

Peran Pemuda dalam Sustainable Development Goals Kesebelas: Studi Kasus Kampung Jodipan Malang

Jordan Aria Adibrata¹, Afiandi Sasmitadiharjo², Mawaddah Dhuha
Rahmarilla³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Malang

¹ jordanaria2@webmail.umm.ac.id, ² afiandisasmita@webmail.umm.ac.id,

³ rahmarilla@webmail.umm.ac.id

ABSTRACT

This paper aims to explain the role of youth in overcoming the problem of slums to realize the goals of the Sustainable Development Goals number 11 formulated by the United Nations. The slum area is a classic problem in Indonesia that hasn't resolved yet. Various strategies implemented by the government to overcome these problems have caused anxiety and refusal to be relocated. Youth people become an important factor because they have the potential to be agents of change who have creative and innovative approaches in solving problems at the social level. Moreover, in 2030 Indonesia is predicted to experience a demographic bonus, so this makes it an opportunity for this country to jump into a developed country through the role of its youth. This paper uses descriptive-qualitative methods, using data collection techniques through interviews and documentation studies. The concept of Sustainable Development Goals and the New Social Movement is an analytical tool in explaining the problem. The results obtained through the role of youths as part of a social movement that juggling slums using Creative Villages as an idea to alleviate the problems of slum areas. Jodipan Village in Malang is in the hands of young people who inspires other slum areas to transform into areas that can empower the community.

Keywords: Kampung Jodipan, Youth's role, Slum area, Sustainable Development Goals no. 11

Tulisan ini bertujuan menjelaskan peranan pemuda dalam mengatasi masalah kawasan kumuh dalam mewujudkan tujuan-tujuan Sustainable Development Goals nomor 11 yang dirumuskan PBB. Masalah kawasan kumuh menjadi problem klasik di Indonesia yang belum kunjung tuntas. Berbagai macam strategi yang diterapkan pemerintah dalam mengatasi masalah tersebut justru menimbulkan keresahan serta penolakan untuk di relokasi. Pemuda menjadi aktor penting dikarenakan memiliki potensi sebagai agen perubahan yang memiliki pendekatan yang kreatif serta inovatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam level sosial. Terlebih lagi pada tahun 2030 Indonesia diprediksi akan mengalami bonus demografi, sehingga ini menjadikan sebuah peluang bagi negara ini untuk melompat menjadi negara maju melalui peran para pemudanya. Tulisan ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi wawancara serta studi dokumentasi. Konsep Sustainable Development Goals dan Gerakan Sosial Baru merupakan alat analisa dalam menjelaskan permasalahan yang dikaji. Hasil yang didapatkan adalah melalui peran pemuda yang mengafiliasikan dirinya sebagai bagian dari gerakan sosial, berhasil mentransformasikan daerah kumuh menggunakan Kampung Kreatif sebagai ide untuk mengentaskan problem daerah pemukiman kumuh. Kampung Jodipan di Kota Malang merupakan wujud dari buah tangan para pemuda yang dapat menginspirasi daerah kumuh lain untuk bertransformasi menjadi kawasan yang dapat memberdayakan masyarakat sekitar.

Kata Kunci: Kampung Jodipan, Peran Pemuda, Wilayah Kumuh, Sustainable Development Goals Nomor 11

Pendahuluan

Slum area atau wilayah kumuh menjadi persoalan lingkungan kontemporer yang sedang dihadapi oleh masyarakat internasional, terlebih di Indonesia. Penataan bangunan kota yang tidak diregulasi dengan baik dan tidak terpenuhinya standar lingkungan mengakibatkan banyaknya wilayah kumuh bermunculan di kota-kota besar Indonesia. Selain itu, permasalahan laju industrialisasi yang pesat mendesak pemerintah dalam membuka ruang lahan baru di suatu wilayah yang ke depan berpotensi menimbulkan dampak lingkungan, dan jika tidak ditata dengan baik maka akan menimbulkan wilayah kumuh baru. Dalam beberapa kasus, pembangunan zona pemukiman maupun zona perbelanjaan mengabaikan aspek Analisa Mengenai Dampak Lingkungan (AMDAL) yang turut andil dalam mengacaukan perencanaan wilayah kota. Fenomena ini dapat ditemukan di kota besar seperti Jakarta yang kepadatan penduduknya tinggi (Direktorat Jenderal Cipta Karya Kemen-PUPR 2017).

Sebelumnya, Pemerintah Indonesia telah memiliki program penuntasan permukiman kumuh di antara tahun 2015 hingga 2019 dengan melibatkan pelbagai pemangku kepentingan yang terdiri atas pemerintah pusat dan daerah, masyarakat, serta swasta yang memberikan perluasan sumber pendanaan (DPKP Kemen-PUPR 2020). Selain itu, dicanangkan pula integrasi agenda pembangunan perkotaan dan kawasan permukiman. Sektor pembangunan perkotaan memfokuskan pada penyediaan dan pengembangan infrastruktur, serta pelayanan infrastruktur permukiman perkotaan yang memenuhi standar pelayanan secara kualitas dan kuantitas. Sedangkan pembangunan kawasan permukiman menitikberatkan upaya pencegahan permukiman kumuh baru dan peningkatan kualitas permukiman kumuh demi peningkatan mutu kehidupan. Integrasi kedua sektor ini diproyeksikan dapat menciptakan Kota Tanpa Kumuh, layak huni, dan berkelanjutan.

