

Analisis Kegunaan Ruang Kreatif bagi Komunitas Lokal di Daerah 3T

(Studi Kasus: Komunitas Lakoat Kujawas, Timor Tengah Selatan)

ASTERIA NABILA¹, DWINITA LARASATI ²

¹Proram Studi Magister Desain FSRD Institut Teknologi Bandung, Indonesia

²Proram Studi Desain Produk FSRD Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Email: asterianabila@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini ruang kreatif sebagai media berkarya sudah banyak diterapkan di beberapa kota besar semenjak Era Reformasi. Ruang kreatif berdiri dengan beragam bentuk dan fokus yang dikembangkannya, bukan hanya pada bidang kreatif saja, namun juga pada bidang budaya, teknologi, sosial, dan bisnis. Berdirinya ruang kreatif (*creative space*) memberikan wadah atau tempat bernaung bagi insan kreatif untuk saling berbagi informasi satu sama lain. Di Indonesia sendiri, semangat berkreasi ini sudah semakin menyebar termasuk ke daerah terdepan, terluar, dan tertinggal (3T) yang masih ada. Walaupun minim akan sarana dan prasarana, umumnya ruang kreatif yang ada di daerah 3T masih sarat akan budaya lokal yang menjadi keunikan tersendiri pada komunitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan ruang kreatif sebagai media pengembangan individu di daerah 3T dan menjelaskan tentang bagaimana ruang kreatif tersebut mampu mempengaruhi kegiatan yang terdapat di daerah yang akan diteliti yaitu di komunitas Lakoat Kujawas yang berada di Timor Tengah Selatan, Nusa Tenggara Timur.

Kata kunci: ruang kreatif, daerah 3T, kegiatan kreatif, peranan ruang.

ABSTRACT

Creative space as an alternative medium has been widely applied in Indonesia and exist in various forms and the focus they develop, not only in the creative fields, but also in the fields of culture, technology, social, and business. The establishment of a creative space provides a place or shelter for creative people to share information with one another. In Indonesia itself, this creative spirit has spread to the underdeveloped areas (3T) that still exist. Even though there are has minimal facilities and infrastructure, the creative spaces in underdeveloped areas are still full of local culture which is a separate uniqueness of the community in general. This study aims to see the role of creative space as a means of supporting creative activities in underdeveloped areas and to explain how creative space can affect existing activities in the area to be studied, namely the Lakoat Kujawas community in South Central Timor, East Nusa Tenggara.

Keywords: *creative space, underdeveloped area, creative activity, role of space.*

1. PENDAHULUAN

Sampai dengan saat ini, Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan terkait kesejahteraan masyarakatnya. Menurut data yang dikeluarkan oleh BPS, setidaknya terdapat 14.461 desa 3T (terluar, terdapat, tertinggal) masih tersebar di Indonesia (BPS, 2020). Pemerintah Indonesia menetapkan enam kriteria yang terdapat dalam daerah 3T, diantaranya mencakup perekonomian masyarakat (pertumbuhan ekonomi), kualitas sumber daya manusia, ketersediaan sarana dan prasarana (infrastruktur), aksesibilitas, kemampuan keuangan lokal, dan karakteristik daerah (PERPU, 2020). Berbagai upaya percepatan daerah 3T telah dilakukan di Indonesia, salah satunya dengan mengembangkan sektor ekonomi kreatif daerah. Berbagai upaya percepatan daerah 3T telah dilakukan di Indonesia, salah satunya dengan mengembangkan sektor ekonomi kreatif daerah. Komunitas Lakoat Kujawas merupakan komunitas yang berada di salah satu daerah 3T di Indonesia, yaitu di Kabupaten Mollo Utara, Timor Tengah Selatan. Bagi komunitas ini, minimnya infrastruktur bukan menjadi kendala dalam terus berkarya dan mengembangkan potensi lokal yang mereka miliki, hal ini justru menjadi satu kekuatan sendiri untuk mereka bereksplorasi dengan berbagai kegiatan dan produk yang dikembangkan dengan menerapkan budaya lokal sebagai inspirasinya. Komunitas ini akan menjadi studi kasus yang akan diteliti untuk mengetahui bagaimana sebuah ruang kreatif dalam daerah 3T ini dapat berlangsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi komunitas tersebut, juga komunitas lain terutama yang berada di daerah tertinggal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan etnografi dan netnografi. Etnografi adalah perpaduan dari kata *ethno* (bangsa) dan *graphy* (menguraikan atau menggambarkan). Dapat disimpulkan bahwa etnografi adalah usaha untuk menguraikan atau menggambarkan kebudayaan atau aspek-aspek kebudayaan (Meleong, 1990). Sedangkan netnografi sendiri merupakan bentuk etnografi yang diadaptasi untuk dunia sosial yang dimediasi perangkat computer (Kozinet, 2010). Netnografi didefinisikan sebagai metodologi riset kualitatif yang mengadaptasi teknik riset etnografi untuk mempelajari budaya dan komunitas yang terjadi dalam komunikasi termediasi komputer (*computer mediated communications*). Pendekatan netnografi ini digunakan oleh peneliti untuk mengkaji penelitian lebih lanjut dikarenakan penelitian dilakukan dimasa pandemi dimana peneliti berhadapan langsung dengan terbatasnya akses baik jarak dan waktu untuk melangsungkan penelitian secara langsung

3. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian ruang sebagai tempat bernaung memiliki arti yang sangat luas. Secara spesifik, belum ada penelitian yang membahas ruang kreatif di daerah 3T Indonesia. Namun, secara umum ada banyak penelitian yang membahas mengenai peranan ruang kreatif atau *creative hub* di Indonesia secara lebih luas juga beberapa pengertian lainnya yang membahas mengenai pengertian dan bentuk dari ruang kreatif yang masih memiliki keterkaitan terhadap topik penelitian ini seperti berikut:

Tabel 1. Studi literatur mengenai ruang kreatif

British Council; Creative Hub Kit	
Pengertian	Ruang kreatif adalah tempat, baik fisik atau virtual yang menyatukan komunitas ataupun orang-orang kreatif yang didalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya dan teknologi
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan fasilitas dan pelayanan untuk kegiatan baik dalam kurun waktu jangka pendek ataupun jangka panjang. 2. Memfasilitasi kolaborasi antar komunitas. 3. Sebagai fasilitator 4. Sebagai media komunikasi dan memperluas jaringan. 5. Memberikan apresiasi pada komunitas atau orang yang telah berkarya dan berinovasi
Model	<ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur: Profit / Non Profit 2. Sektor: Multidisiplin / Sektor spesifik 3. Penawaran: <i>Hot desking, studio space, training, workshop, event, mobile working, access, incubation, business support, mentoring, retail opportunities, research and development.</i>
Whiteboard Journal & British Council; Direktori	
Pengertian	Sebuah hub merupakan entitas tunggal yang majemuk. Sebuah hub tak hanya dapat bertindak sebagai ruang kreatif, tetapi bisa juga media alternatif, records, studio kerja, kedai kopi, sekolah, tempat residensi, museum, bahkan institusi seni itu sendiri.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebuah hub terbentuk karena ada kesamaan tujuan. Gagasan membentuk sebuah hub muncul karena adanya kesamaan visi artistik dan cita-cita sosial yang disepakati oleh para inisiatornya. 2. menjadi wadah atau platform yang menampung, menggerakkan dan merawat geliat kreatif, yang mengutamakan kerja-kerja kolaboratif antar pelaku kreatif dan masyarakat. Wadah ini dicita-citakan sebagai ruang tumbuh dan berproses di mana para pelaku kreatif dapat berkumpul, berjejaring dan bergiat dalam sebuah iklim yang terbuka, cair dan sebisa mungkin memiliki iklim inklusif
Bentuk	(1) Network, (2) Centre, (3) Alternative, (4) Sanggar, (5) Online Platform, (6) Studio, (7) Taman Budaya, (8) Cluster, (9) Gelanggang Olahraga Remaja.
Siregar & Sudrajat; Enabling Spaces	
Pengertian	Ruang kreatif merupakan sebuah ruang yang biasanya diprakarsai dan dijalankan oleh inisiatif seni individu dan kolektif, menempati berbagai bentuk ruang dengan tujuan menyediakan ruang fisik untuk memproduksi, menampilkan atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas di sepanjang jalan.

Tujuan	menyediakan ruang untuk tujuan komunitas, sebagian besar ruang kreatif berakar kuat di komunitas mereka dan jarang didukung oleh model bisnis yang ketat.
--------	---

4.1 Permasalahan Umum Ruang Kreatif di Indonesia

Proses pembentukan sebuah ruang kreatif tidak luput dari berbagai permasalahan yang ada di dalamnya. Terdapat banyak faktor yang dapat menjadi syarat akan berlangsungnya sebuah ruang kreatif yang berkesinambungan. Faktor-faktor tersebut dapat mengenai kemampuan manajemen, pengetahuan tentang *audience*, material produksi hingga pendanaan. Pada penelitian sebelumnya, Siregar dan Sudrajat memaparkan tantangan paling umum yang dihadapi oleh *hub* adalah pendanaan. Ini menjadi perhatian baik dalam jangka pendek maupun jangka Panjang (Siregar, 2007).

4.2 Daerah 3T

Daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal) adalah sebuah wilayah yang memiliki indikator sosial-ekonomi lebih rendah dari rata-rata nasional. Menurut Deddy Supriadi, staf ahli Menpan bidang pemerintahan dan ekonomi daerah, terdapat dua jenis kesenjangan yang terdapat dalam daerah 3T. Yang pertama adalah kesenjangan vertikal, misalnya antara pusat dan daerah. Kemudian yang kedua adalah kesenjangan horizontal, misalnya kesenjangan pendapatan antar penduduk. Sementara pada Peraturan Presiden tahun 2020 no.63 tercatat setidaknya enam kriteria utama daerah 3T, diantaranya adalah:

1. Mencakup perekonomian masyarakat yang tergolong miskin (pertumbuhan ekonomi),
2. Kualitas sumber daya manusia,
3. Ketersediaan sarana dan prasarana (infrastruktur),
4. Aksesibilitas yang diukur dari rata-rata jarak pusat desa ke ibu kota kabupaten
5. kemampuan keuangan lokal, dan
6. Karakteristik daerah (PERPU, 2020).

