



<http://jurnal.unpepabri.ac.id/index.php/tekstur>

## Jurnal Tekstur Kota Universitas Pepabri Makassar



### Identifikasi Ekonomi Kampung Kreatif Dan Desain Grafis Sebagai Strategi Kabupaten Gowa

<sup>1</sup>Hakim Duppa

<sup>1</sup>Universitas Pepabri Makassar

[Hakimduppa@gmail.com](mailto:Hakimduppa@gmail.com)

**Keyword:**

Economic Identification;  
Creative Village;  
Graphic design.

*This article is entitled Identification of Creative Village Economy and Graphic Design as Gowa Regency Strategy, Through Problem Formulation How to Design Creative Arts and Graphic Design Villages in Gowa Regency as Communal Facilities. How to accommodate and develop local potential and become a forum for local residents, culturalists and artists to interact and preserve local arts and culture. The research method is related to how the research design, each research has its own research design in accordance with the problems found in the field. The research design used is a qualitative format. This study uses qualitative techniques because this research is a case study, by focusing the research on a particular unit of various phenomena in the research area. base; This is done after the data is obtained from the sample through the selected instrument that will be used to answer the problems in the research or test the hypothesis. In qualitative research there are 3 criteria for data analysis strategies, namely descriptive-qualitative data analysis strategies, qualitative-verification data analysis strategies and grounded research strategies for Creative Village Economic Development and graphic design as a strategy for Gowa Regency in the perspective of Kurt Lewin's Social Change. closure of lokalisasi and opposing forces are those who reject the closure of lokalisasi. The obvious reason why closures were refused is the economic aspect which may be difficult to obtain if the lokalisasi is closed. However, the government has thought about it by turning the village into an independent creative business*

**Kata Kunci:**

Identifikasi Ekonomi;  
Kampung Kreatif;  
Design Grafis

Artikel ini berjudul Identifikasi ekonomi kampung kreatif dan desain grafis sebagai strategi kabupaten gowa, melalui rumusan masalah Bagaimana merancang Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa sebagai sarana komunal. Bagaimana mengakomodasi dan mengembangkan potensi lokal serta menjadi sebuah tempat bagi penduduk lokal, humanis dan seniman untuk berinteraksi dan melestarikan seni dan budaya setempat. Metode penelitian berkaitan dengan bagaimana desain penelitian, tiap penelitian memiliki desain penelitian masing-masing sesuai dengan masalah yang ditemukan di lapangan. Desain penelitian yang digunakan adalah format kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif karena penelitian ini merupakan salah satu studi kasus, dengan cara memusatkan penelitian pada suatu unit tertentu dari berbagai fenomena di tempat penelitian. Hasil penelitian menunjukkan merupakan kegiatan penelitian yang mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar; dilakuan setelah data yang diperoleh dari sampel

---

melalui instrumen yang dipilih yang akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau menguji hipotesis. Pada penelitian kualitatif terdapat 3 kriteria strategi analisis data, yaitu strategi analisis data deskriptif-kualitatif, strategi analisis data kualitatif-verifikatif dan strategi grounded research Perkembangan Ekonomi Kampung Kreatif dan design grafis sebagai starategi Kabupaten Gowa di dalam perspektif Perubahan Sosial Kurt Lewin terdapat kekuatan pendorong yaitu pendukung penutupan lokalisasi dan kekuatan penentang yaitu penolak penutupan lokalisasi. Alasan jelas kenapa penutupan ditolak adalah aspek ekonomi yang mungkin sulit didadapatkan jika lokalisasi ditutup. Namun pemerintah telah memikirkan hal itu dengan mengubah kampung-kampung menjadi tempat usaha kreatif mandiri.

---

**Informasi Artikel:** Diterima: 11-07-2022, Disetujui: 21-08-2022, Dipublikasikan: 29-08-2022

---

## PENDAHULUAN

Industri kreatif saat ini berkembang sangat pesat. Sebelumnya industri kreatif sangat dihargai hanya di negara-negara maju. Namun saat ini industri kreatif sudah mulai sangat diperhatikan dan dihargai di negara-negara berkembang seperti Indonesia. Industri kreatif ini dapat memberikan kontribusi di beberapa aspek kehidupan, tidak hanya ditinjau dari sudut pandang ekonomi semata, tetapi juga dapat memberikan dampak positif kepada aspek lainnya seperti peningkatan citra dan identitas bangsa, menumbuhkan inovasi dan kreativitas anak bangsa, merupakan industri yang menggunakan sumber daya yang terbarukan, serta dampak sosial yang positif. Ditinjau dari segi citra dan identitas negara, industri kreatif dapat memberikan peran yang sangat luas dalam memperbaiki citra pariwisata nasional. Dengan kemampuan mengangkat warisan budaya lokal dalam konteks yang baru diharapkan wisatawan asing akan mendapatkan pengalaman baru (*new experience*) yang dapat dibawa pulang ke negaranya dan disebarakan dari mulut ke mulut. Pengalaman baru tersebut dapat diciptakan dari sisi arsitektur perhotelan, tata kota, variasi kuliner, cinderamata, seni pertunjukan, musik dan film.