Kebijakan pengusuran lahan tidak sesuai jika diterapkan dengan standar pembangunan berkelanjutan. Sejumlah risiko yang dapat timbul adalah paksaan bagi masyarakat untuk pindah dengan pemenuhan standar darurat lingkungan. Namun negara yang cenderung padat penduduk akan berhadapan dengan pro kontra masyarakat jika belum memiliki alternatif lain yang lebih efektif dalam menangani permasalahan kumuh. Masyarakat cenderung menunjukkan resistensi apabila tempat tinggalnya dipindahkan paksa tanpa adanya strategi ganti rugi pembebasan lahan yang jelas. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengangkat persoalan tempat tinggal dalam poin ke-11 Sustainable Development Goals (SDGs) yang merupakan visi pembangunan berkelanjutan dunia hingga tahun 2030. SDGs menjadi sebuah pedoman bagi negara-negara dengan permasalahan kompleks yang membutuhkan solusi berupa standardisasi dalam menentukan arah kebijakan pembangunan baik infrastruktur maupun sosial (Sutopo 2014). SDGs merupakan keberlanjutan dari Millenium Development Goals (MDGs). MDGs dicetuskan tahun 2000 melalui deklarasi pembangunan berkelanjutan yang disepakati 189 negara di PBB. Hasil deklarasi MDGs berakhir pada era millennial tahun 2015. Selama 14 tahun, peran MDGs telah berkontribusi dalam peningkatan kualitas kehidupan manusia tanpa harus mengikat secara hukum atau mempengaruhi kestabilan politik suatu negara. Negara-negara berkomitmen dalam memantau perkembangan MDGs melalui beberapa indikator yang sesuai. Banyak aktor MDGs baik pemerintahan maupun lembaga dari negara-negara yang meratifikasi telah melakukan evaluasi menyeluruh dalam proses pembangunan (Sutopo 2014).

Kemudian terdapat urgensi untuk menjawab agenda pembangunan yang lebih kompleks dalam menyelesaikan isu-isu global. MDGs kemudian ditingkatkan menjadi SDGs dengan membubuhkan kata "*sustainable*" atau berkelanjutan, yang terdiri atas 17 indikator: (1) Tidak ada kemiskinan; (2) Tidak ada kelaparan; (3) Kualitas kesehatan yang baik; (4) Pendidikan yang berkualitas; (5) Kesetaraan gender; (6) Sanitasi air bersih; (7) Energi yang ramah dan terjangkau; (8) Pertumbuhan ekonomi dan lapangan kerja; (9) inovasi industri

dan infrastruktur; (10) Pengurangan kesenjangan; (11) Komunitas dan kota berkelanjutan; (12) Tanggung jawab produksi dan konsumsi; (13) Fenomena dan tindakan iklim; (14) Keberlangsungan kehidupan dalam air; (15) Keberlangsungan hidup di daratan; (16) Perdamaian, keadilan, serta memperkuat kelembagaan; dan (17) Kemitraan dalam tujuan Bersama (Sutopo 2014). Secara khusus riset ini memfokuskan pada poin ke 11 mengenai kota yang berkelanjutan karena isu wilayah kumuh masuk ke dalam topik perencanaan wilayah kota.

Poin ke-11 merupakan fokus yang menjadi perhatian dari Sustainable Development Goals (SDGs) dalam menangani permasalahan lingkungan pada masyarakat perkotaan sesuai dengan visinya yakni Sustainable Cities and Communities. Maksud dari visi tersebut adalah membangun kota dan pemukiman inklusif, aman, tahan lama, dan berkelanjutan. Target ini disusun sebagai pembangunan hingga sebelum tahun 2030 karena setelah tahun tersebut konsep SDGs akan diubah seperti halnya MDGs yang telah selesai. Poin ke-11 ini mendukung adanya pembangunan-pembangunan infrastruktur maupun sosial dalam suatu kawasan yang terintegrasi agar dapat memanfaatkan sumber daya secara efisien. Selain itu masyarakat juga dihimbau untuk dapat beradaptasi dalam perubahan iklim maupun tahan terhadap bencana yang sewaktu-waktu terjadi. Poin ini menjadi fokus perhatian PBB terhadap negara-negara yang mengalami banyak permasalahan lingkungan (INFID 2020). Himbuan tersebut dapat diimplementasikan jika kondisi pemukiman masyarakat tidak kumuh serta mampu memanfaatkan sumber daya lokal untuk meningkatkan pembangunan berkelanjutan.