Sesuai Perpres tersebut, pemerintah menetapkan daerah 3T setiap lima tahun sekali secara nasional berdasarkan kriteria, indikator, dan subindikator ketertinggalan daerah, serta berdasarkan usulan menteri dengan melibatkan kementerian atau lembaga terkait dan pemerintah daerah. Dikutip dari Artikel CNN Indonesia, Wakil Menteri Desa PDTT Budie Arie Setiadi menyebut, dari total 122 daerah tertinggal, 102 di antaranya berada di bagian Timur Indonesia. Ini berarti hanya terdapat 20 daerah tertinggal yang ada di Indonesia bagian Barat dan Tengah. Penumpukan tersebut, dipicu oleh permasalahan mengakar dari minimnya akses listrik hingga internet di kawasan Papua, Papua Barat, Maluku, dan Nusa Tenggara Timur. Tercatat masih ada 433 desa di Indonesia Timur yang belum dialiri listrik. Faktor tersebut cukup untuk menghambat pembangunan ekonomi di Indonesia Timur. Keterbatasan akan akses menghambat masyarakat wilayah tertinggal untuk mengesap pendidikan berbasis teknologi atau merambah pangsa usaha *e-commerce* (CNN, 2020).

4. PEMBAHASAN

4.1 Latar Belakang Terbentuknya Komunitas Lakoat Kujawas

Komunitas Lakoat Kujawas merupakan sebuah inisiasi dari pemuda lokal bernama Dicky Senda. Dicky merupakan seorang pemuda yang kaya akan pengalaman, ia aktif di berbagai organisasi di Kupang dan di luar Kupang. Selain itu, sebagai seorang penulis ia telah

menerbitkan beberapa buku dengan judul: Kumpulan Puisi Cerah Hati (2011), Kanuku Leon (2013), Sai Rai (2017), Hau Kamelin dan Tuan Kamlasi (2018), dan Kanuku Leon (2018), kesuksesannya sebagai seorang penulis membawanya untuk turut diundang untuk hadir dalam beberapa festival dari mulai tingkat nasional dan internasional. Semula kedatangan Dicky ke Kota Kupang adalah untuk keperluan penulisan novel dengan latar belakang kampung halamannya di Mollo, namun Dicky mulai merasakan keresahan akan apa yang terjadi di sana. Sebagai individu ia merasa belum bisa berkontribusi banyak dalam mengembangkan kampungnya yang sebenarnya banyak potensi walaupun di tengah situasi yang kompleks, terutama di bidang pendidikan. Dicky melihat adanya peluang untuk memajukan desanya agar bisa mandiri dengan memanfaatkan baik sumber daya alam maupun nilai-nilai tradisi kebudayaan yang mereka miliki di Mollo. Terdapat sepuluh isu pembangunan yang tercantum dalam RPI2JM TTS 2017-2021 yaitu mencakup tentang urbanisasi, desentralisasi air bersih, pencemaran lingkungan dan perubahan iklim, standar pelayanan minimal, sanitasi, air layak minum, dan lainnya. Namun ada satu isu paling menggerakkan hati teman-teman yang mau bergabung aktif dalam komunitas ini yaitu isu *human trafficking* atau perdagangan manusia, di kutip dari Vice Indonesia, dalam tahun 2021 ini saja, terdapat 83 warga NTT yang pulang dalam peti mati karena terjebak penyalur TKI Ilegal (Irfani, 2021). Mereka yang bersedia menyalurkan dirinya untuk bekerja di Luar Negeri sebagai Tenaga Kerja Indonesia (TKI) ini kebanyakan berangkat dengan alasan yang sama, yaitu memperbaiki tingkat ekonomi dalam kehidupannya. Dalam hal ini Dicky sangat menyayangkan stigma *miskin* yang tertanam dalam benak masyarakat NTT yang menganggap bahwa mereka telah hidup di dalam suatu daerah yang jauh dari kata maju. Upaya pemerintah dalam menanggapi persoalan tersebut pun dirasa masih belum maksimal. Padahal menurutnya, daerah NTT ini kaya akan sumber daya alam dan budaya yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakatnya sendiri. Peluang inilah yang dimaksudkan Dicky dapat menjadi satu kekuatan dalam memutus rantai perdagangan manusia yang terjadi selama ini serta sebagai modal utama dalam memajukan daerahnya. Namun, sayangnya, peluang akan kekayaan alam dan budaya di NTT ini belum banyak dimanfaatkan oleh masyarakatnya sendiri. Untuk itu, melalui komunitas Lakoat Kujawas, Dicky mengajak teman-teman yang tergabung sebagai anggota aktif untuk lebih menyadari dan memperhatikan kedalam kekayaan di sekitar lingkungannya yang dapat dikembangkan.

