dengan pemerintah daerah

untuk mengumpulkan peserta serta mempersiapkan aspek teknis pelaksanaan. Tahap persiapan merupakan tahapan yang sangat krusial dan penting, karena kendala jarak yang cukup jauh mengharuskan tim untuk dapat mempersiapkan kebutuhan teknis dengan baik.



Gambar 24: Identifikasi dan Pemetaan Potensi dan Kebutuhan Masyarakat di Flores Timur tahun 2021

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada 2021, kegiatan dibagi dalam dua kunjungan. Kegiatan pertama merupakan proses inisiasi dimana dilaksanakan diskusi secara formal dengan Bupati Kab. Flores Timur beserta jajarannya. Kemudian tim dibagi dalam 3 tim, untuk melakukan observasi, kunjungan, wawancara, dan pendokumentasian. Tim pertama melakukan kunjungan di Desa Riangkemie terkait dengan keseharian

masyarakat yang terkait dengan budaya Lontar. Tim kedua berkunjung pada beberapa UMKM (*fashion* dan tenun, *souvenir* oleh-oleh, makanan ringan jagung titi, madu hutan Flores, dsb.) yang tersebar di kota Larantuka, sedangkan tim ketiga berkunjung pada beberapa tempat yang merupakan lokasi berkumpulnya komunitas (Simpasio Institute, komunitas kreatif CIG Records, dan komunitas Bonsai).



Gambar 25: **Diskusi Tim PM dengan Bupati Flores Timur beserta jajarannya**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kunjungan kedua di tahun 2021 merupakan kegiatan pelatihan, yang terdiri dari Pelatihan pengembangan desain kemasan untuk pelaku UMKM, Pelatihan pengembangan wawasan

mengenai desain produk berbasis material alam untuk masyarakat penghasil tumbuhan Lontar, dan Workshop pembuatan peta jalan untuk Komunitas Kreatif di Larantuka.



Gambar 26: **Kegiatan Pelatihan dan Workshop di Larantuka, Kab. Flores Timur tahun 2021**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kegiatan yang dilakukan pada tahun 2022 merupakan kelanjutan dari salah satu kegiatan yang dilaksanakan di tahun sebelumnya, yaitu pengembangan produk dan budaya Lontar di Desa Riangkemie. Pada tahun 2022 ini tim melakukan kegiatan secara langsung di lokasi, bekerjasama dengan Pemerintah Desa dengan memanfaatkan Balai Desa

untuk bisa memberikan pelatihan kepada masyarakat. Kegiatan berfokus pada 3 hal, yaitu pengembangan desain produk dari material Lontar, pengenalan dan pelatihan pewarna alam untuk pewarnaan lontar, serta pembuatan desain collapsible display untuk produk berbahan lontar yang dapat dengan mudah dirakit dan dipindahkan.



Gambar 26: Kegiatan Pelatihan dan Workshop Pengembangan Material Daun Lontar di Desa Riangkemie, Kec. Ile Mandiri, Kab. Flores Timur tahun 2022

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kendala Yang Dialami

Beberapa kendala yang dialami selama kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Kendala jarak cukup mempersulit adanya komunikasi yang intens. Dalam pelaksanaannya kendala ini harus disiasati dengan menggunakan berbagai tools

seperti aplikasi WhatsApp, Zoom meeting, dan telepon. Meskipun diskusi dapat dilakukan jarak jauh, tidak jarang terjadi kesalahpahaman.

2. Kendala pembiayaan yang cukup besar terutama untuk kebutuhan perjalanan dan akomodasi. Sehingga perlu dengan sangat cermat untuk merencanakan kegiatan dan kebutuhan belanja lainnya agar kegiatan dapat berjalan dengan maksimal.

3. Kondisi Pandemi dan Pasca Pandemi yang membuat rencana yang telah disusun harus berubah-ubah sesuai

dengan kondisi yang ada. Misalnya perubahan jadwal kegiatan secara mendadak karena perubahan jadwal penerbangan, ataupun perubahan kebijakan perjalanan dari pemerintah. Selain itu, teknis kegiatan yang seharusnya dapat dilakukan secara sepenuhnya luring juga harus disesuaikan sehingga beberapa kegiatan akhirnya diubah menjadi format daring.

Capaian Kolaborasi

Akademisi: Dapat menerapkan hasil-hasil penelitian dan Pendidikan yang selama ini dilakukan di dalam kampus. Dari penerapan ini akademisi bisa mendapatkan feedback dan mengevaluasi Kembali keberhasilan ataupun tujuan yang tidak tercapai dalam kegiatan, sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk dapat memastikan keberlanjutannya.

Industri: Dapat menjadi teladan bagi masyarakat dalam melakukan praktik-praktik wirausaha. Pelaku industri juga menjadi katalis dalam mempercepat tercapainya tujuan kegiatan yaitu untuk memberdayakan masyarakat dalam membentuk kemandiriannya dengan memanfaatkan potensi yang ada di sekitarnya.

Masyarakat: Masyarakat mendapatkan ilmu serta wawasan baru yang dapat menjadi modal untuk berusaha dalam menghasilkan penghasilan tambahan dan meningkatkan kemampuannya untuk dapat mandiri tanpa bergantung pada bantuan dari orang lain atau pemerintah.

Pemerintah: Melalui kolaborasi ini Pemerintah dapat merefleksikan kembali kebutuhan masyarakat dengan melihat potensi yang telah dimiliki.

Media: Media menjadi jembatan dalam mensosialisasikan kegiatan-kegiatan yang sudah dilaksanakan sehingga diharapkan masyarakat yang lebih luas lagi dapat mengetahui dan mengambil manfaat dari kegiatan yang pernah dilakukan.



Gambar 27: Tahap Evaluasi dan Pelaporan Kegiatan kepada Pemerintah Daerah Kab. Flores Timur

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Jangka Panjang Dari Kolaborasi

Secara jangka Panjang, kegiatan ini diharapkan dapat membentuk masyarakat yang mandiri yaitu dengan wawasan dan pengalaman yang diberikan selama proses pelatihan dan pendampingan. Tidak hanya mandiri, masyarakat juga diharapkan dapat memiliki inisiatif dan

keaktivitas untuk dapat selalu memahami permasalahannya serta potensi yang dimiliki, baik potensi alam, sumber daya manusia, potensi pasar, dan sebagainya untuk bisa menghasilkan nilai ekonomi tanpa bergantung pada faktor-faktor eksternal yang tidak bisa mereka kendalikan.

Tim Pelaksana

Ketua Kegiatan:

Meirina Triharini, M.Ds, Ph.D - Program Studi Desain Produk

Anggota:

Dr. Arianti Ayu Puspita, M.Ds. - Program Studi Desain Produk

Prananda Luffiansyah Malasan, M.Ds., M.A., Ph.D - Program Studi Desain Produk

Raditya Ardianto Taepoer, M.Ds. - Program Studi Desain Produk

Dr. Dwinita Larasati, M.A. - Program Studi Desain Produk

Dr. Adhi Nugraha, M.A. - Program Studi Desain Produk

Penerapan Metode Digital 3D Terintegrasi Berbasis Printer 3D untuk Perencanaan Bedah Pra dan Pasca Operasi



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

Djoko Kuswanto, S.T., M.Biotech.

Departemen Desain Produk Industri,
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital dan
Program Studi Teknologi Kedokteran,
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember – ITS Surabaya

Email: crewol@prodes.its.ac.id

Latar Belakang

Pada tahun 2018, terjalin kerjasama pengembangan dan aplikasi riset di bidang medis, antara Laboratorium Integrated Digital Design (iDIG), Departemen Desain Produk ITS dengan Rumah Sakit Universitas Airlangga, yang disebut dengan IDIG-RCMed atau Integrated Digital Design Research Center for Medical dan menempati ruang 701 di RS UNAIR dan ruang display di Pusat Inovasi RS Unair – ITS yang menempati ruang di lantai 1 sisi Barat. Pusat Inovasi Kolaborasi Riset ini memiliki kekhususan yaitu penerapan metode CAD/CAM/CAE berbasis industri 4.0 dan

disebut metode Integrated Digital Design (IDD) untuk perencanaan tahapan operasi bedah, pembuatan cutting guide bedah 2D dan 3D dan cetakan implan. Hilirisasi inovasi penelitian ini, selain sudah menjadi layanan komersial terbatas di RS Unair, juga di beberapa Rumah Sakit yang lain. Diantaranya adalah RSUD Dr. Soetomo Surabaya, RSI Jemursari Surabaya, RS Mitra Keluarga Kenjeran, RSUD Dr Soegiri Lamongan, RS Universitas Muhammadiyah Malang, dan RSUD dr. Zainoel Abidin Banda Aceh, serta dari luar negeri adalah Hybrid Laboratories Armenia.



