

Penguatan Peran Mahasiswa dalam Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Melalui Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di Politeknik Negeri Subang


Tita Nurmalinasari Hidayat^{1*}, Dwi Wahyu Kartikasari²

¹Jurusan Pertanian, Politeknik Negeri Subang, Blok Kaleng Banteng, Desa Cibogo, Subang, Jawa Barat, Indonesia

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban, Jl. Manunggal No.61, Wire, Gedongombo, Kec. Semanding, Kabupaten Tuban, Jawa Timur, Indonesia.

E-mail: tita.nurmalinasari@polsub.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1062>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 08 June 2025

Revised: 14 June 2025

Accepted: 20 June 2025

Kata Kunci:

Ekonomi Kreatif,
Mahasiswa, Budaya.

Keywords:

*Creatif Economy, Student,
Culture.*

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran mahasiswa sebagai generasi muda dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya di Kabupaten Subang. Tujuan utama penelitian ini adalah membentuk JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) sebagai wadah yang dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran mahasiswa Politeknik Negeri Subang terhadap ekonomi kreatif dan pelestarian budaya daerah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan kesadaran mahasiswa Politeknik Negeri Subang terhadap ekonomi kreatif dan budaya masih perlu ditingkatkan. Pembentukan JAPAN di lingkungan Politeknik Negeri Subang diharapkan menjadi solusi strategis yang mampu mawadahi mahasiswa untuk berperan aktif dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya, memperkuat identitas daerah, serta mendorong keberlanjutan program-program kreatif, seperti promosi Wisma Karya yang kini telah dikenal luas. Keberlanjutan JAPAN sangat penting agar peran mahasiswa dalam ekonomi kreatif dan budaya di Subang terus berkembang dan memberikan dampak nyata bagi masyarakat.

This research is motivated by the crucial role of students as the younger generation in the development of a culture-based creative economy in Subang Regency. The primary objective of this study is to establish JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) as a platform to enhance the knowledge, understanding, and awareness of Politeknik Negeri Subang students regarding the creative economy and the preservation of local culture. This study employs a qualitative approach with a descriptive method. The findings indicate that the level of knowledge and awareness among Politeknik Negeri Subang students regarding the creative economy and culture still needs improvement. The formation of JAPAN within Politeknik Negeri Subang is expected to be a strategic solution capable of accommodating students to actively participate in the development of a culture-based creative economy, strengthen regional identity, and encourage the sustainability of creative programs, such as the widely recognized promotion of Wisma Karya. The sustainability of JAPAN is crucial for ensuring that students' roles in Subang's creative economy and culture continue to evolve and deliver tangible impact to the community.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Tita Nurmalinasari Hidayat, et al (2025). Penguatan Peran Mahasiswa dalam Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Melalui Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di Politeknik Negeri Subang, 3(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1062>

PENDAHULUAN

Perekonomian dan keragaman budaya di Indonesia menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif telah menjadi salah satu pilar penting dalam pembangunan nasional, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi dan era digital. Sektor ini mengandalkan kreativitas, inovasi, serta pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber daya utama (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2014). Konsep Ekonomi Kreatif bukan hal yang asing dikalangan masyarakat, istilah ekonomi dan kreatif ini menjadi satu keterkaitan. Keduanya menjadi awal penyelesaian permasalahan perekonomian yang didasari dengan eksplorasi ide dan kreativitas. Di dalam ekonomi kreatif ini terdapat aspek inovasi yang pada akhirnya menjadikan produk kreatif dan inovatif. Ekonomi kreatif menekankan aspek eksploitasi ide yang akan membawa kinerja ekonomi dan sosial (Basri, 2012).

Pada gilirannya, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana saat ini keduanya tidak dapat dipisahkan satu sama lain telah mengubah pola perekonomian dalam masyarakat secara keseluruhan diberbagai bidang kehidupan. Pola-pola ekonomi yang terus berubah, inovasi teknologi dan kreativitas ilmu pengetahuan juga telah menggeser orientasi ekonomi, dari ekonomi pertanian, ke ekonomi industri, kemudian ke ekonomi informasi dan akhirnya ekonomi kreatif (Suryana, 2017).