4.2 Model *Active Citizens* daam Pengembangan Komunitas

Komunitas Lakoat Kujawas menerapkan model keterlibatan warga aktif atau *active citizens* dengan pendekatan kewirausahaan sosial. Menurut British Council dalam program *active citizen* yang mereka jalankan, *active citizen* adalah orang-orang yang merasa termotivasi dan diberdayakan untuk membuat perubahan. Orang-orang yang memiliki dorongan dan pengetahuan untuk memastikan ide bukan hanya sekedar ide namun bisa dijalankan. *Active citizens* ini sendiri ditujukan untuk orang-orang yang bertanggung jawab secara sosial, berpengaruh dan terlibat di tingkat komunitas lokal. Ini mungkin termasuk pekerja muda, kelompok perempuan, pendidik, profesional pengembangan masyarakat, perwakilan sektor sukarela dan pemimpin agama (Council, 2017). Dalam komunitas Lakoat Kujawas sendiri warga aktif yang ikut terlibat bukan hanya warga di sekitar desa Taiftob saja namun terdiri dari beberapa kelompok yaitu; (1) Anak-anak dan remaja, (2) Dewasa, (3) Sekolah dan pemuka agama, (4) Kelompok masyarakat dan tokoh adat.

4.3 Kegiatan yang Berlangsung dalam Komunitas

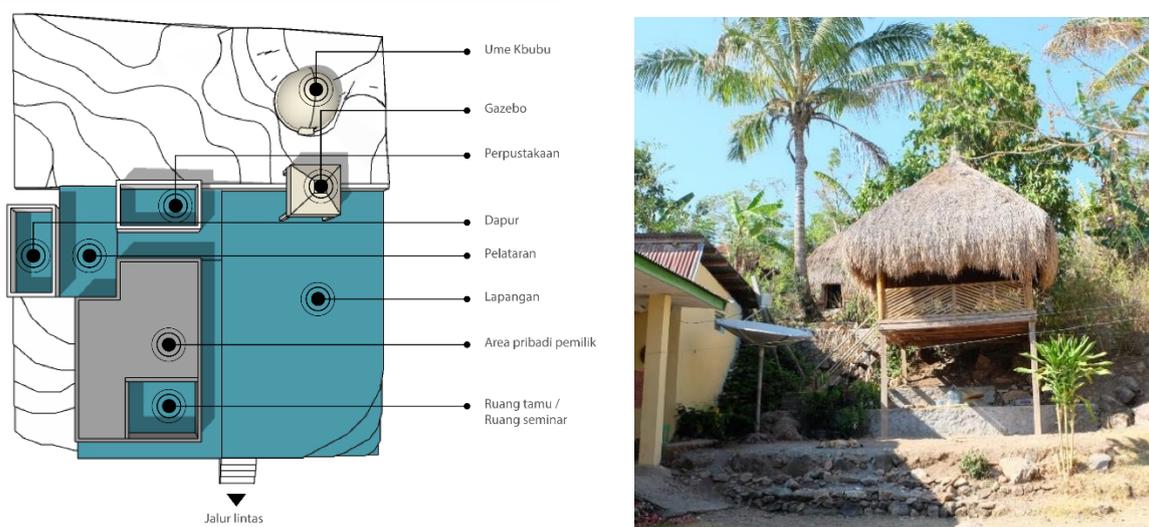
Lakoat Kujawas mengintegrasikan desa wisata dengan workshop tenun, dapur pangan lokal, perpustakaan kampung, rumah produksi oleh-oleh khas Mollo (bekerjasama dengan petani dan penenun), *homestay* yang dikelola warga (termasuk pemandu lokal), ruang kerja kolaborasi dan diskusi. Adapun berbagai kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Lakoat Kujawas adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Literasi (Perpustakaan dan Kelas Menulis Kreatif)
Sejak berdirinya di tahun 2016, yang menjadi fokus utama komunitas Lakoat Kujawas ini adalah mendirikan akses terhadap buku bacaan yang berkualitas bagi anak. Selain membuka perpustakaan warga, salah satu upaya pengembangan budaya literasi yang dilakukan komunitas Lakoat Kujawas adalah kelas menulis. Kelas menulis di komunitas Lakoat Kujawas sudah berhasil menerbitkan beberapa buku hasil karya bersama dengan SMPK St. Yoseph Freinademetz dalam kelas menulis kreatif "*To The Light House*" di tahun 2018 yaitu, buku kumpulan cerita pendek, dan kumpulan puisi.
2. Pengelolaan Hasil Alam dan Budaya
Mayoritas masyarakat di kabupaten Mollo ini bekerja sebagai petani, peternak juga penenun. Komunitas Lakoat Kujawas merespon hasil kerja keseharian anggotanya ke dalam bentuk kewirausahaan sosial. Peran komunitas dalam pengelolaan pangan dan produk lokal ini selain sebagai jembatan untuk menyalurkan hasil tani dan tenun dari warga agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas, namun juga sebagai media pengarsipan benih, pengarsipan tradisi dari mulai bertani, pangan hingga kulinernya.
3. Pengembangan Ekowisata
Kabupaten Mollo terletak di kaki Gunung Mutis yang membuat orang Mollo sangat lekat kehidupannya dengan alam. Orang-orang Mollo sangat menghargai nilai adat leluhurnya. Bagi orang Mollo, tanah, air, batu, dan hutan adalah jati diri mereka. Air adalah darah, hutan adalah rambut, tanah adalah daging, batu adalah tulang. Sejak ribuan tahun yang lalu, nenek moyang orang Mollo sudah hidup dalam sebuah tugas mulia: menjaga hutan dan mata air. Untuk itu menghargai alam dan menjaga keseluruhan ekosistem merupakan nilai yang sudah tertanam lama dalam kehidupan masyarakat Mollo. Mnahat Fe'u Heritage Trail adalah salah satu program yang mempertemukan para pengunjung (peserta) kegiatan dengan komunitas warga aktif, seni budaya, pangan, dan ekologi di Kabupaten Mollo.
4. Program Lainnya
 - Program Residensi Apinat-Aklahat: Residensi Apinat-Aklahat merupakan sebuah program *transfer knowledge* dan kolaborasi yang diluncurkan antara relawan dan warga aktif. Program residensi ini diadakan secara terbuka untuk para seniman ataupun profesional lainnya di dalam dan luar Indonesia.
 - Skol Tamolok: merupakan satu program pendidikan kontekstual yang melibatkan warga aktif terutama kelompok muda dan dewasa yang tergabung dalam komunitas Lakoat Kujawas. Seperti sekolah, Skol Tamolok adalah ruang belajar warga, ruang yang mempertemukan berbagai pengalaman, ide, dan gagasan (Kujawas, 2019).
 - *Workshop* dan Pameran fotografi: *Workshop* fotografi sudah rutin dilakukan oleh komunitas ini dengan berbagai macam kolaborator. Proyek *workshop* fotografi pertama yang dilakukan bertajuk *Ketong Bisa* yang melibatkan 15 remaja Desa Taiftob dengan teman-teman fotografer dari Sekolah MUSA dan *Gadgetgrapher* Kupang. Pameran foto selanjutnya yang mereka adakan bertajuk "Anak di Antara Hutan, Mata Air, dan Batu"