Gambar 28: Penerapan metode CAD/CAM/CAE untuk pembuatan cutting guide bedah 2D dan 3D dan cetakan implan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kerjasama ini telah berjalan untuk beberapa kasus medis cranioplasty, craniomaxillofacial dan mikrotia. Saat ini telah terjalin kerjasama dengan PT Rekayasa Teknologi Medis Indonesia dan PT Tekno Sains Medika, serta sudah digunakan di beberapa Rumah Sakit, seperti RSUD Dr Soegiri Lamongan dan RS Universitas Muhammadiyah Malang. Produk-produk hasil kolaborasi tersebut, selain peraga 3D, yaitu rekomendasi kondisi pasien berbasis reverse engineering dan printer 3D, juga rekomendasi tata laksana baru, yang secara tepat guna,

memodifikasi cara produksi implan dengan beberapa pendekatan berbeda sesuai kasusnya tanpa mengganti material medis dengan material baru. Pendekatan molding berbasis printer 3D untuk custom implant, dan pendekatan digitalisasi 2D dan 3D, yaitu simulasi digital dari rencana dan tahapan bedah sebelum operasi dilakukan, serta pembuatan cutting guide berbasis printer 3D untuk acuan operasi. Targetnya adalah memperkecil resiko, meningkatkan akurasi rekonstruksi tulang dan mengurangi waktu operasi.

Aktor Yang Berperan

- Akademisi: Djoko Kuswanto, S.T., M.Biotech. (ITS, inovator, desainer produk, medical engineer) Dr. Tedy Apriawan, dr., Sp.BS (K), (dokter bedah syaraf neurotrauma)
- Dr. Indri Lakhsmi Putri, dr., Sp.BP-RE (KKF) (dokter bedah plastic rekonstruksi)
- Industri: PT. Rekayasa Teknologi Medis Indonesia (3D digital modelling for medical)
- PT. Tekno Sains Medika (distributor)
- Pemerintah: BRIN, Kementerian Kesehatan dan Kementerian Perindustrian
- Masyarakat: Komunitas Microtia, Komunitas Anak Cranio, dll
- Media: Jawa Pos, Instagram idig_despro_its, website: www.teknosainsmedika.com

Aktivitas Kolaborasi

- Produksi Peraga 3D, yaitu rekomendasi standar baru tentang informasi kondisi pasien berbasis *reverse engineering* dan printer 3D.
- Produksi Custom Implant 3D Cranioplasty, yaitu pendekatan molding berbasis printer 3D untuk custom implant, dengan melakukan modifikasi cara produksi implan dengan beberapa pendekatan berbeda sesuai kasusnya tanpa mengganti material medis dengan material baru.
- Produksi Digitalisasi 2D dan 3D tahapan operasi craniomaxillofasial, yaitu simulasi digital dari rencana dan tahapan bedah sebelum operasi dilakukan, serta pembuatan cutting guide berbasis printer 3D untuk acuan operasi. Beberapa kasus membutuhkan perawatan pasca operasi berupa helm khusus berbasis printer 3D.
- Produksi Digitalisasi 2D dan 3D tahapan operasi mikrotia, yaitu simulasi digital dari rencana dan tahapan bedah sebelum operasi dilakukan, pembuatan cutting guide berbasis printer 3D untuk acuan operasi.
- Semua aktifitas kolaborasi hilirisasi riset ini, targetnya adalah memperkecil resiko operasi, meningkatkan akurasi rekonstruksi tulang dan mengurangi waktu operasi.

Kendala Yang Dialami

- Kurangnya dana penelitian penunjang meskipun penelitian ini sudah terbukti dan diterapkan terbatas ke pasien dan mencapai target yang diharapkan.
- Kurang siapnya dukungan perijinan oleh Kementerian Kesehatan terkait dengan produk inovasi alat kesehatan.
- Kurangnya TKDN (Tingkat Kandungan Dalam Negeri) material-material medis yang dipakai.

Hasil Jangka Panjang Dari Kolaborasi

Target Jangka Panjang: Pusat Additive Manufacturing dan Rapid Prototyping Center for Medical.

Tim Pelaksana

Djoko Kuswanto, S.T., M.Biotech. (ITS, inovator, desainer produk, medical engineer).

Dr. Indri Lakhsmi Putri, dr., Sp.BP-RE (KKF) (dokter bedah plastic rekonstruksi)

Dr. Tedy Apriawan, dr., Sp.BS (K), (dokter bedah syaraf neurotrauma).

Faizal Rezky Dhafin, S.Ds. (3D digital modelling for medical)

Nata Citta Swabudaya (NCS) Desa Adat Tenganan Pegringsingan



Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana, S.Sn.,M.Si

Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: bagusudayana@isi-dps.ac.id

Latar Belakang

Visi Institut Seni Indonesia Denpasar adalah Menjadi Pusat Unggulan (Centre Of Excellence) Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal Berwawasan Universal. Upaya mewujudkan Visi tersebut Institut Seni Indonesia Denpasar melalui LP2MPP melaksanakan kegiatan pengabdian terstruktur yang diberi nama Nata Citta Desa Swabudaya (Cita-cita yang tidak pernah berhenti) tahun 2022. Kegiatan Nata Citta Desa Swabudaya ini diharapkan dapat menggali potensi ekosistem seni di masing-masing desa dengan melibatkan masyarakat dan pemerintahan desa setempat. Kegiatan Nata Citta Swabudaya sebagai bentuk kerjasama dengan mitra Desa dan masyarakat, tentunya memberikan keuntungan baik terhadap lembaga maupun masyarakat yang dijadikan obyek kegiatan.

Hasil atau luaran dari kegiatan ini bermanfaat sebagai pengembangan seni budaya dan terbentuknya ekosistem seni budaya di desa. Kegiatan ini juga sebagai upaya penguatan karya budaya sakral, rekonstruksi seni langka, revitalisasi komunitas kreatif, buku monografi desa, reka-cipta Murdha Nata (tari maskot) dan desain produk seni khas desa, serta berbagai kemungkinan karya video dan media promosi.

Kekhasan dan keunikan suatu desa adat di Bali dengan segala aspek kehidupan seni budaya yang dimiliki mempunyai nilai tawar untuk dapat dikelola sebagai arena penunjang pariwisata. Mempertahankan tradisi lama tersebut menjadi terlihat “istimewa” di tengah kehidupan masyarakat Bali, yang selama ini mendapat tantangan dan pengaruh kehidupan masyarakat

modern. Komunitas desa adat tersebut merupakan benteng terakhir mempertahankan identitas budaya masyarakat Bali.

Sebagai identitas budaya masyarakat Bali, maka dengan sendirinya keberadaan komunitas- komunitas yang hidup dalam interaksi sosial lingkungan desa adat di Bali perlu mendapat perhatian lebih serius agar keberadaannya dapat dipertahankan. Untuk mempertahankan keberadaan mereka secara efektif dan efisien, maka perlu diketahui dengan baik sifat dan ciri komunitas-komunitas yang hidup dalam lingkungan desa adat tersebut. Hal ini hanya dapat dilakukan bilamana secara konsisten mendapat pembinaan-pembinaan guna menjaga kelestariannya dari generasi ke generasi secara berkelanjutan.

Pemikiran tersebut telah dirancang dan dilakukan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar dalam program "Nata Citta Desa Swabudaya" (selanjutnya disebut program NCDS) dengan sesuai Peraturan Rektor No 6 Tahun 2022 tentang Pengabdian Kepada Masyarakat Terstruktur Nata Citta Desa Swabudaya ISI Denpasar. Kegiatan ini bermaksud membantu masyarakat melestarikan dan menumbuhkembangkan aktivitas kreativitas seni budaya secara berkelanjutan guna meningkatkan kesejahteraan

masyarakat. Dalam konteks komunitas adat, Spradley (1980: 5-9) menyatakan bahwa masyarakat dan kebudayaan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

Kebudayaan merupakan suatu pengetahuan yang bersifat abstrak yang ada pada komunitas. Dengan kebudayaan, individu sebagai suatu komunitas akan mewujudkan pola tingkah laku untuk berinteraksi, baik dengan lingkungan alam, binaan yang dihadapinya maupun dengan lingkungan sosial dalam lingkungan masyarakatnya. Kebudayaan yang sifatnya abstrak dan berada dalam benak individu anggota komunitas yang dipakai sebagai sarana interpretasi merupakan suatu rangkaian model-model kognitif yang dihadapkan pada lingkungan hidup manusia atau dapat dikatakan sebagai referensi dalam mewujudkan perilaku yang berkenaan dengan pemahaman individu terhadap lingkungan hidupnya. Kemudian Bruner, (1974:251) memandang kebudayaan sebagai serangkaian model-model referensi yang berupa pengetahuan mengenai kedudukan kelompoknya secara struktural dalam masyarakat yang lebih luas, sehingga tingkah laku muncul sebagai respon terhadap pola-pola interaksi dan komunikasi di antara kelompok-kelompok. Sejalan dengan pemikiran

di atas, bahwa komunitas-komunitas seni budaya yang tumbuh dan berkembang di lingkungan Desa Adat Tenganan Pegringsing, Kabupaten Karangasem Provinsi Bali sangat berpotensi besar dalam membangun

kebudayaan secara total dan menyeluruh. Oleh sebab itu, komunitas-komunitas seni budaya harus terorganisir dengan baik guna menjaga pertumbuhannya secara berkelanjutan.



