

**PROYEK *BRANDING* KAMPUNG BANTARAN KALI BORO
SEBAGAI PENGUATAN IDENTITAS KAMPUNG KREATIF DI
KELURAHAN PURWODININGRATAN SURAKARTA**

LAPORAN PENELITIAN PPM TEMATIK (KELOMPOK)



Peneliti :

Muhammad Hendra Himawan, S.Sn M.Sn

198511212015041002/00211185002

Anggota Peneliti :

Albertus Rusputranto PA, S.Sn, M.Hum

197905082008121003/0008057906

Satriana Didik Isnanta, S.Sn, M.Sn

19790104200821001/0021127207

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

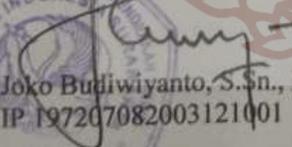
Nopember 2019

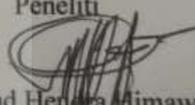
LEMBAR PENGESAHAN

Judul PPM Tematik : **Proyek *Branding* Kampung Bantaran Kali Boro
Sebagai Penguatan Identitas Kampung Kreatif Di
Kelurahan Purwodiningratan Surakarta**

Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : Muhammad Hendra Himawan, S.Sn, M.S
b. NIP : 198511212015041002
c. Jabatan Fungsional : Penata Muda Tk.I., III/b
d. Jabatan Struktural : Asisten Ahli
e. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain / Jurusan Seni Murni
f. Alamat Institusi : ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19
Ketingan Surakarta
g. Telpn/Faks./E-mail : 081915325594
Anggota :
a. Nama Lengkap : Albertus Rusputranto PA, M.Hum
b. NIP : 197905082008121003
c. Nama Lengkap : Satriana Didik Isnanta, M.Sn
d. NIP : 19790104200821001
e. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain / Jurusan Seni Murni.
Lama Penelitian : 6 (enam) bulan
Pembiayaan : Rp. 23.500.000,00

Surakarta, 61 Oktober · 2019

Mengetahui
Dekan Fakultas

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.
NIP. 197207082003121001

Peneliti

Muhammad Hendra Himawan, M.Sn
NIP. 1198511212015041002

Mengetahui
Ketua LPP/MPM ISI Surakarta

Dr. Slamet, M.Hum
NIP 196705271993031001

DAFTAR ISI

Halaman Judul	1
Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	3
BAB I. PENDAHULUAN	5
BAB II. METODOLOGI	11
BAB III. KELAYAKAN PENGUSUL	16
BAB IV. LAPORAN PELAKSANAAN KEGIATAN	18
BAB V KESIMPULAN	74
DAFTAR PUSTAKA	77
Lampiran.....	78

RINGKASAN PENELITIAN

Penelitian PPM Tematik Kelompok ini merupakan program pemberdayaan warga kampung di bantaran kali Boro. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mem-*branding* kampung Bantaran Kali Boro, sebagai bagian dari Kampung Kreatif. Yang dilakukan dengan melalui serangkaian kegiatan untuk mengetahui sejauh mana kreativitas warga kampung di bantaran Kali Boro dalam mengelola lingkungan sekitar dan bagaimana kreativitas tersebut dikembangkan demi tercapainya sebuah kampung kreatif dan mandiri dalam mengelola lingkungan dengan kreativitas seni. Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam upaya *branding* kampung ini diantaranya adalah 1. Workshop *Merchandising* berciri khas Kampung Joyoraharjan berupa : workshop cetak cetak reproduksi (patung miniature) serta workshop grafis dan *sablonase*. Workshop akan diberikan pada pemuda karang taruna kampung Joyoraharjan. 2. Workshop Batik Jumptut dan *Shibori*, sebagai produk khas kampung Joyoraharjan. Workshop akan di berikan pada ibu-ibu dan remaja putri kampung Joyoraharjan. 3. Workshop *Desain Product* dan Kemasan (*Packaging*) untuk potensi kuliner warga kampung Joyoraharjan, sebagai bentuk inisiasi produk unggulan UMKM di Kampung Joyoraharjan. 4. Workshop *Digital Marketing* untuk publikasi potensi kesenian warga Kampung Kreatif Joyoraharjan. 5. Workshop Mural Sejarah Kampung bersama Anak-anak kecil 6. Penyelenggaraan Mini Festival Kampung - Kampung Kreatif Joyoraharjan, sebagai bagian dari event promosi dan *branding* kampung kreatif di Kota Surakarta.

Bentuk penelitian ini adalah Pemberdayaan Pada Masyarakat (PPM) Tematik untuk Kelompok Masyarakat Kampung Kota. Objek penelitian ini adalah masyarakat di bantaran Kali Boro. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, dengan menentukan lokasi penelitian di kampung Joyoraharjan, Purwodiningratan, Jebres, Surakarta. Kegiatan yang akan dilakukan diantaranya adalah wawancara mendalam, pengamatan terlibat, analisis, *focus group discussion*, membuat model pemberdayaan, melakukan pendampingan, melakukan ujicoba model pemberdayaan, evaluasi model, dan diseminasi. Target luaran penelitian yaitu: Artikel yang dipublikasikan pada seminar Internasional, VCD model pemberdayaan kreativitas seni masyarakat, buku teks ber-ISBN dan Hak Cipta.

Kata Kunci : *Pemberdayaan warga, kampung, Bantaran Kali Boro, Seni Rupa*

BAB I: PENDAHULUAN

a. Analisis Situasi

Kali Boro adalah salah satu sungai kecil yang melintasi wilayah Kota Surakarta. Di sekitar aliran sungai tersebut hidup masyarakat yang secara sosial historis tidak dapat melepaskan diri dari kondisi faktualnya sebagai warga yang hidup di pinggir sungai perkotaan; pemukiman yang padat, kesemrawutan lingkungan dan berbagai persoalan lainnya. Pemerintah telah melakukan beberapa upaya pengelolaan lingkungan di Kali Pepe yang lebih populer. Upaya tersebut membuahkan hasil di beberapa titik bantaran Kali Pepe terlihat penataan yang lebih baik bagi warga masyarakat yang hidup di lingkungan tersebut.

Upaya penataan lingkungan tersebut pertama-tama bukanlah mengenai penataan fisik, melainkan penataan pola pikir dan dan upaya menampung berbagai gagasan dan keinginan masyarakat bantaran Kali terhadap lingkungannya sendiri. Dalam catatan media, masyarakat bantaran Kali Boro adalah masyarakat yang terdampak banjir dan beberapa warga sempat diupayakan untuk drelokasi. Namun upaya relokasi yang digagas oleh pemerintah kota ini tidak membuahkan hasil dikarenakan keengganan warga yang melihat lokasi baru tidak sesuai yang diharapkan, berikut setiap relokasi pasti akan memberikan dampak terhadap perubahan sosio kultural masyarakatnya.

Kali Boro sendiri berada di Kelurahan Purwodiningratan, merupakan salah satu kelurahan yang berada di wilayah Kecamatan Jebres, Surakarta. Dengan luas wilayah $\pm 37,25$ hektar, dan mempunyai batas - batas wilayah, diantaranya : Batas Wilayah Utara : Kelurahan Jebres, Batas Wilayah Selatan : Kelurahan Sudiroprajan, Batas Wilayah Barat : Kelurahan Tegalarjo, Batas Wilayah Timur : Kelurahan Jagalan. Kelurahan Purwodiningratan mempunyai jumlah penduduk ± 4.817 jiwa, dengan jumlah KK (Kepala Keluarga) ± 1.344 jiwa.

Mayoritas penduduk memeluk agama Islam (\pm 2.193 jiwa), sisanya memeluk agama Kristen Protestan, Kristen Katolik, Hindu, dan Budha. Untuk mata pencaharian penduduk, mayoritas adalah sebagai pedangang dan buruh industri.



Peta Kelurahan Purwodiningratan, Kecamatan Jebres, Surakarta



Kondisi Kampung Joyoraharjan di Kelurahan Purwodiningratan



Masyarakat Bantaran Kali Boro, Kelurahan Purwodiningratan, Surakarta

Beberapa inisiasi institusi pernah dilakukan untuk melakukan warga bantaran Kali Boro, sebagaimana pencanangan Kampung Kreatif yang diinisiasikan oleh FKIP UNS Surakarta maupun Program Studi Seni Rupa Murni FSRD ISI Surakarta yang telah melakukan pada warga di bantaran Kali Boro tepatnya di kampung Joyoraharjan. Pemberdayaan ini dilakukan dengan kegiatan workshop mural bersama warga kampung. Namun upaya yang dilakukan sejauh ini hanya menghias kampung semata, belum menemukan upaya yang lebih serius untuk pemberdayaan kreativitas masyarakat bantaran Kali Boro yang menekankan pada pemberdayaan

ekonomi, kesadaran sosial, dan pengembangan potensi kampung sebagai bagian dari pembentukan identitas kawasan.

Melihat persoalan ini, berikut inisiasi-inisiasi kecil yang nampaknya belum berkelanjutan, maka penulis terdorong pada suatu pemikiran akan pengembangan kreativitas masyarakat kampung di Bantaran Kali Boro melalui kegiatan kesenian yang lebih menekankan pada pengembangan ekonomi dan identitas kawasan, yang melirik pada potensi kampung itu sendiri. Mengingat wilayah seni menyediakan lingkungan dan praktik kepada para pembelajar (masyarakat) untuk terlibat secara aktif dalam pengalaman, proses, dan pengembangan kreatif (Rohidi, 2016: 147).

Persoalan tersebut sebelumnya pernah diangkat oleh para seniman di Yogyakarta melalui proyek mural. Ketika masyarakat yang awam di kampung-kampung Jogja juga diikutkan dalam proyek mural dengan cara melukis tembok-tembok kampung mereka sendiri yang tidak terpakai, bahkan menjadi santapan liar *graffiti* yang tidak memedulikan keindahan, maka sebenarnya ada usaha berkomunikasi antara seniman dengan masyarakat. Pada akhirnya, mural justru menjadi seni publik yang tidak hanya dimiliki oleh seniman mural saja, namun masyarakat yang tidak paham menggambar dengan indah pun dapat diikutkan dalam rangka keindahan kota (Wicandra, 2005: 126). Seniman lain yang melakukan praktik kesenian dengan melibatkan masyarakat adalah Ong Hari Wahyu dengan Kampung (Panggung) Nitriprayan. Namun keterbatasan sumber daya dan orientasi menjadikan gerakan tersebut kurang terlembaga secara baik. Oleh karena itu kehadiran institusi perguruan tinggi menjadi penting sebagai inisiator yang pengambil peran hingga nantinya akan dijalankan secara mandiri oleh masyarakat.

Kesadaran masyarakat di Bantaran Kali Boro sendiri atas gagasan tentang kampung kreatif sudah meningkat. Secara bergotong-royong mereka melakukan upaya pembersihan dan penataan lingkungan secara bertahap. Maka, penelitian yang dilakukan penulis ini menjadi satu inisiasi untuk menjembatani jurang antara institusi pendidikan dengan masyarakat dan membangun komunikasi serta interaksi yang

selama ini belum terjalin baik. Melalui pola partisipatori, program ini sekaligus menjasi salah satu upaya untuk mengembalikan kesenian ke tengah masyarakat.

b. Obyek dan Subyek PPM Tematik Kelompok

Obyek Penelitian ini adalah kreativitas seni masyarakat. Subyek penelitian ini adalah warga kampung.

c. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di kampung Joyoraharjan, Kelurahan Purwodiningratan, Kecamatan Jebres Kota Surakarta Jawa Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan alasan bahwa: 1) kampung tersebut dekat dengan lokasi kampus yang mesti mendapatkan manfaat langsung atas keberadaan kampus dan sumber daya yang ada di dalamnya, 2) potensial dikembangkan karena telah timbul kesadaran pada warga kampung tentang perlunya pengelolaan potensi lingkungan oleh warga kampung secara kreatif dan mandiri.

d. Permasalahan Mitra

Berada di kawasan Bantaran Kali Boro, kampung Joyoraharjan adalah kampung yang dominan terdampak banjir, dengan kondisi warga dengan taraf ekonomi yang jauh dari berkecukupan. Meski berada di wilayah kawasan kota dan dekat dengan fasilitas umum seperti Pasar Jebres, Stasiun Jebres dan sebagainya, tingkat ekonomi warga kampung Joyoraharjan boleh dibilang jauh dari layak. Kebanyakan warga berprofesi sebagai buruh pasar, tukang parker, dan karyawan. Sementara sangat sedikit yang menjadi pegawai negeri. Upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Surakarta dalam pengentasan kemiskinan warga Joyoraharjan melalui serangkaian program pemberdayaan ekonomi masyarakat kampung Kota melalui pembentukan UMKM, khususnya kampung Joyoraharjan dibawah adminisitratif Kelurahan Purwodiningratan dirasakan belum merata dan optimal. Sementara itu, inisiasi-

inisiasi warga dalam peningkatan taraf ekonomi sendirilah yang justru mampu menjadi satu model pemberdayaan ekonomi yang lebih baik dan jauh lebih teruji.

Sebagai bagian dari dari kampanye Solo Kota Kreatif, gagasan menjadikan kampung Bantaran Kali Boro, Joyoraharjan sebagai kampung kreatif telah lama diinisiasikan oleh warga, namun sejauh ini upaya mereka hanya sebatas bagaimana menghias kampung dengan mural, belum ada upaya signifikan yang dilakukan oleh warga untuk mem-*branding* kampung mereka sebagai kampung yang kreatif dengan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki sendiri.