diadakan bersamaan dengan peluncuran buku puisi "Tubuhku Batu, Rumahku Bulan" yang diadakan tahun 2019.

4.4 Ruang Fisik yang Terdapat pada Komunitas Lakoat Kujawas

Sejak didirikannya tahun 2016 silam, Lakoat Kujawas memanfaatkan sebagian ruang di dalam rumah yang dihibahkan secara mandiri oleh inisiatornya, Dicky Senda. Rumah yang dimiliki Dicky terbilang cukup untuk mengakomodir kegiatan yang dilakukan komunitas. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan ruang semakin dirasakan oleh para anggota komunitas Lakoat Kujawas. Kebutuhan akan ruang ini semakin terasa setelah terjadi begitu banyak perubahan dalam struktur sosial dan adat masyarakat Mollo. Mereka merasa dibutuhkannya sebuah ruang untuk menjadi sebuah wadah dalam untuk mewadahi para warga belajar lebih banyak tentang kebudayaan Mollo. Untuk itu disertai dengan melihat antusiasme positif, dan



perubahan, pencapaian, serta inisiatif yang konsisten dari para warga aktif selama tiga tahun terakhir, di tahun 2019 komunitas Lakoat Kujawas mendirikan sebuah bangunan yang sedang dikembangkan oleh komunitas Lakoat Kujawas adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Ruang Fisik Bangunan di Komunitas

5. KAJIAN RUANG KREATIF DAN PENERAPANNYA DI KOMUNITAS LAKOAT KUJAWAS

Setelah membahas mengenai ruang kreatif di komunitas Lakoat Kujawas mulai dari latar belakang terbentuk, kegiatan yang berlangsung, pengembangan yang dilakukan, hingga fasilitas yang dimiliki, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor kunci yang menjadi kekuatan terbentuknya komunitas ini. Karena tentu mengembangkan sebuah ruang kreatif di daerah 3T memiliki tantangan dan keunikannya tersendiri. Adapun faktor-faktor penting yang berperan dalam terbentuknya sebuah ruang kreatif dipaparkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 2. Bagan Pembentukan Ruang Kreatif.

Selain memiliki visi dan misi yang kuat dalam pembangunannya, membangun sebuah ruang kreatif di daerah 3T memiliki beberapa faktor penting yang saling berkesinambungan. Di antaranya adalah: (1) inisiasi yang matang, (2) memahami tantangan dan peluang, (3) membangun jejaring, (4) menyusun program, (5) mengetahui kebutuhan ruang, (6) re-generasi dan perluasan. Beberapa faktor ini diambil dari apa yang diterapkan pada komunitas Lakoat Kujawas selama 5 tahun terakhir ini guna membangun individu-individu kreatif yang tergabung di dalamnya.

MEMBANGUN RUANG KREATIF DI DAERAH 3T



Gambar 3. Skema Proses Pembentukan Ruang Kreatif

1. Inisiasi yang Matang.

Keinginan besar Dicky Senda sebagai inisiator untuk membangun desanya tidak dapat dipungkiri menjadi salah satu faktor utama penyebab atau latar belakang terbentuknya komunitas Lakoat Kujawas ini. Dicky pun memulai semuanya dengan banyak bekal yang telah ia dapatkan dari hasil aktif berorganisasi selama di Kupang dan sebagai penulis yang dapat menghadiri festival ditingkat nasional dan internasional. Selain itu, Dicky juga