Ditinjau dari aspek inovasi dan kreatifitas, industri kreatif adalah penghasil *creative capital*. Dengan merangsang industri kreatif di Indonesia, industri lokal bisa mengurangi ketergantungan industri manufaktur dalam hal pembayaran lisensi-lisensi terhadap produk asing. Industri kreatif sebagai sumber daya yang terbarukan adalah industri yang mengandalkan talenta, keterampilan dan kreativitas. Kreativitas adalah elemen dasar individu. Sehingga potensi kreatif terdapat pada semua orang, semua orang memiliki modal dasar yang sama dan gratis pemberian Sang Pencipta. Dengan pembangunan yang berbasis pada sumber daya insani, maka turut. Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berfokus pada

kreasi dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual. Industri kreatif ini bersumber dari ide, seni dan teknologi yang dikelola untuk menciptakan kemakmuran (Simatupang, 2007).

Industri kreatif ini tidak terbatas pada satu jenis produk tertentu, ruang lingkungannya sangat luas dan beragam. Berdasarkan klasifikasi pemetaan industri kreatif di Indonesia, industri kreatif dibagi menjadi 14 subsektor industri kreatif. *Base study* klasifikasi industri kreatif Indonesia ini mengacu pada studi pemetaan industri kreatif yang dilakukan oleh DCMS (*Department for Culture, Media, and Sport*) Inggris, yang disesuaikan dengan KBLI (Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia) tahun 2005. Ke-14 subsektor tersebut adalah: Periklanan, Arsitektur, Pasar dan barang seni, Kerajinan, Desain, Fesyen, Sinematografi (Film, Video, Fotografi), Permainan Interaktif, Musik, Seni Pertunjukan, Penerbitan & Percetakan, Layanan Komputer dan Piranti Lunak, Televisi dan Radio, Riset & Pengembangan. Industri kreatif tidak terlepas dari peranan individual maupun komunitas kreatif itu sendiri. Sulawesi Selatan merupakan salah satu provinsi yang berkembang pesat dalam industri kreatif, hal ini dapat dilihat dari banyaknya komunitas kreatif yang bermunculan di berbagai daerah, utamanya di Makassar hingga Kabupaten Gowa. Beberapa diantaranya dinaungi oleh instansi pendidikan, selebihnya berdiri secara independen. Beberapa komunitas kreatif yang ada di Makassar, antara lain DKV UNM, Himasera UNM, Sanggar Seni Talas, Komunitas Industri Clothing Kreatif (KICK), Komunitas Penyanyi Jalanan (KPJ), Komunitas Band Indie, Komunitas Lubang Jarum, Komunitas Gelap Terang, Komunitas Graffity, Urban Art Designer, WPAP, Indonesia's Sketchers, Hijabers Makassar, dan masih banyak lagi. Sedangkan komunitas kreatif yang ada di Kabupaten Gowa, antara lain UKM Seni Budaya eSA, Sanggar Seni Nritta Dewi, Sanggar Seni Tari Katangka, Sanggar Seni Syekh Yusuf, Kasumba Art, Komunitas Paraga, Sanggar Seni Batara Gowa, Makassar Jazz Etnovision, Rumah Kreatif Hijau Hitam, Ruank, Infinity 8, Butayaru Makassart, Pixel, dan masih banyak lagi komunitas kreatif lainnya. (Observasi Penulis).

Banyaknya komunitas kreatif tersebut membuat Sulawesi Selatan dikenal sebagai daerah seni budaya dimata dunia, namun aktivitas dari komunitas-komunitas kreatif ini masih banyak yang terhambat dan tidak tereksplorasi karena kurangnya wadah yang mampu menaungi aktivitas kreatif dari komunitas itu sendiri. (Riri Riza, 2010). Kampung adalah ciri kehidupan bermukim yang dapat dianggap sebagai tatanan permukiman tradisional sebelum masuknya perencanaan permukiman modern khususnya di Indonesia. Tipologi permukiman ini merupakan akar dari pertumbuhan kota-kota di Indonesia karena kampung pada dasarnya merupakan embrio pertumbuhan, sehingga penataan suatu kawasan kota perlu

memperhatikan eksistensi kampung ini sebagai titik tolak penataan. Kampung dapat menjadi sumber peradaban, kreativitas maupun budaya kota karena kondisi dan keterbatasan yang ada. (Agung Cahyo Nugroho, 2009).

