

STRATEGI  
PENGIMPLEMENTASIAN  
KONSEP KAMPUNG TEMATIK  
SEBAGAI WUJUD MASYARAKAT  
UNTUK MENGENTASKAN DESA  
3T (Studi kasus Kampung  
Tematik Kecamatan  
Kademangan Kota Probolinggo

**Submission date:** 27-Jul-2022 10:04PM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1876014196

**File name:** kasus\_Kampung\_Tematik\_Kecamatan\_Kademangan\_Kota\_Probolinggo.pdf (322.41K)

**Word count:** 3704

*by Husni Mubarak*

**Character count:** 24672



**Korespondensi**

Email<sup>1</sup> : husnimubaroq139@gmail.com  
Email<sup>2</sup> : melianaputri096@gmail.com



**Inovbook Publications**  
Wisma Monex 9<sup>th</sup> Floor  
Jl. Asia Afrika No 133-137 Bandung,  
40112



Karya ini dilisensikan di bawah  
Lisensi Internasional Creative  
Commons Atribusi Nonkomersial  
sharelike 4.0.

## **STRATEGI PENGIMPLEMENTASIAN KONSEP KAMPUNG TEMATIK SEBAGAI WUJUD MASYARAKAT UNTUK MENGENTASKAN DESA 3T (Studi kasus: Kampung Tematik Kecamatan Kademangan Kota Probolinggo)**

**Husni Mubaroq<sup>1\*</sup>, Meliana Putri<sup>2\*</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Panca Marga Probolinggo | Jl. Raya Dringu Kota  
Probolinggo, Jawa Timur 67271

Disetujui: 20 Januari 2022

**Abstract**

*The thematic village as an effort to preserve the Arts and Culture of the area in Kademangan ravine, is the title of this writing. Against the background of the condition of the community that has artistic and cultural potential but has not been nurtured to the maximum that has encouraged this writing. The method used is direct observation to the location of the Kademangan hamlet and direct interviews with people who know the existence of arts and culture in the Blimbing Gorge. From this study, it was found that the formation of thematic villages was needed as an effort to preserve the art and culture of the community. Especially in the Kademangan hamlet, the establishment of thematic arts and culture villages is very useful for the continuity of the arts and culture that exist in the community, especially the art of kuda lumping, kethoprak and calligraphy. So far, the three have already been in the community but have not been fully developed so that their existence is feared that they will gradually disappear if we do not preserve them. The formation of thematic villages is very important to support the preservation of Arts and Culture as well as being able to increase community income.*

**Keywords:** Thematic Villages, Preservation, Arts and Culture

**Abstrak**

Kampung tematik sebagai upaya melestarikan Seni dan Budaya daerah di Kelurahan Kademangan, merupakan judul dari penulisan ini. Dilatar belakangi dengan keadaan masyarakat yang memiliki potensi seni dan budaya tapi belum dibina secara maksimal yang mendorong penulisan ini. Metode yang digunakan adalah observasi langsung ke lokasi Kelurahan Kademangan dan wawancara langsung kepada masyarakat yang tahu keberadaan kesenian dan budaya yang ada di Kelurahan Kademangan. Dari penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pembentukan kampung tematik sangat diperlukan sebagai upaya melestarikan seni dan budaya masyarakat. Terutama di Kelurahan Kademangan ini, pembentukan kampung tematik Seni dan Budaya sangat bermanfaat sekali bagi keberlangsungan seni dan budaya yang ada di masyarakat, terutama seni kuda lumping, kethoprak dan kaligrafi. Selama ini ketiganya sudah ada dalam masyarakat akan tetapi belum dibina secara maksimal sehingga keberadaannya dikuatirkan lambat laun akan hilang jika tidak kita lestarikan.

Pembentukan kampung tematik menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang pelestarian Seni dan Budaya disamping juga bisa menambah pendapatan masyarakat.

**Kata Kunci:** Kampung Tematik, Pelestarian, Seni dan Budaya

## I. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif telah mendapatkan perhatian besar dari berbagai negara untuk dikembangkan menjadi salah satu kekuatan ekonomi di negara tersebut. Demikian pula halnya dengan Indonesia, salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas adalah ekonomi kreatif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik ekonomi kreatif yang memanfaatkan cadangan sumber daya yang bukan hanya terbarukan, bahkan tak terbatas, yaitu ide, gagasan, bakat atau talenta dan kreativitas.