Gambar 29: Persiapan melakukan kegiatan di Desa Tenganan Pegringsing

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 30: Persiapan pementasan penciptaan tari dan iringan Murdha Nata Dahayuning Gringsing

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Deskripsi Program

Kegiatan “Nata Citta Desa Swabudaya” yang dilakukan di Desa Tenganan Pegringsingan mencakup penulisan monografi komunitas seni budaya, pembuatan Tari Maskot, Logo Desa Dinas, dan mengidentifikasi keberadaan seni sakral dan seni kerajinan seperti seni lukis prasi, tenun dan anyaman, serta tantangan yang dihadapi dalam perkembangannya. Ruang lingkup wilayah kegiatan ini adalah komunitas seni budaya yang telah terbentuk secara adat maupun yang akan dibentuk guna kelangsungan pertumbuhannya di Desa Adat Tenganan Pegringsingan, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Alasan pemilihannya karena masyarakat di desa adat Tenganan Pegringsingan masih memelihara nilai-nilai luhur dan melaksanakan tradisi warisan nenek moyang, selain itu desa tersebut memiliki kekhasan dan keunikan dalam mengelola komunitas-komunitas seni budaya yang masih tumbuh dan lestari serta mengembangkan seni budaya yang dapat menunjang kegiatan kepariwisataan desa tersebut.

Tujuan dari kegiatan NCDS adalah pendataan komunitas Seni Budaya di desa adat Tenganan Pegringsingan dalam bentuk monografi ini, dimaksudkan untuk mendapatkan data yang akurat tentang keberadaan komunitas seni budaya yang ada di lingkungan desa adat Tenganan Pegringsingan. Komunitas seni budaya yang hidup dan berkembang di desa tersebut mempunyai kekhasan dan keunikan sebagai penunjang Desa adat Tenganan sebagai destinasi kunjungan wisata di Bali. Komunitas seni budaya tersebut sebagai pelaku atau pelestari bahkan pengembang di luar kegiatan ritual sebagai penopang perekonomian masyarakat setempat.

Kegiatan ini dilakukan selama 3 (tiga) bulan penuh agar dapat menghasilkan luaran kegiatan berupa buku monograf, pembuatan Tari Maskot beserta iringan karawitannya, Logo Desa Dinas, serta pembuatan video profil Desa Tenganan Pegringsingan, serta karya-karya tersebut didaftarkan HaKinya.

Deskripsi Program

Aktor yang berperan dari masing-masing pihak (akademisi, seperti; Pimpinan Institut, Pimpinan LP2MPP, ketua dan anggota tim, masyarakat seperti: tokoh desa,

pimpinan desa adat, tokoh pemuda dan masyarakat itu sendiri, pemerintah, seperti: kepala desa, sekretaris desa, dll.)

Aktivitas Kolaborasi

Adapun kegiatan NCS di Desa Adat Tenganan Pegringsingan terdiri dari penciptaan tari dan iringan Murdha Nata Dahayuning Gringsing, Film Dokumenter Etnografi

Tenganan Pegringsingan, pembuatan logo desa Tenganan, peletakan prasasti NCS ISI Denpasar dan buku monografi desa adat Tenganan Pegringsingan.

Kendala Yang Dialami

Kegiatan NCS di Desa Adat Tenganan Pegringsingan dapat berjalan dengan baik, walaupun demikian di awal-awal mulai kegiatan mendapatkan beberapa kendala, seperti: kendala komunikasi, kesibukan di Desa Adat yang sudah

terjadwal dengan Baik, adanya pergantian tokoh adat. Kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan selalu berkomunikasi lebih baik dan sering, sehingga kegiatan kolaborasi ini dapat berjalan sesuai dengan rencana.



Gambar 31: **Pementasan penciptaan tari dan iringan Murdha Nata Dahayuning Gringsing**

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Capaian Kolaborasi

Adapun capaian NCS di Desa Adat Tenganan Pegringsingan terdiri dari penciptaan tari dan iringan Murdha Nata Dahayuning Gringsing, telah terdaftar HaKi, Film Dokumenter Etnografi Tenganan Pegringsingan, pembuatan logo desa Tenganan, telah terdaftar HaKi dengan nomor 000366799, peletakan prasasti NCS ISI Denpasar dan buku monografi desa adat Tenganan Pegringsingan. Bagi Akademisi kegiatan kolaborasi ini telah berhasil menciptakan karya-karya seni dan desain monumental yang merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Bagi masyarakat bahwa kegiatan ini sangat dirasakan manfaatnya, sebelumnya masyarakat desa adat Tenganan Pegringsingan belum memiliki sebuah tarian yang dapat dipergunakan untuk menyambut tamu-tamu besar, sekarang sudah mempunyai tari maskot yang dapat dipentaskan kapan saja sebagai tari penyambutan.

Begitu juga dengan logo Desa Tenganan (dinas) yang terdiri dari 3 (tiga) desa

adat (desa Adat Tenganan Pegringsingan, desa Adat Tenganan Dauhtukad, dan desa adat Gumung), Bahwa Desa Tenganan (dinas) dan Desa Adat Tenganan Pegringsingan menggunakan identitas berupa logo desa yang identik. Hal ini tentu saja akan menimbulkan kerancuan dan permasalahan mendasar karena idealnya setiap lembaga atau institusi yang berbeda tidak mungkin diwakili oleh sebuah identitas berupa logo yang sama persis. Untuk itu, dengan adanya logo desa yang baru untuk Desa Tenganan, diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan identitas tersebut, sekaligus dengan adanya logo desa yang baru dapat memberikan semangat baru bagi pemerintahan Desa Tenganan dalam melaksanakan pembangunan desa. Sedangkan bagi pemerintah akan dapat membantu meringankan beban pemerintah dalam hal-hal membangun desa terutamanya dalam bidang seni dan desain.



Gambar 30: Dokumentasi beberapa kegiatan dan persiapan Murdha Nata Dahayuning Gringsing

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil Jangka Panjang Dari Kolaborasi

Hasil jangka panjang dari kegiatan NCS di Desa Adat Tenganan Pegringsingan terdiri dari penciptaan tari dan iringan Murdha Nata Dahayuning Gringsing, Film Dokumenter Etnografi Tenganan Pegringsingan, pembuatan logo desa Tenganan, peletakan prasasti NCS ISI Denpasar dan buku monografi desa adat Tenganan

Pegringsingan. Terbitnya buku monografi desa adat Tenganan Pegringsingan sebagai salah satu bentuk luaran dari kegiatan NCS ISI Denpasar dapat berkontribusi serta bermanfaat sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan dunia keilmuan, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat, khususnya di bidang seni budaya berikutnya.

Tim Pelaksana

1. Drs. I Made Ruta, M.Si, Program Studi Seni Murni, sebagai Ketua Pelaksana.
2. Prof. Dr. I Komang Sudirga, S.Sn., M.Hum, Program Studi Seni Karawitan, menyusun buku monograf dan artikel bidang seni pertunjukan.
3. Drs. I Wayan Gulendra, M.Sn, Program Studi Seni Murni, menyusun buku monograf dan artikel di bidang seni rupa dan desain.
4. Dr. I Wayan Suharta, S.Skar., M.Si, Program Studi Seni Karawitan, menciptakan iringan tari maskot bidang seni pertunjukan.
5. Dr. Anak Agung Gde Bagus Udayana, S.Sn., M.Si, Program Studi Desain Komunikasi Visual, menciptakan Desain Logo Desa Tenganan.
6. Ni Wayan Suartini, S.Sn., M.Sn, Program Studi Tari, menciptakan tari maskot bidang seni tari.
7. Gusti Ayu Ketut Suandewi, SST., M.Si, Program Studi Tari, menciptakan seni tari dan kostum.
8. Ida Bagus Candrayana, S.Sn., M.Sn, Program Studi Fotografi, menciptakan foto-foto terkait penyusunan buku monograf.
9. I Wayan Agus Eka Cahyadi, S.Sn., M.A., Program Studi Desain Komunikasi Visual, membuat artikel desain logo Desa Tenganan.
10. Made Rai Budaya Bumiarta, S.Sn., MA, Program Studi Produksi Film dan Televisi, menciptakan video profil Desa Tenganan Pegringsingan.
11. Putu Anita Kristina, SE., MM, Tenaga Pendidikan, membantu administrasi.
12. I Nyoman Tri Sutanaya, Tenaga Pendidikan, membantu administrasi

Pameran Seni Rupa Kolaborasi Dunia Pendidikan, Seniman, dan Industri Kreatif Seni Rupa



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: timbulraharjo25@gmail.com

Latar Belakang

Revolusi industri disinyalir sebagai cikal bakal industri kreatif. Hal ini ditopang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Kini proyek industrialisasi dalam wacana budaya telah menjadi bagian yang tak terpisahkan. Seni (visual) secara khusus telah meningkatkan inovasi dan kreativitas terkait bidang sains, teknologi, dan disiplin ilmu lainnya. Kreativitas semakin dilihat sebagai proses berbagi akal sehat dan bermanfaat untuk memecahkan masalah-masalah di dalam hidup manusia. Terlebih lagi, dorongan untuk bekerjasama (kolaborasi dan elaborasi) seperti telah menjadi keniscayaan.