Lokalitas yang terkandung pada tatanan kampung akan memberi karakter bagi pembentukan semangat urbanisme baru yang sesuai dengan karakter masyarakat, berakar pada ideologi bermukim yang berkelanjutan. Dengan menggali potensi sosial, ekonomi maupun budaya dan karakter bermukim di kampung, maka akan menjadi dasar bagi pembentukan paradigma baru perancangan permukiman di Indonesia menuju pada pembentukan urbanitas dan ruang kota yang lebih berkualitas. Perwujudan urbanitas dan ruang kota yang berkelanjutan dapat dicapai dengan rumusan prinsip-prinsip yang dapat menjadi dasar, bertolak pada eksistensi kampung kota sebagai tempat bermukim masyarakat kota. (Agung Cahyo Nugroho, 2009). Kampung kreatif merupakan inovasi yang menjadi korelasi antara orientasi pembekalan keterampilan kerja, kreatifitas dan eksploitasi karya kepemilikan intelektual seperti seni dan keterampilan lainnya sebagai wadah lingkungan sosial serta menjadi sebuah tempat bagi penduduk lokal, humanis dan seniman untuk berinteraksi dan melestarikan seni dan budaya setempat (Andramatin, 2011). Kampung Kreatif yang menjadi objek rancang merupakan sebuah kawasan yang mewadahi inisiatif maupun kegiatan-kegiatan pengembangan potensi individu maupun komunitas baik berupa produk, sistem, maupun inovasi khususnya dibidang seni dan desain grafis di Kabupaten Gowa.

Faktor lain yang mempengaruhi timbulnya gagasan untuk merancang Kampung Kreatif ini didasarkan pada visi dan misi Pemerintah Kabupaten Gowa, yaitu Kabupaten Gowa dengan segala potensi dan keunggulannya bercita-cita menempatkan diri sebagai daerah yang handal dalam peningkatan kualitas hidup masyarakatnya. Kondisi tersebut akan didukung oleh upaya mewujudkan masyarakat yang bermoral, beretika dan berbudaya dalam suasana bermasyarakat, membangun prinsip-prinsip pemerintahan yang baik dalam mengelola sumberdaya yang dimiliki, menerapkan nilai-nilai modern dalam meningkatkan harkat dan martabat masyarakat, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap lingkungan hidup. Bagaimana merancang Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa sebagai sarana komunal.

Bagaimana mengakomodasi dan mengembangkan potensi lokal serta menjadi sebuah tempat bagi penduduk lokal, humanis dan seniman untuk berinteraksi dan melestarikan seni dan budaya setempat. Permasalahan pada aspek arsitektural, antara lain. Bagaimana

mengidentifikasi peruntukan lahan (*land use*), tata massa dan bentuk bangunan (*building form and massing*), sirkulasi dan parkir (*circulation and parking*), ruang terbuka (*open space*), jalur pejalan kaki (*pedestrian ways*), pendukung kegiatan (*activity support*), tata informasi (*signage*), konservasi (*coservation*). Tujuan dan sasaran pembahasan adalah merencanakan dan mengungkapkan pemecahan arsitektural dan tata kawasan dalam usaha meningkatkan produktifitas sumber daya manusia di Kabupaten Gowa. Mengembangkan potensi/kreatifitas yang ada dari komunitas di Kabupaten Gowa sebagai daya tarik publik, juga mewujudkan suatu landasan konseptual yang akan ditransformasikan ke dalam desain fisik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian merupakan salah satu teknik dalam penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mendapatkan data dan tujuan tertentu dengan cara ilmiah, data ilmiah dan kegunaan dari suatu penelitian. Metode penelitian berkaitan dengan bagaimana desain penelitian, tiap penelitian memiliki desain penelitian masing-masing sesuai dengan masalah yang ditemukan di lapangan. Desain penelitian yang digunakan adalah format kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif karena penelitian ini merupakan salah satu studi kasus, dengan cara memusatkan penelitian pada suatu unit tertentu dari berbagai fenomena di tempat penelitian. Maka penelitian ini akan bersifat mendalam dan menelusuri pada sasaran penelitian yaitu perkembangan ekonomi masyarakat Kampung Kreatif dan design grafis sebagai strategi Kabupaten Gowa.