Penelitian ini memberikan fokus pada alternatif strategi Kampung Warna sebagai salah satu alternatif dalam menangani permasalahan wilayah kumuh. Penulis meneliti salah satu contoh kampung warna yang ada di Kota Malang sebagai salah satu contoh kota pendidikan dan pariwisata di Indonesia yang mengembangkan agenda pembangunan berkelanjutan. Poin SDGs yang relevan akan dikaitkan dengan konteks pada pembangunan Kampung Warna Jodipan yang bertransformasi dari sebuah wilayah kumuh. Ide revitalisasi kampung digagas oleh kelompok pemuda yang memiliki inisiatif untuk menata wajah kampung sedemikian menarik sehingga mengundang banyak wisatawan berkunjung (Virgin, Poerwati, & Imaduddina 2017). Fenomena terkait peran pemuda dalam mengubah statistik Kampung Jodipan sesuai dengan indikator SDGs yang berkaitan menarik untuk diteliti.

Peran pemuda menjadi titik penting dalam penelitian. Namun sebagai catatan, pemuda tidak dapat dikategorikan sebagai aktor negara dalam Hubungan Internasional, namun menjadi bagian dari masyarakat. Peranan pemuda di samping pemerintah sebagai pemangku kepentingan kunci, dapat mengatasi kawasan kumuh dengan alternatif strategi pengentasan masalah-masalah jangka panjang sesuai pedoman SDGs. Urgensi dari penelitian ini adalah menyebutkan apa saja peranan pemuda Kampung Jodipan dalam membantu mengatasi permasalahan wilayah kumuh di sebuah sudut di Kota Malang. Dari latar belakang yang telah dipaparkan, penulis mencoba menjawab pertanyaan penelitian yakni “Bagaimana peran pemuda dalam mewujudkan Indonesia bebas kawasan kumuh sesuai standar SDGs Nomor 11 melalui pembangunan Kampung Warna Jodipan di Kota Malang?”

Metode

Penulis menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus dalam menganalisis data-data berupa informasi yang non-statistik dan angka, namun lebih kepada konteks kata-kata berorientasi pada makna serta relasi antar variabel yang membentuk fenomena tersebut (Creswell 1998). Pendekatan yang digunakan oleh penulis bermanfaat dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian dengan tipe penelitian deskriptif. Dalam analisis studi kasus yang dilakukan penulis, digunakan jenis data kata dan angka yang didapatkan baik

melalui sumber primer maupun sekunder. Metode pengumpulan data primer kami adalah melalui dokumentasi dan juga wawancara yang digunakan untuk melakukan verifikasi ulang atas data yang diperoleh secara sekunder (Rahmat 2009). Objek wawancara yang dituju oleh penulis adalah Nabilah Firdausyiah selaku inisiator dan perwakilan dari kelompok Guys Pro dengan proyek pembangunan Kampung Jodipan.

Pada penelitian ini, konsep Sustainable Development Goals (SDGs) Nomor 11 menjadi fokus yang dihubungkan pada konteks Kampung Warna Jodipan sebagai tolak ukur standarisasi kelayakan kampung warna sebagai strategi mengurangi wilayah kumuh. SDGs Nomor 11 memiliki poin-poin yang menjadi target yang harus dicapai pada tahun 2030, antara lain: (1) Memastikan akses perumahan dan pelayanan dasar yang layak, aman, terjangkau, dan inklusif serta meningkatkan mutu pemukiman kumuh; (2) Menyediakan akses transportasi yang aman, terjangkau, mudah diakses, berkelanjutan, dan inklusif, meningkatkan keamanan jalan, dengan memperbanyak transportasi publik, dengan perhatian khusus terhadap kelompok rentan, perempuan, anak-anak, orang dengan disabilitas, dan manusia lanjut usia (manula); (3) Meningkatkan urbanisasi inklusif dan berkelanjutan serta kapasitas untuk perencanaan dan pengelolaan pemukiman yang partisipatoris, terintegrasi, dan berkelanjutan; (4) Memperkuat upaya melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam; (5) Mengurangi jumlah kematian dan orang terdampak dan mengurangi kerugian ekonomi langsung yang berhubungan dengan GDP global yang disebabkan bencana dengan fokus melindungi kelompok miskin dan rentan; (6) Mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan per kapita di perkotaan, dengan memberikan perhatian khusus kepada kualitas udara dan kota madya, dan manajemen limbah lainnya; dan (7) Menyediakan akses universal terhadap ruang-ruang publik yang aman, inklusif dan mudah diakses, dan hijau, terutama bagi perempuan, anak-anak, manula, dan orang dengan disabilitas (INFID 2020).

