



PEDOMAN TEKNIS

KELAS KREATIF



I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ekonomi kreatif memiliki peran strategis dalam mendukung pertumbuhan ekonomi daerah, menciptakan lapangan kerja, dan meningkatkan daya saing daerah. Sektor ini melibatkan berbagai bidang, seperti seni, kerajinan, desain, kuliner, musik, hingga teknologi digital. Di berbagai daerah lain, ekonomi kreatif telah terbukti mampu menjadi motor penggerak perekonomian lokal dengan memanfaatkan potensi sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif.

Namun, di Banyuwangi, jumlah pelaku ekonomi kreatif relatif kecil jika dibandingkan dengan potensi budaya, alam, dan pariwisata yang dimiliki. Permasalahan tersebut disebabkan salah satunya karena banyak masyarakat lokal belum memiliki akses terhadap pelatihan dan edukasi yang dapat meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Hal ini membuat mereka kurang percaya diri untuk memulai usaha di sektor ekonomi kreatif.

B. TUJUAN

BAGI PEMERINTAH DAERAH

- Mendorong pertumbuhan sektor ekonomi kreatif sebagai bagian dari strategi pembangunan daerah.
- Meningkatkan daya saing produk kreatif lokal di pasar nasional dan internasional.
- Mengoptimalkan potensi budaya dan sumber daya lokal untuk mendukung ekonomi daerah.

BAGI MASYARAKAT

- Memberikan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dan inovasi pelaku ekonomi kreatif.
- Membuka peluang usaha baru dan memperluas akses pasar bagi produk kreatif lokal.
- Meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pengembangan ekonomi berbasis kreativitas.

C. SASARAN

- PESERTA : Seluruh pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Banyuwangi
- WILAYAH : Seluruh Wilayah di Kabupaten Banyuwangi

II. MEKANISME PELAKSANAAN

A. TAHAPAN PELAKSANAAN

1. Identifikasi Kebutuhan Pelaku Ekraf

Dilakukan survei atau diskusi dengan pelaku ekonomi kreatif (ekraf) lokal untuk memahami kebutuhan spesifik mereka, seperti keterampilan teknis, pemasaran digital, atau pengelolaan bisnis. Data ini digunakan untuk merancang materi pelatihan yang relevan dan berbasis kebutuhan.

2. Pemilihan Narasumber

Narasumber dipilih berdasarkan keahlian di bidang ekonomi kreatif, seperti praktisi industri kreatif, akademisi, atau pelaku usaha sukses. Pemilihan dilakukan untuk memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan tren terkini.

3. Publikasi Pendaftaran KELAS KREATIF

Informasi pendaftaran disebarluaskan melalui media sosial, website resmi pemerintah daerah, dan jejaring komunitas kreatif lokal. Tujuannya adalah menjangkau sebanyak mungkin pelaku ekraf yang membutuhkan pelatihan ini.

4. Pelaksanaan Kegiatan KELAS KREATIF

Pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop interaktif, pelatihan praktis, dan diskusi kelompok. Peserta diajarkan keterampilan spesifik, seperti desain produk, teknik pemasaran digital, atau pengelolaan usaha, dengan panduan langsung dari narasumber.

5. Monitoring dan Evaluasi

Setelah pelatihan, dilakukan monitoring untuk melihat penerapan materi oleh peserta dalam usaha mereka. Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan program dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam pelaksanaan berikutnya.

B. FORMAT KEGIATAN

- DURASI : 2 - 3 JAM
- JUMLAH PESERTA : 40 - 50 PESERTA
- KOLABORASI DENGAN PIHAK TERKAIT : UNIVERSITAS, KOMUNITAS KREATIF, INDUSTRI KREATIF



III. KEBUTUHAN SUMBER DAYA

A. SUMBER DAYA MANUSIA

- Narasumber
- Moderator
- Tim Pendukung (logistik, administrasi, dll)

B. SARANA & PRASARANA

- Ruang Pelatihan (Banyuwangi Creative Hub) Sobo
- Alat dan Bahan (Proyektor, laptop, kamera, alat bantu praktek, dll)

C. ANGGARAN

- Per kegiatan Kelas Kreatif estimasi biaya yang diperlukan kurang lebih Rp. 5.000.000,- (Narasumber, Moderator, dan mamin peserta)
- Sumber pendanaan APBD (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi)

IV. HASIL YANG DIHARAPKAN

A. OUTPUT

Produk Kreatif yang Dihasilkan oleh Peserta

- Peserta menghasilkan karya nyata seperti desain grafis, video promosi, produk kerajinan tangan, fotografi, atau karya seni lainnya sesuai dengan tema dan materi yang diajarkan.
- Produk ini dapat dijadikan portofolio bagi peserta dan dipasarkan secara langsung maupun online.

Jumlah Peserta yang Berhasil Menyelesaikan Program

- Tingkat keberhasilan peserta diukur berdasarkan jumlah yang mengikuti program dari awal hingga selesai.
- Peserta dianggap berhasil jika memenuhi kriteria evaluasi, seperti menyelesaikan tugas, mengikuti seluruh sesi, dan menghasilkan karya akhir..