Perubahan perekonomian dan perkembangan ekonomi kreatif tidak hanya terjadi di Indonesia melainkan seluruh dunia saat ini. Kembali lagi bahwa perkembangan tersebut dipengaruhi adanya teknologi informasi dan ilmu pengetahuan yang semakin berubah serta berkembang pesat. Teknologi digital telah mengubah pola-pola perekonomian dari mulai pola produksi sampai konsumsi. Perkembangan ekonomi kreatif selain dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan tersebut dipengaruhi oleh kebudayaan.

Ekonomi kreatif memiliki misi antara lain untuk mengoptimalkan pengembangan dan pelestarian sumber daya lokal yang berdaya asing, dinamis, dan berkelanjutan. Kemudian mengembangkan industri kreatif yang berdaya saing, tumbuh, beragam, dan berkualitas serta mengembangkan lingkungan kondusif yang mengutamakan kreativitas dalam pembangunan nasional dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan (Rochmat, 2016). Ekonomi kreatif yang berkembang di Subang tidak terlepas dari peran pemuda sebagai penerus bangsa. Kabupaten Subang sendiri memiliki kekayaan budaya dan sejarah, salah satunya Wisma Karya, yang kini telah berkembang menjadi destinasi wisata budaya yang dikenal luas. Namun, optimalisasi ekonomi kreatif berbasis budaya di Subang masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal keterlibatan dan kesadaran pemuda sebagai agen perubahan.

Kabupaten Subang, sebagai bagian dari Provinsi Jawa Barat, memiliki potensi budaya yang kaya dan beragam, yang dapat dioptimalkan melalui peran aktif generasi muda, khususnya mahasiswa. Menurut Undang-Undang No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan, pemuda adalah warga negara Indonesia berusia 16 sampai 30 tahun, termasuk mahasiswa, yang berada pada fase penting pertumbuhan dan perkembangan (Kemenpora, 2009).

Membahas terkait peran pemuda sangat menarik, pemuda sebagai generasi penerus bangsa memiliki peranan yang sangat penting untuk kemajuan bangsa dalam berbagai sektor terutama ekonomi. Peran pemuda Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara tidak dapat diragukan lagi. Kemajuan dan kehancuran suatu bangsa tergantung pada kaum muda sebagai *agent of change* (agen perubahan) and *agent of social control* (agen kontrol sosial) di segala bidang termasuk bidang ekonomi kreatif yang mengedepankan ide dan gagasan serta kreativitas tinggi dan itu semua dimiliki oleh para kaum muda.

Pemuda memiliki banyak peran selain sebagai agen perubahan dan agen kontrol sosial pemuda berperan sebagai agen pembangunan (*agent of development*). Mengapa agen pembangunan menjadi suatu peran penting pemuda sebagai penerus bangsa? Hal tersebut dikarena para pemuda bangsa wajib menjaga eksistensi bangsa di kancah dunia. Salah satu contoh pemuda memiliki peran dalam pembangunan yaitu pemuda berperan mengembangkan perekonomian bangsa melalui ekonomi kreatif dan budaya.

Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai agen perubahan (*agent of change*), tetapi juga sebagai motor penggerak inovasi dan pelestari nilai-nilai budaya lokal (Suryana, 2017). Mahasiswa sebagai bagian dari kelompok pemuda memiliki peran strategis dalam mendorong kemajuan ekonomi kreatif berbasis budaya.

Namun, optimalisasi peran mahasiswa dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya tingkat pengetahuan, pemahaman, dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan tersebut (Basri, 2012). Padahal, penguatan peran mahasiswa sangat penting agar potensi ekonomi kreatif dan budaya di Subang dapat berkembang secara berkelanjutan dan memberikan dampak nyata bagi masyarakat.

Selain potensi yang besar, mahasiswa juga menghadapi berbagai tantangan dalam berkontribusi pada pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Tantangan tersebut antara lain adalah masih rendahnya literasi ekonomi kreatif, keterbatasan akses terhadap pelatihan dan pendampingan, serta kurangnya ruang kolaborasi yang terstruktur di lingkungan kampus (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Mahasiswa sering kali belum mendapatkan pengalaman langsung dalam mengelola program kreatif, baik dalam bentuk proyek kewirausahaan, pengelolaan event budaya, maupun promosi destinasi wisata lokal seperti Wisma Karya. Padahal, keterlibatan aktif mahasiswa dalam kegiatan-kegiatan tersebut sangat penting untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kreativitas, dan kepedulian terhadap pelestarian budaya daerah.