Poin-poin dalam SDGs menjadi acuan yang diterapkan pada pembangunan di negara-negara berkembang dalam membangun kawasan kota layak huni (Kementerian PPN/Bappenas 2017). Selain itu, SDGs nomor 11 terdapat penerapan standarisasi pembangunan wilayah dan kota sebagai berikut: (1) Mendukung hubungan positif ekonomi, sosial, dan lingkungan di antara area perkotaan, pinggiran kota, dan pedesaan dengan menguatkan perencanaan pembangunan nasional dan regional; (2) Meningkatkan jumlah kota dan pemukiman yang mengadopsi dan mengimplementasikan kebijakan dan rencana yang terintegrasi menuju inklusif, efisiensi sumber daya, mitigasi, dan adaptasi terhadap perubahan iklim, tahan terhadap bencana, dan mengembangkan dan mengimplementasikan, sejalan dengan Sendai Framework for Disaster Risk Reduction 2015-2030, dan manajemen risiko bencana yang holistik pada semua level; dan (3) Mendukung negara-negara kurang berkembang, termasuk melalui bantuan finansial dan teknis, dalam membangun bangunan yang berkelanjutan dan tahan lama dengan memanfaatkan bahan material lokal. Tiga poin standarisasi pembangunan wilayah dan kota menjadi landasan awal bagi negara-negara dengan persoalan lingkungan kumuh untuk berbenah dalam menata wilayahnya secara teratur. Pertimbangan-pertimbangan dalam pengambilan kebijakan oleh pemerintahan lokal dapat disesuaikan agar pembangunan dapat dikawal secara berkelanjutan.

Selain itu, tulisan ini menggunakan teori Gerakan Sosial Baru (GSB) sebagai alat untuk menganalisis fenomena ini. Teori tersebut pada awalnya berakar pada teori-teori sosial benua Eropa dan filsafat politik. Pendekatan ini muncul sebagian besar sebagai tanggapan terhadap kekurangan Marxisme klasik untuk menganalisis tindakan kolektif. Berkaca pada itu, teori GSB memiliki dua jenis reduksionisme dalam Marxisme untuk memahami bentuk tindakan kolektif kontemporer. Pertama, reduksionisme ekonomi yang menganggap bahwa semua tindakan sosial yang signifikan secara politis berasal dari logika ekonomi khususnya kapitalis. Kedua, reduksionisme kelas yang menempatkan kelas sebagai aktor sosial. Jenis reduksionisme kelas berakar pada proses produksi dan pada akhirnya semua identitas sosial lainnya membentuk aktor kolektif (Buechler 1995). Dasar pemikiran reduksionisme

menempatkan kaum Marxis sebagai aktor sentral revolusi proletar yang berakar pada bidang produksi dan memarginalkan segala bentuk protes sosial lainnya, yang mana merupakan corak dari gerakan sosial klasik.

Sebaliknya, teori GSB mencari sumber identitas lain seperti etnis, gender, kultur, dan seksualitas sebagai penentu identitas kolektif. Dengan demikian GSB juga dapat dimaknai dengan beragam aksi kolektif yang telah dipindahkan gerakan sosial lama melalui revolusi proletar pada periode Marxisme klasik. Pada tahun 1960-an hingga 1970-an, GSB muncul dan diprakarsai oleh perjuangan terhadap isu-isu yang bersifat humanis, non materialis, dan cenderung kulturalis. Wacana ideologi, perjuangan kelas, kapitalisme, revolusi, serta industrialisasi mulai ditinggalkan. Tersisa hanya beberapa persamaan strategi terkait perjuangan buruh dan pelanggaran hak asasi manusia (HAM) yang memiliki persamaan dengan gerakan sosial klasik. Teori GSB memiliki 3 pendekatan untuk menganalisis corak tindakan kolektif para aktornya, yakni teori mobilisasi sumber daya (MSD), Proses Politik, dan teori berorientasi identitas (BI). Perspektif MSD dan BI saling bertentangan dan tidak sepenuhnya koheren akibat perbedaan tujuan heuristik. Terkait topik, pendekatan BI lebih tepat digunakan dalam menganalisis perilaku kolektif masyarakat karena mengandung asumsi dasar bahwa gerakan sosial dapat lahir akibat adanya dimensi emosional terhadap identitas bersama (Sukmana 2013).

Pendekatan BI adalah respons dari kegagalan teori MSD yang kurang memadai dalam menjelaskan perilaku kolektif gerakan sosial baru seperti gerakan pembebasan loka, gerakan feminisme, gerakan lingkungan, dan gerakan-gerakan lain. Sesuai dengan motif analisisnya yang didasarkan pada sisi emosional, teori ini menolak untuk memainkan sisi rasionalitas dan materiil yang digunakan oleh teori MSD. Teori BI menggunakan rasa emosional seperti solidaritas dan integrasi dalam mewujudkan perilaku kolektif. Meskipun begitu, celah dari dimensi emosional seperti: (1) *strain* atau ketegangan; (2) *generalized belief* atau keyakinan umum; dan (3) *short-circuiting* atau arus pendek dianggap kurang relevan untuk menjelaskan tindakan kolektif. Menyadari hal tersebut, teori BI tidak secara utuh mereduksi nilai-nilai Marxisme seperti pada teori gerakan sosial lama. Bukan sama sekali menghilangkan dimensi marxisme, khususnya dalam beberapa bagian strategi gerakan seperti perjuangan, mobilisasi, solidaritas, dan kesadaran. Formasi-formasi ditata kembali dalam bentuk GSB sehingga dapat menjelaskan wacana kontemporer seperti feminisme, gerakan akar rumput, ekologi, mobilisasi, dan yang lain.