Masa kini, talenta-talenta kreatif (seni rupa) didominasi oleh anak-anak muda milenial yang berkreasi melahirkan karya-karya seni rupa kreatif-inovatif sesuai jiwa zaman. Diakui, industri kreatif terbukti mampu menjadi penggerak ekonomi nasional dalam upaya pemulihan ekonomi nasional akibat pandemi Covid-19. Kegiatan apresiasi seni tidak dapat dilakukan secara parsial. Selalu dihimbau agar melibatkan seluruh elemen masyarakat dan ruang publik potensial sebagai wahana dalam melakukan apresiasi seni pada masyarakat.

Deskripsi Program

Penyelenggaraan program pameran dilatari dengan kebutuhan sebagai sarana peningkatan peran seni rupa sebagai salah satu

bidang dalam ranah industri kreatif. Hal ini juga akan berdampak secara ekonomi pada para insan seni. Dengan menggunakan ruang publik,

skala kerja dan peserta dari sejumlah negara, maka efektivitas peningkatan apresiasinya dimungkinkan terlaksana secara menarik dan berdaya guna.

Selama ini, hasil kreativitas seni rupa lebih sering terpajang pada galeri seni di kampus sebagai materi kajian ilmiah yang eksklusif dan belum menjadi “milik” masyarakat. Oleh karena itu diperlukan sebuah aktivitas yang berkesinambungan agar seni selalu dekat dengan masyarakat. Diperlukan ruang yang sesuai agar karya-karya tersebut sampai secara mudah dalam lingkungan publik dengan pertimbangan estetika. Maka Pameran bertema “Visual Art & Creative Industries Collaboration” menjadi kegiatan penting untuk diselenggarakan. Hal ini berpeluang untuk menambah apresiasi bagi masyarakat yang mungkin masih awam terhadap karya-karya seni yang disajikan.

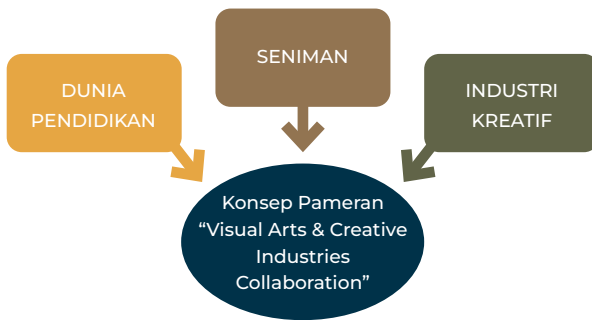
Masih terdapat jurang pemisah antara dunia Pendidikan, seniman dan industri. Hasil lulusan masih mengalami kendala untuk menyesuaikan gerak pertumbuhan dunia

industri. Maka diperlukan upaya-upaya positif agar kedekatan dunia Pendidikan dan dunia industri dapat saling berinteraksi dan bekerja sama, sehingga nafas dinamika pertumbuhannya sama. Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan bertemu dalam medan yang sama yakni pameran kolaborasi dari keduanya agar pameran “Visual Arts & Creative Industries Collaboration” ini sebagai salah satu alternatif baru diperlukan sebagai wadah bertemunya dunia Pendidikan, seniman, dan industriawan.

Konsep pameran menggali berbagai persoalan yang muncul serta merumuskan bagaimana jalan keluarnya. Diawali dengan program Pendidikan dan kemendikbudristek MBKM sebagai awal munculnya persoalan makro dalam dunia pendidikan, menyusun adanya disharmonisasi dunia pendidikan dan dunia industri kreatif. Hal ini menjadi konsep utama dalam pemilihan tema pameran kolaborasi. Maka tema “Visual Arts & Creative Industries Collaboration” menjadi pilihan pada pameran ini.

Aktor Yang Berperan

Lingkup pameran menyajikan karya-karya seni rupa hasil kreasi para dosen, mahasiswa, seniman, dan dunia industri kreatif bidang seni rupa.



Gambar 31: **Skema konsep kolaborasi untuk meraih manfaat bersama**, Sumber: Timbul Raharjo, 2022

Aktivitas Kolaborasi

Proses pemilihan seniman peserta dilakukan melalui undangan dan open call. Proses kuratorial dilakukan penilaian terhadap hasil karya dan reputasi seniman dan industri. Sistem kuratorial dilakukan oleh dua kurator dibidang seni murni dan peserta dari industri. Kuratorial pertama menilai karya yang masuk dengan mengirim soft copy berupa gambar foto. Kurator memilih karya yang sesuai dengan tema pameran. Pertimbangan atas karya terpilih dari peserta merupakan keputusan mutlak dari sang kurator, pertimbangan bagi peserta seniman undangan melalui reputasi dan hasil karya sang seniman. Pemilihan tempat pameran disesuaikan dengan ekspektasi yang dapat mendukung tingkat keberhasilan apresiasi. Demikian pula tata kelola display disesuaikan dengan materi bagi karya seni murni dan materi bagi karya industri harus mencerminkan pada tujuan utama kolaborasi dalam pameran ini.

Strategi promosi sebagai bagian penting dalam membangun apresiasi. Promosi dilakukan dengan mengundang para pemangku kepentingan dan masyarakat umum. Masyarakat umum menjangkau para mereka yang masih awam dengan karya seni. Pemangku kepentingan terutama para pemegang regulasi dari unsur pemerintah, asosiasi/komunitas profesi terkait, dan para pencinta seni.

Populasi sebagai existing seniman yang ada di Indonesia relatif banyak baik seniman pemula maupun seniman yang masih menempuh dunia Pendidikan seni, dosen juga berperan ganda sebagai orang yang mendidik dan kadang menjadi seniman. Maka kurator membatasi jumlah seniman peserta, yakni seniman yang dipandang memiliki reputasi nasional dan internasional dengan metode undangan dan open call. Seniman terpilih ditetapkan menjadi sampel yang dipamerkan sesuai dengan konsep pameran ini. Konsep dan sajian karya ditentukan oleh kurator.



Gambar 31: **Skema alur tata Kelola pameran**
"Visual Arts & Creative Industries Collaboration"
 Sumber: Timbul Raharjo, 2022

Capaian Kolaborasi

Negara yang maju ditandai perkembangan kreativitas masyarakatnya. Ini berarti sumber daya manusianya telah mengalami perkembangan ditandai dengan kreasi-inovasi atas kepekaan melihat kemungkinan-kemungkinan potensi memiliki manfaat yang lebih. Indikator kreativitas meliputi minat yang kuat dalam mengolah kepekaan untuk percaya diri dapat melakukan upaya dari diri sendiri untuk melakukan perbaikan. Pengetahuan dapat dibangun untuk menghayati dan larut dalam pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Maka muncul inisiatif baru dalam merangkai berbagai hal dan ide dengan cara-cara baru (Hariyani et al, 2021). Dunia Pendidikan seni secara formal mempelajari bagaimana kaidah-kaidah seni dapat diciptakan. Karya seni yang dihasilkan dapat memberikan nilai tambah pada perkembangan ekonomi mereka. Potensi alam akan dieksplorasi dengan bijak untuk mendapatkan manfaat yang baik. Tentu

harus memperhatikan keberlangsungan pada kehidupan umat manusia yang ramah terhadap lingkungan.

Pameran seni rupa kolaborasi yang diselenggarakan di Pakuwon Mall adalah salah satu bentuk relatif ideal dalam membangun bangsa dalam dunia Pendidikan. Membangun kedekatan dunia Pendidikan dengan dunia kerja yang berkembang diluar kampus menjadi keharusan, agar lulusan dapat segera paham akan perkembangan kerja yang dinamis dan penuh tantangan. Terjadi saling komunikasi apa yang diperlukan dalam dunia Pendidikan untuk dunia kerja. Informasi yang diperlukan agar kurikulum dapat menyesuaikan dengan dunia industri, demikian pula dunia industri terpenuhi dengan kebutuhannya. Pameran ini jelas menggunakan metode kolaborasi ini berarti menyatukan beberapa elemen untuk Bersama-sama mencari jalan keluar agar sinkronisasi terjadi.

Hasil Jangka Panjang Dari Kolaborasi

Pameran ini didesain sebagai salah satu metode pembelajaran bertemunya dunia Pendidikan dengan dunia profesional. Adalah kolaborasi dalam penyatuan untuk meningkatkan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk mencapai tujuan. Maka yang terpenting adalah saling belajar dan saling memahami untuk memecahkan mampetnya hubungan dari para industriawan, seniman, dan dunia Pendidikan. Konsep ini menjadi dasar dalam kegiatan pameran kolaborasi ini. Mengutamakan saling belajar sebagai proses kerja bersama untuk menyelesaikan persoalan, tercipta gagasan baru menuju keberhasilan bersama. Kolaborasi memunculkan metode baru untuk menyelesaikan persoalan bersama, maka pameran kolaborasi menjadi medan untuk melatih keahlian, kompetensi, dan karakter dari masing-masing bidang. Perbedaan gaya kerja pada dunia industri dan dunia Pendidikan dapat disepakati dalam meraih nilai lebih baik sebab mereka datang dari budaya yang berbeda. Menghasilkan perpaduan dari pemikiran yang berbeda yang membuat informasi baik dapat menjadi masukan dan perspektif yang berbeda.