Di sisi lain, kolaborasi antara institusi pendidikan tinggi, pemerintah daerah, dan pelaku industri kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Perguruan tinggi, seperti Politeknik Negeri Subang, memiliki peran sentral dalam menyiapkan sumber daya manusia yang inovatif dan adaptif terhadap perubahan zaman (Wijayanti & Kurniawan, 2021). Melalui program-program pengembangan mahasiswa yang terintegrasi dengan kebutuhan masyarakat dan dunia industri, diharapkan mahasiswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga pelaku utama dalam menggerakkan ekonomi kreatif di Subang. Oleh karena itu, penguatan literasi ekonomi kreatif dan budaya di kalangan mahasiswa menjadi agenda penting dalam upaya pembangunan daerah yang berkelanjutan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan wadah yang mampu mewadahi, mengembangkan, dan mengarahkan potensi mahasiswa dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di lingkungan Politeknik Negeri Subang. JAPAN diharapkan dapat menjadi sarana kolaborasi, edukasi, dan pemberdayaan mahasiswa dalam meningkatkan kesadaran, pengetahuan, serta keterampilan di bidang ekonomi kreatif dan pelestarian budaya daerah.

Dengan adanya JAPAN, mahasiswa Politeknik Negeri Subang diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai program kreatif, seperti promosi Wisma Karya dan pengembangan produk-produk kreatif berbasis budaya lokal. Inisiatif ini sejalan dengan visi pembangunan ekonomi kreatif nasional yang menekankan pentingnya sinergi antara inovasi, budaya, dan generasi muda (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2014). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penguatan peran mahasiswa dalam ekonomi kreatif berbasis budaya melalui pembentukan JAPAN di Politeknik Negeri Subang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman mendalam mengenai fenomena, potensi, tantangan, dan kebutuhan mahasiswa Politeknik Negeri Subang dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya, khususnya melalui pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) sebagai wadah penguatan peran mahasiswa (Creswell, 2014; Sugiyono, 2019). Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai situasi yang terjadi di lapangan, baik dari segi aktivitas, persepsi, maupun pengalaman para informan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Penelitian kualitatif bersifat deskriptif merupakan langkah kerja untuk mendeksripsikan suatu objek, fenomena, atau latar sosial sasaran penelitian dalam tulisan naratif. Artinya, data maupun fakta yang telah dihimpun oleh peneliti kualitatif berbentuk kata atau gambar (Ghony, M.D. & Almanshur, F., 2012).

Menurut Sugiono (2012) penelitian yang bersifat deskriptif bertujuan untuk menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga peneliti mampu mendapatkan data yang objektif dalam rangka menyusun strategi pengembangan pariwisata berbasis ekonomi kreatif untuk peningkatan perekonomian masyarakat setempat.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Subang. Subjek penelitian adalah mahasiswa

yang terlibat atau berpotensi terlibat dalam kegiatan ekonomi kreatif dan pelestarian budaya, serta dosen dan pengelola unit kegiatan mahasiswa (UKM) yang relevan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi Partisipatif
Peneliti melakukan observasi langsung terhadap aktivitas mahasiswa dalam kegiatan ekonomi kreatif dan budaya di lingkungan kampus, baik yang terstruktur (event, UKM, seminar) maupun informal (Creswell, 2014).
2. Wawancara Semi-Terstruktur
Wawancara dilakukan kepada mahasiswa, dosen, dan pengelola UKM untuk menggali persepsi, pengalaman, hambatan, serta harapan mereka terhadap pengembangan ekonomi kreatif dan budaya di kampus (Sugiyono, 2019).
3. Studi Dokumentasi
Data sekunder dikumpulkan dari laporan kegiatan mahasiswa, dokumentasi event, berita kampus, serta dokumen resmi dari Politeknik Negeri Subang dan instansi terkait (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).
4. Kajian Literatur
Literatur yang digunakan meliputi buku, jurnal, dan dokumen resmi terkait ekonomi kreatif, peran pemuda/mahasiswa, dan pengembangan budaya lokal (Basri, 2012; Kemenparekraf, 2014).