Maka secara umum, permasalahan yang dihadapi kampung Joyoraharjan dianatranya sebagai berikut ;

1. Perlunya sebuah program pemberdayaan warga kampung yang menitikberatkan pada potensi warga dan lingkungan, bukan semata dengan program menghias kampung seperti mural, namun juga kegiatan penciptaan penanda identitas kampung yang khas (*sign art*, merchandise, dan branding potensi kesenian yang dimiliki warga)
2. Perlunya program pemberdayaan kampung yang mampu mendorong taraf ekonomi warga kampung secara signifikan dengan melihat potensi UMKM, potensi pemuda dan sebagainya yang dimiliki oleh warga.
3. Perlunya adanya produk-produk kreatif khas warga Bantaran Kali Boro, kampung Joyoraharjan yang khas, sehingga mampu menjadi penanda identitas kampung, sekaligus sebagai inisiasi dan mendorong elemen menuju kampung kreatif sebagaimana yang dicanangkan oleh pemerintah Kota Surakarta.

BAB II. METODOLOGI

a. Solusi yang ditawarkan

1. Solo sebagai Kota Budaya, *City Branding*, dan Potensi Kampung.

Kota tersusun dari beberapa elemen pendukungnya antara lain kawasan hunian (kampung), kawasan karya (industri, perdagangan, jasa), kawasan kegiatan sosial budaya (pendidikan, kesehatan, peribadatan, pemerintahan), kawasan kegiatan rekreasi, yang dihubungkan satu dengan lainnya melalui jalan, sungai dan ruang publik lainnya. Kawasan dengan potensi lokalannya jika diungkap dan dan diberdayakan secara teroganisir berdasar potensi utamanya akan menjadi salah satu generator penggerak berkembangnya pembangunan suatu kota (Priyatmono, 2013: 69).

Pemerintah Kota Surakarta secara tidak langsung telah mewadahi potensi kreatif masyarakat dengan diselenggarakannya beragam festival seperti Festival Jenang Solo, Festival *Gethek*, Kirab Budaya, Solo Menari, dan lain-lain. Namun jika penggalian potensi kreatif tidak menyentuh akar-akar potensi riil dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan masyarakat sendiri mungkin pergelaran-pergelaran tersebut hanya akan menjadi *event* yang tidak *sustainable* dan tidak berdampak riil pula di masyarakat. Orientasi kepada bentuk *event* festival menjadi landasan utama pelibatan masyarakat ke dalamnya. Upaya tersebut terutama dilandasi oleh kepentingan *branding* kota Surakarta. Meskipun penyelenggara telah melakukan upaya pemberdayaan masyarakat dengan mengadakan *workshop* ke masyarakat (Rizqino, 2015: 10).

Salah satu upaya membangun *branding* tersebut adalah dengan menyelenggarakan *event-event* yang dianggap mampu membangun citra kota Surakarta sebagai kota dengan spirit budaya jawa sesuai slogannya “*Solo The Spirit of Java*”. Terjemahan dari slogan tersebut kemudian diwujudkan dengan menggelar event-event seni budaya dan menjadi agenda tahunan Kota Surakarta. Sisi positif dari

penyelenggaraan *event* tersebut adalah terbentuknya secara cepat citra kota solo sebagai kota budaya, apalagi didukung oleh cepat dan luasnya persebaran informasi melalui media sosial saat ini. Namun realitas seni di masyarakat yang menjadi ruh hakiki dari dari apa yang ingin diunggulkan dalam slogan dan *city branding*nya masih dapat dipertanyakan dengan keras. Hal itu terbukti dengan tidak adanya keberlanjutan gerakan kesenian masyarakat yang mandiri di saat *event* yang menjadi program pemerintah tidak berjalan lagi (SBC, Festival *Gethek*).

2. Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Kampung Melalui Kegiatan Kesenirupaan

Di era kontemporer, praktik seni partisipatori mulai mendapat perhatian dalam praksis maupun pewacanaan. Kehadiran seni partisipatori muncul ketika wacana seni rupa hanya didominasi oleh segelintir kepentingan (seniman-galeri) sementara masyarakat hanya menjadi penikmat/konsumen. Kondisi tersebut membuat seni rupa menjadi ‘terisolir’ dari konteks sosial karena praktiknya cenderung konvensional dan berjarak dari disiplin ilmu lainnya. Praktik seni rupa hanya mengambil simpul-simpul isu dan direpresentasikan dalam wujud karya, bukan dalam aktivitas yang lebih nyata (Wahida : 2017).

Seni partisipatori sebagai aktivitas sosial bukanlah aktivitas manipulatif untuk sekedar mencapai tujuan tertentu. Lebih dari itu, komunikasi yang muncul ketika aktivitas seni mampu mengarahkan pada pemahaman individu yang terlibat memahami konteks sosial budayanya, akan memunculkan sikap-sikap emansipatoris. Dengan demikian, seniman mampu menghasilkan seni kolektif yang berdampak pada wilayah publik secara mendalam dan bermakna, bukan menciptakan representasi dari masalah sosial semata. Seni partisipatori menjadi alternatif yang memberikan kemungkinan bagi masyarakat awam terlibat dalam penciptaan karya seni.

Penelitian ini sekaligus digagas untuk melihat sejauh mana dunia pendidikan seni rupa mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan seni dalam tidak hanya dalam *scope* pendidikan sekolah tetapi berkontribusi dalam melihat perkembangan

praktek seni rupa global. Pendidikan di sini harus dimaknai secara luas baik secara konsep, metode, juga sasaran capaiannya. Tujuannya untuk melihat sejauh mana seni bekerja di ruang publik dan berkontribusi secara langsung di dalamnya. Dengan menghadirkan karya-karya seni berbasis *project* berikut dengan dokumentasi proses kerjanya, diharapkan dapat dilihat beragam metode, strategi, model kerja penciptaan seni yang dilakukan oleh para seniman, sekaligus bagaimana proses edukasi yang dilakukan. Penelitian pengembangan ini adalah langkah saintifik untuk menjadikan pengalaman empiris yang telah dilakukan agar dapat dikembangkan sebagai model pemberdayaan yang variatif, efektif yang sesuai diterapkan untuk menggerakkan masyarakat terutama di Surakarta.

Maka, solusi yang ditawarkan untuk memberdayakan potensi warga kampung Joyoraharjan untuk membangun identitasnya (*branding*) sebagai kampung kreatif diantaranya melalui serangkaian kegiatan berikut :

1. Workshop *Merchandising* berciri khas Kampung Joyoraharjan berupa : workshop cetak cetak reproduksi (patung miniature) serta workshop grafis dan *sablonase*. Workshop akan diberikan pada pemuda karang taruna kampung Joyoraharjan.
2. Workshop Batik Jumput dan *Shibori*, sebagai produk khas kampung Joyoraharjan. Workshop akan di berikan pada ibu-ibu dan remaja putri kampung Joyoraharjan.
3. Workshop *Desain Product* dan Kemasan (*Packaging*) untuk potensi kuliner warga kampung Joyoraharjan, sebagai bentuk inisiasi produk unggulan UMKM di Kampung Joyoraharjan.
4. Workshop *Digital Marketing* untuk publikasi potensi kesenian warga Kampung Kreatif Joyoraharjan.
5. Workshop Mural Sejarah Kampung bersama Anak-anak kecil
6. Penyelenggaraan Mini Festival Kampung -Kampung Kreatif Joyoraharjan, sebagai bagian dari event promosi dan branding kampung kreatif di Kota Surakarta.

b. Target Luaran

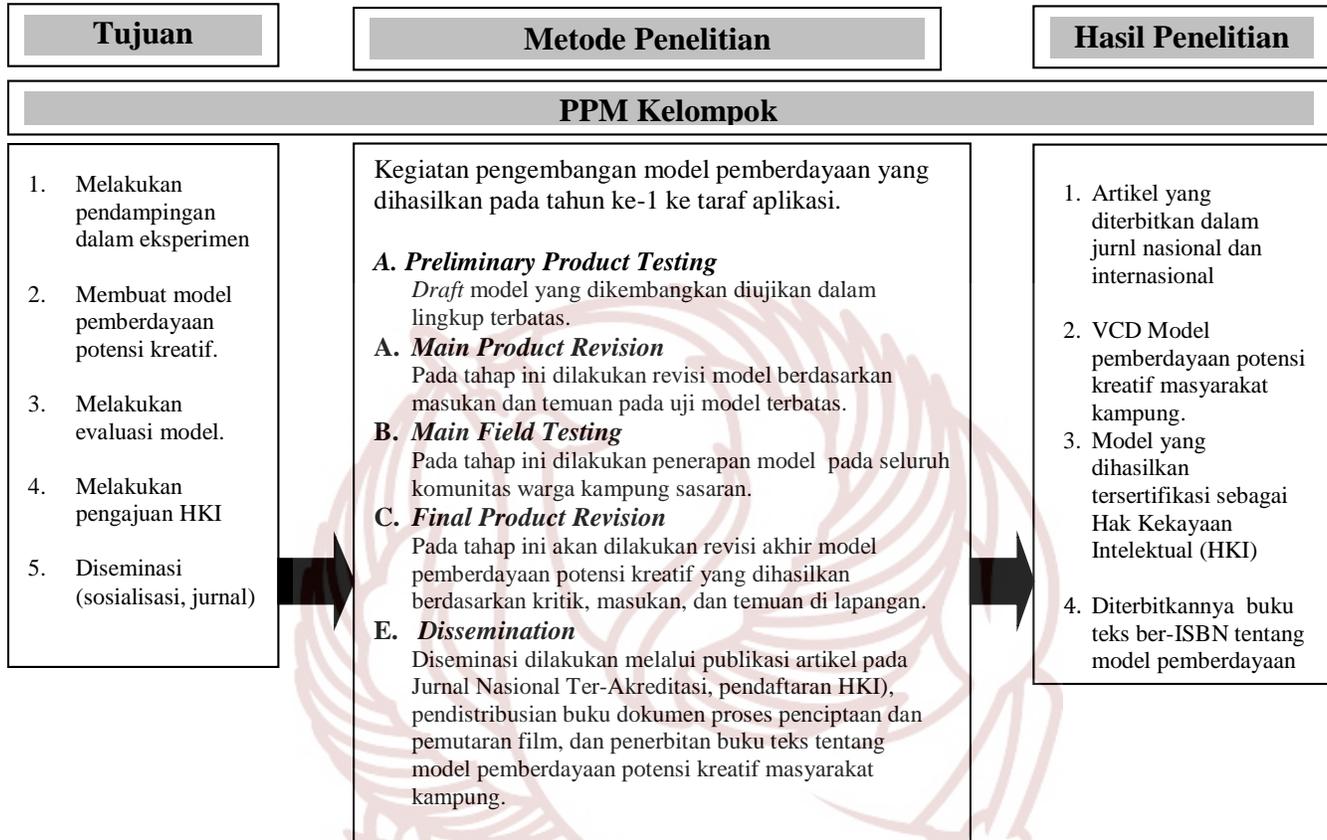
Adapun target luaran dari PPM Kelompok ini adalah sebagai berikut ;

Waktu	Luaran	Target Publikasi
Juni - Oktober	1. Model Pemberdayaan Masyarakat	1. Tersaji dalam format VCD Model Pemberdayaan Potensi Kreatif Seni
	2. Artikel "Model Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Kampung melalui Kegiatan Kesenirupaan"	2. Termuat dalam Jurnal <i>Brikolage</i>
	3. Pendaftaran hak cipta model pemberdayaan.	3. Sertifikat HKI
	4. Penyusunan dan penerbitan buku ajar tentang model Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Kampung.	4. Buku Teks ber -ISBN

c. Mekanisme Kerja PPM Kelompok

1. Mengidentifikasi potensi lingkungan dan potensi kreatif masyarakat kampung.
2. Melakukan diskusi terarah atau FGD untuk mendiskusikan potensi kreatif yang akan dikembangkan dan perumuskan pola kegiatan bersama.
3. Menemukan model tentatif pemberdayaan potensi kreatif masyarakat
4. Menemukan model pengembangan berbasis partisipatoris.
5. Melakukan validasi model pemberdayaan.
6. Melakukan pendampingan dalam mengeksplorasi ide-ide yang akan dilakukan dalam *workshop*.
7. Melakukan eksperimen model pemberdayaan potensi kreatif.
8. Membuat model pemberdayaan potensi kreatif.
9. Melakukan evaluasi model pemberdayaan
10. Melakukan pengajuan HKI atas model pemberdayaan yang dihasilkan
11. Disminasi (sosialisasi, jurnal dan buku)

d. Road Map PPM Kelompok



BAB III. KELAYAKAN PENGUSUL

a. Organisasi Tim Pengusul PPM Tematik Kelompok

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1.	Muhammad Hendra Himawan, S.Sn., M.Sn	Prodi Seni Rupa Murni FSRD ISI Surakarta	- Mengajar Seni Patung - Mengajar Manajemen dan Tata Kelola Seni - Pengkajian Seni Rupa	24 jam /minggu	1. Koordinator dan penanggungjawab penelitian 2. Koordinator perijinan dan hubungan eksternal 3. Koordinator penyusunan instrumen penelitian 4. Koordinator survey lapangan dan pengumpulan data 5. Koordinator pelaksanaan <i>Focus Group Discussion</i> 6. Koordinator publikasi penelitian. 7. Koordinator perancangan model pemberdayaan 8. Koordinator penyusunan laporan penelitian. 9. Koordinator pendiseminasian hasil penelitian, pendaftaran hak cipta model pemberdayaan.
2.	Albertus Ruspitranto S.Sn, M.Hum	Prodi Seni Rupa Murni FSRD ISI Surakarta	- Mengajar Seni Lukis - Ilmu Religi dan Budaya - Pengkajian Seni Rupa	18 jam /minggu	1. Koordinator pilot studi instrumen penelitian. 2. Koordinator pengorganisasian tenaga lapangan (mahasiswa tingkat akhir). 3. Koordinator teknis dan workshop 4. Koordinator uji coba model pemberdayaan serta memperbaiki kelemahannya. 5. Koordinator pengembangan alat ukur keberhasilan model.
3.	Satriana Didik, S.Sn, M.Sn	Prodi Seni Rupa Murni FSRD ISI Surakarta	- Mengajar Seni Lukis Dinding - Mengajar Seni Eksperimental - Manajemen dan Tata Kelola Seni - Pengkajian Seni Rupa	18 jam /minggu	1. Koordinator pengorganisasian tenaga lapangan (mahasiswa tingkat akhir). 2. Koordinator teknis dan workshop 3. Koordinator uji coba model pemberdayaan serta memperbaiki kelemahannya. 4. Koordinator pengembangan alat ukur keberhasilan model.

b. Kinerja Kegiatan PPM dalam 1 Tahun Terakhir

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, PPM Tematik Kelompok yang bertajuk **Proyek Branding Kampung Bantaran Kali Boro Sebagai Penguatan Identitas Kampung Kreatif Di Kelurahan Purwodiningratan Surakarta**, ini dilakukan sebagai bagian dari pengembangan program PPM Karya Seni yang pada tahun sebelumnya telah digagas dan dirancang oleh peneliti bersama rekan-rekan sejawat di Prodi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni FSRD ISI Surakarta. Branding Kampung bukan saja menjadi sebuah inisiasi baru dalam PPM, namun praktik branding ini telah masuk dalam satu mata kuliah pengembangan di Jurusan khususnya dalam peminatan seni lukis dinding atau mural dimana peneliti mengampu mata kuliah tersebut. PPM Tematik Kelompok yang mengolah branding kampung memang bukan hal baru, namun dalam konteks tema dan kawasan yang spesifik, hal ini masih sangatlah jarang dilakukan. Terlebih praktik yang mengupayakan kajian lintas disiplin sebelumnya, seperti pemahaman sejarah dan mekanisme komunikasi terkait pelibatan warga, maka kajian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan.