Konsep kolaborasi memiliki motivasi untuk memperoleh hasil bersama menghasilkan

karya inovatif yakni bentuk terobosan baru dalam strategi dan metodologi. Solusi-solusi sebagai proses berfikir dari pandangan yang kompleks dari peserta dengan bidang keilmuan yang berbeda. Hubungan timbal balik untuk memajukan nilai adalah sebuah pembelajaran dalam sistem kolaborasi. Terjadi hubungan bilateral antara dunia Pendidikan dan dunia industri atau kemampuan praktisi. Pada dasarnya sebuah bentuk Kerjasama saling berinteraksi, kompromi dari beberapa elemen dunia profesional dan dunia industri serta para pihak pemangku kepentingan yang mendapatkan manfaat baik langsung maupun tidak langsung. Kolaborasi memiliki arah tujuan yang memiliki kesamaan persepsi, saling memberi, jujur dari perspektif yang beragam mengenai kebersamaan dalam tugas dengan posisi yang setara dan bertanggungjawab.

Para pihak sebagai entitas beragam memiliki tujuan yang sama yakni pelayanan, dunia Pendidikan memberikan pelayanan dalam proses belajar-mengajar, pihak seniman sebagai tanggungjawab terhadap kesenimannya, serta dunia industri memberikan pelayanan maksimal kepada masyarakat atas produk seni yang dihasilkan. Hubungan kemitraan yang bersifat koordinatif dalam bentuk saling ketergantungan dan

saling memerlukan bahkan dapat mensinkronkan pada kebijakan dalam proses pengembangan dan pembinaan, sehingga kompleksitas masalah yang muncul dapat terpecahkan

dalam proses kolaborasi ini. Intinya adalah bentuk Kerjasama setara untuk mencapai kesuksesan yang ideal dalam implementasi solusi.

Tim Pelaksana

Penyelenggaraan pameran kolaborasi ini merupakan sharing modal dari dunia Pendidikan dan dunia industri. Pendidikan Tinggi Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta adalah perguruan tinggi negeri yang berarti milik pemerintah. Berarti kegiatan ini telah melalui perencanaan pada tahun sebelumnya. Scope wilayah pembiayaan pada pelaksanaan kerja pameran terutama pada proses kegiatan proses kuratorial, kolektif karya, pendisplayan dan pengembalian terutama karya dari perguruan tinggi. Untuk industri para industriawan melakukan display sendiri. Organisasi kepanitiaan dilakukan dengan cara kolaborasi dengan personal dari kedua belah pihak. Didapat keuntungan terjadi komunikasi diantara

mereka untuk lebih mensinkronkan pada proses penyelenggaraan pameran, terutama dalam konsep dan strategi pelaksanaan. Dunia industri memiliki konsep yang berupaya mendekatkan produk dengan audiens agar dapat segera melakukan transaksi atas produk yang disajikan. Sementara dunia Pendidikan dan kesenimanan memiliki cara pandang yang berbeda dalam melakukan sajian karya. Seniman lebih memilih pada hidden market dengan sasaran apresiasi yang memiliki keinginan untuk mengoleksi karya dengan harga tertentu. Hasil industri merupakan mass produk yang dibuat dengan perhitungan manajerial tentang cost produksi dan harga jual, sebab industri pada dasarnya mass produk.

Penanggung Jawab: Timbul Raharjo, ISI Yogyakarta

Ketua: Arif Suharson, ISI Yogyakarta

Wakil Ketua: Agung Wicaksono, ISI Yogyakarta

Sekretaris I: Debby Dwi Elsha, ISI Yogyakarta

Bendahara I: Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ISI Yogyakarta

Divisi Kurator dunia Pendidikan/seniman:

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Kurator dunia Industri: Agus Sriyono, CV. Rupa Datu

Divisi Karya:

Lutse Lambert Daniel Morin, ISI Yogyakarta

Wati Respati, Seniman

Divisi Pameran:

Jangkung Putra Pangestu, ISI Yogyakarta

Sigit W, Seniman

Tambak Sihno Purwanto, ISI Yogyakarta

Divisi Desain:

Alit Ayu Dewantari, ISI Yogyakarta

Divisi Publikasi dan Dokumentasi:

Andi Haryanto, ISI Yogyakarta

Dalam proses bekerja dalam penyelenggaraan pameran ini dipimpin oleh seorang ketua dibantu wakil ketua, adalah orang yang ditunjuk untuk memimpin event pameran agar dapat berjalan dengan baik. Pameran ini diketuai oleh Arif Suharson, seorang dosen pada program studi Kriya. Tugasnya mensukseskan pameran secara keseluruhan mengaitkan dan menyelesaikan persoalan terhambatnya pameran ini, mulai dari perencanaan hingga selesai. Wakil ketua Agung Wicaksono hadir untuk mendampingi dan membantu untuk kelancaran penyelenggaraan pameran ini. Termasuk jika ketua berhalangan sehingga dapat mewakili tugas-tugasnya.

Sekretaris membantu administrasi dengan mendata dan mencatat seluruh kegiatan selama berlangsungnya kegiatan pameran ini. Membuat undangan rapat, mengkonsep Memorandum of Understanding (MoU) dengan pihak-pihak terkait. Serta membuat draft tata aturan bagi para peserta, perizinan

(keramaian dan tempat) dan pihak-pihak yang terlibat. Intinya mengurus berbagai hal yang terkait dengan surat-surat dengan cermat dan teratur.

Bendahara mengatur keluar masuk penggunaan keuangan, menyimpan dan menerima keuangan untuk didistribusikan pada bagian-bagian kepanitiaan lain dengan cara menerima permohonan dari pihak divisi mencatat dengan bukti-bukti penggunaan dengan jelas yang dapat dipertanggungjawabkan. Akhirnya seorang bendahara akan melaporkan penggunaan anggaran sesuai dengan rencana anggaran biaya yang telah ditentukan dan direncanakan.

Divisi desain dimaksud membuat poster dan konten publikasi terkait, mendesain dengan berkonsultasi dengan kurator untuk menentukan tata letak karya dan tampilan. Membuat video sebagai Media promosi teaser berisi potongan singkat dari event yang diselenggarakan. Termasuk mendesain walltex pameran, caption karya,

dan juga katalog pameran. Desainer dilaksanakan oleh Andi Haryanto dan Alit Ayu Dewantari, mereka adalah dosen prodi jurusan desain komunikasi visual.

Divisi lain adalah tim display, perlengkapan, dokumentasi, dan konsumsi. Tim display akan bekerja sesuai instruksi kurator, membuat floor plane, dan melaksanakan pendisplayan mulai dari pengambilan karya, menata sketsel, pengecatan, penataan karya, dan sign-sign yang diperlukan pada pameran ini. Lokasi pameran diselenggarakan di sebuah Mall, maka pada pekerjaan fisik pendisplayan dilakukan mulai jam 22.00 WIB sampai jam 07.00 WIB, berarti kerja malam yang cukup menguras tenaga dan pikiran.

Pada pameran ini kurator dilaksanakan oleh Mikke Susanto seorang kurator dan sekaligus dosen pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Tugas kurator untuk mengatur atau supervisi dalam menjaga, memilih karya dan menentukan karya seni yang mana saja yang akan dipamerkan. Kurator memiliki wewenang penuh untuk menentukan karya dan tampilan pameran. Mikke melakukan kuratorial pada bidang fine art, yakni mengkurasi memilih karya seni yang dibuat oleh para seniman dan karya mahasiswa ISI Yogyakarta.

Kurator kedua dari pihak hasil produk industri manufaktur seni, seperti craft, elemen interior, dan furniture

dilaksanakan oleh Agus Sriyono. Agus Sriyono memilih industri yang cocok untuk dikolaborasikan dengan fine art. Perimbangan pemilihan karya industri ditekankan pada aspek respek, niat, hasil industri dan kejujuran. Respek berarti industri yang memiliki kepedulian pada dunia Pendidikan. Niat adalah keseriusan dan industri dalam mengikuti proses kuratorial dengan semangat dan dapat bekerjasama. Hasil industri adalah karakter karya yang dihasilkan memiliki nilai seni yang memenuhi standar artistik dan kejujuran dalam membagi ilmu-ilmu pengetahuan terkait dengan dunia industri.

Kerja kuratorial Pameran Word Class Creative Art Collaboration Pakuwon Mall Jogja dengan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang dilaksanakan pada tanggal 22 September – 2 Oktober 2022 di Pakuwon Mall Jogja (ex. Hartono Mall).

Konsep telah dijelaskan pada bagian sub bab konsep, tentang kolaborasi dari dunia Pendidikan, seniman, dan industri. Konsep ini merupakan wewenang kurator, sebuah event pameran akan dibawa kemana dan akan tampil seperti apa. Konsep sebagai abstraksi atau term of reference (TOR) untuk menentukan arah yang kemudian akan di break down menjadi kegiatan agar tujuan tercapai. Kurator akan menentukan siapa saja seniman dan industriawan yang dapat bergabung pada pameran ini.