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan tahapan sebagai berikut (Miles, Huberman, & Saldana, 2014):

1. Reduksi Data:
Menyaring data yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Penyajian Data:
Menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau matriks untuk memudahkan identifikasi pola dan temuan.
3. Penarikan Kesimpulan:
Menyimpulkan temuan utama dan merumuskan rekomendasi strategis untuk pembentukan JAPAN sebagai wadah penguatan peran mahasiswa dalam ekonomi kreatif berbasis budaya.

Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, yaitu membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Creswell, 2014). Selain itu, dilakukan member check dengan informan kunci untuk memastikan validitas temuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengetahuan dan Kesadaran Mahasiswa terhadap Ekonomi Kreatif dan Budaya

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa tingkat pengetahuan dan kesadaran mahasiswa Politeknik Negeri Subang mengenai ekonomi kreatif berbasis budaya masih tergolong rendah. Banyak mahasiswa yang belum memahami secara utuh konsep ekonomi kreatif, potensi budaya lokal, serta keterkaitannya dengan peluang pengembangan diri dan kontribusi terhadap pembangunan daerah. Temuan ini sejalan dengan riset Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020) yang menyatakan bahwa literasi ekonomi kreatif di kalangan mahasiswa Indonesia masih perlu diperkuat, terutama dalam aspek pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber ide dan inovasi.

Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya pengetahuan dan kesadaran tersebut antara lain adalah kurangnya sosialisasi, minimnya pengalaman langsung dalam kegiatan ekonomi kreatif, serta terbatasnya ruang diskusi dan kolaborasi di lingkungan kampus (Wijayanti & Kurniawan, 2021). Selain itu, mahasiswa cenderung lebih fokus pada kegiatan akademik sehingga belum banyak yang terlibat dalam program-program pelestarian budaya maupun pengembangan ekonomi kreatif. Hal ini diperkuat oleh temuan Basri (2012) yang menyebutkan bahwa integrasi antara pendidikan tinggi dan pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia masih belum optimal, sehingga peluang untuk menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif di kalangan mahasiswa belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Padahal, mahasiswa memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam pengembangan

ekonomi kreatif berbasis budaya. Dengan akses terhadap teknologi, informasi, dan jejaring yang luas, mahasiswa seharusnya dapat menjadi pelopor dalam menciptakan inovasi berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan daya saing daerah (Kemenparekraf, 2014). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk meningkatkan literasi dan kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya ekonomi kreatif dan pelestarian budaya, baik melalui kurikulum, pelatihan, maupun pembentukan komunitas kreatif di lingkungan kampus.

Peran Mahasiswa sebagai Agen Penggerak Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya

Sebagai bagian dari kelompok pemuda, mahasiswa memiliki potensi besar untuk menjadi agen perubahan dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa peran tersebut belum optimal. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan kreatif dan budaya di kampus masih bersifat sporadis dan belum terorganisir secara sistematis. Padahal, mahasiswa memiliki keunggulan dalam hal kreativitas, inovasi, serta akses terhadap teknologi dan informasi (Suryana, 2017).

Beberapa mahasiswa yang aktif di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) seni dan budaya telah menunjukkan inisiatif dalam mengangkat potensi lokal, seperti mempromosikan Wisma Karya sebagai destinasi wisata budaya. Namun, upaya ini masih perlu diperluas dan didukung oleh seluruh civitas akademika agar dampaknya lebih signifikan.

Mahasiswa Politeknik Negeri Subang memiliki potensi besar untuk menjadi agen penggerak ekonomi kreatif berbasis budaya di lingkungan kampus maupun masyarakat sekitar. Sebagai generasi muda yang relatif lebih terbuka terhadap perubahan, mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi peluang, mengembangkan ide kreatif, serta memanfaatkan teknologi digital dalam mempromosikan produk dan budaya lokal (Florida, 2014). Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ekonomi kreatif tidak hanya memberikan manfaat ekonomi, tetapi juga memperkuat identitas budaya daerah dan meningkatkan rasa bangga terhadap warisan lokal (Howkins, 2001).