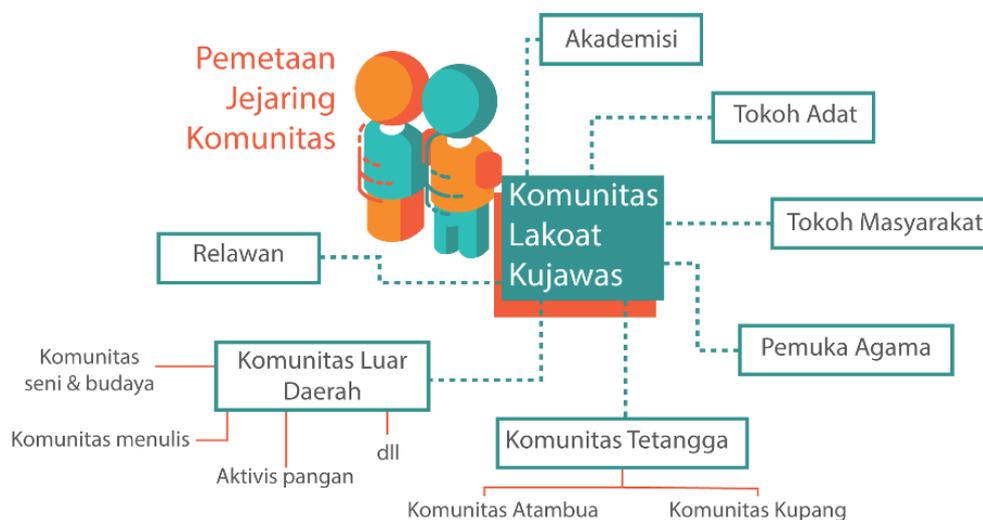
merupakan pemerhati cukup tajam dalam mengamati perubahan dan sistem pemerintahan yang sedang berjalan, hal ini membuat keputusan-keputusan yang ia ambil benar-benar bermanfaat bagi komunitasnya alih-alih dimanfaatkan oleh oknum-oknum tertentu. Dari hal ini dapat disimpulkan mengapa peran inisiator menjadi salah satu faktor kunci dalam terbentuknya sebuah ruang kreatif, keinginan yang kuat didampingi dengan bekal atau pengalaman yang cukup dalam membuat suatu komunitas merupakan salah satu modal bagi inisiator untuk membangun sebuah ruang kreatif di daerah 3T.

2. Memahami tantangan dan peluang.

Berada di sebuah kawasan 3T yang ditetapkan sebagai daerah miskin dan tertinggal oleh pemerintah memang memiliki berbagai keterbatasan dalam pengembangannya. Namun, keterbatasan tersebut juga sejalan dengan kelebihan yang dimiliki suatu daerah yang masih menjaga nilai-nilai budaya yang kaya dan menjadikannya suatu ciri khas tersendiri. Setelah melakukan pengamatan mendalam terhadap komunitas Lakoat Kujawas, penulis mendapatkan beberapa faktor yang menjadi tantangan sekaligus peluang dalam mengembangkan komunitas di daerah 3T. Faktor-faktor tersebut meliputi keadaan atau kondisi eksisting tumbuhnya komunitas tersebut seperti, letak geografis, demografis, sosial, ekonomi dan infrastruktur.

3. Membangun Jejaring.

Telah dibahas sebelumnya bahwa tantangan terbesar membentuk sebuah ruang kreatif adalah sumber dana. Namun, dibuktikan dalam ruang kreatif yang ada di komunitas Lakoat Kujawas ini bahwa salah satu faktor penting dalam pembangunan adalah berjejaring. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar kegiatan yang dilakukan komunitas ini tidak bertumpu pada sebuah sumber dana namun keinginan jaringannya untuk ikut sama-sama membangun komunitas tersebut.



Gambar 4. Skema Pemetaan Jejaring.

Di komunitas Lakoat Kujawas sendiri, jejaring merupakan faktor penting untuk terciptanya sebuah kolaborasi yang bermanfaat bagi kedua belah pihak. Sebagai contoh, komunitas Lakoat Kujawas menggandeng SMPK St. Yoseph Freinademetz dalam kegiatannya yang berkaitan dengan anak-anak, Lakoat Kujawas diperkenalkan menggunakan fasilitas

sekolah untuk melakukan kegiatan komunitas, sehingga apabila memerlukan sebuah ruang menulis yang mempunyai fasilitas meja dan kursi dalam jumlah yang lebih banyak, kebutuhan akan ruang tersebut sudah terpenuhi. Selain itu, adanya peran tokoh adat, tokoh masyarakat, dan pemuka agama dalam komunitas ini juga menjadi sebuah bentuk dukungan yang kuat terhadap pergerakan-pergerakan yang mereka coba untuk lakukan.

4. Menyusun Program yang Sesuai.

Salah satu penyebab diminatinya komunitas ini adalah manfaat yang diberikan pada anggotanya untuk dapat bertumbuh menjadi individu yang lebih baik. Tentu manfaat yang didapatkan merupakan hasil dari perumusan program kegiatan yang memang dibutuhkan oleh para anggota yang terlibat di dalam komunitas. Perumusan program kegiatan yang hadir di komunitas Lakoat Kujawas ini juga merupakan sebuah proses pemikiran yang terelaborasi dari awal terbentuknya komunitas tahun 2016. Seiring dengan berjalannya waktu penerapan model *active citizens* diterapkan dalam komunitas. Penerapan model ini rupanya membawa dampak positif bagi anggota komunitas, di mana model ini melibatkan kelompok masyarakat dari berbagai kelompok usia membuka peluang-peluang baru terhadap pengembangan komunitas dengan pendekatan melalui pendidikan kontekstual yang dapat dipelajari di daerahnya. Salah satunya adalah pembahasan mengenai daulat pangan lokal. Mollo yang memiliki mayoritas penduduk bermata pencaharian sebagai seorang petani ini memiliki peluang yang baik apabila mengembangkan hasil tanam yang biasa mereka kerjakan untuk kesejahteraan masyarakat. Adapun program-program yang dikembangkan oleh komunitas lakoat kujawas berdasarkan kelompoknya adalah sebagai berikut:

- Pengembangan literasi: Kelas menulis dan perpustakaan.
- Pengelolaan hasil alam dan budaya: Menghasilkan berbagai produk khas Mollo.
- Pengembangan ekowisata: Mengintegrasikan antara produk yang telah dikembangkan dengan paket wisata *heritage trail* yang menjual pariwisata dengan minat khusus untuk menikmati sumber daya alam Mollo.
- Program transfer ilmu: Melakukan program pelatihan, pendidikan kontekstual, guna mengembangkan individu-individu dalam komunitas.

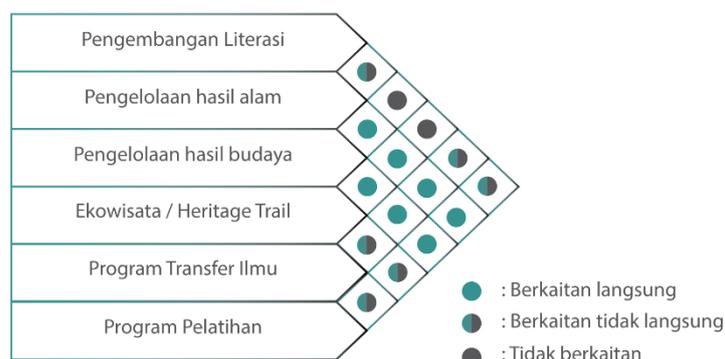
5. Mengetahui Kebutuhan Ruang.

Sebuah ruang kreatif tidak terpakai dengan ketersediaan sebuah ruang fisik bangunan dalam menjalankan kegiatannya, lebih lanjut ruang kreatif tercipta karena adanya motivasi dan inisiatif dari individu-individu yang ada di dalamnya. Namun, tidak dapat dipungkiri ruang fisik juga memiliki peranan penting. Kebutuhan mengenai ruang ini juga disadari oleh teman-teman di komunitas Lakoat Kujawas, pemanfaatan sebuah ruang hibah menjadi ruang perpustakaan, dan pemanfaatan lapangan menjadi sebuah tempat berkegiatan ini rupanya disambut dengan baik oleh warga aktif. Istilah *wadah* bagi kegiatan yang dikerjakan juga menjadi sangat nyata ketika ruang tersebut dapat menampung kebutuhan dari kegiatan yang berlangsung di dalam komunitas. Adapun kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh komunitas Lakoat Kujawas ditinjau dari jenis kegiatan yang dilakukannya saat ini dipaparkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Tabel Kebutuhan Ruang.

Kelompok kegiatan	Aktifitas	Jenis Ruang		Skala Kebutuhan Ruang			Kesediaan Ruang		
		Indoor	Outdoor	Kecil	Sedang	Besar	Sudah Ada	Dalam proses	Belum ada
Pengembangan literasi (perpustakaan dan kelas menulis)	1. Simpan pinjam buku perpustakaan	x		x			x		
	2. Menulis	x		x			x		
	3. Menonton atau menyaksikan paparan	x	x		x	x	x		
	4. Persentasi	x					x		
	5. Diskusi	x					x		
Pengelolaan Hasil Alam (ruang arsip benih)	1. Penyimpanan Benih	x		x				x	
	2. Penyimpanan bahan makanan	x		x				x	
	3. Preparasi Memasak	x			x			x	
	4. Memasak	x			x			x	
	5. Display Pengetahuan lokal	x	x	x				x	
Pengelolaan hasil budaya (tenun)	1. Penyimpanan pewarna alam	x		x					x
	2. Proses pewarnaan benang alami		x			x			x
	3. Menenun	x			x				x
	4. Menjahit	x			x				x
	5. Display hasil tenun	x			x				x
Pengembangan ekowisata (Heritage trail)	1. Penerimaan tamu		x			x	x		
	2. Susur alam		x			x	x		
	3. Pentas atau pertunjukan		x			x	x		
	4. Makan bersama		x			x	x		
Program transfer ilmu (skol tamolok, residensi)	1. Berdiskusi	x	x		x		x		
	2. Menyampaikan paparan	x	x		x		x		
	3. Menulis	x			x		x		
Program pelatihan (teater, musik, fotografi, dll)	1. Berlatih secara kelompok		x			x	x		
	2. Panggung (area pertunjukan) sederhana		x			x	x		
	3. Menonton hasil pertunjukan		x			x	x		
	4. Display hasil karya		x			x	x		

Tabel 3. Matriks hubungan antar ruang



Dari paparan tabel dan matriks di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok kegiatan yang ada dalam komunitas Lakoat Kujawas kebanyakan beririsan satu sama lain. Namun, memang pada kegiatan pengembangan literasi yaitu perpustakaan dan kelas menulis, ada beberapa kegiatan yang tidak berkaitan sama sekali. Itulah mengapa ruang perpustakaan ini memang dibangun tersendiri sementara ruang yang lain, seperti pengelolaan alam dan hasil budaya dapat dibuat menjadi satu ruangan yang sama. Terdapat pula beberapa kelompok kegiatan yang aktifitasnya tidak memerlukan sebuah ruangan fisik dan hanya membutuhkan sebuah area besar untuk berlatih seperti teater, dan pelatihan lainnya.