Festival ANIMAKINI DAN CIFFEST di Institut Kesenian Jakarta sebagai Model Implementasi Kolaborasi Pentahelix

Dr. Indah Tjahjawulan
Institut Kesenian Jakarta

Email: indahtjahjawulan@ikj.ac.id



Latar Belakang

Konsep Penta-Helix adalah kolaborasi antara pemerintah bersama para pemangku kepentingan hingga masyarakat. Sering juga dipahami sebagai lintas sektor untuk saling berbagi peran dalam mencapai tujuan bersama. Dalam konsep Pentahelix, akademisi berperan sebagai konseptor yang melakukan penelitian, membantu pengelolaan identifikasi potensi, dan peluang pengembangan, juga bertanggung jawab terhadap peningkatan kapasitas pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kondisi yang ada. Di Institut Kesenian Jakarta, ada dua kegiatan rutin tahunan yang sudah berlangsung sejak tahun 2017 yang menggunakan konsep Pentahelix, yaitu Festival Animakini (Animasi di Cikini) dan Ciffest (Cikini Fashion Festival).

Awalnya adalah Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) yang membuat program *Creative Labs* atau disingkat BCL, bekerjasama dengan Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta yang sebelumnya telah ditunjuk sebagai tim penyusun *Grand Strategi* dan *Roadmap Sub Sektor Animasi dan Fashion*. Kemudian, melalui program BCL yang dibiayai oleh Bekraf, Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta membangun konsep festival animasi dengan nama Animakini dan festival Fashion dengan nama Ciffest. BCL bersama Animakini dan Ciffest adalah kegiatan yang mempertemukan ekosistem Industri kreatif subsektor Animasi dan Fashion yang bertujuan menjadikan FSR IKJ sebagai Pusat Unggulan untuk subsektor Animasi dan Fashion.

Sub sektor Animasi dibandingkan subsektor ekonomi kreatif lainnya dalam hal kontribusi terhadap PDB masih tergolong rendah. Meskipun pada tahun 1955, Indonesia berhasil membuat film animasi pertama, tetapi industri animasi Indonesia itu sendiri baru mulai mengalami kemajuan sejak era reformasi baik dari segi kualitas maupun kuantitas meski belum menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Sedangkan *fashion* kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia cukup tinggi, dan masih memiliki potensi besar agar dapat menjadi lebih besar lagi. Meskipun demikian dalam dunia industri *fashion* masih diperlukan peran serta akademisi melalui riset dan pengembangan yang bisa menghasilkan inovasi-inovasi terutama pada pengembangan material.

Untuk meningkatkan kontribusi dan peran subsektor animasi maupun *fashion* dibutuhkan sinergi dari berbagai stakeholder serta pelaku dalam ekosistem masing-masing secara keseluruhan. Sehingga diharapkan bisa terjadi percepatan dan efektivitas kerja serta program-program dalam memperluas dan pemeratakan pengembangan sektor-sektor produktif di bidang animasi maupun *fashion*. Berdasarkan pertimbangan tersebut dibutuhkan forum atau temu pelaku dalam ekosistem animasi dan *fashion*

agar dapat melihat dan berkomunikasi langsung untuk membahas langkah-langkah yang dibutuhkan untuk membangun program kolaborasi yang efektif antara pendidikan, industri, komunitas, pemerintah, dan media.

Ekosistem industri animasi maupun *fashion* merupakan penggabungan dari setiap unit yang melibatkan interaksi timbal balik dari konsepsi ide, produksi, distribusi, pameran, apresiasi, dan pendidikan yang saling berputar berkesinambungan. Aliran proses kerja dan hubungan antar lembaga/ instansi diharapkan bisa saling terkoneksi dan saling mendukung menuju kepada target tertentu, sehingga peran industri, pendidikan, dan pemerintah bisa berjalan baik untuk memajukan ekosistem kedua sub sektor tersebut.

Kegiatan Animakini dan Ciffest merupakan acara yang berkelanjutan sejak 2017 yang menitikberatkan pada forum temu para pelaku ekosistem animasi dan *fashion* Indonesia secara umum bertujuan: Mensosialisasikan Grand Strategy Animasi dan Fashion Indonesia dan Merumuskan road map pengembangan ekonomi kreatif Animasi dan Fashion Indonesia; Mengenalkan Perkembangan Animasi dan Fashion di Indonesia saat ini dari sekolah, kampus, pusat kursus, industri kecil dan menengah (UKM), industri

besar, distribusi, apresiasi, kebutuhan SDM, dan animator; Berkolaborasi untuk membuat jejaring kerja antar wilayah antara sekolah, akademik, industri, pemerintah, dan komunitas untuk melalui inkubator bisnis animasi untuk kemajuan animasi Indonesia; Merumuskan dan merekomendasikan program-program prioritas

pengembangan ekonomi kreatif animasi dan *fashion* Indonesia. Untuk itu dibutuhkan kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan aktivitas ekosistem kedua sub sektor tersebut melalui seminar, talkshow, masterclass, pameran, dan *workshop*, *screening*, *fashion show* dan bahkan kompetisi.

Deskripsi Program

Setiap tahun Animakini memiliki tema dan fokus yang berbeda: ANIMAKINI 2017, merupakan kegiatan yang pertama dan memiliki tema CINTA ANIMASI INDONESIA. Kegiatan yang menitikberatkan pada forum temu para pelaku ekosistem animasi Indonesia ini adalah dalam rangka menghasilkan rumusan strategi efektif dan solutif untuk menghasilkan roadmap animasi yang dapat meningkatkan jejaring kerjasama dan produktivitas ekonomi kreatif animasi. Selain itu juga untuk meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif di bidang animasi; ANIMAKINI kedua di tahun 2018 memiliki tema BANGGA MENGGUNAKAN KARYA ANAK NEGERI, dihadiri oleh 1.345 peserta yang berasal dari mahasiswa, pelajar, instansi/ lembaga, industri dan masyarakat umum mempersembahkan hasil kolaborasi dengan CIFEST 2018. Harapannya, melalui sinergi subsektor animasi

dan *fashion* ini diharapkan menjadi ajang yang saling melengkapi dalam karya pameran dan pagelaran antara produk *fashion* yang berhubungan dengan kain dan produk animasi yang berkaitan dengan karakter, gerak, pencahayaan, dan musik. Sehingga tercipta inovasi baru dengan menggabungkan unsur budaya urban dan membawa tema tentang kebanggaan menggunakan produk lokal yang unggul dan memiliki ciri khas.

Di tahun 2019 ANIMAKINI mengusung tema EKSPLOKASI CERITA NUSANTARA. Melalui seminar akademik sebagai sarana mendata hasil penelitian terkait animasi dari para pengajar animasi, DKV, dan Multimedia, serta pemerhati dan peneliti animasi, diharapkan mampu menunjang dan meningkatkan hasil riset dan pengembangan animasi di akademik dan berintegrasi dengan industrinya. Dengan menampilkan karya

terbaru dari karya tugas akhir mahasiswa dan siswa SMK yang hasilnya sangat menggemblirakan secara kuantitas dan kualitasnya dalam mengeksplorasi cerita-cerita nusantara. Hasilnya bisa direkomendasikan untuk mengikuti kegiatan festival animasi yang lebih besar dan berpotensi ditayangkan di media pertunjukkan komersial. Festival yang dilaksanakan di Grand Theater Jakarta TIM ini dihadiri oleh 1.280 peserta yang berasal dari mahasiswa, pelajar, instansi/ lembaga, industri dan masyarakat umum.

Di masa pandemi 2020 ANIMAKINI dilaksanakan secara daring karena pandemi. Dengan tema MESKI BERJARAK TETAP BERGERAK, kegiatan Animakini berupa sharing pengajar SMK dan kampus, dilanjutkan dengan acara puncak selama 3 hari mulai dari workshop 3D modelling, proses produksi di stasiun TV, hingga penyelenggaraan seminar

akademik dan industri, serta nonton bareng karya animasi selama sebulan yang dihadiri lebih dari 2000 peserta ; dan terakhir ANIMAKINI 2021 juga dilaksanakan secara daring, karena masih dalam situasi pandemi dimana, masih dilaksanakan pembatasan pertemuan secara langsung. Dengan tema KOLABORASI DAN EKSPLORASI, menitikberatkan pada forum temu para pelaku ekosistem animasi di Indonesia, kolaborasi karya tugas akhir, memberikan workshop modelling 3D dan motion grafis, video musik, Paparan Kajian animasi Indonesia, dan sharing pelaku di Industri animasi. Kegiatan melalui daring ini dihadiri oleh perwakilan dari 48 sekolah kejuruan dari Medan hingga Sumbawa, perwakilan 17 lembaga studi dan korporasi dari seluruh Indonesia, perwakilan 91 kampus, yang tersebar dari Banda Aceh, hingga Papua, bahkan dari Nanjing China.



Gambar 32: Roadshow ke berbagai Sekolah Dasar untuk pengenalan animasi sejak dini sebagai salah satu kegiatan Animakini 2017
Sumber: Dokumen laporan animakini 2017



Gambar 33: Peserta kegiatan Animakini 2019 memenuhi ruang teater dengan kapasitas 1.200 kursi

Sumber: Dokumen laporan animakini 2019

Ciffest juga memiliki tema dan fokus yang berbeda setiap tahun: CIFEST pertama tahun 2017, dengan tema KOLABORASI, menyajikan beragam acara yang meliputi kegiatan seminar, master class, pameran, dan *fashion show*. Tema tersebut dikolaborasikan dengan bidang seni lain yaitu tari, musik, tata panggung, dan videografi. Sehingga *fashion show* ditampilkan sebagai suatu seni pertunjukan. Penyelenggaraan CIFEST yang menjadi bagian dari program Bekraf Creative Lab (BCL), bertujuan sebagai sebuah forum atau temu pelaku ekonomi kreatif *fashion* dalam rangka ajang knowledge sharing dan capacity building sebagai upaya peningkatan kesejahteraan pelaku ekonomi kreatif *fashion*. Kehadiran peserta Ciffest 2017 memenuhi ruang pertunjukan yang

berkapasitas 1.200 orang.