Melalui proyek ini nantinya jejaring komunikasi dan kerja kolaborasi akan diupayakan, baik dengan institusi pemerintah tingkat paling bawah RT RW, hingga institusi pemerintahan kota seperti Dinas Pariwisata, Dinas Kebudayaan dan sebagainya. Hal yang sebagaimana telah dilakukan pada program PPM sebelumnya yang dilakukan oleh Jurusan Seni Murni yakni Proyek Mural di TSJT Jurug, Surakarta, maupun program pembelajaran mural yang dilakukan di bangku perkuliahan.

c. Jenis Kepakaran yang diperlukan

Jenis kepakaran yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini diantaranya adalah kepakaran dalam bidang seni lukis, seni patung, dan manajemen seni. Meliputi pemahaman terkait medium dan material serta kepekaan atas ruang dimana proyek seni akan dilaksanakan, namun juga pengelolaan peristiwa seni yang terorganisir dengan baik sebagai bagian dari branding sebuah kawasan. Dalam penelitian ini,

peneliti akan melibatkan kurang lebih 20 mahasiswa untuk pelaksanaan proyek branding kampung. Hal terkait administrasi dengan pihak otoritas pemerintah, komunikasi dengan warga dan membangun keterlibatan dengan masyarakat menjadi kunci penting keberhasilan proyek seni ini. Untuk itu, kemampuan komunikasi sangat diperlukan.

Kemampuan lain yang diperlukan dalam pelaksanaan program ini adalah kemampuan pembacaan medan dan kawasan. Terkait hal ini, peneliti akan berkomunikasi dengan warga untuk menentukan dan memilih lokasi mana saja yang akan digunakan untuk pelaksanaan kegiatan.



BAB IV

LAPORAN PELAKSANAAN PPM

A. Aspek Penting Penelitian Pengabdian Masyarakat Untuk Kampung Kota

Ketika memilih kampung kota sebagai wilayah gerak Penelitian Pengabdian Masyarakat , kami merumuskan beragam aspek penting yang musti kita pegang sebelum terjun ke masyarakat. Beberapa aspek penting yang yang dijadikan pegangan dalam penyelenggaraan Proyek Seni Branding Kampung Kreatif ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Program-program Penelitian Pengabdian Masyarakat yang dilakukan oleh disusun bersama-sama dengan masyarakat dengan memperhatikan kebutuhan publik.
2. Segenap program dan proyek seni yang akan dilakukan dalam Penelitian Pengabdian Masyarakat harus mampu menjawab kebutuhan dan dasar masyarakat kampung secara khusus, dan masyarakat secara umum, tak lupa, kebutuhan institusi kampus.
3. Program yang disusun harus mampu mendukung segenap keterbatasan yang dimiliki oleh masyarakat penerima manfaat, atau dengan kata lain, ada keberpihakan kepada masyarakat yang lemah.
4. Program- program yang disusun harus sepenuhnya memanfaatkan potensi-potensi sumberdaya lokal yang dimiliki.
5. Setiap dari peneliti yang terlibat, mesti menekankan sensitifitas pada kultur dan nilai-nilai lokal yang ada dan bertumbuh di masyarakat.
6. Setiap program yang disusun, mesti memperhatikan dampak lingkungan sekitar.

7. Tetap menjaga independensi dan menumbuhkan kemandirian, dan tidak menciptakan ketergantungan masyarakat akan Program PPM.
8. Membuka jejaring dan pelibatan komunitas/ organisasi lain dalam pelaksanaan kegiatan Penelitian Pengabdian Masyarakat .
9. Suistabilitas akan semangat dan visi komunitas masyarakat akan kampung sebagai ruang hidup yang mereka tinggal dan hidupi.

B. Masalah Awal

Ketika penyelenggara sebuah program Penelitian Pengabdian Masyarakat yang diinisiasikan oleh kampus ini hendak dijalankan, maka ada beberapa pokok permasalahan yang mesti dipahami oleh setiap pelaku peneliti, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. **Komitmen penyelenggara.** Pada titik ini, kami selaku Tim Penelitian Pengabdian Masyarakat yang terdiri dari peneliti melakukan kordinasi pada tingkat institusi kampus, kelurahan hingga tingkat masyarakat. Beragam aspek administrasi menjadi acuan bagi kami untuk melakukan aksi-aksi teknis sebelum pelaksanaan dimulai. Hal ini tentu kita pahami bahwa, seringkali praktik pemberdayaan masyarakat yang dilakukan dengan inisiatif mandiri harus berbenturan dengan mekanisme administrasi birokratif. Namun bukan sebuah hambatan karena bagaimanapun kerja-kerja advokasi harus dilakukan dalam membangun program kerja masyarakat yang terorganisir, transparan, dan konsisten antara gagasan dan praktik (praxis).
2. **Pemahaman Pemangku Kebijakan.** Hal-hal administrative menjadi sarana untuk melakukan pendekatan dengan pihak pemangku kebijakan, dalam konteks ini adalah pihak Kelurahan Purwodiningratan selaku pemangku

administrative lokasi dimana Penelitian Pengabdian Masyarakat akan dilaksanakan.

3. **Orientasi objek (sasaran program).** Kami menyadari bahwa praktik pemberdayaan harus berpihak dan sebenar-benarnya hadir sebagai satu alternative suara bagi masyarakat untuk menyampaikan aspirasi, membangun potensi, atau pun hingga menjawab persoalan yang mereka hadapi dalam keseharian. ketika melakukan kegiatan-kegiatan seni dengan pelibatan masyarakat, orientasi mesti dirumuskan secara bersama-sama, baik dari peneliti, pihak instansi kampus, kelurahan, hingga masyarakat penerima manfaat. Karena sejatinya, apapun program pemberdayaan adalah sarana bagi siapapun yang terlibat untuk belajar tentang bagaimana melihat dan memahami potensi yang dimiliki untuk memiliki daya guna yang lebih bagi sekitarnya.
4. **Struktur.** Struktur ini meliputi pihak pelaksana (peneliti) dan institusi pengambil kebijakan (kampus). Pemahaman akan konteks pelaksanaan program pemberdayaan masyarakat seperti Penelitian Pengabdian Masyarakat ini tidak bisa dilepaskan dari model-model pengorganisasian institutif, meski dilaksanakan dengan inisiasi mandiri oleh peneliti. Kordinasi, arahan, dan evaluasi menjadi titik penting bagi peneliti untuk kemudian bisa melaksanakan program dengan baik dan bermanfaat bagi kehidupan peneliti sendiri, baik ketika di kampus maupun ketika berada di luar kampus.
5. **Finansial.** Hal ini terkait dengan dukungan keuangan dan modal dalam pelaksanaan kegiatan. Untuk program Penelitian Pengabdian Masyarakat ini, beban finansial diserahkan kepada pihak peneliti sendiri. Dan untuk pelaksanaan kegiatan, diupayakan model-model penjangkaran dana melalui sponsorship dan *crowd funding*.
6. **Platform Program Kegiatan Penelitian Pengabdian Masyarakat .** Platform Program Penelitian Pengabdian Masyarakat meski disusun dengan ketat mengingat durasi kegiatan yang singkat. Untuk itu setiap program meski

disusun dengan jelas, mulai dari konsep kegiatan, teknis pelaksanaan, hingga evaluasi-evaluasi yang dilaksanakan secara teratur demi tercapainya aluaran kegiatan yang dapat dipertanggungjawabkan.

7. **Data dan Dokumentasi.** Catatan dokumentasi menjadi satu hal penting untuk melihat progress dari program kegiatan yang hendak dilaksanakan, serta menjadi catatan evaluasi tersendiri.
8. **Proses Perencanaan Kegiatan.** Kami menyadari bahwa sebagai bagian dari civitas akademi kampus seni, model pemberdayaan yang dilakukan tentu menggunakan ragam praktik kesenian sebagai jalan bagi pengembangan potensi dan kesadaran masyarakat. Kesenian tentu hanya menjadi alat, sarana, dan media. Di tengah masyarakat yang didera dengan modernitas, terlebih masyarakat kampung kota, kami melihat bahwa seni harus hadir sebagai pemantik kesadaran akan suara-suara yang selama ini hilang dan tidak pernah dihadirkan dalam rancangan pembangunan sebuah kawasan.

C. Orientasi Kegiatan

Dalam merancang program Penelitian Pengabdian Masyarakat dengan menggunakan basis kesenian sebagai sarana kerja pemberdayaan, maka orientasi pelaksanaan harus dirumuskan agar pelaksanaan dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah digagas. Diantaranya adalah ;

1. Membangun kesadaran bagi pemangku kebijakan.
2. Program kerja yang akan dilaksanakan diidentifikasi agar mampu mengambil porsi sebagai solusi bagi permasalahan warga
3. Membangun kordinasi antar pihak terkait ataupun langsung dengan pihak penerima manfaat/masyarakat
4. Melahirkan individu-individu yang mempunyai kesadaran akan pentingnya pemberdayaan dan memahami sistem yang akan dilakukan
5. Pelaksanaan kegiatan yang efektif dan efisien.

D. Pola Kerja Penelitian Pengabdian Masyarakat

Selaras dengan visi dan misi pemberdayaan komunitas yang telah dipilih maka Praktik Penelitian Pengabdian Masyarakat yang dilakukan ini memilih jalan ‘bottom up intervention’, dimana fokusnya adalah pengembangan potensi individu bawah, dan mampu melahirkan ide-ide dan usaha yang produktif berbasis pada kreativitas. Tujuannya tentu kesadaran publik dan pembangunan demokrasi yang berkelanjutan pada tingkat bawah. Permasalahan yang pertama dihadapi tentu diantaranya adalah – **pola pikir lokalitas yang statis, tradisional, susah untuk berkembang, lamban dalam inovasi dan menciptakan ketergantungan, baik secara sadar maupun tidak.** Pertanyaan besar yang kemudian kami ajukan sebagai catatan reflektif adalah : apakah semuanya siap untuk berubah? Maka pada titik ini, Penelitian Pengabdian Masyarakat kami maknai sebagai ladang aktualisasi pendidikan, dimana peneliti belajar melalui proses langsung, dengan terus menerus membangun keterbukaan pola pikir sedia melakukan oto-kritik dan evaluasi. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa demokrasi bagaimanapun lahir untuk membangun kesadrasab akan potensi, hak, dan kewajiban serta tanggung jawab dari siapapun yang menginginkannya.

E. Metode Kerja Penelitian Pengabdian Masyarakat Kampung Kota Joyoraharjan

1. Pemahaman dan pengetahuan karakteristik komunitas. Hal ini dilakukan dengan melakukan pemetaan kondisi individu masyarakat kampung Joyoraharjan, mengetahui ragam latar belakang pengetahuan, pekerjaan, tingkat ekonomi dan sebagainya. Hal ini dilakukan agar kami mudah untuk melakukan pekerjaan.
2. Identifikasi pengetahuan. Hal ini terkait komposisi dari peneliti peserta Penelitian Pengabdian Masyarakat yang mewakili dua Fakultas di ISI Surakarta, dengan beragam kemampuan bidang ilmu. Identifikasi ini kami

lakukan agar mendapat informasi tekstual terkait distribusi individu. Selain pemetaan potensi pada sisi pelaksana, kami juga melakukan pemetaan potensi individu yang dimiliki oleh kampung Joyoraharjan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah transfer pengetahuan, distribusi pekerjaan, dan pengembangan SDM ke depannya.

3. Mengidentifikasi potensi kepemimpinan 'local leader'. Hal ini berkaitan dengan bagaimana membangun komunikasi, membentuk pola pengorganisasian, serta koordinasi dari individu satu dengan individu lainnya.
4. Menumbuhkan kesadaran bahwa kita (tim peneliti dan masyarakat) mempunyai masalah yang harus dipecahkan secara bersama. Untuk menumbuhkannya maka diperlukan model-model komunikasi yang lebih persuasif, menggali setiap permasalahan yang dimiliki oleh masyarakat dengan turun ke bawah, *live in* bersama dengan warga.
5. Secara persuasive mengajak warga untuk membangun diskusi secara rutin dalam menggali persoalan dan polemik dan mengurainya bersama-sama, dalam suasana kebersamaan. Dilakukan untuk menentukan skala prioritas dan model program kerja yang krusial untuk dilakukan.
6. Membangun kepercayaan diri warga sekaligus tim Penelitian Pengabdian Masyarakat mahasiswa.
7. Menciptakan sistem dan program kerja yang berkesinambungan, namun tidak menciptakan ketergantungan. Hal ini kami jadikan pegangan karena bagaimanapun, prioritas program pemberdayaan terletak pada dimensi suistabilitas.
8. Membangun Kemandirian. Kemandirian, selalu menjadi masalah besar yang dihadapi bagi program-program pemberdayaan yang diinisiasikan oleh institusi seperti Penelitian Pengabdian Masyarakat . Hal ini dikarenakan waktu pelaksanaan yang pendek, ruang lingkup yang terbatas. Sehingga seringkali tidak ada tindak lanjut yang dilakukan selepas program Penelitian

Pengabdian Masyarakat selesai. Untuk itu pemilihan program harus menyoar langsung pada pokok permasalahan masyarakat.