Secara garis besar, dalam komunitas Lakoat Kujawas ini, ruang dimaknai tidak menurut perwujudan fisik atau fungsi, tetapi bagaimana peranan ruang tersebut. Ruang berperan untuk mewadahi isinya, yaitu hubungan antarmanusia. Ruang terbentuknya dalam konteks sosial yaitu dari proses komunikasi antar manusia. Ruang fisik bangunan di Lakoat Kujawas dibangun atas dasar kebutuhan yang semakin berkembang karena anggotanya pun bertambah menjadi lebih banyak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketersediaan ruang fisik bangunan pada ruang kreatif di daerah 3T dapat disesuaikan dengan kebutuhan para anggotanya untuk melakukan kegiatan kreatif yang berlangsung.

6. Re-generasi dan Perluasan.

Dari awal dibangunnya ruang kreatif bagi komunitas Lakoat Kujawas, Dicky selaku inisiator sudah memberi perhatian khusus terhadap anak-anak dengan membangun perpustakaan untuk akses buku yang berkualitas bagi mereka. Selain itu, banyak pula program-program yang dibangun untuk membangun karakter anak. Seiring berjalannya waktu, dan program lainnya yang dijalankan seperti pengarsipan, dan lain-lain, peran anak pun selalu dilibatkan agar mampu tetap menjaga nilai tradisi dan budaya lokal yang ada yang selama ini, berusaha dijaga oleh komunitas Lakoat Kujawas. Kesadaran akan pentingnya peran anak ini disadari oleh seluruh anggota komunitas, bahwa mempersiapkan masa depan yang cerah dan lebih baik untuk anak adalah tanggung jawab bersama.

5. KESIMPULAN

Pada dasarnya, sebuah ruang kreatif merupakan sebuah wadah yang memiliki peran penting untuk menaungi individu kreatif yang terdapat di dalamnya. Terdapat banyak ruang kreatif yang tersebar di berbagai daerah di Indonesia dengan model dan bentuk yang beragam. Di daerah 3T ruang kreatif yang dibangun bukan hanya berperan sebagai sebuah wadah bernaung insan kreatif saja, kehadiran sebuah ruang kreatif di daerah juga bisa menjadi sebuah media untuk meningkatkan kualitas sumber daya alam dan manusia yang ada di dalamnya agar lebih berdaulat. Hal ini tentu harus disertai dengan beberapa faktor penting yang menjadi pondasi terbentuknya ruang kreatif tersebut di daerah 3T. Telah disebutkan

sebelumnya, terdapat setidaknya 6 langkah yang harus dilakukan dalam mengembangkan ruang kreatif di daerah 3T yaitu, (1) inisiasi yang matang, (2) memahami tantangan dan peluang, (3) membangun jejaring, (4) menyusun program, (5) mengetahui kebutuhan ruang, (6) re-generasi dan perluasan. Keenam faktor ini merupakan langkah yang digunakan oleh komunitas Lakoat Kujawas sebagai studi kasus dalam penelitian untuk dapat mengembangkan sebuah ruang kreatif di daerah 3T yang berkesinambungan. Setiap langkah yang dipaparkan untuk membangun sebuah ruang kreatif di daerah 3T ini tentu akan berbeda apabila diterapkan di kawasan atau wilayah tertentu. Perbedaan ini tergantung dari berbagai tantangan dan peluang serta kualitas sumber daya yang dimiliki daerahnya masing-masing.

6. DAFTAR RUJUKAN

- BPS.2020. *Persentase Penduduk Miskin Menurut Provinsi*. Diambil kembali dari Badan Pusat Statistik:
https://www.bps.go.id/indikator/indikator/view_data/0000/data/192/sdgs_10/1.
- CNN. (2020, Jun 12). *Ekonomi Makro*. Diambil kembali dari Mayoritas Daerah Tertinggal Menumpuk di Indonesia Timur:
<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20200612203138-532-512843/mayoritas-daerah-tertinggal-menumpuk-di-indonesia-timur>.
- Council, B. (2017). *Active Citizens Global Toolkit*.
- Irfani, F. (2021, September 27). *Perdagangan Manusia*. Diambil kembali dari Vice Indonesia:
<https://www.vice.com>.
- Kozinets, Robert V. 2010. *Netnography: Redefined*. California: SAGE Pub. Ltd.
- Kujawas, L. (2019). Diambil kembali dari
<http://lakoatkujawas.blogspot.com/search/label/active/20citizen>.
- Lexy J. Moleong. 1990. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- PERPU. (2020). Diambil kembali dari Peraturan Presiden Nomor 07/PENETAPAN DAERAH TERTINGGAL TAHUN 2020-2024.
- Siregar, F, Daya Cipta Sudrajat. 2007. *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs In Indonesia*. Jakarta: Centre for Innovation Policy and Governance Indonesia Sustainability Centre.