CIFEST kedua tahun 2018 yang memiliki tema BANGGA MENGGUNAKAN KARYA ANAK NEGERI, mempersembahkan hasil kolaborasi dengan Animasi Cikini (ANIMAKINI) 2018. Melalui sinergi Fashion dan Animasi ini diharapkan menjadi ajang yang saling melengkapi dalam karya pameran dan pagelaran, memperkenalkan desainer lokal sehingga tercipta inovasi baru untuk menciptakan kebanggaan dalam menggunakan produk lokal yang unggul dan memiliki ciri khas. Festival ini juga diharapkan dapat menyatukan para pelaku ekonomi kreatif terutama *fashion* untuk mengambil tanggung jawab bersama memajukan industri kreatif. Pada Ciffest 2018 ini pun bisa menghadirkan lebih dari 1.000 peserta.

Di tahun 2019 CIFFEST ketiga memiliki tema EKSPLOKASI KEKAYAAN NUSANTARA, merupakan kelanjutan dari Ciffest 2018 dan pelaksanaan ketiga yang diharapkan akan dijadikan acara yang berkelanjutan ke depannya yang akan menitikberatkan pada forum temu para pelaku ekosistem fashion Indonesia dalam rangka menghasilkan rumusan strategi efektif dan Solusi untuk menghasilkan roadmap fashion yang meningkatkan jejaring kerjasama dan produktivitas ekonomi kreatif fashion. Festival ini dihadiri oleh 599 peserta.

Di masa pandemi 2020 CIFFEST keempat hadir dengan tema FASHION INDONESIA: MESKI BERJARAK TETAP BERGERAK, kegiatan seminar daring dan pameran virtual sebagai kolaborasi antar institusi Rangkaian Kegiatan Ciffest 2020 di antaranya

seminar daring dari 11-12 Desember 2020, yang terdiri dari 3 (tiga) seminar daring. Yaitu: *The application of trend forecasting in fashion education, Theatrical Costume & Make Up* dan *Fashion in Art*. Pameran Virtual juga dilaksanakan pada Desember ini dan peserta pameran terdiri dari beberapa institusi yang memiliki bidang studi *fashion*, dan pada CIFFEST 2021 tema yang diusung adalah *FASHION MOVEMENT ON A NEW NORMAL*, untuk menangkap isu besar dari global pandemi yang belum usai, terutama di Indonesia. Dengan visi menjadikan Indonesia sebagai pusat mode dunia, mengajak generasi muda bersama memotivasi diri terus semangat melakukan perubahan dan mengembangkan kreativitas *fashion* melalui kegiatan workshop, seminar dan pameran secara virtual.



Gambar 33: **Fashion show yang merupakan kolaborasi *fashion*, musik, tari dan animasi pada puncak acara Ciffest 2017**
Sumber: Dokumen laporan Ciffest 2017



Gambar 34: Poster publikasi acara Ciffest 2021

Sumber: Dokumen laporan Ciffest 2021

Aktor Yang Berperan

Kegiatan Animakini dan Ciffest yang diselenggarakan oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain IKJ merupakan mencoba menerapkan konsep kolaborasi Pentahelix dalam ekosistem animasi dan fashion, dengan kolaborasi yang melibatkan lima unsur yaitu: 1. Akademisi. Mempertemukan pihak akademisi seperti pengajar animasi yang berasal dari berbagai perguruan tinggi yang memiliki program studi animasi dan fashion, berbagai sekolah menengah kejuruan yang terkait animasi dan fashion dan asosiasi program studi sejenis; 2. Industri melibatkan Asosiasi Industri Animasi Indonesia dan professional dari studio-studio animasi, seperti sutradara, direktur teknis, pemilik usaha animasi mulai dari servis dan produksi intellectual property

berbasis karakter animasi, kemudian melibatkan juga industri pendukung terkait seperti industri televisi dari MNC TV, industri tayang daring seperti YouTube Indonesia, industri konten cerita bergambar lainnya seperti komik, dan Indonesia Fashion Chamber (IFC); 3. Masyarakat umum, penggemar dan pemerhati animasi maupun fashion dan kolaborasi lainnya dengan komunitas seperti CCA Cimahi Creative Association yang memiliki event Baros, International Animation Festival, kemudian Hellomotion yang memiliki event kreatif Hellofest, dan beberapa komunitas lainnya seperti Blender Army Indonesia; 4. Pemerintah, dalam hal ini adalah Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, institusi pemerintah lain seperti

PFN, Pusat Film Nasional, Pusat Pengembangan Film Kemendikbud RI yang mendukung kegiatan event perfilman seperti FFI dan dan menjadi penghubung dengan deputi yang ada di bidang pendidikan dan kebudayaan, kemudian dengan LIPI terkait riset dan penelitian di bidang animasi dan fasilitas pasca produksi render farm, kemudian Dirjen HKI Kemenkumham RI terkait hak cipta. ; 5. Media yang mendukung publikasi

dan memperluas informasi acara baik media cetak, daring, maupun televisi untuk mempublikasikan kegiatan Animakini dan Ciffest dari 2017-2021. Antara lain, Poskota, Jawapos, Rakyat Merdeka, seleb.tempco, republika.co.id, suarakarya.co.id, metro.sindonews.com, edukasi.kompas.com, medcom.id, news.prokal.co, lenterakhatulistiwa.com, mediaindonesia.com, waspada.id, dan masih banyak lagi.

Aktivitas Kolaborasi

Aktivitas kolaborasi yang dilaksanakan di dalam program Animakini dan Ciffest antara lain : 1. Seminar membahas riset dan penelitian akademik yang berkaitan dengan sejarah, data teknis yang bisa diterapkan hasilnya untuk penunjang kebutuhan 15 sub sektor industri kreatif bekraf, pengembangan SDM dari SMK, pusat pelatihan hingga perguruan tinggi, pemetaan pendidikan dan industri animasi dan proses produksi yang efektif dan efisien; 2. Talkshow berkaitan dengan industri di animasi dan fashion, peran pemerintah dalam mendukung peningkatan industri animasi dan fashion, dan aktivitas asosiasi dalam memajukan industri dan sumber manusia; 3. Masterclass berkaitan dengan bagaimana proses produksi yang efektif dan efisien sehingga industri animasi maupun fashion bisa

menghasilkan profit yang menguntungkan bagi para pelakunya. Proses kolaborasi yang saling meningkatkan kualitas bagi nilai ekonominya maupun kualitas hasil produk sehingga brand animasi dan fashion Indonesia semakin dikenal; 4. Pameran yang menampilkan sejarah animasi Indonesia dari era perintis hingga kini, kebijakan Bekraf dalam mendukung kegiatan animasi dan fashion, ekosistem animasi dan fashion Indonesia, peta pelaku animasi Indonesia, Pendidikan, Industri dan produk tentang animasi dan fashion Indonesia; 5. Workshop diberikan oleh para praktisi dan instruktur animasi maupun fashion kepada mahasiswa, siswa SMK untuk mendapatkan peningkatan wawasan yang berhubungan dengan teknik animasi maupun fashion, dan bahkan pengenalan dasar animasi berupa road

oleh perguruan tinggi dan Sekolah Menengah Kejuruan; 7. Pertunjukan fashion show , yang menampilkan kolaborasi antara fashion dan animasi.

Animakini 2020 digelar secara daring. *Nonton* bareng memberikan akses unjuk karya bagi para siswa dan mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia.

akhir para mahasiswa dengan cara memberikan list kepada penilai. "Di playlist ada 30 karya. Rencananya, aku berharap lagi yang akan diunggah untuk berikutnya," kata Bambang. Karya-karya itu sudah tersimpan dalam dokumentasi anisj menjadi tiga taban tenshir.

Dalam setahun ini, mereka berencana mempublikasikan semua karya tugas akhir para mahasiswa. Karya-karya yang dilakukan dalam Animakini 2020 itu mengambil tema "Cerita dari Budaya Nusantara". Dalam setiap tugas, mahasiswa kampus itu memang diharuskan mengunjungi lokasi-lokalitas. "Mahasiswa dituntut membuat karya lokal yang dekat dengan keseharian mereka," ujar Barung.

Karya-karya yang dikutip itu sebelumnya belum terpublikasi. Kalau pun ada yang terpublikasi, jumlahnya hanya beberapa dan tidak luas. "Kami lalu bikin jurnal ini dan ada satu artikel tentang (tentang) barang dari Animakini. Jadi, cukup terbantu banget. *Stiposungsi* dapat," tutur Banang. Ia mengatakan kegiatan ini membuat mahasiswa mempunyai saluran publikasi karya-karya.