F. Pemahaman tentang Kampung Kota

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian kampung adalah kelompok rumah yang merupakan bagian kota di mana biasanya dihuni orang berpenghasilan rendah. Pengertian kampung juga mengacu pada kata desa atau dusun. Kampung merupakan kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu dan posisinya terletak di bawah kepemimpinan kecamatan. Di dalam istilah kampung, terdapat pula istilah kampung etnis. Menurut kamus tata ruang, kampung etnis merupakan kawasan permukiman kota yang lama terbentuk dengan kekhasan tradisi, biasanya terdiri atas kelompok tertentu yang didasarkan pada persamaan adat, agama, atau kebudayaan (Tata Ruang, 2008).

“A kampung is simply a traditional, spontaneous, and diverse settlement in an urban area” (Sihombing, 2010, p. 1).

Kenworthy (1997) mendefinisikan sebuah kampung sebagai bentuk tempat yang tradisional dari masyarakat lokal terhadap pembangunan perkotaan di Indonesia yang telah tumbuh secara alami dan bertahap. Namun, proses tersebut berlangsung tanpa perencanaan, bimbingan atau peraturan pemerintah yang sesuai dengan kode bangunan setempat. Proses pembangunan kampung juga cenderung kurang akan penyediaan layanan yang terkoordinasi. Kampung merupakan hasil ekspansi perkotaan, yang merupakan pengelompokan dari masyarakat desa, yang akhirnya membentuk setting urban dan suburban menjadi saling berdekatan. Perkembangan

pembangunan kampung dilakukan secara bertahap walaupun sering memanfaatkan lahan yang tidak cocok untuk menjadi tempat pemukiman (Sihombing, 2010, p. 87).

Johan Silas (1993) mengemukakan pendapat lain mengenai kampung. Kampung adalah pemusatan hunian dalam kawasan tertentu di kota yang berkembang dengan cara swadaya. Kampung merupakan bentuk perumahan yang memiliki variasi bentuk dan ukuran dalam kepadatan tertentu. Kampung mendominasi dua per tiga populasi urban yang berkembang dengan dengan standar yang berbeda- beda (Sihombing, 2010, p. 87). Secara garis besar, pengertian kampung adalah suatu kelompok rumah yang menempati wilayah tertentu dengan latar belakang yang sejenis, baik budaya, suku, maupun tradisi. Dalam konteks urban, sebuah kampung merupakan bagian dari kota. Lokasi kampung biasanya mengelilingi kota itu sendiri, di mana peletakan kawasan kampung sebagian besar berada dibalik jalan besar, gedung- gedung tinggi, dan pertokoan besar. Kampung seringkali dikaitkan dengan kekumuhan, kemiskinan, dan menjadi pengganggu dalam pembangunan urban.

Kampung merupakan unsur penting dalam pembangunan nasional dimana pembangunan masyarakat kampung sepatutnya menjadi prioritas pemerintah. Masyarakat kampung sendiri merupakan sistem sosial yang komprehensif, artinya di dalam masyarakat desa terdapat semua bentuk pengorganisasian atau lembaga- lembaga yang diperlukan untuk kelangsungan hidup atau untuk memenuhi kebutuhan- kebutuhan dasar manusia. Masyarakat kampung berpartisipasi dalam proses pembangunan karena adanya kesadaran bahwa pembangunan yang diprogramkan/dilaksanakan merupakan kebutuhan. Agar masyarakat dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembangunan, maka ada tiga faktor yang secara pribadi harus dipunyai oleh setiap anggota masyarakat yaitu; kemauan, kemampuan, dan kesempatan. Untuk menumbuhkan partisipasi itu, maka prasyarat dan unsur- unsur pendukungnya haruslah benar-benar diperhatikan, terutama kemauan, kemampuan dan kesempatan masyarakat dalam berpartisipasi. Apabila ketiga faktor

ini telah dipunyai oleh setiap anggota masyarakat, partisipasi yang kita harapkan akan nampak. Apabila program pelaksanaan pembangunan dapat tercapai, disitulah masyarakat akan menikmati kesejahteraan.

Kota secara terus menerus mengalami perkembangan dan pertumbuhan. Perkembangan dan pertumbuhan kota memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan terkait dengan sektor ekonomi sedangkan dampak negatifnya terkait dengan guna lahan yang terbatas. Dampak negatif yang terkait dengan guna lahan menyebabkan berbagai permasalahan perkotaan yang berdampak kepada kondisi sosial. Seiring dengan perkembangan zaman muncul konsep perencanaan kota seperti kota hijau (*green city*), kota pintar (*smart city*), kota kompak (*compact city*), dan kota kreatif (*creative city*).

Dalam era teknologi dan globalisasi diabad ke-21 saat ini perencanaan kota dengan konsep kota kreatif banyak dikembangkan. Menurut Landry, C & Bianchini, F (1998) kreativitas menjadi sumber kehidupan dari kota karena kreativitas dapat untuk bekerja diberbagai bidang kreatif maka kota merupakan wadah bagi penduduk didalamnya untuk beraktivitas dan interaksi antar individu yang heterogen sehingga dapat menciptakan ide-ide yang dapat memicu kekreativitasan. Dengan adanya inovasi maka sebuah kota dapat memiliki keunggulan dan daya saing dibandingkan dengan kota-kota lainnya. Sebuah kota yang maju bukan hanya yang memiliki sumber daya alam yang melimpah tetapi juga inovasi serta kreativitas dalam memanfaatkan potensi yang dimiliki.

Kampung sebagai ruang kota dapat menjadi bagian penting dalam pengembangan kota kreatif. Kampung kota merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kota yang merupakan identitas yang khas dalam kota. Kota hanya bisa hidup karena kampung sementara kampung juga bisa hidup karena berada di setting kota (Setiawan, 2010). Kampung juga bisa dikatakan sebagai ruang kreatif kota yang dapat

menjadi pusat kegiatan dan perekonomian kreatif. keberadaan kampung menjadi pondasi dalam struktur perkembangan kota. Kampung juga sangat berperan dalam perekonomian kota dengan pendekatan ekonomi kreatif dan pariwisata. Sebagai salah satu wujud dari ruang kreatif kota, maka kampung harus memiliki identitas dan kekhasan sebagai tempat yang dapat mandiri dan mendukung konsep dari suatu kota.

Peningkatan jumlah penduduk dan perkembangan teknologi menyebabkan munculnya beragam masalah baru bagi kota-kota di seluruh dunia. Salah satu masalah yang ditimbulkan adalah kekurangan lahan tempat tinggal dan pekerjaan. Akibatnya, tumbuh permukiman padat dan kumuh serta meningkatnya jumlah pengangguran di pusat kota. Salah satu gagasan untuk mengurangi angka pengangguran dan menciptakan tempat tinggal yang sehat adalah kampung kreatif. Tujuan dari pembentukannya kampung-kampung yang kreatif di pusat kota adalah menciptakan citra kota dan menjadikan kota tersebut tangguh.

1. Kampung Kota sebagai Kampung Kreatif

Kampung kota serta penduduk di dalamnya merupakan bagian penting dari penciptaan kota yang tangguh. Widjajanti (2013) menyebutkan bahwa kampung kota adalah permukiman yang membentuk karakter suatu kota. Sementara menurut Landry (2008), kawasan (kampung) yang kreatif dapat dengan mudah beradaptasi pada perubahan lingkungan dan bertahan terhadap segala jenis permasalahan yang menimpanya. Selain itu, masyarakat yang bertempat tinggal di kampung-kampung kota merupakan potensi yang dapat dibina untuk memperkuat citra kota. Hal tersebut sesuai dengan anggapan Lynch (1990) bahwa untuk membentuk suatu citra kota perlu memperhatikan rasa, pengalaman, dan persepsi masyarakat terhadap lingkungannya. Ismurdyawati (2013) menyampaikan bahwa komoditi pada kampung kreatif adalah ide dan kondisi sosial, budaya, serta lingkungan kampung. Peran kampung kreatif terhadap ekonomi kota adalah kemandirian penduduk melaksanakan kegiatan kreatif

dibidang seni dan wisata. Yoeti dalam Chaerunnisa (2012) menjelaskan kampung kreatif merupakan bagian dari kegiatan wisata yang dapat mempercepat pemerataan pendapatan, meningkatkan kesempatan kerja, penerimaan pajak, meningkatkan pendapatan nasional, meningkatkan nilai tambah produk hasil kebudayaan, memperluas pasar produk dalam negeri, dan memperkuat posisi neraca pembayaran. Kampung kreatif menjadi kampung dengan daya tarik tersendiri mampu menarik wisatawan dibanding dengan konsep pemukiman lainnya.

Berdasarkan definisi kampung sebelumnya, sebuah konsep tempat yang dapat disebut kreatif harus memiliki aspek baru dari produk kreatif yang dihasilkan. Selain itu, tempat tersebut juga dapat memunculkan aspek interaksi antara individu dan lingkungannya ataupun kebudayaannya, serta mendapatkan pengakuan atau penghargaan oleh masyarakat pada waktu tertentu. Kampung kreatif muncul ketika banyak kelompok masyarakat kreatif yang berperan sebagai bibit- bibit kreativitas dan juga mampu mengejawantahkan dalam lingkungannya. Sebuah kampung dapat disebut sebagai kampung kreatif ketika adanya keselarasan aktivitas masyarakat di dalamnya sehingga dapat berpengaruh pada lingkungan sekitarnya. Namun kampung kreatif di sini bukan hanya berarti sebuah kampung yang dipadati oleh kerajinan kreatif, namun lebih cenderung ke dalam solusi sebuah perbaikan kampung yang tidak layak huni menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi penghuni maupun orang luar di masyarakat urban. Kreatif di sini juga dapat dikategorikan terhadap penggunaannya. Sang inisiator telah mampu mengubah wujud suatu ruang huni yang menjadi motivasi bagi orang lain untuk mengolahnya sehingga kreativitas ini menjadi bersifat menerus.

Jenis kegiatan ekonomi yang ditawarkan kampung kreatif adalah wisata kreatif. Kegiatan wisata tersebut melibatkan komunitas lokal (masyarakat kampung) dalam pelaksanaannya. Wisata kreatif menyokong dan mendorong kampung untuk berkembang dengan cepat menjadi kampung kreatif. Pengembangan wisata kreatif

dapat memberikan keuntungan berupa sumber baru untuk aktivitas wisata, mendorong tumbuhnya atmosfer pembangunan berkelanjutan, dan sebagai alat pengembangan bisnis (produsen kerajinan dan usaha kecil menengah).

2. Komunitas Kreatif sebagai Pembentuk Kampung Kreatif

Florida (2002) pada artikel *The Washington Monthly* menyebutkan salah satu pembentuk kota yang kreatif adalah adanya komunitas kreatif. Komunitas diperlukan untuk membantu menguatkan serta membentuk ruang yang kreatif. Komunitas kreatif kemudian dideskripsikan sebagai sekumpulan individu yang mengharapkan suatu tempat untuk dapat menerima keberagaman dan terbuka terhadap gagasan-gagasan baru (Widiastuti, 2015). Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan peran aktif antara pelaku wisata kreatif yakni penggagas dan masyarakat kampung. Kampung kreatif merupakan strategi yang dikembangkan pemerintah Indonesia untuk memperbaiki kualitas lingkungan dan hidup masyarakat perkotaan. Beberapa kampung kreatif dapat ditemukan di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta, Surabaya, Solo, Bali, dan Yogyakarta. Konsep yang digunakan pun beragam yakni kampung wisata, kampung seni dan budaya, kampung musik, kampung cyber, kampung industri, dan beberapa konsep lainnya yang dibuat menyesuaikan potensi masalah atau konteks masing-masing kampung.

3. Pembentukan Ruang Kreatif Kampung

Menurut Nick Beattie dalam *Place and Placemaking* (1985), pembentukan tempat (*placemaking*)¹ adalah suatu cara bagaimana menciptakan sesuatu yang spesial, baik dari dalam atau luar ruang (*space*). Ruang diciptakan berdasarkan elemen-elemen pembentuknya sehingga bagian-bagian ruang tersebut akan memiliki kualitas berbeda secara signifikan. Disebutkan juga bahwa *placemaking* adalah proses transformasi ruang (*space*) menjadi tempat (*place*). Dalam pembentukan *place*, Kim Dovey (1985) mengungkapkan bahwa *place* menunjukkan hubungan antara manusia dengan sebuah

makna. Place tidak hanya memiliki pandangan secara fisik, namun lebih kepada pengalaman ruang. Karakter place tersebut terbentuk sesuai dengan pengalaman ruang dan dalamnya makna bagi orang yang merasakannya. Beattie (1985) menjelaskan beberapa prinsip yang digunakan sebagai acuan bahwa suatu ruang dapat dikategorikan sebagai ruang yang spesial, diantaranya:

1. Ruang harus memiliki identitas yang dapat membedakan ruang tersebut dengan ruang yang lainnya. Di dalam sebuah tempat tinggal, terdapat istilah ruang basah, contohnya adalah kamar mandi. Yang membedakan kamar mandi dengan ruang lainnya dapat terlihat dari furnitur, material dinding, ataupun ketinggian. Water closet, peralatan mandi, dan air dapat mengidentifikasi ruang tersebut dinamakan kamar mandi, bukan ruang tamu.
2. Ruang harus dapat menggambarkan keseluruhan elemen ruang tersebut dan dapat memfasilitasi kegiatan serta perilaku yang berkaitan dengan ruang tersebut.
3. Ketika kita masuk ke sebuah kantor, ruang yang selalu ada adalah ruang kerja. Kita dapat membayangkan sebuah ruang kerja selalu terdapat meja kerja, kursi, alat tulis kantor, atau mungkin juga dilengkapi dengan komputer. Walaupun setiap ruang kerja dapat berbeda bentuknya, namun elemen di dalam ruang tersebut akan selalu menunjang kegiatan orang untuk bekerja.
4. Identitas dan penentuan ruang harus mudah dipahami agar elemen, pola, struktur dan bentuk dari ruang tersebut dapat dikenali dengan jelas. Sebagian besar rumah di Jawa, membuat susunan ruang dapur berada di bagian belakang rumah. Masyarakat Jawa memahami bahwa dapur adalah ruang yang seharusnya “tidak terlihat” karena kotor. Oleh karena itu, peletakan dapur yang berisi peralatan masak, api dan air selalu berada di bagian belakang agar tidak mengganggu tamu yang datang.
5. Ruang harus memiliki makna agar ruang tersebut dapat dikaitkan ke dalam pengalaman manusia. Masjid adalah salah satu ruang yang tergolong sakral.