Data merupakan unit informasi yang direkam media dan dapat dibedakan dengan lain; dapat dianalisis dan relevan dengan problem tertentu. Adapun data yang diperlukan untuk analisis adalah Kondisi masyarakat Kampung Kreatif dan design grafis sebagai strategi Kabupaten Gowa. Data Demografis Kampung Kreatif, Hubungan antar masyarakat dan antar organisasi sosial di masyarakat, Interaksi Sosial masyarakat, Data Kesejahteraan Masyarakat, Perkembangan UKM di kampung kreatif. Adapun Sumber data yang didapat dari berbagai sumber, informan dan lain sebagainya; sebagai berikut : Sumber data primer diperoleh dari aktivitas wawancara kepada Ketua RT, Tokoh Agama, Kepala Kelurahan, dan beberapa masyarakat termasuk para wirausahawan.

Pengumpulan data merupakan proses pengadaan data untuk keperluan penelitian, proses ini merupakan hal penting diperoleh dalam metode ilmiah karena data yang dikumpulkan umumnya digunakan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data dan metode analisis data dapat menjadi suatu kesatuan dan dapat menjadi independensi dari

pengumpulan data dan analisis data. Pada penelitian ini teknik sampling melalui wawancara dan observasi serta dokumentasi di tempat penelitian. Validasi data penelitian yang digunakan adalah metode triangulasi data berdasarkan sumber data. Teknik triangulasi data berdasarkan sumber data digunakan. bertujuan untuk menggabungkan beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda dari sumber yang sama. Teknik ini dipilih karena peneliti ingin mendapatkan data yang valid dan kredibel sehingga peneliti dapat memahami semua masalah secara mendalam. Menggunakan metode purposive dalam pengumpulan sampel, karena peneliti membutuhkan data yang valid dan terbaik supaya analisis dan hasilnya menjadi jelas.

Analisis data merupakan kegiatan penelitian yang mengatur urutan data, mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar; dilakukan setelah data yang diperoleh dari sampel melalui instrumen yang dipilih yang akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau menguji hipotesis. Pada penelitian kualitatif terdapat 3 kriteria strategi analisis data, yaitu strategi analisis data deskriptif-kualitatif, strategi analisis data kualitatif-verifikatif dan strategi grounded research.

Pada penelitian ini teori yang digunakan adalah teori Perubahan Sosial Kurt Lewin dan Kesejahteraan Imam al- Ghazali. Melalui proses berpikir induktif dengan cara menarik kesimpulan dari fenomena khusus yang dikumpulkan. Teori Perubahan Sosial Kurt Lewin dan Kesejahteraan Imam al-Ghazali dapat menunjukkan hasil pemikiran induktif berupa perkembangan ekonomi Kampung Kreatif dan design grafis sebagai strategi Kabupaten Gowa

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis Perkembangan Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa Perspektif Perubahan Sosial Kurt Lewin. Sebagaimana dijelaskan dalam Kerangka konsep, perubahan sosial atau dinamika sangat berkaitan dengan waktu sehingga pada pembahasan perkembangan ekonomi tinjauan aspek sosial dan ekonomi menjadi satu dalam analisis Perkembangan Ekonomi perspektif Perubahan Sosial Kurt Lewin; Perubahan Sosial sebagaimana para ahli ilmu sosial mendefinisikannya. Selanjutnya dalam memahami dan menggunakan salah satu teori Kurt Lewin, pemahaman dari keseluruhan teori harus diketahui dengan baik karena teorinya dapat digunakan secara parsial namun semua teorinya saling melengkapi. Secara Global perubahan sosial maupun ekonomi pada Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa tidak berbeda jauh dari kampung lain, namun dengan

kesadaran warga khususnya Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa, untuk memenuhi kebutuhannya maka warga dengan melakukan aktivitas bisnis yang halal, sehingga sebuah perubahan sebagaimana Agus Salim menjelaskan bahwa perubahan sosial masyarakat merupakan hal yang tidak mungkin dihindari. Subab ini terbagi menjadi : Analisis perkembangan ekonomi Kampung Kreatif Seni dan Desain Grafis di Kabupaten Gowa perspektif medan kekuatan kepentingan menghasilkan uang yang banyak demi memenuhi kebutuhan pokok keluarga menjadi alasan terkuat bagaimana seseorang