Nilai ekonomi dari suatu produk atau jasa di era kreatif tidak lagi ditentukan oleh bahan baku atau sistem produksi seperti pada era industri, tetapi lebih kepada pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju. Industri tidak dapat lagi bersaing di pasar global dengan hanya mengandalkan harga atau kualitas produk saja, tetapi harus bersaing berbasis inovasi, kreativitas dan imajinasi. Ekonomi kreatif terbukti berpengaruh positif dalam membangun negara-negara di seluruh benua untuk menggali dan mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya. Negara-negara membangun potensi ekonomi kreatif dengan caranya masing-masing sesuai dengan kemampuan yang dimiliki negara tersebut (Mauled, 2008: 84).

Dalam dokumen Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif 2015 - 2022 dijelaskan bahwa: (1) Kreatifitas adalah kapasitas atau daya upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik dan baru serta menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda; (2) Ekonomi Kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis kreativitas; (3) Usaha Ekonomi Kreatif adalah entitas usaha baik yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum yang mentransformasikan dan memanfaatkan kreatifitas untuk menghasilkan

barang dan jasa serta yang diakui memiliki hak kekayaan intelektual baik terdaftar maupun melekat.

Berpijak pada Rencana Strategis Bekraf 2015 - 2019, di dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 112 tahun 2018 dijelaskan bahwa definisi ekonomi kreatif sebagai perwujudan nilai tambah dari suatu ide atau gagasan kekayaan intelektual yang mengandung keorisinilan, lahir dari kreativitas intelektual manusia, berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, keterampilan, serta warisan budaya. Dengan berbagai industri kreatif yang berkembang, produk-produk ekonomi kreatif diklasifikasikan kedalam 17 subsektor, antara lain :

- a. Arsitektur Wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia, sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.
- b. Desain Interior. Kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.
- c. Desain Komunikasi Visual Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.
- d. Desain Produk Layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk.
- e. Film, Animasi, dan Video Karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audio visual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidahkaidah sinematografi.
- f. Fotografi Sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi.
- g. Kriya Kerajinan (kriya) merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer.
- h. Kuliner Kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman

yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, (23) / atau kearifan lokal.

- i. Musik. Segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.
- j. Fesyen Gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok.
- k. Aplikasi Suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpun balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*)
- l. Pengembang permainan digital Suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpun balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objective*) dan aturan (*rules*)
- m. Penerbitan Daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar dan/atau audio ataupun kombinasinya.
- n. Periklanan Bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sasarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.
- o. Televisi dan Radio Kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi secara berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan (24)
- p. Seni Pertunjukan Cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (*performers*), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton (*audiences*).
- q. Seni Rupa Penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

Ekonomi kreatif sampai saat ini terus bertumbuh dan berkembang menjadi salah satu industri yang diandalkan oleh masyarakat Indonesia. Dengan mengandalkan ide dan

pengetahuan manusia untuk kemudian diolah dengan kreativitas, masyarakat dapat mengembangkan berbagai usaha. Usaha tersebut tidak hanya meningkatkan ekonomi pribadi saja, tetapi juga memiliki dampak pada perekonomian masyarakat sekitarnya dengan menciptakan iklim bisnis yang positif. Saat ini pemerintah telah menetapkan ekonomi kreatif sebagai salah satu pilar ekonomi penting dan potensial yang berkontribusi pada pendapatan domestik bruto Indonesia. Melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif fokus utama pemerintah adalah penguatan sumber daya manusia, kesiapan dan fasilitasi pasar, insentif dan stimulus pelaku usaha, dan penguatan pemanfaatan teknologi digital. Harapan pemerintah adalah bahwa pemerintah daerah dapat mengembangkan ekonomi kreatif di daerah masing-masing yang pada akhirnya bertujuan untuk mengembangkan perekonomian daerah. Sebagai upaya meningkatkan perekonomian sesuai amanat Undang-undang No. 22 tahun 1999 dan direvisi menjadi Undang-undang No. 32 tahun 2004 mengenai kewenangan pemerintah daerah untuk mengurus rumah tangganya sendiri, pemerintah daerah menangkap aspirasi, serta melihat kesempatan dan potensi terutama potensi sumber daya alam yang (12) dimiliki daerah. Wilayah di Indonesia adalah wilayah yang memiliki sumber daya yang berlimpah, baik dari sumber daya alam, sumber daya manusia, maupun sumber daya keterampilan dan teknologi. Wilayah ini berpotensi untuk mengembangkan sarana industri kreatif menjadi sumber ekonomi daerah. Selain hal tersebut, yang menjadi *competitive advantage* bagi Kabupaten Majalengka adalah lokasi strategis.