Teori GSB sesuai dengan topik yang dibahas terkait peran pemuda dalam mewujudkan Indonesia bebas kawasan wilayah kumuh dengan studi kasus Kampung Jodipan Malang. Peran pemuda dalam mewujudkan Indonesia bebas kawasan wilayah kumuh diinisiasi oleh Guys Pro yakni Nabila Firdausyiah bersama dengan kelompok yang bergerak secara terorganisir, mengangkat isu humanistik dengan memperjuangkan kepentingan sosial, serta bersifat non-profit dan non-politis. Esensi gerakan Guys Pro yang berfokus pada perubahan perilaku masyarakat Jodipan terhadap kepedulian lingkungan, memicu tindakan kolektif masyarakat Kampung Jodipan secara menyeluruh untuk ikut tergerak membenahi hal tersebut.

Temuan dan Pembahasan

Proses Inisiasi Pembangunan

Semua berawal dari sebuah inisiasi dari seorang pemuda yang bernama Nabila Firdausyiah yang memiliki sebuah keinginan untuk mengubah sebuah daerah kumuh yang bernama Kampung Jodipan yang perilaku masyarakatnya bisa dikatakan buruk serta menciptakan kepedulian sosial dan lingkungan. Daerah tersebut pada awalnya merupakan sebuah pemukiman kumuh yang terletak di bantaran Sungai Brantas. Masyarakat di Kampung

Jodipan terutama yang berada di dataran tinggi memiliki kebiasaan buruk membuang sampah di sungai, yang secara langsung mengakibatkan sungai berpotensi banjir ketika musim hujan akibat penumpukan sampah dan kotoran. Kebiasaan buruk ini berlangsung sejak lama sehingga menjadi problematika klasik dalam melabeli daerah Kampung Jodipan.

Melihat realitas yang melekat lama pada Kampung Jodipan, Nabila berkelompok dengan kawan-kawannya: Salis Fitria, Ira Yulia Astuti, Dini Anggraeni, Wahyu Fitria, Elmy Nuraidah, Fahd Afdallah, dan Ahmad Wiratman. Kesembilan orang tersebut membentuk sebuah kelompok bernama Guys Pro yang pada mulanya bertujuan untuk memenuhi beban tugas kelas kuliah. Namun kemudian Guys Pro mengobservasi potensi vital yang berdampak besar apabila dilakukan perubahan dengan tekad untuk menyelesaikan problematika klasik yang juga membebani citra Kota Malang sebagai kota pendidikan dan pariwisata selama bertahun-tahun.

Proposal proyek yang diajukan awal oleh Guys Pro mengusung konsep *People, Planet, dan Profit* atau 3P. Kelompok Nabila memiliki komitmen dalam menggerakkan masyarakat secara komprehensif dan menyeluruh agar mengubah kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik. Salah satu langkah awal yang dilakukan Guys Pro adalah melakukan edukasi mengenai bahaya membuang sampah di sungai bersamaan dengan pembangunan infrastruktur terkait. Selain itu, Guys Pro bertekad mengubah Kampung Jodipan yang semula merupakan daerah yang kurang produktif dan dihuni oleh banyak masyarakat pengangguran, menjadi daerah yang dapat berdaya dan menaikkan taraf perekonomian masyarakat.

Usaha yang diinisiasi para pemuda Guys Pro relevan dengan teori GSB. Nabila dan rekan-rekan memiliki struktur organisasi yang jelas, sehingga memenuhi syarat gerakan sosial yang memiliki tata kelola yang baik. Selain itu, Guys Pro memiliki tujuan dalam mengentaskan permasalahan kompleks di bidang ekonomi, sosial, serta lingkungan di kampung Jodipan. Terlebih, isu yang diperjuangkan kelompok pemuda Jodipan bukan merupakan isu-isu gerakan sosial lama yang memiliki motif-motif politis, melainkan masalah-masalah kontemporer menyangkut sosial, ekonomi, dan lingkungan.

Aktor yang Terlibat

Proyek transformasi Kampung Jodipan melibatkan partisipan atau aktor yang variatif dari berbagai kalangan. Dalam mewujudkan proyek serta konsep yang telah digagas, pemuda dari Guys Pro menggandeng pihak Indana Paint selaku korporasi bisnis yang selaras dengan program dalam rangka mengubah Kampung Jodipan lebih memiliki nilai estetika. Bantuan yang kemudian didapatkan oleh Guys Pro berupa material berupa cat dan yang lainnya ataupun imaterial berupa dana. Peranan aktor dari sektor korporasi bisnis memiliki pengaruh yang signifikan dalam berjalannya program gagasan Guys Pro, karena menjadi satu segi daya tarik Kampung Jodipan lebih berwarna dengan perpaduan cat yang memukau.