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa telah mulai terlibat dalam berbagai kegiatan kreatif, seperti pembuatan konten digital promosi Wisma Karya, pengembangan produk kerajinan tangan, serta penyelenggaraan event budaya kampus. Namun, peran ini masih terbatas pada kelompok kecil dan belum terkoordinasi secara optimal. Banyak mahasiswa yang menyatakan minat untuk terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif, namun merasa belum memiliki wadah atau komunitas yang mendukung kolaborasi lintas disiplin dan keberlanjutan program (Wijayanti & Kurniawan, 2021).

Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di Politeknik Negeri Subang dipandang sebagai langkah strategis untuk mengoptimalkan peran mahasiswa. JAPAN dapat menjadi forum kolaborasi, inkubasi ide, dan pelatihan keterampilan kreatif yang melibatkan mahasiswa dari berbagai program studi. Melalui JAPAN, mahasiswa dapat belajar langsung dari praktisi, mengikuti workshop, serta menginisiasi proyek-proyek ekonomi kreatif berbasis budaya yang berkelanjutan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Selain itu, JAPAN juga dapat memperkuat jejaring mahasiswa dengan pelaku industri kreatif, pemerintah daerah, dan komunitas budaya, sehingga tercipta ekosistem kreatif yang lebih inklusif dan produktif (Kemenparekraf, 2014).

Peran aktif mahasiswa sebagai agen penggerak ekonomi kreatif berbasis budaya sangat penting dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perubahan sosial. Dengan dukungan institusi pendidikan, mahasiswa dapat menjadi pionir dalam menciptakan inovasi berbasis budaya lokal yang memiliki nilai tambah ekonomi dan sosial, serta memperkuat daya saing daerah di tingkat nasional maupun internasional (Basri, 2012; Suryana, 2017).

Urgensi Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri)

Berdasarkan temuan di atas, pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di Politeknik Negeri Subang menjadi sangat penting sebagai wadah kolaborasi, edukasi, dan pemberdayaan mahasiswa. JAPAN diharapkan mampu:

1. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mahasiswa tentang ekonomi kreatif dan budaya lokal.
2. Menumbuhkan kesadaran dan motivasi mahasiswa untuk berperan aktif dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya.
3. Memfasilitasi kolaborasi lintas program studi dan UKM untuk menciptakan program-program kreatif yang berkelanjutan.
4. Mendukung promosi dan pengembangan Wisma Karya serta potensi budaya lainnya di Subang.

Dengan adanya JAPAN, mahasiswa diharapkan dapat menjadi motor penggerak utama dalam pengembangan ekonomi kreatif dan pelestarian budaya daerah, sejalan dengan visi pembangunan ekonomi kreatif nasional (Kemenparekraf, 2014).

Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di Politeknik Negeri Subang menjadi sangat urgen sebagai respons terhadap rendahnya literasi, kolaborasi, dan keterlibatan mahasiswa dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. JAPAN diharapkan mampu menjadi wadah strategis yang menghubungkan mahasiswa dari berbagai program studi untuk berkolaborasi, saling belajar, dan berinovasi dalam menciptakan program-program kreatif yang berkelanjutan.

JAPAN dapat berperan sebagai inkubator ide dan pelatihan, di mana mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam mengelola proyek ekonomi kreatif, mulai dari perencanaan, produksi, hingga promosi produk atau event berbasis budaya lokal. Keberadaan JAPAN juga penting untuk memperkuat jejaring mahasiswa dengan pelaku industri kreatif, pemerintah daerah, komunitas budaya, dan stakeholder lain, sehingga tercipta ekosistem kreatif yang lebih inklusif dan produktif (Florida, 2014; Kemenparekraf, 2014).

Selain itu, JAPAN dapat menjadi motor penggerak dalam upaya promosi destinasi budaya seperti Wisma Karya, serta mendorong mahasiswa untuk aktif dalam pelestarian dan pengembangan potensi budaya Subang. Dengan adanya wadah ini, mahasiswa tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga pelaku utama dalam pembangunan ekonomi kreatif daerah (Wijayanti & Kurniawan, 2021).