Program penilaian mandiri kabupaten/kota kreatif di Indonesia yang dilakukan oleh Bekraf, Kota Kademangan ditetapkan menjadi salah satu kota rintisan pembangunan ekonomi kreatif. Demikian pula halnya pada tingkat provinsi, potensi pengembangan ekonomi kreatif di Kota Kademangan ditunjukkan dengan prestasi menerima penghargaan pada *event international Conference on Creative Economy*. Ekonomi kreatif Kota Kademangan saat ini sedang mengalami keadaan dinamis secara positif, dimana aktivitas perekonomian yang berasal dari sektor ekonomi kreatif terus berkembang, disusul dengan sinergitas para aktor ekonomi

kreatifnya dan interaksi para aktor dengan lingkungannya untuk menciptakan ekosistem ekonomi kreatif yang sehat dan bertumbuh. Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kota Kademangan menjadi salah satu isu strategis dalam Rencana Jangka Menengah Daerah (RPJMD) tahun 2019-2023 di Kota Kademangan. Kota Probolinggo juga menerima penghargaan sebagai kota dengan pembangunan terbaik II se-Jawa Timur. Ini tidak lepas dari kerja keras OPD dalam merencanakan pembangunan yang berkualitas dan sesuai target serta inovatif. Kota Probolinggo menetapkan 7 prioritas pembangunan tahun 2021. Paradigma pembangunan tahun depan menggunakan konsep money follow program. Konsep itu lebih mengutamakan kesejahteraan masyarakat. Program disusun lebih berorientasi pada manfaat untuk rakyat dan berorientasi pada tujuan pembangunan nasional.

Dengan berbagai manfaat ekonomi kreatif, dan sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia yang kreatif dan komunal, pengembangan ekonomi kreatif, terutama yang berbasis kepada sumber daya alam terbarukan menjadi salah satu program pemerintah dengan tujuan meningkatkan perekonomian masyarakat Indonesia yang berkelanjutan. Sejalan dengan hal tersebut sesuai dengan kebijakan pembangunan nasional yang meletakkan desa sebagai titik sentral pembangunan, Pemerintah Kabupaten Majalengka saat ini focus terhadap kebijakan pembangunan yang bertumpu kepada pembangunan desa dengan pencapaian 18 Tujuan Pencapaian Pembangunan Berkelanjutan (TPB) atau *Sustainable Development Goals* (SDGs), antara lain :

- a. Mengakhiri segala bentuk kemiskinan dimanapun
- b. Menghilangkan kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan gizi yang baik serta meningkatkan pertanian secara berkelanjutan
- c. Menjamin kehidupan yang sehat dan meningkatkan kesejahteraan seluruh penduduk semua usia
- d. Menjamin kualitas Pendidikan yang inklusif dan merata serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat untuk semua

- e. Mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan kaum perempuan
- f. Menjamin ketersediaan serta pengelolaan air bersih dan sanitasi yang berkelanjutan untuk semua
- g. Menjamin akses energi yang terjangkau, andal dan berkelanjutan dan modern untuk semua
- h. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, kesempatan kerja yang produktif dan menyeluruh serta pekerjaan yang layak untuk semua
- i. Membangun infrastruktur yang Tangguh, meningkatkan industry yang inklusif dan berkelanjutan serta mendorong inovasi
- j. Mengurangi kesenjangan intra dan antar negara
- k. Menjadikan kota dan pemukiman inklusif, aman, Tangguh dan berkelanjutan
- l. Menjamin pola produksi dan konsumsi yang berkelanjutan
- m. Mengambil Tindakan cepat untuk mengatasi perubahan iklim dan dampaknya
- n. Melestarikan dan memanfaatkan secara berkelanjutan sumber daya kelautan dan Samudra untuk pembangunan berkelanjutan
- o. Melindungi, merestorasi dan meningkatkan pemanfaatan berkelanjutan ekosistem daratan, mengelola hutan secara lestari, menghentikan penggurunan, memulihkan degradasi lahan serta menghentikan hilangnya keanekaragaman hayati
- p. Memperkuat masyarakat yang inklusif dan damai untuk pembangunan berkelanjutan, menyediakan akses keadilan untuk semua dan membangun kelembagaan yang efektif, akuntabel dan inklusif di semua tingkatan
- q. Memperkuat sarana pelaksanaan dan merevitalisasi kemitraan global untuk pembangunan berkelanjutan
- r. Kelembagaan desa dinamis dan budaya desa adaptif