Selain itu, kegiatan ini menjadi pembundung dengan kampus lain "Karena pandemi, jadi ada terobosan. Daring ini membuka akses," ujarnya. Meskipun, Basing menambahkan, bagi kreatif acara luring atau tatap muka masih lebih menyenangkan. Sebab, mereka bisa syawal, berdiskusi karya, dan bersama-sama melihat karya.

Pertumbuhan ini menunjukkan peran signifikan dunia industri dan dunia akademik dalam mengembangkan animasi. Ketua pelaksanaan Animaksi 2020, Eriwan Kusnawan, mengatakan bahwa ini adalah upaya berkolaborasi dengan Animasi dan Asosiasi Direktori Indonesia. Nonton bareng adalah salah satu rangkaian acara yang menarik perhatian. Tujuan utama bareng secara daring animasi Indonesia ini untuk mengukir dan mengoptimalkan kuantitas dan kualitas karya animasi para siswa atau mahasiswa," kata Eriwan.

Dengan demikian setiap institusi yang terlibat bisa saling menilai dan bekerja sama untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia. Mereka juga bisa saling berbagi pengetahuan serta berjejaring, berintegrasi dengan dunia industri seperti Asnafi, pemerintah daerah, dan komunitas. ■

Novlar Dyah Susana, pengajar di SMKN 4 Malang, Jawa Timur, mengaku senang melihat karya-karya muridnya yang sudah lulus dan bisa ditonton banyak orang secara daring. Ia pun bisa mengajak murid-muridnya menonton animasi karya-karya siswa dan mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia untuk belajar Tak kurang dari 30 SMK dan perguruan tinggi terlihat dalam acara

Workshop membuat bumper program TV dengan green screen.

Konvensi Jakarta (IKJ) pada 28 Oktober hingga akhir November mendatang. Kegiatan ini bisa diakses di link <https://meet.google.com/mbj-ruvccm/bcnd2020>. Selain itu,

Animakini diwarnai beragam agenda lain yang bisa menambah pengetahuan tentang dunia animasi. Ada sharing animasi, workshop, seminar, hingga talkshow.

bersama dari Institut Seni Indonesia (ISI) Sumatra dan Institut Teknologi Bandung (ITB).

Amnoudi Ciciati alias Amnoudini 2020 dipagar berbeda dibanding pada tahun sebelumnya. Pandemi Covid-19 membuat semua kegiatan budaya diabaikan secara daring sehingga bisa diikuti siapa pun dan di mana pun. "Enggak bisa ke Jakarta, tapi tetap bisa Ehat. Orang dengan suka lihat, ini kan penerjemahan juga, tapi terbentuk biaya dan waktu," ujar Nuzul penggiat Nuzul: kepala Tempo, Ikeram.

Batung Grahita, Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, juga mengikutsertakan tak kurang dari 20 karya

Workshop marketing animasi tika diemisi oleh M Tharia Hilalul Haqsi

BUKTIAN TEMPO 118 DILAKUKAN OLEH UNIVERSITAS-UNION, 10 LUTANG MENDIRI BANYAK, HINGGA CANDARA, MENDIRI, HINGGA LUTANG MENDIRI DAN FILE TEMPO 118 DITULIS DARI TEMPO MEDIA GROUP

Sumber: Dokumen laporan Animakini 2020

Kendala Yang Dialami

Penyelenggaraan Animakini dan Ciffest awalnya adalah kegiatan bertemu muka secara langsung di gedung pertunjukan. Namun saat pandemi, kegiatan ini berubah menjadi pertemuan secara virtual melalui media daring. Tentu saja banyak kendala dan hambatan, namun hambatan ini kemudian menjadi tantangan dan peluang. Mempertemukan narasumber melalui aplikasi media virtual justru memberikan solusi untuk bisa bertatap muka di layar monitor tanpa terhambat oleh lokasi. Melalui media virtual bisa tetap saling berbagi pengetahuan terkait konsep dan teknis serta pengalaman dari masing-masing institusi pendidikan animasi maupun fashion.

Tantangan ke depannya bagi Animakini dan Ciffest dan masing-masing institusi adalah konsistensi untuk terus menjaga hubungan baik dan meningkatkan kualitas kegiatan dengan menampilkan konten animasi dan fashion Indonesia yang semakin berkualitas dan data hasil riset dan kajian yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan industri serta melibatkan kolaborasi Pentahelix lainnya, pemerintah, komunitas, dan media. Dengan kebutuhan dari masing-masing institusi dan pengimplementasian kegiatan Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka kolaborasi kegiatan diharapkan akan semakin baik lagi di masa depan.

Capaian Kolaborasi dan Dampak Jangka Panjang

Adanya kebutuhan industri animasi maupun fashion untuk mendapatkan sumber daya manusia yang kompeten, maka dibutuhkan strategi khusus untuk membangun sumber daya manusia yang kompeten di bidangnya. Dari kegiatan Animakini dan Ciffest yang bersifat kolaboratif ini, para pelajar dan mahasiswa belajar langsung dari para pakar di industri dan pemerintah terkait kebijakan dalam ekosistem animasi dan fashion mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang

membutuhkan sumber daya manusia yang cukup besar. Media-media yang terlibat juga turut serta dalam penyebaran informasi dan pengetahuan tentang ekosistem tersebut, sehingga secara langsung dan tidak langsung dampaknya adalah peningkatan minat dan motivasi bagi pelajar dan mempelajari bidang tersebut dan membuat karya animasi maupun fashion. Selain itu juga adalah bertambahnya pemahaman dan pengetahuan masyarakat umum mengenai animasi dan fashion.

Kegiatan animakini dan Ciffest yang sudah berlangsung rutin selama lima tahun, dan saat ini memasuki tahun ke enam, diharapkan jangka panjang mampu menumbuhkan semangat baru bagi kemajuan animasi maupun fashion Indonesia dalam lingkup ekosistemnya sehingga bisa memberikan motivasi, semangat berbagi, dan menularkan pengetahuan di industri animasi maupun fashion, yang dapat menghasilkan regenerasi

berikutnya dari pelaku animasi dan fashion yang semakin maju, melalui inkubasi bisnis, produksi, bisnis, distribusi maupun service dan kolaborasi kerja dengan tujuan akhirnya untuk menghasilkan pusat unggulan animasi dan fashion yang bisa meningkatkan industri kreatif dan ekonomi kreatif unggulan di Indonesia. Sehingga dengan sendirinya akan menjadikan animasi dan fashion sebagai tuan rumah di negeri sendiri, dan merambah ke pasar global.

Tim Pelaksana

Tim pelaksana kegiatan Animakini maupun Ciffest adalah dosen FSRD dibantu tenaga kependidikan dan mahasiswa. Sejak awal kegiatan dilaksanakan yaitu tahun 2017 sampai dengan 2020 Ketua Pelaksana kegiatan Animakini masih sama yaitu Ehwan Kurniawan, S.Sn, M.Sn., dosen Program Studi DKV. Selanjutnya pada Animakini 2021 FX. Catur, M.Sn, menggantikan Ehwan sebagai Ketua Pelaksana. Untuk personal panitia dibawahnya berganti-ganti, namun merupakan civitas akademika di IKJ. Untuk Ciffest tahun 2017 dan 2018 diketuai oleh Dina Midiani yang merupakan dosen di IKJ dan juga salah satu pengurus organisasi di bidang fashion, yaitu Indonesian Fashion Chamber (IFC) . Selanjutnya tahun 2019 sampai dengan 2021 diketuai oleh Kepala Program Studi

Fashion, yaitu Mangesti Rahayu, S.Sn, M.Pd., personal lainnya yang membantu adalah civitas akademika merupakan dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual dan juga tenaga kependidikan. Tentu saja tim pelaksana ini selalu mendapat dukungan dan arahan dari pimpinan tertinggi Institut Kesenian Jakarta, mulai dari Dekan FSRD sampai dengan Rektor IKJ.

Secara pendanaan, kegiatan Animakini dan Ciffest tahun 2017 sampai dengan 2019 mendapat dukungan dari Bekraf melalui program BCL. Namun mulai tahun 2020, dua kegiatan tersebut pembiayaan secara mandiri oleh FSRD IKJ. Saat ini Animakini dan Ciffest dalam persiapan penyelenggaraan tahun 2022. Dalam pelaksanaannya Animakini dan Ciffest kini dan

kedepannya didukung oleh Pemda DKI Jakarta, Dinas Kebudayaan yang memfasilitasi kedua acara tersebut di lingkungan Pusat Kesenian Jakarta, Taman Ismail Marzuki, yang sudah ditetapkan dalam

keputusan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Nomor 1007 tahun 2022 tentang Pedoman Pengelolaan Pusat Kesenian Jakarta, Taman Ismail Marzuki.



kedaireka

Kolaborasi Penta-Helix Pendidikan Tinggi
Sub-Sektor Ekonomi Kreatif:

Model dan Implementasi

ISBN 978-623-09-1425-6 (EPUB)



9

786230

914256

UNIVERSITAS CIPUTRA SURABAYA

CitraLand CBD Boulevard, Made, Kec.
Sambikerep, Kota SBY, Jawa Timur 60219

www.uc.ac.id