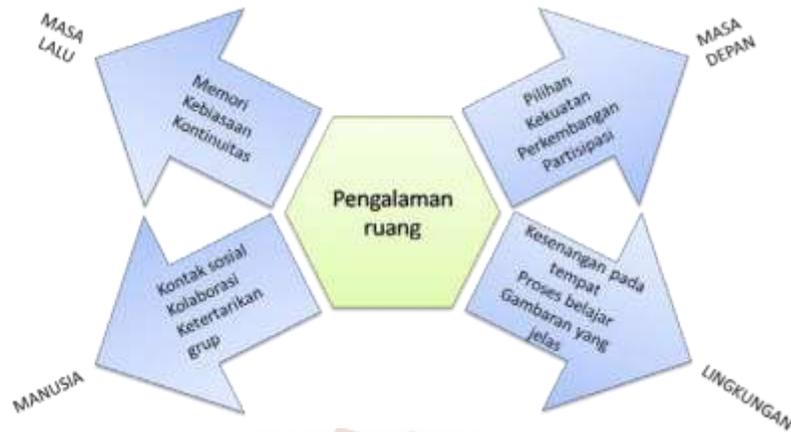
Masjid juga biasa digunakan dalam proses akad nikah, di mana momen tersebut dapat dikatakan momen yang berharga dalam hidup seseorang. Ketika seseorang pergi ke masjid yang sama pada saat setelah ia menikah, mungkin yang terbayang olehnya adalah tempat di mana ia melakukan akad nikah tersebut. Titik tersebut menjadi makna yang dalam baginya.

6. Pada intinya, place adalah suatu ruang yang terbangun dari pengalaman yang dirasakan langsung oleh seseorang pada saat ia berada di dalamnya. Oleh karena itu, untuk mengubah suatu ruang menjadi place, maka dibutuhkan unsur makna (meaning) dalam suatu ruang.
7. Stokowski (2003) mengungkapkan bahwa dalam proses pembentukan place terjadi perubahan fisik dan interaksi sosial. Interaksi sosial tersebut merupakan hubungan dinamis antar manusia, lingkungan, budaya, dan place yang mampu memberikan kesan dari suasana tempat. Sense of place muncul ketika ruang dapat dirasa melalui indera dan sensasi, seperti bentuk visual, warna, tekstur, ataupun besarannya. Sense of place juga sering dikaitkan dengan suatu makna tertentu dalam struktur kehidupan seseorang dan bagaimana adaptasi mereka terhadap setting atau lingkungan fisik.
8. Menurut Punter (1991) dan Montgomery (1998), terdapat unsur-unsur pembentuk place, yaitu aktivitas (activity), bentuk (form), dan gambaran (image). Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan berinteraksi sehingga dapat memberikan sense of place tertentu. Proses terjadinya sense of place membutuhkan waktu, tahapan, sekaligus pengalaman yang dirasakan oleh penggunanya (Carmona, 2003, p. 98).
9. Sense of place juga terdiri dari tiga unsur, yaitu aktivitas (activity), lingkungan fisik (physical setting), dan makna (meaning). Masing-masing unsur tersebut merupakan parameter terjadinya place dan sense of place. Unsur form dari place dan physical setting merupakan aspek fisik dalam pembentukan place. Sedangkan unsur image dan meaning merupakan aspek non fisik yang tergantung dari pengalaman manusia terhadap suatu ruang.

Spirit of place merupakan istilah yang berasal dari konsep *genius loci*² dan dinyatakan bahwa terdapat hubungan yang intim antara seseorang dengan place. Seseorang merasa memiliki keterikatan dengan tempat yang berhubungan dengan pengalamannya yang terjadi di masa lalu. Pengalaman seseorang di masa lalu kemudian menjadi memori yang akan selalu menjadi deskripsi atas place tersebut, terkait dengan penggunaannya. Dengan adanya memori, place tersebut seolah memiliki jiwa ketika seseorang kembali berada di sana. Dengan kata lain, sebuah ruang yang telah terdefinisi oleh aktivitas penggunaannya akan berubah maknanya menjadi sebuah place (Dovey, 1985). Makna place yang lain adalah home. Rumah sebagai home adalah tingkat makna dari place yang paling intim. Pengalaman ketika berada di rumah dikaitkan dengan unsur kekeluargaan yang mengindikasikan sebuah pengalaman ruang intim (*intimate space*). Home juga seringkali dikaitkan dengan istilah “*insideness*”. Yi Fu Tuan (1977) mengungkapkan bahwa home adalah ruang intim di mana seseorang merasa terlindungi dan terawat. Home juga merupakan ruang yang dipenuhi oleh hal-hal yang akrab dan hal-hal yang mencerminkan masa lalu. Selain pada unsur keruangan, ruang intim juga dapat terjadi karena keterikatan hubungan dengan orang lain.

Hubungan Tempat (Place) dengan Lingkungan

Place merupakan sistem kompleks antara manusia, lingkungan, setting, dan makna. Place dapat terjadi sebagai suatu komponen fenomena sehari-hari dari ekologi atau lingkungan manusia. Secara garis besar, hubungan ekologi dan pengalaman manusia dapat digambarkan sebagai berikut :



Ekologi dalam Place

Sumber: (Dovey, 1985, p. 105), Place and Placemaking – telah diolah kembali, 2012

Dovey (1985) mengungkapkan bahwa place dan hubungannya terhadap lingkungan memiliki beberapa kriteria. Kriteria tersebut antara lain dapat membawa kebersamaan orang-orang. Place memiliki nilai emosional tertentu sehingga memungkinkan untuk memunculkan kesempatan baru dalam lingkungan. Place juga memiliki suatu identitas dan gambaran yang jelas dan tidak bersifat statis, seperti yang dijelaskan oleh Beattie (1985) sebelumnya. Selain itu, place juga berhubungan dengan masa lalu dan akan berpengaruh ke masa depan. Place juga dapat menunjukkan interaksi antara penggunanya dan dikendalikan oleh penggunanya.

G. Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat

Kegiatan PPM di desa Joyoraharjan, Kelurahan Purwodonongratan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut :

- a. Metode Pendekatan

Metode pendekatan ini digunakan untuk mendapatkan informasi dan kerja sama antar peserta PPM dengan Masyarakat Desa Joyoraharjan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Pendekatan pertama yang dilakukan yaitu menjalin tali silaturahmi dan komunikasi yang berkelanjutan kepada masyarakat, tokoh masyarakat, pejabat setempat. Pendekatan tersebut bertujuan untuk menjelaskan maksud dan tujuan PPM sehingga terjalin kerja sama yang saling menguntungkan antar semua pihak. Pendekatan kedua yaitu melakukan observasi langsung ketempat kegiatan dan institusi yang terkait guna untuk mengetahui situasi dan keadaan suatu tempat secara langsung.

b. Metode Sosialisasi

Metode sosialisasi dilakukan dengan cara berinteraksi secara langsung dengan masyarakat dan pihak instansi yang akan dijadikan sasaran program kerja, cara ini di lakukan agar penyampaian informasi dapat di terima dengan baik.

c. Metode Penawaran Program

Metode ini dilakukan dengan cara menawarkan program kerja kepada pihak kedua agar mendapatkan kesepakatan bersama. Kerjasama yang dilakukan adalah dengan melakukan kolaborasi kegiatan workshop dengan Program Studi Seni Rupa FKIP UNS Surakarta, Jejaring Kampung Kreatif Kota Surakarta.

d. Metode Pelaksanaan Program

Metode ini dilakukan setelah mendapat persetujuan antar kedua pihak yang bersangkutan. Jika program kerja telah di sepakati maka program kerja dapat di laksanakan sesuai dengan jadwal dan ketentuan yang telah disepakati.

H. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan program kerja PPM di sesuaikan dengan keadaan baik lingkungan dan sosial masyarakat. Maka dari itu program kerja PPM mengalami beberapa perubahan yang tentunya di sesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Pelaksaaan kegiatan ini berisikan realisasi kegiatan dari progtam kerja sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya, adapun pelaksanaan program kerja di lapangan adalah sebagai berikut :

I. Proses Proyek Seni Branding Kampung Kreatif Joyoraharjan

1. Pengenalan fotografi - Memotret Menggunakan Kamera Digital

a. Pengenalan Fitur pada Kamera Ponsel dan Fotografi Dasar

Pada tahap ini pelatih melakukan perkenalan, penjelasan secara singkat fitur kamera ponsel dan materi fotografi dasar, dan mempraktekkan teknik-teknik sederhana fotografi dasar. Tahap awal dilakukan dengan pendataan ibu-ibu dan bapak-bapak pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan yang bertujuan untuk membantu memasarkan produk yang mereka jual. Hasil capaian adalah pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan bisa mengenal fungsi penting kamera *smartphone*.

b. Pengenalan Fotografi: Merekam Menggunakan Kamera Ponsel

Pada tahap ini pelatih melakukan perkenalan dan permainan kecil guna membangun keakraban antara ibu-ibu dan bapak-bapak Kampung Joyoraharjan dengan para Mahasiswa PPM Mandiri ISI Surakarta. Pada tahap awal dilakukan pendataan nama dan produk yang mereka jual. Hasil capaian adalah bapak ibu pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan mengenal cara menggunakan kamera ponsel dan memotret foto dengan baik.

c. Praktek Fotografi *Smartphone* dan Editing Foto Menggunakan *Handphone*

Pada tahap ini hal yang sudah disampaikan pada pertemuan 1 dan 2 diterapkan langsung kepada peserta. Peserta diwajibkan membawa produk yang mereka dagangkan lalu memotret menggunakan kamera *smartphone*, kemudian peserta diberi penjelasan secara singkat tentang editing foto dengan menggunakan aplikasi yang ada di ponsel supaya hasil gambar lebih menarik dan pantas dijadikan bahan promosi untuk produk dagangannya. Hasil yang dicapai adalah ibu-ibu dan bapak-bapak pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan mengetahui bagaimana pentingnya sebuah promosi di media sosial dan paham bagaimana mengemas produk mereka supaya lebih menarik ketika dijual melalui online.

Pada tahap ini pelatih melakukan perkenalan dan permainan kecil guna membangun keakraban antara anak-anak Kampung Joyoraharjan dengan para Mahasiswa PPM Mandiri ISI Surakarta. Pada tahap awal dilakukan pendataan nama dan umur anak-anak Kampung Joyoraharjan yang akan dipasang pada caption pameran hasil karya foto mereka. Hasil capaian adalah anak-anak Kampung Joyoraharjan mengenal cara menggunakan kamera digital. Dalam kegiatan pelaksanaan praktek pemotretan bersama anak – anak kampung joyoraharjan di laksanakan dengan pemilihan objek yang berada di sekitaran kampung. Objek dan tempat pemotretan merupakan pilihan mereka sendiri. Praktek pemotretan di lakukan di sekitar kampung dan pemilihan objek yang sederhana di sekitaran kampung.



Pendataan anak-anak Kampung Joyoraharjan yang mengikuti program kerja.



Pengenalan Kamera Digital pada anak-anak Kampung Joyoraharjan



Praktek Lapangan: Memotret menggunakan kamera digital



Praktek Lapangan: Memotret menggunakan kamera digital

2. Fotografi Dasar

Pada tahap ini pelatih melakukan pengenalan, penjelasan secara singkat materi fotografi dasar, dan mempraktekkan teknik-teknik sederhana fotografi dasar. Tahap awal dilakukan dengan pendataan anak-anak Kampung Joyoraharjan yang bertujuan untuk data pada saat penulisan caption pada pameran hasil karya foto mereka. Hasil capaian adalah anak-anak Kampung Joyoraharjan bisa mengenal beberapa teknik sederhana fotografi dasar.



Anak-anak Kampung Joyoraharjan belajar menggunakan kamera digital dengan pengaturan dalam mode Manual.



Praktek Lapangan: Memotret dengan teknik Fotografi Dasar

3. Pembuatan Kamera Kardus Sederhana

Materi membuat kamera kardus sederhana. Hasil yang dicapai adalah anak-anak Kampung Joyoraharjan mengenal bagaimana awal kamera pertama terbentuk dan bisa memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar untuk diolah menjadi kamera sederhana.



Anak-anak Kampung Joyoraharjan menghias kardus yang akan digunakan untuk membuat Kamera Kardus Sederhana

4. Pameran Foto Karya Anak-anak Kampung Joyoraharjan

Pameran karya foto pada Festival Kampung Joyoraharjan. Hasil yang dicapai adalah anak-anak Kampung Joyoraharjan dikenalkan bagaimana proses *displaying* karya sampai pameran terselenggara.