Dalam kerangka pengembangan Ekonomi Kreatif dengan pelaku-pelaku Kreatif yang terdiri dari unsur-unsur ABCGM (Academy, Bussinis, Comunitas Government dan Media), mempunyai potensi yang besar dalam mendukung desa mewujudkan capaian Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs). Desa Tematik Kreatif merupakan salah satu Langkah strategis dalam pengembangan ekonomi

kreatif yang <sup>20</sup> fokus terhadap pemberdayaan masyarakat desa dengan melibatkan unsur masyarakat secara partisipatif guna pemanfaatan dan pengalokasian sumber daya Desa dalam rangka peningkatan kualitas hidup manusia dan penanggulangan kemiskinan. Metode pelaksanaan Desa Tematik Kreatif dengan tahapan-tahapan yang sistematis, terencana dan terukur dimungkinkan dapat menjangkau masyarakat desa untuk ikut berkontribusi secara aktif berdasarkan potensi lokal dan sesuai dengan aspirasi masyarakat desa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif termasuk studi di mana beberapa data adalah sebagai kata-kata, bukan urutan angka. Data atau informasi dikumpulkan dengan berbagai cara (pengamatan, wawancara, dan studi documenter) menggunakan instruksi pencarian yang sedang tren secara dinamis hasil akan dianalisis kata demi kata, gambar dan interpretasi tema atau motif. (Creswell, 2013: 24).

Sementara itu, menurut Neuman (2013: 19), studi kualitatif lebih fokus pada untuk melakukan penilaian yang jelas terhadap kondisi saat ini dengan menggunakan analisis tematik.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep kampung tematik berdasarkan skema inovasi sosial memiliki tiga tahapan yaitu (Anindya Putri Tarora dan Mardwi Rahdriawan, 2018): Tahap pertama merupakan pemetaan problematika yaitu: masyarakat bersama mencari ide/gagasan dalam mengembangkan kampungnya sehingga dapat menciptakan lapangan pekerjaan serta meningkatkan partisipasi masyarakat lokal. Tahap kedua adalah menentukan tema kampung dengan menemukan sekelompok orang yang tertarik untuk dapat bekerja sama dalam menerapkan gagasan atau tema pada kampungnya. Tahap ketiga adalah deliniasi dan koordinasi melalui gagasan atau tema yang kemudian dimodifikasi oleh berbagai aktor yang terlibat hingga akhirnya diimplementasikan secara nyata pada wilayahnya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan kalau kampung tematik tercipta harus melihat potensi yang ada pada

masyarakat, dengan adanya kampung tematik bisa menciptakan lapangan pekerjaan sehingga bisa meningkatkan kemandirian ekonomi masyarakat desa. Menciptakan Kampung tematik juga harus ada kerja sama dengan pihak luar sehingga bisa dilakukan secara maksimal pengembangan potensi yang ada. Menurut Harry Sulastianto (2017) bahwa pengertian seni budaya menurut adalah suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan akan benda, suasana, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju.

### A. Tahapan Dalam Pengembangan Desa Tematik Kreatif

Pada tahap awal pemerintah kabupaten harus melakukan identifikasi dan pemetaan terhadap 330 desa untuk kemudian dilakukan klasifikasi terhadap desa-desa yang memiliki potensi lebih unggul untuk menjadi prioritas pengembangan wilayah. Dalam mendukung rencana kebijakan dan program pemerintah dalam pengembangan ekonomi kreatif perlu dilakukan pemetaan potensi dan permasalahan ekonomi kreatif di tingkat kabupaten. Hal ini dapat diwujudkan melalui pemeringkatan desa berdasarkan aspek yang terkait dengan kegiatan ekonomi kreatif. Sehingga memperoleh manfaat yaitu mengidentifikasi potensi dan permasalahan dalam membangun dan mengembangkan ekonomi kreatif di desa serta membangun kolaborasi yang difasilitasi Peta Ekonomi Kreatif di tingkat Kabupaten sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara berkelanjutan.

Aktivitas yang dilakukan dalam tahapan input antara lain :

- a) Penilaian Mandiri Kampung Tematik Kreatif. Pengisian tools mandiri desa tematik kreatif berbasis aplikasi yang telah disediakan. Penilaian mandiri dilakukan oleh pelaku ekonomi kreatif ABCGM melalui form online dengan link aplikasi yang telah disediakan baik melalui media sosial ataupun surat tertulis resmi.
- b) Penilaian 10 kampung tematik kreatif Proses pendalaman dalam menentukan desa tematik kreatif dilaksanakan berdasarkan hasil penginputan dan

pengolahan data-data yang terinput dalam pengisian aplikasi penilaian desa tematik kreatif secara online/offline. Dari 330 desa yang berkontribusi dilakukan pendalaman dan pengkajian yang terukur terhadap data-data yang masuk ke dalam sistem aplikasi dengan output 10 desa tematik kreatif terpilih.