B. OUTCOME

Peningkatan Keterampilan Kreatif Peserta

- Peserta memiliki keterampilan baru atau peningkatan keterampilan yang sudah dimiliki, seperti kemampuan desain grafis, teknik pembuatan kerajinan, atau kemampuan storytelling melalui media digital.
- Keterampilan ini menjadi bekal untuk menciptakan peluang usaha atau meningkatkan daya saing di pasar kerja.

Potensi Ekonomi Baru dari Hasil Karya Peserta

- Peserta dapat memonetisasi hasil karyanya, baik melalui penjualan langsung, pemasaran digital, atau kerja sama dengan pihak lain seperti perusahaan atau komunitas kreatif.
- Terbentuknya pelaku ekonomi baru dari kalangan peserta, seperti UMKM berbasis kerajinan tangan atau penyedia jasa kreatif (desain, fotografi, videografi).

V. RISIKO & MITIGASI

A. POTENSI RISIKO

Partisipasi Rendah

- Kurangnya minat dari masyarakat untuk mengikuti kelas kreatif karena minimnya kesadaran, ketidakpercayaan terhadap manfaat program, atau benturan jadwal dengan aktivitas lain.
- Peserta potensial tidak memiliki akses informasi terkait pendaftaran atau pelaksanaan program.

Keterbatasan Sumber Daya

- Alat dan bahan pelatihan tidak mencukupi kebutuhan peserta atau tidak tersedia tepat waktu.
- Kekurangan instruktur yang kompeten untuk memberikan pelatihan.
- Lokasi pelatihan yang tidak memadai atau sulit dijangkau

Kendala Teknis

- Gangguan pada alat yang digunakan selama pelatihan (contoh: komputer rusak, perangkat lunak bermasalah).
- Pemadaman listrik atau gangguan konektivitas internet yang menghambat proses pembelajaran.

B. MITIGASI RISIKO

Partisipasi Rendah

- Melakukan promosi yang masif melalui berbagai media (media sosial, radio lokal, poster, dll.) untuk menjangkau audiens lebih luas.
- Berkolaborasi dengan komunitas lokal atau tokoh masyarakat untuk meningkatkan kepercayaan dan minat masyarakat.
- Menyesuaikan jadwal pelaksanaan agar tidak bertabrakan dengan aktivitas rutin masyarakat, seperti hari kerja atau jam sibuk.

Keterbatasan Sumber Daya

- Melakukan perencanaan kebutuhan logistik secara rinci sebelum program dimulai.
- Mengadakan kerja sama dengan sponsor atau pihak ketiga untuk penyediaan alat dan bahan.
- Merekrut instruktur lokal yang memiliki pengalaman dan keterampilan relevan atau mengadakan pelatihan bagi calon instruktur.
- Memilih lokasi pelatihan yang strategis dan mudah diakses, serta memastikan sarana pendukung (seperti listrik dan jaringan internet) memadai.

Kendala Teknis

- Menyediakan perangkat cadangan atau melakukan pengecekan alat sebelum pelatihan dimulai.
- Mengembangkan modul pelatihan alternatif yang tidak bergantung pada teknologi jika gangguan terjadi.
- Bekerja sama dengan pihak penyedia layanan listrik atau internet untuk memastikan kelancaran selama pelatihan.

VI. PENUTUP

Inovasi "Kelas Kreatif" memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi ekonomi kreatif di Banyuwangi, yang telah dikenal sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia. Melalui program ini, masyarakat diberdayakan untuk mengasah keterampilan kreatif yang relevan dengan kebutuhan industri, seperti desain grafis, fotografi, videografi, dan kerajinan tangan. Dengan keterampilan tersebut, masyarakat tidak hanya mampu menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai jual tinggi tetapi juga meningkatkan daya saing Banyuwangi sebagai pusat ekonomi kreatif yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

Selain manfaat ekonomi, "Kelas Kreatif" juga menjadi media untuk melestarikan dan memodernisasi seni dan budaya lokal agar tetap relevan di era digital. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai tradisional ke dalam produk kreatif, inovasi ini membantu menjaga identitas budaya Banyuwangi sekaligus menarik minat generasi muda untuk turut melestarikannya. Program ini juga mendorong terciptanya ekosistem kolaboratif antara komunitas lokal, pemerintah, dan sektor swasta untuk mendukung pertumbuhan berkelanjutan.

Kami mengajak seluruh masyarakat Banyuwangi, terutama generasi muda, pelaku usaha, dan komunitas kreatif, untuk berpartisipasi aktif dalam program "Kelas Kreatif". Dengan bergabung, Anda tidak hanya mendapatkan peluang untuk meningkatkan keterampilan tetapi juga turut berkontribusi dalam membangun masa depan Banyuwangi yang lebih cerah. Mari bersama-sama menciptakan karya-karya kreatif yang membanggakan dan menjadikan Banyuwangi sebagai kiblat inovasi dan kreativitas di Indonesia!