Dalam proses pembangunan, pelibatan masyarakat usia produktif secara aktif dilakukan untuk membantu berkontribusi dalam proses pengecatan, penghiasan, pembersihan tempat tinggal, serta dalam proses penyaluran barang-barang kebutuhan pembangunan. Warga menunjukkan antusiasme dan animo tinggi disertai semangat untuk memberikan sumbangsih bagi program pembangunan Kampung Jodipan yang dapat mengubah hidup tiap individu secara keseluruhan. Sinergi dan kekompakan menjadi terpujuk bagi para pemangku kepentingan dalam program yang digagas Guys Pro.

Beragam coretan seni mural di tembok-tembok rumah warga merupakan karya dari komunitas mural Kota Malang yang turut serta menghias Kampung Jodipan. Komunitas mural yang terdiri atas pemuda dari seluruh Kota Malang melihat bahwa pembangunan

Kampung Jodipan menjadi salah satu wadah dalam mengekspresikan karya seni. Hasil karya mural dapat menaikkan daya tarik Kampung Jodipan semakin dilirik pelancong domestik dan mancanegara karena memiliki distingsi dan mengentalkan identitas kampung melalui permainan visual yang menarik perhatian. Selain komunitas mural, terdapat komunitas membaca, tari, hingga fotografer yang juga berpartisipasi dalam proses perkembangan Kampung Jodipan. Komunitas fotografer, misalnya, mengabadikan foto lantas mengunggahnya ke media sosial sebagai sarana persebaran informasi sehingga Kampung Jodipan dapat dikenal luas oleh calon pengunjung.

Pihak pemerintah mengetahui dan terlibat dalam inisiasi program pembangunan Kampung Jodipan. Dinas Kebersihan Kota Malang, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda), Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR), Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, dan Dinas Sosial saling bekerja sama dalam memberikan penyuluhan kepada masyarakat Kampung Jodipan serta membantu promosi wisata kepada ranah yang lebih luas. Keterlibatan pemerintah melengkapi pemangku kepentingan menjadi lebih paripurna, yakni antara bisnis, masyarakat, dan pemerintah yang saling memiliki kesadaran dan tujuan yang sama.

Secara umum, proses pembangunan Kampung Jodipan melibatkan peran besar kepemudaan. Aktor-aktor pemuda selain Guys Pro secara simultan berdatangan karena objek wisata ini memiliki banyak potensi dan menjadi magnet bagi kaum pemuda untuk berkontribusi. Progres Kampung Jodipan menunjukkan kapabilitas pemuda yang mumpuni secara gagasan dan ide yang lebih kreatif daripada generasi sebelumnya.

Strategi dan Peran Pemuda

Kelompok Guys Pro, beserta dengan aktor komunitas lain yang turut andil dalam program Kampung Warna Jodipan. Pada awalnya, kelompok Guys Pro terbentuk atas dorongan tugas salah satu mata kuliah dalam menginisiasi sebuah proyek dengan klien yang ditentukan. Setelah mendapatkan inspirasi dan target kelompok Nabila menggaet klien perusahaan lokal produsen cat, Indana Paint. Secara kebetulan, pihak Indana Paint memiliki permasalahan tentang *brand awareness* pada produk cat di tengah-tengah masyarakat. Dengan perumusan strategi yang matang oleh kelompok Guys Pro, kepentingan perusahaan dapat dipersatukan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat Kampung Jodipan.

Kolaborasi dengan perusahaan menjadi langkah krusial, karena peran penting modal yang belum tentu dimiliki oleh kelompok Nabila. Kolaborasi yang telah dilakukan juga diiringi dengan perencanaan dan riset matang tentang kelayakan Kampung Jodipan dalam dilakukan pengembangan dan revitalisasi. Dalam proses yang dijajaki kelompok Nabila dan Perusahaan Indana Paint terjadi simbiosis mutualisme karena di satu sisi pemuda membutuhkan aktor yang dapat proaktif membantu mewujudkan konsep yang telah disusun, dan di lain sisi pihak perusahaan juga membutuhkan sebuah kegiatan untuk memperkenalkan produk yang dihasilkan.

Kampung Jodipan melekat dengan karakteristik masalah wilayah kumuh, warga cenderung tidak produktif dengan tingkat pengangguran yang tinggi, perilaku masyarakat yang tidak disiplin, dan minimnya edukasi masyarakat tentang perilaku yang cenderung destruktif terhadap alam sekitar. Selain itu, letak Kampung Jodipan di bawah jembatan dengan penampilan kumuh membuat estetika dalam tata Kota Malang kurang baik. Permasalahan wilayah kumuh menjadi dorongan bagi Kelompok Guys Pro dalam menggagas inisiatif dalam pengentasan masalah yang dialami secara bersama-sama oleh masyarakat dan pemerintah kota Malang yang sampai saat itu belum menemukan formulasi yang cocok dalam aplikasi serta bersifat *win-win solution*.