- c) Penilaian 3 kampung tematik kreatif  
Penilaian terhadap 10 desa tematik kreatif yang terpilih untuk dilakukan pendampingan pada tahap berikutnya. Dari 10 desa tematik kreatif yang terpilih dihasilkan output 3 desa sebagai role model desa tematik kreatif.
- d) Pendampingan 3 kampung tematik kreatif

Pendampingan 3 kampung tematik kreatif dilaksanakan dengan aktifitas :

1. Kesepakatan terhadap :
  - a. Sub sektor unggulan
  - b. Tema unggulan
  - c. Aktifitas highlight
2. Penajaman potensi ekosistem ekonomi kreatif

#### **Proses Kampung Tematik Kreatif**

Adapun aktifitas dalam tahapan proses desa tematik kreatif sesuai dengan hasil kesepakatan yang telah dilaksanakan pada tahapan input. Sebagai tindak lanjut, pada tahapan proses dilakukan aktifitas :

1. Perumusan Proposal desa tematik kreatif
2. Perumusan Model Design / Road Map pengembangan desa tematik kreatif

Tahapan proses untuk 3 desa tematik kreatif yang menjadi prioritas kemudian akan mendapatkan sosialisasi dan pendampingan dalam pembentukan:

1. Mindset usaha
2. Komitmen
3. Komersialisasi desa

#### **B. Output Kampung Tematik**

Kampung Tematik Kreatif sebagaimana tercantum dalam RPJMD Perubahan Tahun 2021 - 2023 telah menjadi targetan capaian Indikator Kinerja Utama. 3 Desa yang merupakan hasil penilaian desa tematik kreatif akan mendapatkan prioritas dalam pengembangan ekosistem ekonomi kreatif, antara lain :

1. Fasilitasi event.

2. Monitoring dan evaluasi perencanaan pengembangan ekraf
3. Fasilitasi inkubasi.

Pengembangan kampung tematik kreatif jika dikaitkan dengan skema inovasi sosial dapat memberikan perubahan yang positif menuju proses kolaboratif, serta inisiatif masyarakatnya untuk dapat saling belajar dan melakukan setiap prosesnya secara bersama-sama. Berdasarkan penelitian Tamara dan Radriawan (2018) mengenai faktor yang mempengaruhi tidak terlaksananya konsep desa tematik yaitu perencanaan konsep dan tema desa yang kurang matang, ketidaksesuaian teknis proses pelaksanaan, ketidaksesuaian antara target yang dihasilkan dengan manfaat yang dihasilkan, dan rendahnya dukungan masyarakat. Oleh karena itu, dalam pengembangan dan pelaksanaan desa tematik kreatif di setiap wilayah perlu memperhatikan factor-faktor kegagalan tersebut agar pelaksanaan sesuai dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan potensi yang beragam dan tersebar cukup merata, pengembangan kampung tematik kreatif bagi daerah akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Keuntungan Ekonomi

Keuntungan ekonomi yang dapat diperoleh dari pembentukan desa tematik kreatif adalah meningkatkan lapangan pekerjaan; meningkatkan pemasukan masyarakat; meningkatkan PDB desa dan PDB; meningkatkan financial literacy; meningkatkan arus modal ke desa; meningkatkan bisnis baru dan diversifikasi usaha; dan peningkatan jaminan kehadiran pemerintah.

2. Keuntungan Sosial dan Budaya Desa

Keuntungan sosial dan budaya desa yang didapat akan merasakan keuntungan berupa promosi budaya desa; peningkatan kesejahteraan sosial; pemerataan akses informasi; pemerataan akses pengetahuan; perbaikan struktur sosial; pendorong pengembangan infrastruktur; peningkatan kepercayaan diri, kebanggaan dan kemandirian komunitas desa.