Pemilihan hasil foto anak-anak Kampung Joyoraharjan yang akan dipamerkan



Proses pemasangan karya anak-anak Kampung Joyoraharjan



Proses pemasangan instalasi pameran



Karya anak-anak Kampung Joyoraharjan yang sudah selesai terpasang dan siap pameran

5. Pelatihan Fotografi untuk Branding Kampung Kreatif Joyoraharjan

a. Tahap persiapan

Pada pemotretan kebutuhan branding kampung Joyoraharjan PPM persiapan yang dilakukan dengan mempersiapkan alat yang digunakan diantaranya :

1. Kamera Canon Eos M
2. Lensa canon 22mm f. 2.0, Fuji X-E2 lensa nikkor 50mm f 1.8,
3. Tripod ballhead, Ricoh Theta S 360 f 22.

Selanjutnya setelah peralatan yang digunakan telah tercukupi, langkah selanjutnya adalah persiapan pembuatan konten kampung kreatif Joyoraharjan. Pada proses teknis kerja PPM, peneliti dibantu oleh mahasiswa Program Studi Fotografi ISI Surakarta.

b. Tahap pelaksanaan

Melakukan eksekusi pemotretan di lokasi Joyoraharjan yang telah di tentukan pada proses penyusunan mater. Pengambilan gambar mengambil di setiap sudut kampung dan juga kegiatan sehari-hari masyarakat Joyoraharjan, setelah dilakukan pemotretan langkah selanjutnya adalah pemilihan foto hasil pengambilan gambar serta proses seleksi foto. Setelah semua selesai, dilakukanlah proses editing secara final.



c. Kendala yang dihadapi

Pada saat dilakukan persiapan dan pemotretan ada beberapa kendala yang di hadapi seperti :

1. Pada saat penyusunan materi pengumpulan data agak sedikit terhambat di karenakan kesibukan warga yang banyak, sehingga kekurangan informasi tentang kampung Joyoraharjan.
2. Pada proses pemotretan alat beberapa kali mengalami Error. Namun masalah ini dapat di selesaikan dan berjalan lancar walau pun agak sedikit mengalami kemunduran jadwal.

6. Penyusunan Konten Sosial Media

a. Tahap persiapan

Tahap proses pembuatan konten media social hal yang di persiapan adalah alat editing berupa laptop, mempersiapkan maetri untuk editing berupa foto, logo, dan materi data.

b. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan preses yang dilakukan adalah proses edting. Seleksi foto hasil pengambiklan gambar, coloring, cropping, layouting.

c. Kendala yang di hadapi

Pada proses ini tidak ada kendala yang terjadi proses benrjalan lancar dan sesuai dengan jadwal yang telah di buat.

Penyusunan konten media sosial meliputi kegiatan dan potensi kampung yang telah di dokumentasikan dan telah dilakukan tahap editing . hasil yang di capai adalah desain konten media sosial yang dapat di gunakan untuk membranding kampung Joyoraharjan.



7. Videografi Smartphone

a. Pengenalan Fitur pada Kamera Ponsel dan Videografi Dasar

Pada tahap ini pelatih melakukan pengenalan, penjelasan secara singkat fitur kamera ponsel dan materi videografi dasar, dan mempraktekkan teknik-teknik

sederhana videografi dasar. Tahap awal dilakukan dengan pendataan ibu-ibu dan bapak-bapak pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan yang bertujuan untuk membantu memasarkan produk yang mereka jual. Hasil capaian adalah pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan bisa mengenal fungsi penting kamera *smartphone*.

b. Pengenalan Videografi: Merekam Menggunakan Kamera Ponsel

Pada tahap ini pelatih melakukan perkenalan dan permainan kecil guna membangun keakraban antara ibu-ibu dan bapak-bapak Kampung Joyoraharjan dengan para Mahasiswa PPM Mandiri ISI Surakarta. Pada tahap awal dilakukan pendataan nama dan produk yang mereka jual. Hasil capaian adalah bapak ibu pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan mengenal cara menggunakan kamera ponsel dan merekam gambar video yang baik.

c. Praktek Videografi *Smartphone* dan Editing Video Menggunakan *Handphone*

Pada tahap ini hal yang sudah disampaikan pada pertemuan 1 dan 2 diterapkan langsung kepada peserta. Peserta diwajibkan membawa produk yang mereka dagangkan lalu divideokan menggunakan kamera *smartphone*, kemudian peserta diberi penjelasan secara singkat tentang editing video dengan menggunakan aplikasi yang ada di ponsel supaya hasil rekaman gambar lebih menarik dan pantas dijadikan bahan promosi untuk produk dagangannya. Hasil yang dicapai adalah ibu-ibu bapak-bapak pelaku UMKM Kampung Joyoraharjan mengetahui bagaimana pentingnya sebuah promosi di media sosial dan paham bagaimana mengemas produk mereka supaya lebih menarik ketika dijual melalui online.

8. Pelatihan Pembuatan Souvenir Khas Kampung Kreatif Joyoraharjan

Untuk menunjukkan karakter yang khas dari sebuah kampung kreatif, diperlukan pembuatan souvenir atau cinderamata yang mampu merepresentasikan identitas kreatif kampung Joyoraharjan. Identifikasi terkait karakter kampung dilakukan dengan melihat potensi yang dimiliki oleh kampung dan warga masyarakat, berdasarkan pada peninggalan sejarah, cerita sejarah lisan oleh para sesepuh kampung, dan beberapa potensi menarik warga. Terkhusus untuk cinderamata kampung Joyoraharjan, PPM ISI Surakarta kali ini menciptakan sebuah souvenir dengan model karakter lesung yang menjadi identitas kultural masyarakat Joyoraharjan. Workshop pembuatan souvenir atau cinderamata yang dibuat dengan menggunakan bahan resin fiberglass. Pilihan penggunaan material fiberglass ini dikarenakan teknik cetak ini mampu mereproduksi hasil souvenir dalam jumlah massal. Adapun kegiatan yang dilakukan tahapannya adalah sebagai berikut :

a. Pembuatan *Modelling*

Untuk pembuatan modelling dilakukan dengan merujuk pada model dan bentuk asli lesung yang dimiliki oleh warga kampung Joyoraharjan.



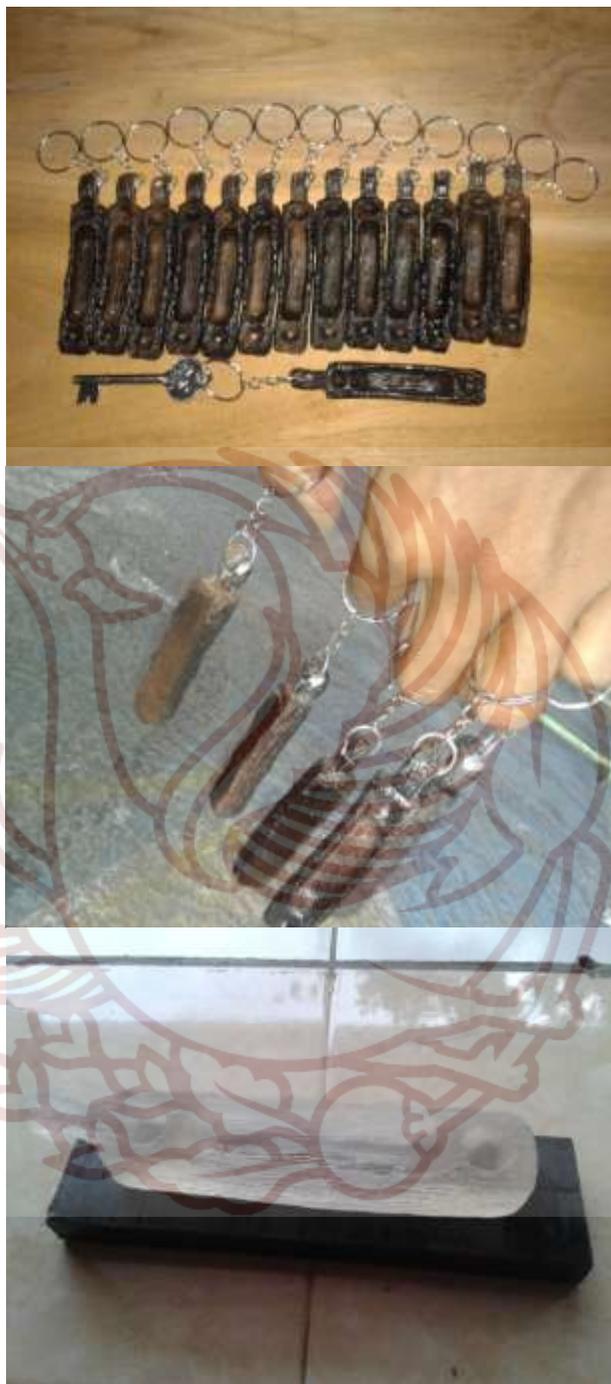
Modelling menggunakan tanah liat dengan merujuk pada bentuk objek asli. Modelling clay lesung sudah siap untuk kemudian dibuat moulding (cetakan reproduksi)

b. Pembuatan Moulding dan proses cetak reproduksi bersama warga





Proses cetak reproduksi bersama warga



Hasil Karya Souvenir Warga Joyoraharjan berupa gantungan klunci dan miniature lesung Joyoraharjan



Peneliti Bersama Warga Pencipta Souvenir Kampung Joyoraharjan

9. Pelatihan Pembuatan Batik Jumputan (Tie Dye) Khas Kampung Kreatif Joyoraharjan

Teknik Jumputan (tie dye) adalah suatu proses pencelupan, yaitu sebagian kain diikat rapat menggunakan tali menurut pola tertentu, sebelum dicelup dengan zat warna. Dengan demikian bagian-bagian yang diikat tidak terkena celupan dan pada bagian tersebut terbentuklah motif hias jumputan yang sangat khas. Cara-cara lain untuk menghindari terserapnya celupan pada kain adalah dengan menggunakan balok-balok kayu, atau setikan-setikan, atau dijepit balok, dan sebagainya maka kain tersebut tidak akan terkena cairan pencelupan/warna.

A. Teknik Dasar Membuat Motif Ikat Celup

1. Untuk membuat motif jumputan atau ikat celup terdapat beberapa teknik khusus yang menghasilkan motif-motif tertentu, antara lain: 1. Ikat Motif yang terbentuk dari ikatan ini adalah bentuk lingkaran bergerigi. Cara pembuatannya adalah dengan cara menjumput kain, kemudian diikat pada bagian dasar jumputan tersebut dengan menggunakan tali/karet/rafia atau benang kasur.

2. Teknik Pewarnaan

a. Resep Zat Warna Naphthol Zat warna naphthol merupakan salah satu zat warna yang biasa digunakan untuk pencelupan dalam keadaan dingin. Resep zat warna naphthol terdiri dari dua bagian : Bagian I: Naphthol 5 Gram Kostik 2.5 gram Air Panas 250 cc Air dingin 750 cc Bagian II: Garam pembangkit 10 Gram

b. Melarutkan Zat Warna Naphthol

Cara melarutkan zat warna naphthol sebagai berikut: a. Naphthol dalam bentuk powder diletakkan pada mangkok plastik ditambah dengan kostik soda, misal: 5 gr AS-BO, 2.5 gr kostik soda untuk 1 m kain. b. Tuangkan air mendidih

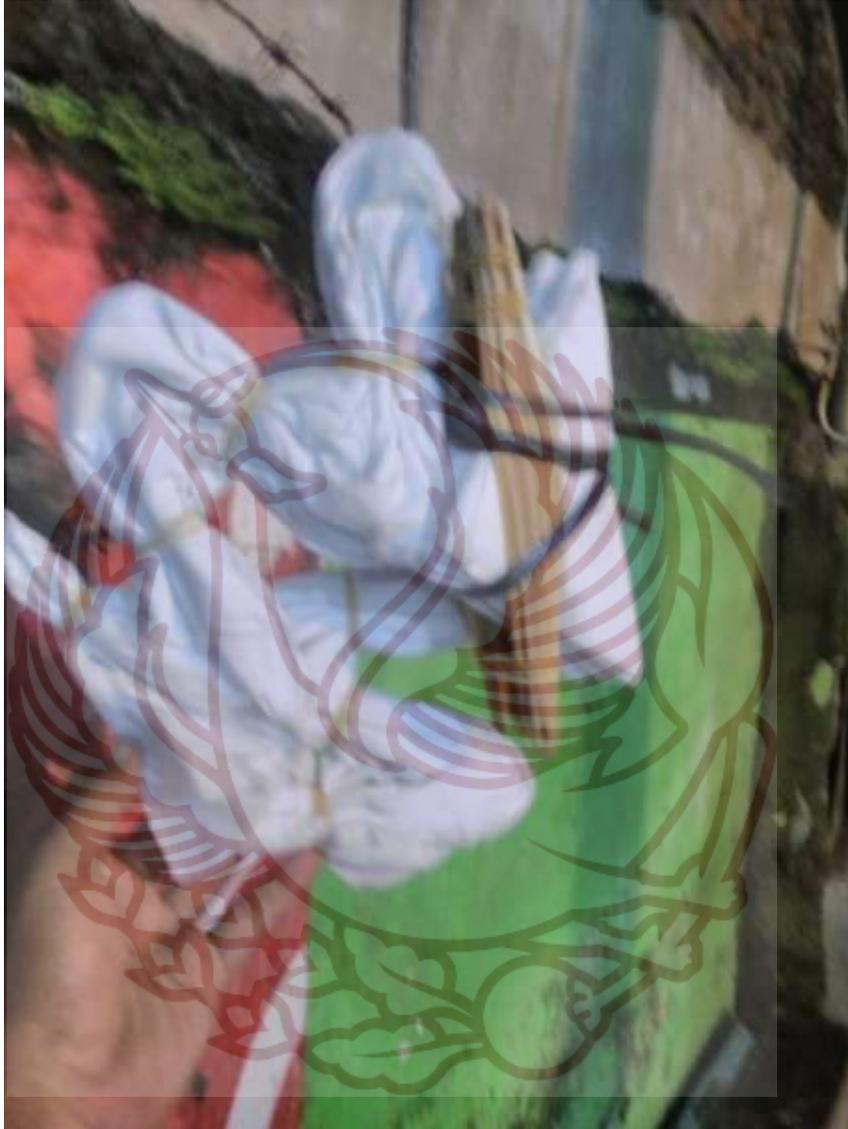
+ 200CC pada mangkok, sedikit demi sedikit, kemudian aduk sampai menjadi larutan yang jernih kekuningan, kemudian tambahkan air dingin 800 CC, larutan siap digunakan c. Lanjutkan dengan melarutkan Garam diazonium, misal garam 10 gr MB/L air dingin d. Garam diazonium dalam bentuk powder dimasukkan dalam mangkok, kemudian dilarutkan dengan air dingin, sedikit demi sedikit sampai menjadi larutan yang jernih, larutan garam siap digunakan.