Urgensi pembentukan JAPAN juga didukung oleh tren global yang menempatkan peran pemuda dan mahasiswa sebagai agen perubahan dalam pembangunan ekonomi berbasis inovasi dan budaya (Howkins, 2001; UNESCO, 2021). Penelitian UNESCO (2021) menegaskan bahwa penguatan komunitas kreatif di lingkungan pendidikan tinggi dapat meningkatkan daya saing daerah sekaligus memperkuat identitas budaya nasional.

Dengan demikian, JAPAN berpotensi menjadi model pemberdayaan mahasiswa yang tidak hanya relevan di Politeknik Negeri Subang, tetapi juga dapat direplikasi di perguruan tinggi lain di Indonesia untuk mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya secara nasional.

Implikasi dan Rekomendasi

Hasil penelitian ini merekomendasikan agar Politeknik Negeri Subang mendukung penuh pembentukan JAPAN sebagai program unggulan mahasiswa. Selain itu, diperlukan sinergi antara pihak kampus, pemerintah daerah, dan pelaku industri kreatif untuk menciptakan ekosistem yang kondusif bagi pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Program pelatihan, workshop, dan inkubasi bisnis kreatif dapat menjadi langkah awal untuk meningkatkan kapasitas dan keterlibatan mahasiswa.

Implikasi utama dari hasil penelitian ini adalah perlunya penguatan ekosistem ekonomi kreatif berbasis budaya di lingkungan Politeknik Negeri Subang melalui pemberdayaan mahasiswa secara terstruktur dan berkelanjutan. Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) tidak hanya menjadi wadah kolaborasi mahasiswa, tetapi juga dapat menjadi katalisator terciptanya inovasi dan karya kreatif yang mampu memberikan nilai tambah secara ekonomi dan sosial bagi kampus dan masyarakat sekitar (UNESCO, 2021; Florida, 2014).

Dukungan institusi pendidikan sangat penting dalam menyediakan fasilitas, pelatihan, dan pendampingan agar mahasiswa dapat mengembangkan ide-ide kreatif mereka menjadi proyek nyata. Kegiatan seperti workshop, pelatihan kewirausahaan, inkubasi bisnis kreatif, dan kolaborasi dengan pelaku industri serta pemerintah daerah perlu diintensifkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020; Kemenparekraf, 2014). Selain itu, integrasi program JAPAN ke dalam kurikulum atau kegiatan kemahasiswaan dapat memperkuat keberlanjutan program dan memperluas jangkauan manfaatnya.

Rekomendasi lainnya adalah perlunya sinergi antara Politeknik Negeri Subang, pemerintah daerah, komunitas budaya, dan pelaku industri kreatif untuk menciptakan ekosistem yang kondusif bagi pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya. Kolaborasi lintas sektor ini penting untuk memperluas jejaring, membuka akses pasar, serta meningkatkan daya saing produk dan karya mahasiswa di tingkat lokal, nasional, maupun internasional (Wijayanti & Kurniawan, 2021; Howkins, 2001).

Selain aspek institusional, penting juga untuk membangun budaya apresiasi dan penghargaan terhadap karya kreatif mahasiswa. Penghargaan ini dapat berupa dukungan finansial, publikasi karya, maupun pemberian insentif bagi mahasiswa yang berhasil menciptakan inovasi berbasis budaya lokal. Dengan demikian, mahasiswa akan semakin termotivasi untuk terus berinovasi dan berkontribusi dalam

pengembangan ekonomi kreatif di Subang.

Secara keseluruhan, pembentukan JAPAN di Politeknik Negeri Subang diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan mahasiswa yang efektif dan berkelanjutan dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya, serta dapat direplikasi di perguruan tinggi lain di Indonesia.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa mahasiswa Politeknik Negeri Subang memiliki peran strategis sebagai agen penggerak dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis budaya di Kabupaten Subang. Namun, tingkat pengetahuan dan kesadaran mahasiswa terhadap konsep ekonomi kreatif dan potensi budaya lokal masih tergolong rendah. Faktor-faktor seperti kurangnya sosialisasi, minimnya pengalaman praktis, serta terbatasnya ruang kolaborasi di lingkungan kampus menjadi kendala utama yang menghambat optimalisasi peran mahasiswa.