3. Keuntungan Lingkungan

Peningkatan kesadaran konservasi dan peningkatan akses pembenahan lingkungan akan lebih mudah diperoleh desa yang telah ditetapkan sebagai desa tematik kreatif.





untuk kemudian diolah dengan kreativitas, masyarakat dapat mengembangkan berbagai usaha. Usaha tersebut tidak hanya meningkatkan ekonomi pribadi saja, tetapi juga memiliki dampak pada perekonomian masyarakat sekitarnya dengan menciptakan iklim bisnis yang positif. Saat ini pemerintah telah menetapkan ekonomi kreatif sebagai salah satu pilar ekonomi penting dan potensial yang berkontribusi pada pendapatan domestik bruto Indonesia. Melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif fokus utama pemerintah adalah penguatan sumber daya manusia, kesiapan dan fasilitasi pasar, insentif dan stimulus pelaku usaha, dan penguatan pemanfaatan teknologi digital.

21

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada tokoh masyarakat Kelurahan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

### 19 DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Atkočiūnienė, V., & Kaminaitė, G. (2017). *The drivers of thematic village's development in strengthening their vitality. Management Theory and Studies for Rural Business and Infrastructure Development*, 39(2), 139–147. doi:10.15544/mts.2017. 10.Vol.

19 Dinitra, S., & Yuliasuti, N. (2012). Potensi kampung nelayan sebagai modal permukiman berkelanjutan di Tambaklorok, Kelurahan Tanjung Mas. *Jurnal Teknik PWK*, 1(1), 11–19. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/pwk/article/view/409>.

Fosso, A., & Kahane, R. (2013). *Urban and peri urban horticulture in Namibia. Acta Horticulturae*, 1007, 821–827. doi:10.17660/ActaHortic.2013.1007. 98.

14 Anderson, D.W., Vault, V.D. dan Dickson, C.E., 1999, *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Berkeley: McCutchan Publishing Co.

Asep Ferry Bastian, Strategi Pembangunan Wisata Kampung Tematik.

# STRATEGI PENGIMPLEMENTASIAN KONSEP KAMPUNG TEMATIK SEBAGAI WUJUD MASYARAKAT UNTUK MENGENTASKAN DESA 3T (Studi kasus Kampung Tematik Kecamatan Kademangan Kota Probolinggo )

## ORIGINALITY REPORT

**20%**  
SIMILARITY INDEX

**19%**  
INTERNET SOURCES

**4%**  
PUBLICATIONS

**12%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

**1** [chub.fisipol.ugm.ac.id](http://chub.fisipol.ugm.ac.id) **2%**  
Internet Source

**2** Dina Hariani, Seruni Dinitri. "STRATEGI  
PENGEMBANGAN WISATA HALAL KOTA  
BOGOR DENGAN MENGOPTIMALKAN  
INDUSTRI KREATIF", JURNAL SYARIKAH :  
JURNAL EKONOMI ISLAM, 2020 **1%**  
Publication

**3** [feisalakbarr.blogspot.com](http://feisalakbarr.blogspot.com) **1%**  
Internet Source

**4** [journal.ubpkarawang.ac.id](http://journal.ubpkarawang.ac.id) **1%**  
Internet Source

**5** [simpelmas.upgris.ac.id](http://simpelmas.upgris.ac.id) **1%**  
Internet Source

**6** [yogieprtm.blogspot.com](http://yogieprtm.blogspot.com) **1%**  
Internet Source

[uzdahblog.wordpress.com](http://uzdahblog.wordpress.com)

7	Internet Source	1 %
8	<a href="http://www.idntimes.com">www.idntimes.com</a> Internet Source	1 %
9	<a href="http://jurnal.untagsmg.ac.id">jurnal.untagsmg.ac.id</a> Internet Source	1 %
10	<a href="http://ppid.probolinggokota.go.id">ppid.probolinggokota.go.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://www.unesa.ac.id">www.unesa.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://Text-Id.123dok.Com">Text-Id.123dok.Com</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://diniindahsaraswati.wordpress.com">diniindahsaraswati.wordpress.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://ojs.itb-ad.ac.id">ojs.itb-ad.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	Submitted to Politeknik Negeri Bandung Student Paper	1 %
16	<a href="http://tanilogic.com">tanilogic.com</a> Internet Source	1 %
17	Submitted to Universitas Indonesia Student Paper	1 %
18	<a href="http://www.sdg2030indonesia.org">www.sdg2030indonesia.org</a> Internet Source	1 %

19	<a href="http://proceedings.uinsby.ac.id">proceedings.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1 %
20	<a href="http://syam-story.blogspot.com">syam-story.blogspot.com</a> Internet Source	1 %
21	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1 %
22	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1 %
23	<a href="http://pontianak.tribunnews.com">pontianak.tribunnews.com</a> Internet Source	1 %
24	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	1 %

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 1%