c. Mencilup Dengan Zat Warna Naphthol

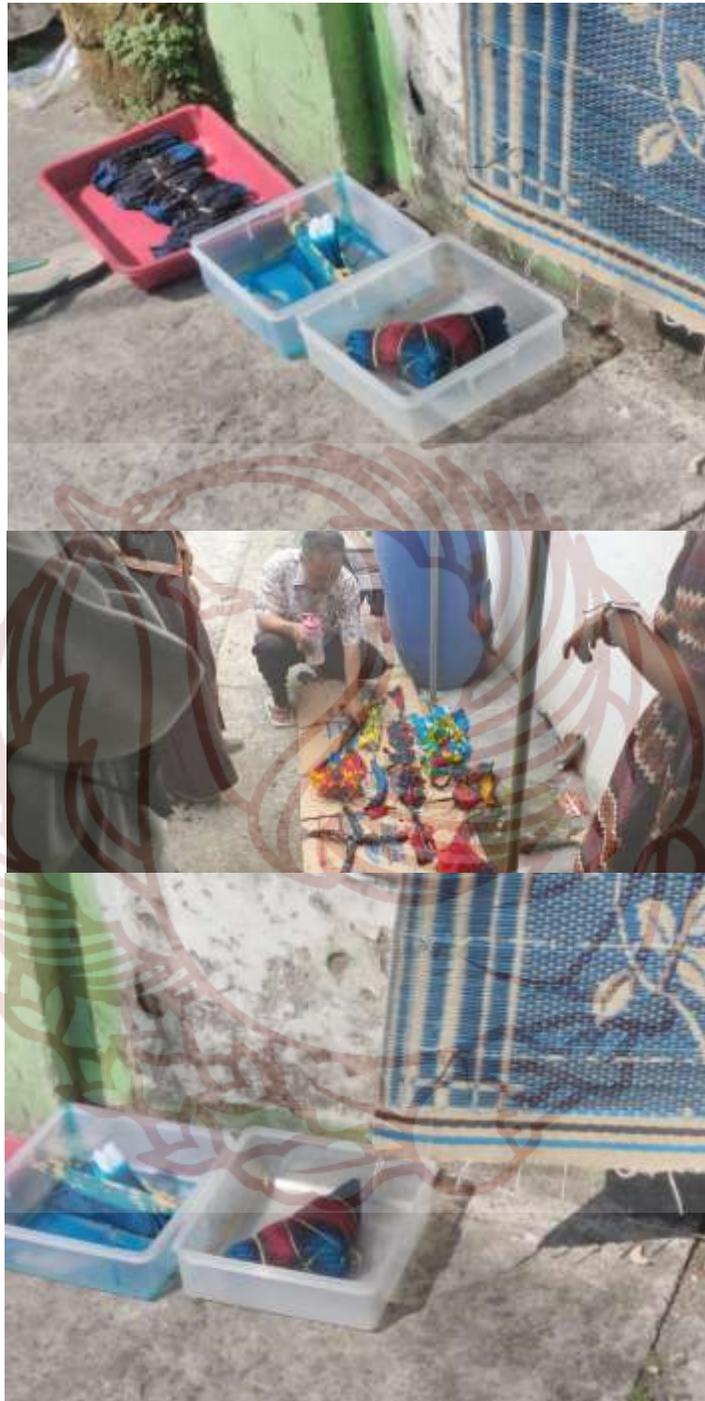
Pencilupan dengan zat warna naphthol sebagai berikut:

- a. Kain yang sudah sempurna dibatik, direndam dalam larutan TRO, dengan perbandingan 2gr/L air dingin selama + 10 menit
- b. Kemudian angkat dan tiriskan
- c. Celupkan kain batik pada larutan naphthol, lakukan dari ujung ke ujung, sedikit demi sedikit, kemudian baliklah dan celup kembali dari ujung ke ujung
- d. Angkat dan tiriskan
- e. Lanjutkan dengan mencelupkan ke dalam larutan garam pembangkit, lakukan dari ujung ke ujung, sedikit demi sedikit, kemudian baliklah dan celup kembali dari ujung ke ujung
- f. Angkat dan tiriskan
- g. Cuci dengan air bersih
- h. Lakukan pencilupan sampai tiga kali proses celupan
- i. Terakhir cucilah dengan air bersih sampai benar-benar bersih
- j. Keringkan di tempat yang teduh dengan cara diangin – anginkan.

B. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan Workshop



Tahapan Persiapan dengan mengikat kain katun polos menyesuaikan motif yang diinginkan



Tahapan pencelupan kain dengan pewarna



Tahapan pengeringan dan hasil akhir dari proses jumptan

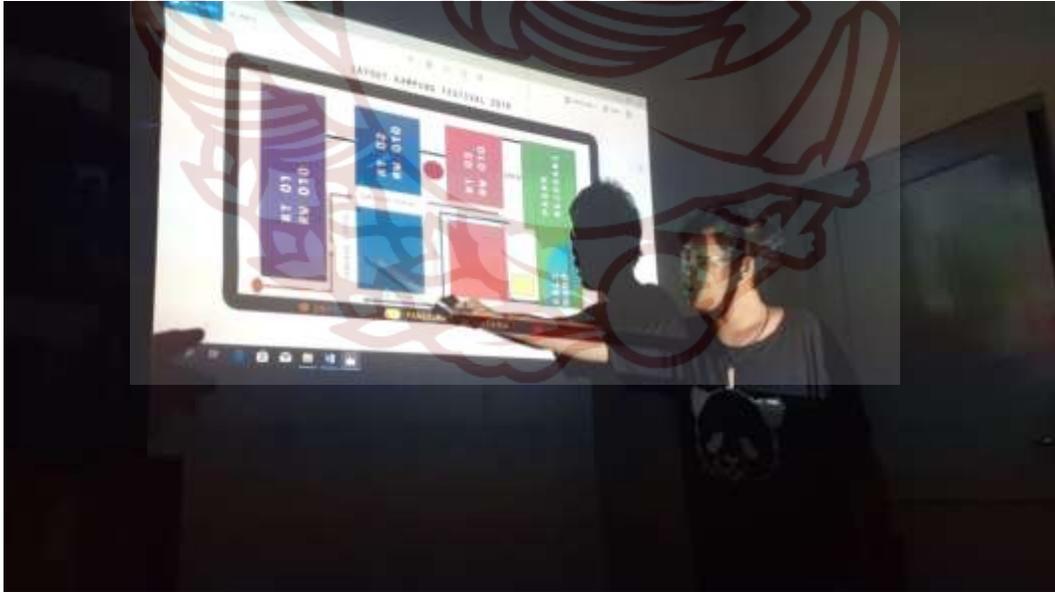
10. Pelaksanaan Kegiatan Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan

Potensi sosial budaya yang menjadi salah satu keunggulan atraksi Kampung Lawas Maspati kehidupan sehari-hari masyarakat yang dimanfaatkan menjadi atraksi dan mampu menarik wisatawan berkunjung ke kampung tersebut. Dengan istilah blusukan atau berkeliling kampung dengan kegiatan memasuki gang-gang sempit dan melihat aktivitas warga, maka wisatawan mancanegara maupun domestic dapat menikmati wisata di kampung Joyoraharjan. Atraksi lain yang pertama kali dibuat dan diselenggarakan adalah Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan sebagai bagian utama dari branding kampung kreatif di Kota Surakarta. Festival ini diselenggarakan secara swadaya oleh warga kampung. Dalam Festival ini ditampilkan berbagai kegiatan dengan tujuan mempromosikan Kampung Joyoraharjan, Festival tersebut diisi dengan sejumlah kegiatan seperti lomba permainan tradisional, pameran foto, bazar produk lokal kampung dan aneka dolanan lawas.

Sementara itu, atraksi kesenian yang menjadi atraksi wisatawan adalah Lesung dan Pencak Silat Anak. Pertunjukan seni tersebut dikelola oleh masyarakat sendiri, yaitu pemuda-pemuda Kampung Joyoraharjan. Dolanan lawas merupakan atraksi wisata lain yang bisa dinikmati di Kampung Joyoraharjan. Pengelola kampung lawas maspati menyediakan berbagai permainan lawas yang bisa dimainkan saat pengunjung datang. Masyarakat juga membuat atraksi wisata artifisial yang bisa mendatangkan banyak pengunjung seperti mural batik di jalan trotoar kampung, berbagai spot foto dan sebagainya.

Dokumentasi Proses Pelaksanaan Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan





Proses Rapat Kordinasi dan Latihan Gejog lesung untuk Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan



Materi dan Model Publikasi Festival Kampung Joyoraharjan



Dokumentasi Persiapan Festival Kampung Joyoraharjan





Dokumentasi Persiapan Festival Kampung Joyoraharjan

11. Proses Pelaksanaan Kegiatan Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan 2019



Panggung Acara Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan



Suasana Diskusi dengan Jejaring Kampung Kreatif Surakarta dalam Festival Kampung Joyoraharjan





Suasana Presentasi Kampung dan Pameran Produk UMKM Joyoraharjan





Kemeriahan Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan 2019



Peneliti dan Tim Mahasiswa FSRD ISI yang terlibat dalam pelaksanaan PPM
– Branding Kampung Kreatif Joyoraharjan

Pertama Digelar, Festival Kampung Kreatif Joyoraharjan

30 Juli 2019 11:43 WIB

BAGIKAN



Kegiatan Kampung Kreatif Kampung Joyoraharjan.

SOLO, solotrust.com - Kampung Joyoraharjan, Kelurahan Purwodiningratan, Kecamatan Jebres Solo mengadakan Festival Kampung Kreatif pada Sabtu (27/7/2019).

Dalam penyelenggaraannya, acara perdana tersebut berkolaborasi dengan mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri Institut Seni Indonesia Surakarta (ISI Solo).

Link hasil PPM (source internet)

<https://www.solotrust.com/read/21045/-Pertama-Digelar-Festival-Kampung-Kreatif-Joyoraharjan>

BAB V KESIMPULAN

Dalam Program PPM DIPA ISI Surakarta 2019 yang mengambil tajuk Proyek *Branding* Kampung Bantaran Kali Boro Sebagai Penguatan Identitas Kampung Kreatif Di Kelurahan Purwodiningratan Surakarta, telah dilaksanakan dengan baik sebagai satu bentuk inisiasi warga yang mengedepankan partisipasi aktif masyarakat kampung. Sebagai gelaran yang pertama, tentu masyarakat masih beradaptasi dengan format program yang akan dan telah dijalankan. Focus pada branding dan promosi kampung, partisipasi dan pelibatan warga tentu menjadi hal yang utama dalam kegiatan PPM kali ini. Tujuannya adalah, bagaimanapun kerja-kerja seni dengan pelibatan warga harus mempunyai daya suistanabilitas yang kuat, sehingga muncul bentuk-bentuk kemandirian yang berkelanjutan.

Prasyarat partisipasi yang meliputi kesempatan, kemampuan dan keinginan telah tersedia sehingga dengan terciptanya situasi yang sejalan dengan prasyarat tersebut, keterlibatan dari masyarakat untuk mendukung program supaya berjalan dengan baik akan terwujud sehingga dapat kemudian dilihat bagaimana jenis partisipasi yang diberikan oleh masyarakat. Adanya kesempatan masyarakat untuk berpartisipasi dapat dilihat dari adanya waktu yang dimiliki oleh masyarakat untuk ikut serta dalam kegiatan-kegiatan pengembangan program. Kebanyakan dari warga memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi pada hari libur atau setelah jam kerja karena pada saat itulah mereka memiliki waktu luang dan tidak sedang disibukkan dengan urusan pekerjaan. Beberapa warga yang bekerja dirumah dan pemuda yang masih bersekolah atau belum memiliki pekerjaan, memiliki kesempatan waktu yang lebih besar untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan kampung kreatif sehingga mereka dapat hadir membantu aktivitas-aktivitas pengembangan kampung kreatif saat warga yang lain sedang memiliki kesibukannya

sendiri dengan pekerjaan dan tidak bisa ikut berpartisipasi. Kemampuan masyarakat dalam berpartisipasi dapat dilihat dari kemampuan fisik, mental dan materi yang dimiliki oleh warga untuk dapat membantu kegiatan pengembangan kampung kreatif. Kemampuan fisik merupakan kemampuan yang melibatkan keahlian, tenaga dan keterampilan. Adanya kemampuan fisik pada warga Kampung Joyoraharjan dapat dilihat dari banyaknya warga yang masih termasuk kedalam usia kerja atau usia produktif dan mayoritas dari warga memiliki kondisi badan yang sehat serta tidak cacat sehingga tenaga mereka dapat dipergunakan untuk mendukung kegiatan-kegiatan di kampung kreatif.

Kemampuan mental merupakan kemampuan yang meliputi pemberian kemampuan berpikir, pemberian ide, pendapat dan juga sikap serta perilaku warga. Adanya kemampuan mental warga dapat dilihat dari kenyataan bahwa banyak warga yang memiliki tingkat pendidikan sampai SMA keatas selain itu warga juga banyak yang sudah bekerja atau setidaknya pernah memiliki pekerjaan atau mengikuti kegiatan yang membutuhkan kemampuan untuk berpikir dan berinteraksi dengan baik. Kemampuan masyarakat juga dilihat dari adanya kemampuan materi warga untuk mengikuti kegiatan kampung kreatif. Kemampuan materi warga dapat dilihat dari tingkat ekonominya. Mayoritas warga berada pada tingkat ekonomi menengah kebawah, namun masih ada beberapa warga yang termasuk kedalam tingkat ekonomi menengah keatas dan juga ada beberapa warga yang memiliki aset di wilayah Joyoraharjan seperti tanah, rumah atau kendaraan.