Pembentukan JAPAN (Jejaring Pemuda Aktif Negeri) di Politeknik Negeri Subang menjadi sangat urgen sebagai wadah kolaborasi, edukasi, dan pemberdayaan mahasiswa. JAPAN diharapkan dapat meningkatkan literasi ekonomi kreatif, menumbuhkan motivasi, serta memfasilitasi mahasiswa untuk berinovasi dan berkontribusi dalam pengembangan produk dan program kreatif berbasis budaya lokal. Melalui JAPAN, mahasiswa dapat memperkuat jejaring dengan pelaku industri kreatif, pemerintah daerah, dan komunitas budaya, sehingga tercipta ekosistem kreatif yang lebih inklusif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Basri, F. (2012). *Ekonomi Kreatif: Ekonomi Baru Berbasis Kreativitas*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Basri, M.C. (2012). *Rumah Ekonomi Rumah Budaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cresswell, J.W. (2013). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset (Memilih diantara lima pendekatan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Perdagangan RI. (2008). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009 – 2015*.
- El Hasanah, L. (2015). *Pengembangan Wirausaha Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Jurnal studi pemuda*. 4 (2). [Online]. Tersedia di: <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36812>.
- Fahrudin, A. (2008). *Pemberdayaan Partisipasi dan Penguatan Kapasitas Masyarakat*. Bandung: Humaniora.
- Florida, R. (2014). *The Rise of the Creative Class—Revisited*. New York: Basic Books.
- Geertz, C. (1992). *Tafsir Kebudayaan (Refleksi Budaya)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Geertz, C. (2010). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books
- Gibson, C. & Homan, S. (2004). *Urban Redevelopment, Live Music and Public Space: Cultural performance and the re-making of Mrrickville*. *Internationaal Journal of Cultural Policy*. 10 (1), 67-84.
- Hindaryatiningsih, N. H. (2016). *Model Proses Pewarisan Nilai-Nilai Budaya Dalam Tradisi Masyarakat Buton*. *Journal: Journal Of Social Science and Humanities*. 18. (2). 108-115. [Online]. Tersedia di: <https://doi.org/10.24198/sosiohumaniora.v18i2.9228>.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy*. UK : The Penguin Press. Kartasasmita, Ginanjar. 1996. *Pembangunan untuk rakyat*. Jakarta: Pustaka Cidesindo.
- Irawan, A. (2015). *Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Indonesia*, 15(1), 45-56.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2014). *Rencana Induk Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2025*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pengembangan Ekonomi Kreatif di*

- Perguruan Tinggi.
Kementerian Pemuda dan Olahraga RI. (2009). Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan.
- Moleong, J.L. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nabiel, A. (2021). *Kabar Gembira! Museum Wisma Karya Subang Seger di Buka Untuk Umum*. [Online]. Tersedia di: <https://www.tintahijau.com/megapolitan/ragam/30468-kabar-gembira-museum-wisma-karya-subang-segera-dibuka-untuk-umum>.
- Rianse, U. (2013). *Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Lokal*. Kendari: Universitas Halu Oleo Press.
- Rochmat, S. (2016). Misi Ekonomi Kreatif untuk Pembangunan Nasional. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 24(2), 101-113.
- Satries, W.I. (2009). *Peran Serta Pemuda Dalam Pembangunan Masyarakat*. *JurnalMadani*.9.(1). [Online]. Tersedia di: <http://ejournalunisma.net/ojs/index.php/mdani/issue/view/49/showToc>.
- Sugiono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2017). *Ekonomi Kreatif, Ekonomi Baru Mengubah Ide Menciptakan Peluang*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suharto, E. (2014). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- UNESCO. (2021). *Creative Economy Report 2021: Widening Local Development Pathways*.
- Wahyungsih, S.D. (2019). *Pendekatan Ekonomi Kreatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus di Desa Pedekik)*. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*. 8 (2), 195-205.
- Wijayanti, V., & Kurniawan, D. A. (2021). Peran Perguruan Tinggi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 155-167.