Strategi kelompok Guys Pro pada awalnya sebatas berlandaskan konsep 3P yang membuahkan hasil melebihi dari ekspektasi dengan melakukan perubahan bersama masyarakat di Kampung Jodipan. Terjadi sebuah transformasi konsep sederhana dan terbatas bagi warga setempat, ternyata memberikan efek domino dari segi manfaat yang diterima warga serta memperkenalkan nama Kampung Jodipan semakin dikenal. Jodipan juga bertransformasi dari yang kumuh, tidak tertata, dan rawan banjir menjadi lebih bersih dengan banyaknya TPA tersedia dan memadai, saluran sanitasi dapat diakses rumah tangga, dan perekonomian masyarakat bergerak melalui pariwisata. Perilaku masyarakat turut berubah, dari yang semula membuang sampah ke sungai dengan minimnya ketersediaan TPA, kini mulai beralih dengan sistem daur ulang sampah. Kampung Jodipan juga merupakan salah satu tempat dalam memperkenalkan budaya khas Malang, karena di beberapa sudut kampung terdapat tempat untuk melihat dan mencoba memakai Topeng Malangan, mempelajari tari, sembari wisata kuliner.

Respons berupa antusiasme masyarakat yang tinggi membuat citra Kampung Jodipan dan Kota Malang turut terangkat, di tingkatan nasional maupun internasional. Saat proyek Kampung Warna selesai, Kelompok Guys Pro menyerahkan kewenangan Kampung Jodipan kepada pihak pemerintah Kelurahan Jodipan sehingga kontinuitas pengelolaan Kampung Warna Jodipan dapat dikelola secara profesional. Sampai saat ini, nama Kampung Jodipan dikenal dan akhir-akhir ini juga digunakan untuk mengambil klip video oleh artis mancanegara (Rura 2020). Rekam jejak yang dilakukan kelompok Nabila membuktikan bahwa Kampung Jodipan memiliki dampak besar bagi masyarakat setempat baik dari segi citra hingga aspek ekonomi dan sosial.

Peranan pemuda di Kampung Jodipan dapat dikorelasikan dengan momentum bonus demografi, yakni keuntungan demografi ketika suatu negara memiliki populasi penduduk usia produktif lebih banyak ketimbang penduduk usia muda di bawah 15 tahun serta usia manula di atas 64 tahun (Jati 2015). Dampak dari bonus demografi yang dapat langsung diukur adalah angka pertumbuhan ekonomi. Bonus demografi Indonesia telah melewati gelombang puncak pertama pada tahun 2017 hingga 2019 (Jati 2015). Gelombang puncak kedua yakni pada tahun 2020 hingga 2030 mendatang sebagai puncaknya, sehingga membuka kesempatan bagi para pemuda untuk berkontribusi dalam membawa bangsa Indonesia melakukan lompatan dalam transformasi menjadi negara maju melalui peningkatan akselerasi pertumbuhan ekonomi salah satunya dengan cara menumbuhkan usaha-usaha ekonomi kreatif. Peluang dalam mengubah wilayah kumuh di berbagai daerah di Indonesia menjadi sentra ekonomi kreatif secara berkelanjutan merupakan salah satu keahlian dari pemuda bangsa Indonesia. Kolaborasi antara pemerintah, aktor pemuda, serta warga dalam satu lingkup wilayah dapat mengubah daerah-daerah tertinggal menjadi daerah yang mendatangkan pendapatan asli daerah (PAD) di berbagai bidang yang mendatangkan manfaat pada masyarakat sekitar dan negara.

Sinkronisasi dengan SDGs nomor 11

Dalam implementasi gerakan Kampung Warna Jodipan, kelompok Guys Pro menggunakan strategi 3P yang sejalan dengan nilai-nilai SDGs. Di pilar pertama atau *people*, masyarakat Kampung Jodipan dijadikan subjek dalam perekonomian dengan mendirikan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) seperti pusat kuliner, titik pemotretan dengan barang-barang bekas, dan rumah belajar kebudayaan Malang. Selain itu, kebiasaan masyarakat setempat diubah secara inklusif sehingga dapat membuang sampah secara berkala dan tertib. Pilar kedua, Guys Pro memainkan peran planet dengan memperbaiki sistem sanitasi yang minim, menyediakan MCK sesuai standar, memperbaiki permukiman, serta mengajak masyarakat untuk turut serta kerja bakti secara reguler. Sedangkan pilar ketiga atau profit, keberhasilan Kampung Jodipan akan menjadi *circular economy* bagi masyarakat Kampung Jodipan dan Kota Malang. Kompleksitas Kampung Jodipan yang berkembang menjadi tujuan pariwisata

menguntungkan masyarakat Jodipan dan memberikan masyarakat setempat peran yang jelas dalam perekonomian. Dengan strategi 3P, Guys Pro dapat turut serta dalam mewujudkan Indonesia bebas wilayah kumuh sesuai dengan nilai-nilai SDGs.