Keinginan masyarakat untuk berpartisipasi dapat terwujud dari adanya motivasi dari dalam individu warga maupun dari luar. Motivasi dari dalam individu warga yang mendorong mereka untuk ikut berpartisipasi adalah adanya keinginan mereka untuk memberikan sebuah perubahan sosial yang lebih baik untuk wilayah Joyoraharjan serta keinginan agar mereka dapat mencari uang melalui kegiatan kreatifnya di daerah mereka sendiri. Selain motivasi dari dalam diri mereka sendiri,

keinginan warga juga muncul karena adanya dorongan dari luar seperti misalnya dari program PPM DIPA ISI Surakarta seperti ini.

Sebagai bagian dari dari kampanye Solo Kota Kreatif, gagasan menjadikan kampung Bantaran Kali Boro, Joyoraharjan sebagai kampung kreatif telah lama diinisiasikan oleh warga, namun sejauh ini upaya mereka hanya sebatas bagaimana menghias kampung dengan mural, belum ada upaya signifikan yang dilakukan oleh warga untuk mem-*branding* kampung mereka sebagai kampung yang kreatif dengan mengoptimalkan potensi yang mereka miliki sendiri dengan partisipasi aktif dan kerja-kerja yang berkelanjutan.

Pada akhir proyek pemberdayaan yang telah dilakukan, permasalahan-permasalahan yang selama ini muncul di masyarakat Joyoraharjan menemukan solusi. Permasalahan yang dihadapi kampung Joyoraharjan diantaranya sebagai berikut ;

4. Perlunya sebuah program pemberdayaan warga kampung yang menitikberatkan pada potensi warga dan lingkungan, bukan semata dengan program menghias kampung seperti mural, namun juga kegiatan penciptaan penanda identitas kampung yang khas (*sign art*, merchandise, dan branding potensi kesenian yang dimiliki warga), telah dilakukan dengan maksimal dengan pembuatan mural Bersama warga, pembuatan merchandising, optimalisasi produk UMKM dengan pembuatan branding telah dilakukan dengan inisiasi yang optimal.
5. Program pemberdayaan kampung yang mampu mendorong taraf ekonomi warga kampung secara signifikan dengan melihat potensi UMKM, potensi pemuda dan sebagainya yang dimiliki oleh warga, telah dijalankan dengan mengoptimalkan peran dan potensi kaum muda melalui Jaringan Kerja Karang Taruna Joyoraharjan dan Kelurahan Purwodindingratan.
6. Telah diinisiasikan produk-produk kreatif khas warga Bantaran Kali Boro, kampung Joyoraharjan yang khas, sehingga mampu menjadi penanda identitas

kampung, sekaligus sebagai inisiasi dan mendorong elemen menuju kampung kreatif sebagaimana yang dicanangkan oleh pemerintah Kota Surakarta.



DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Ari Deni. 2016. *Prospek Kampung Seni Nitiprayan Menjadi Kampung Kreatif*. Skripsi S1. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Gall, Meredith D., Joy P., Borg, Walter R. 2003. *Educational Research: An Introduction (7th Edition)*. Boston: Pearson Education.
- Priyatmono, Alpha Fabela. 2013. *Dari Wisata Kreatif Menuju Solo Kota Kreatif*. Sinektika Vol.13 No.2, hlm. 69.
- Rizqino, Quintanova. 2015. *Estetika Tata Susun Kostum Solo Batik Carnival (Studi Kasus: Sbc Ke-5 Tahun 2012 Tema Metamorfosis)*. Tesis S2. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2016. *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni?*. Bandung. Pustaka Matahari Wahida
- Wicandra, Obed Bima. 2015. “Berkomunikasi Secara Visual Melalui Mural di Jogjakarta” dalam Jurnal Nirmana Vol.7 No.2. Juli 2015. ISSN 0215-0905. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Sumber Online:

- <http://indoprogress.com/2016/02/dorongan-ke-arrah-estetika-partisipatoris/> (Diakses 7 Februari 2018)
- <https://joglosemar.co/2016/08/rumah-baca-sangkrah-rbs-berdayakan-masyarakat-kenakalan-remaja-turun.html> (Diakses 7 Februari 2017)

I IDENTITAS DIRI (Peneliti)

1.1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Hendra Himawan, S.Sn, M.Sn
1.2	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
1.3	NIP/NIK/No. Identitas lainnya	198511212015041002
1.4	Tempat dan Tanggal Lahir	Sukoharjo, 21 November 1985
1.5	Alamat Rumah	Tawang Rt. 03/01 Tawang Weru Sukoharjo 57562
1.6	Nomor Telepon/Faks	-
1.7	Nomor HP	081915325594
1.8	Alamat Kantor	ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan Surakarta
1.9	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658
1.10	Alamat e-mail	m.hendrahimawan@gmail.com
1.11	Mata Kuliah yg diampu	1. Seni Patung Dasar
		2. Seni Patung II
		3. Seni Patung IV
		4. Manajemen Seni
		5. Kuratorial

II RIWAYAT PENDIDIKAN

2.1	Program:	S-1	S-2
	Nama PT	Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta	Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
	Bidang Ilmu	Seni Murni	Pengkajian Seni
	Tahun Masuk	2004	2009
	Tahun Lulus	2009	2011
	Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Tinjauan Estetika Posmodern dalam Karya Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia	Seni Lukis Pemandangan Alam Pada Tebeng Becak di Yogyakarta : Tinjauan Proses Reproduksi, Seniman, dan Pendukung Struktural

	Nama Pembimbing/promotor	Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Drs. Syafruddin, M. Hum.	Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
--	--------------------------	--	-----------------------------

III PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta RP)
1	2009	“Pengaruh UU Pornografi terhadap Proses Kreatif Perupa Yogyakarta” (<i>An Effect of Pornography Legality Act to Artists Creative Process in Yogyakarta</i>) "	Research Grant A-2 Programs Jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta	15
2	2010	Model Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Lateral Thinking (<i>Learning Model of Art Based on Lateral Thinking</i>).	Penelitian Lepas (Mandiri)	5
3	2013	<i>New Diva</i> : Analisis Mengenai Penyanyi Berjilbab dalam Industri Hiburan Malaysia dan Indonesia	Penelitian Lepas (Mandiri)	2
4	2013	Analisis Ikonografi Karya Seni Lukis Modern Malaysia	Penelitian Lepas (Mandiri)	-
5	2013	Analisa Ikonografi lukisan Jika Tuhan Murka karya Basuki Abdullah	Penelitian Lepas (Mandiri)	-

6	2014	Praktek Seni Partisipatoris dalam Program Parallel Events Biennale Jogja 2011-2013.	Penelitian Lepas (Mandiri)	2
7	2015	<i>Art and the State: The Function of Art in the Dynamics of State Politics, A Case Study in Universiti Teknologi MARA and Institut Seni Indonesia Surakarta</i>	Penelitian Lepas (Mandiri)	-
8	2016	Sejarah Perkemabnagan Seni Patung Modern Indonesia : Pengaruh Tradisi dan Kecenderungan Kontemporer	DIPA	10

IV PENGALAMAN PENULISAN BUKU

No	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1	2011	Etnografi Curatorial : Pendekatan Etnografi dalam Praktek kerja Kurasi	30 hal	Sangkring Art Space, 2011
2	2012	How Want To Be A Young Curator?	90 hal	House of Matahati, Malaysia, 2012
3	2014	LIAC VS SOLO	100 hal	UITM MARA-Malaysia, 2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian PPM TEMATIK (Kelompok) DIPA 2019.

Surakarta, 8 April 2019
Pengusul,

(Muhammad Hendra Himawan, S.Sn, M.Sn)



I. IDENTITAS DIRI (Anggota Peneliti)

1.1	Nama Lengkap (dengan	Albertus Rusputranto Ponco Anggoro, S.Sn., M.Hum
1.2	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
1.3	NIP/NIK/No. Identitas	197905082008121003
1.4	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 08 Mei 1979
1.5	Alamat Rumah	Jl. Lompo Batang Barat VI/013 Mojosongo, Jebres, Surakarta
1.6	Nomor Telepon/Faks	-
1.7	Nomor HP	08562811404
1.8	Alamat Kantor	ISI Surakarta, Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Ketingan Surakarta
1.9	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658
1.10	Alamat e-mail	titusclurut@yahoo.co.uk
1.11	Mata Kuliah yg diampu	1. Semiotika 2. Seni Ilustrasi 3. Antropologi Seni 4. Kritik Seni

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

2.1	Program:	S-1	S-2
	Nama PT	Universitas Sebelas Maret Surakarta	Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
	Bidang Ilmu	Seni Rupa Murni	Ilmu Religi dan Budaya
	Tahun Masuk	1997	2009

	Tahun Lulus	2003	2013
	Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Kamar Tidur sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Drawing	Retorika Visual pada Praktik Representasi Hantu sebagai Simbol Identitas Komunitas Musik <i>Underground</i> di Kota Surakarta
	Nama Pembimbing/promotor	Drs. Putut H. Pramono	Dr. St. Sunardi

III. PENGALAMAN PENELITIAN

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jumlah (Juta RP)
1.	2016	Konsep-Konsep Dasar Semiotika Struktural pada Momen Ilmiah Roland Barthes	DIPA ISI Surakarta	10.000.000

V. PENGALAMAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal
1	2010	Lukisan ‘Tabik’ Karya Bibit Waluya sebagai Parodi Visual dan Ekspresi Kritik Identitas	Vol. II No.1	Brikola se
2	2010	<i>Alice in Wonderland</i> versus “ <i>Alice in Wonderland</i> ”: Praktik Apropriasi dalam Teks (Komik) Poskolonial	Vol. II No. 2	Brikola se
3	2015	Konstruksi Media	Vol. VII No. 1	Brikola se

VI. PENGALAMAN PENULISAN BUKU

No	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	2016	Pengantar Semiotika Struktural: Momen Ilmiah Barthes	Viii+106	ISI Press

I. Identitas Diri (Anggota Peneliti)

1	Nama Lengkap	Satriana Didiek Isnanta, S. Sn., M. Sn.
2	Jenis Kelamin	Laki Laki
3	NIP	19790104200821001
4	NIDN	0021127207
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Surakarta, 21 Desember 1972
6	E-mail	isnanta@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	081804509219
8	Nama Institusi Tempat Kerja	ISI Surakarta
9	Alamat Kantor	Jl. Ki Hajar Dewantoro No.19 Ketingan Surakarta
10	Nomor Telepon/Faks	0271-647658

II. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Univ. Sebelas Maret	ISI Surakarta
Bidang Ilmu	Seni Rupa	Pengkajian Seni
Tahun Masuk-Lulus	1991-1999	2014-2016
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Perkembangan Teknologi Informasi sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis	Seni Lukis Karya Soegeng Toekio (Kajian Kritik seni Holistik)
Nama Pembimbing	Drs. Suatmadji, M. Sn	Prof. Dr. Dharsono, M. Sn

III. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2014	Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Ekperimentasi Dengan Teknik Assemblage	DIPA ISI Surakarta	5
2	2015	Penelitian Pustaka “Mural, Sejarah, Perkembangan dan Posisinya dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia	DIPA ISI Surakarta	10
3	2017	Studi Penciptaan Karya Seni Kinetik Yang Bertajuk “Rampogan “	DIPA ISI Surakarta	18

IV. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Penciptaan Karya Seni Lukis Kaca Dengan Teknik Layer	Brikolase	Vol. 6 No.1/ 2014
2	Analisis Formal Seni Lukis Karya Soegeng Toekio Tahun 2000-2015	Brikolase	Vol. 7 No.1/ 2015
3	Penciptaan Karya Seni Mixed Media Berbasis Eksperimentasi Dengan Teknik <i>Assemblage</i>	Abdi Seni	Vol, 6 No. 1/ 2015
4	Studi Penciptaan Lampion Rotan Loro Blonyo Sebagai Elemen Estetik Interior	Brikolase	Vol. 9 No. 1/ 2017
5	Mural Definisi dan Sejarah Perkembangannya	Acintya	Vol. 8 No. 2/ 2017

E. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Menyunting buku berjudul “Loro Blonyo Perkembangan Bentuk dan Fungsinya” tulisan Ersnathan Budi Prasetyo	2012	134	Penerbit ISI Press, 2012. ISBN No. 978-602-8755-65-8

G. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Patung “Kuberi Kau Bunga”	2017	Seni terapan	000101463
2	Patung Rotan “Loro Blonyo”	2017	Seni terapan	000101462



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**

**LEMBAGA PENELITIAN, PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT,
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN, DAN PENJAMINAN MUTU
Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan Jebres Surakarta Jawa Tengah .
Telp. 0271-647658 (hunting)**

SURAT PERNYATAAN PENELITI PPM TEMATIK (KELOMPOK)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Hendra Himawan, S.Sn, M.Sn
NIP : 198511212015041002
Pangkat/Golongan : Asisten Ahli, III/b
Jabatan Fungsional : Pengajar

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian PPM Tematik (Kelompok) saya dengan judul **PROYEK BRANDING KAMPUNG BANTARAN KALI BORO SEBAGAI PENGUATAN IDENTITAS KAMPUNG KREATIF DI KELURAHAN PURWODININGRATAN SURAKARTA** yang telah dilaksanakan dalam skim Penelitian PPM Tematik untuk tahun anggaran 2019 bersifat *original* dan *belum pernah* dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan tidak kesesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian pemula yang sudah diterima ke kas negara. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar- benarnya.

Surakarta, 6 Nopember 2019

Mengetahui

Kepala Pusat Penelitian

Yang Menyatakan,

Satriana Didiek Isnanta, M.Sn
NIP. 197212212005011002

M. Hendra Himawan, S.Sn, M.Sn
NIP. 198511212015041002