## **PENUTUP**

Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Adapun perkembangan ekonomi Kampung Kreatif dan design grafis sebagai strategi Kabupaten Gowa. Perkembangan ekonomi setelah dibuka dijuluki sebagai Kampung Kreatif karena banyaknya produk olahan warga mulai dari makanan-minuman yang terbanyak, lalu jasa penjahitan dan batik tulis, lalu fashion. Hal ini yang kemudian menjadi lapangan pekerjaan baru bagi warga dan dapat terbilang perekonomian Kabupaten Gowa khususnya kampung kreatif dan design masih berkembang dengan merek yang sudah terpasarkan hingga ke hotel yang menambah ketertarikan produk. Dari hal itu warga mulai sadar bahwa dunia dapat melupakan ibadah kepada Allah karena harta yang memiliki racun dan obat. Sesuai dengan niat yang akan dihasilkan dari harta tersebut. Dapat dikatakan perkembangan ekonomi di Kampung kreatif dan design Kabupaten Gowa masih dalam perkembangan dan berjalan cukup cepat karena brand yang terpasarkan hingga hotel. Namun terdapat kendala pembayaran dari hotel tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adler, David. (1999), *Metric Handbook; Planning and Design Data*, Architectural Press, Great Britain.
- Agung Cahyo Nugroho. (2009), Kampung kota sebagai sebuah titik tolak dalam membentuk urbanitas dan ruang kota berkelanjutan, *Teknik Sipil Universitas Lampung*, volume 13 nomor 3, 1.
- Andramatin. (2011), *Indonesian Architects*, Imaji, Jakarta.
- Balai Pustaka. (1994), *Ensiklopedia Nasional*, PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta.
- BPS. (2010), *Gowa Dalam Angka 2010*, Badan Pusat Statistik Kab. Gowa, Kabupaten Gowa.
- Collingwood, R.G. (1974), *The Principal of Art*, Oxford University Press, New York.
- Csikszentmihalyi, M. (1996), *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, 1st ed., HarperCollins Publishers Inc., New York.

- Dendy Sugono. (2008), *KBBI Edisi III*, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Gowa. (2006), *Rencana Strategi ( RENSTRA ) 2006 -2010*, Gowa.
- Ernst., Neufert, P. (1980), *Architects' Data; Second (International) English Edition*, Granada Publishing Ltd., Great Britain.
- Farid, LilyYulianti., Riri Riza. (2010), *Rumata' (Rumah Budaya di Makassar)*, Tim Kerja Rumata' Artspace, Makassar.
- Gazalba, Drs. Sidi. (1977), *Pandangan Islam Tentang Kesenian*, N.V. Bulan Bintang, Jakarta.
- Hamid Shirvani. (1985), *The Urban Design Process*, Van Nostrand Reinhold Co., New York.
- Hariwijaya. (2009), *How to Success; Strategi Mengembangkan Diri Untuk Meraih Kesuksesan*, Tugupublisher, Yogyakarta.
- Hughes, Richard L., Robert C. Ginnet., & Gordon J. Curphy. (1999), *Leadership: Enhancing the Lessons of Experience*, 3rd ed., McGraw-Hill, Inc., Singapore.
- Internet. (tanggal akses : 22 mei 2013), [www.kandankjurank.com](http://www.kandankjurank.com)
- Internet. (tanggal akses : 22 mei 2013), <http://indonesiakreatif.net/article/local-community/franky-pandana-dan-rumah-seni-embun/>
- Ippho 'Right' Santosa. (2011), *Percepatan Rezeki Dalam 40 Hari Dengan Otak Kanan*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Israr, C. (1978), *Sejarah Kesenian Islam Jilid 1*, N.V. Bulan Bintang, Jakarta.
- Israr, C. (1978), *Sejarah Kesenian Islam Jilid 2*, N.V. Bulan Bintang, Jakarta.
- Jones, R. (2006), *Seminar on The Creative Industries Development Krasnoyarsk*, PACIFIC STREAM Information CIC.
- Kartini, K., Gulo, D. (2003), *Kamus Psikologi*, Pionir Jaya, Bandung.
- Munandar, S. CU. (1997), Mengembangkan inisiatif dan kreativitas anak, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi - PSIKOLOGIKA*, Volume 2 nomor 2, 32 - 37.
- Nashori, F., Mucharram, R. D. (2002), *Mengembangkan Kreativitas: Perspektif Psikologi Islam*, Menara Kudus, Yogyakarta.
- Peraturan Daerah Kabupaten Gowa. (2003), *Pasal 13 : Garis Sempadan Bangunan*, Rencana Umum Tata Ruang Kawasan Perkotaan Kota Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.
- Peraturan Daerah Kabupaten Gowa. (2003), *Pasal 14 : Rencana Intensitas Bangunan*, Rencana Umum Tata Ruang Kawasan Perkotaan Kota Sungguminasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