Kampung kreatif Jodipan membuka potensi-potensi prospektif di bidang ekonomi dan pariwisata dengan fokus pada pembenahan serta pemberdayaan aspek sumber daya manusia. Sesuai dengan tujuan SDGs nomor 11, kampung kreatif memberikan andil dalam mengubah kondisi pemukiman yang sebelumnya kumuh direvitalisasi menjadi tempat tinggal layak huni sehingga meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Kampung Jodipan menjadi salah satu bagian dari banyaknya model kampung kreatif di berbagai kota lain yang berhasil mentransformasikan wilayah kumuh menjadi lebih berdaya.

Salah satu esensi dari kampung kreatif adalah memanfaatkan potensi daerah dalam sumber daya alam maupun sumber daya manusia, yang berdampak pada penciptaan lapangan kerja. Melalui potensi kreativitas yang ditransformasikan menjadi industri kreatif, lebih banyak tenaga kerja yang dapat diserap sehingga berimbas pada peningkatan kualitas ekonomi masyarakat suatu daerah. Selain itu manfaat ekonomis yang didapatkan adalah pengurangan angka pengangguran, pemerataan pendapatan, serta peningkatan nilai jual produk kebudayaan. Sehingga konsep dan tema yang diusung terintegrasi dengan identitas daerah sehingga menciptakan citra tersendiri.

Keunikan identitas tiap daerah dapat diperoleh dengan memanfaatkan sumber daya yang berbeda, yang mampu menarik kedatangan wisatawan. Konsep wisata yang dapat ditawarkan adalah wisata kreatif yang melibatkan komunitas lokal dalam pelaksanaannya. Konsep wisata kreatif mendorong terjadinya peningkatan aktivitas ekonomi, aktivitas wisata, menciptakan kondisi pembangunan yang berkelanjutan, serta sebagai stimulan untuk menumbuhkan usaha kecil-menengah. Selain itu, kampung kreatif Jodipan bertujuan sehingga mampu memicu perbaikan kualitas sumber daya manusia secara individual. Masyarakat lokal dalam kampung tersebut dilatih memproduksi karya kerajinan yang secara ekonomis mendatangkan keuntungan untuk kehidupan keseluruhan keluarga hingga kawasan serta menciptakan ekosistem inklusif, berkelanjutan, dan produktif sehingga bermanfaat bagi masyarakat setempat hingga Kota Malang.

Kesimpulan

Peranan pemuda di Kampung Kreatif Jodipan dapat menjadi contoh gerakan sosial berdampak pada masyarakat dengan mengambil tema yang mendekati nilai SDGs nomor 11. Meskipun secara konsep tidak terpaku pada poin-poin yang relevan pada SDGs secara mendetail, namun hasil dari pekerjaan pemuda pada Kampung Jodipan memberikan perkembangan bagi perekonomian masyarakat melalui sektor pariwisata. Selain itu, pembangunan kampung Jodipan juga dapat: (1) memberikan perubahan sosial terhadap perilaku menyimpang; (2) membangun partisipasi masyarakat dalam pembangunan Kampung wisata Jodipan; (3) memelihara infrastruktur dengan perawatan gambar atau cat di setiap sudut dalam kawasan; dan (4) membenahi sarana dasar seperti sanitasi bagi masyarakat.

Referensi

Buku

Creswell, J. W. (1998). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publication.

Direktorat Jenderal Cipta Karya Kemen-PUPR. (2017). *Profil Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU): Provinsi DKI Jakarta, Februari*. Jakarta: Direktorat Jenderal Cipta Karya Kemen-PUPR.

Sutopo, A. (2014). *Kajian Indikator Sustainable Development Goals (SDGs)*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

Jurnal

Jati, W. R. (2015). Bonus Demografi Sebagai Mesin Pertumbuhan Ekonomi: Jendela Peluang atau Jendela Bencana di Indonesia? *Jurnal Populasi*, 1-19.

Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Equilibrium*, 1-8.

Virgin, P. A., Poerwati, T., & Imaduddina, A. H. (2017). Tourism Development Strategy of Kampung Warna-Warni In Sub-District Jodipan Malang. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 1-12.

Laman Daring

DPKP Kemen-PUPR. (2020, Februari 23). *Kebijakan Pemerintah Penuntasan Permukiman Kumuh 2015-2019*. Diambil kembali dari Ciptakarya PUPR: www.ciptakarya.pu.go.id

Indonesia, S. 2. (2017). *Sustainable Development Goals*. Diambil kembali dari Tujuan 11: <https://www.sdg2030indonesia.org/page/19-tujuan-sebelas>

International NGO Forum on Indonesian Development (INFID). (2020, Februari 21). *Tujuan 11*. Diambil kembali dari Sustainable Development Goals: <https://www.sdg2030indonesia.org/page/19-tujuan-sebelas>

Kementerian PPN/Bappenas (2017). *11. Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan*. Diambil kembali dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan: <http://sdgs.bappenas.go.id/tujuan-11/>

Rura, C. (2020, Januari 22). *Musisi Amerika Krewella Syuting Video Musik di Malang*. Diambil kembali dari Medcom ID: <https://www.medcom.id/hiburan/musik/9K5rZQyN-musisi-amerika-krewella-syuting-video-musik-di-malang>