



# Ecoprint Tumbuhkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik

UPT SMP NEGERI 10 BANDAR  
LAMPUNG



## I. Tujuan Inovasi

Pandemi Covid 19 mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu dampak yang amat dirasakan oleh masyarakat sekitar adalah sulitnya untuk melakukan kegiatan seperti biasa sehingga berdampak pula pada munculnya keputusan untuk merumahkan beberapa pekerja. Selain itu, peserta didik pun ikut merasakan dampak dari adanya pandemic Covid 19 ini. Peserta didik menjadi pasif untuk beraktifitas sehingga ruang kreatifitas peserta didik menjadi terbatas.

Sebagai salah satu instansi pendidikan, UPT SMP Negeri 10 Bandar Lampung yang bergerak dalam bidang pendidikan berinisiatif untuk membangun kreativitas para peserta didik maupun masyarakat sekitar secara optimal dengan cara memberikan inovasi baru yang dapat memunculkan ide-ide kreatif dan produk yang nantinya bisa menjadi bentuk usaha kreativitas.

Oleh karena itu, UPT SMP Negeri 10 Bandar Lampung membentuk inovasi pemanfaatan bahan alam di lingkungan sekitar melalui program “Ecoprint Munculkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik”, dilaksanakan tahun 2021. Adapun tujuan dibuatnya inovasi ini adalah untuk mengurangi pencemaran lingkungan yang berasal dari adanya daun kering dan menghasilkan produk yang memiliki nilai jual untuk membangkitkan kembali perekonomian masyarakat sekitar yang semula perekonomiannya tersebut mati akibat dampak pandemic covid 19.



Gambar 1. Produk Hasil Kegiatan Ecoprint



## II. Keselarasan Dengan Kategori Yang Dipilih

Kategori yang dipilih adalah ekonomi kreatif. Seperti yang terdapat pada UU Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif pasal 1, pasal 4, pasal 5, pasal 10, pasal 12 dan pasal 13. Pasal 1 dalam UU Nomor 24 “Ekonomi kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasisi warisa budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.

Pasal 4 “Undang-undang Ekonomi Kreatif bertujuan :

- a) mendorong seluruh aspek EkonomiKreatif sesuai dengan perkembangan kebudayaan, teknologi, kretaivitas,inovasi masyarakat Indonesia, dan perubahan lingkungan perekonomian global;
- b) menyejahterakan rakyat Indonesia dan meningkatkan pendapatan negara;
- c) menciptakan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang berdaya saing global;
- d) menciptakan kesempatan kerja baru yang berpihak pada nilai seni dan budaya bangsa Indonesia;
- e) mengoptimalkan potensi Pelaku Ekonomi Kreatif;
- f) melindungi hasil kreativitas Pelaku Ekonomi Kreatif;
- g) mengarusutamakan ENOMI Kreatif dalam Rencana Pembangunan Nasional.

Pasal 5 “ Setiap Pelaku Ekonomi Kreatif berhak menerima dukungan dari Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah melalui pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif.”

Pasal 10 “Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif dilakukan melalui:

- a) pengembangan riset;
- b) pengembangan pendidikan;
- c) fasilitasi pendanaan dan pembiayaan;
- d) penyediaan infrastruktur;
- e) pengembangan sistem pemasaran;
- f) emberian insentif;
- g) fasilitasi kekayaan intelektual, dan;
- h) perlindungan hasil kreativitas.

Dengan adanya inovasi berupa ekonomi kreatif ini akan memberikan dampak positif terhadap perekonomian masyarakat sehingga akan meningkatkan pendapatan. Hal ini tentunya akan mengurangi adanya pengangguran akibat dampak karyawan yang dirumahkan selama pandemic covid 19. Untuk itulah UPT SMP Negeri 10 Bandar Lampung melalui kegiatan “Ecoprint Munculkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik” mewadahi ide kreatif masyarakat dan memberikan akses kegiatan yang positif selama pandemic yang dapat berlanjut.

Kegiatan ini tidak hanya kami rancang untuk diterapkan pada masyarakat saja, melainkan akan kami terapkan juga pada peserta didik kami. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kegiatan yang bernilai positif selama pandemic, sehingga peserta didik nantinya siap untuk menerapkan kembali kegiatan tersebut saat pembelajaran tatap muka. Hal ini tentunya sebanding dengan kurikulum baru yang akan digunakan di sekolah, yaitu kurikulum Merdeka belajar yang menugaskan pendidik maupun peserta didik bersinergi melakukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.



Gambar 2. Kegiatan Pembuatan Ecoprint

### **III. Signifikansi**

Pada awal tahun 2020, Indonesia mengalami pandemic Covid 19 yang memiliki dampak bagi berbagai sektor, baik perekonomian maupun sektor bidang pendidikan. Berbagai upaya pemerintah telah dilakukan, mulai dari pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (Daring) sampai dengan pemberlakuan *Work From Home* (WFH). Hal ini berdasarkan pertimbangan pemerintah terkait kegiatan pendidikan dan ekonomi yang tidak dapat berhenti meskipun dalam keadaan pandemic sehingga memerlukan kebijakan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Berdasarkan riset terkait pendapat masyarakat terkait dengan adanya kebijakan WFH dan pembelajaran daring, baik masyarakat maupun peserta didik mengaku bahwa hal tersebut terkesan sangat monoton sehingga ide-ide kreatif mereka terpendam.

Melalui *Ecoprint Munculkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik* membangun kreativitas masyarakat maupun peserta didik serta menjadi bentuk kegiatan yang bernilai positif.

### **IV. Inovatif**

“*Ecoprint Munculkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik*” merupakan inovasi pengembangan dari pembelajaran seni budaya dan prakarya melalui UPT SMP Negeri 10 Bandar Lampung dengan latar belakang untuk memberikan kegiatan yang bernilai positif selama pandemic, sehingga peserta didik yang belajar dari rumah memiliki kegiatan yang mampu meningkatkan kreaivitasnya selama di rumah agar tidak bosan dan bagi masyarakat dapat menghasikan produk bernilai ekonomis untuk menunjang perekonomian keluarga akibat dampak pandemic.

### **V. Transferabilitas**

Strategi yang dilakukan dalam implementasi kegiatan *Ecoprint Munculkan Kretivitas dan Hasilkan Produk Unik* bagi masyarakat maupun peserta didik adalah sebagai berikut:

- a) Pelatihan *ecoprint* untuk menghasilkan produk;
- b) Promosi melalui medsos;
- c) Pameran hasil *ecoprint*;

Masyarakat maupun peserta didik dapat menerapkan teknik *ecoprint* dengan mudah dan mampu membentuk UMKM rumahan melalui kegiatan ini.

## **VI. Sumber Daya dan Berkelanjutan**

Inovasi ini merupakan program yang sangat diperlukan pasca pandemic covid 19 Kota Bandar Lampung, selain dapat menghasilkan produk juga dapat meningkatkan pendapatan daerah melalui UMKM kerajinan dari hasil ecoprint. Dalam aspek pendidikan, pendidik dapat melatih peserta didik untuk dapat bersaing dalam hal kreativitas. Dalam aspek ekonomi, masyarakat mampu membuat UMKM dengan memasarkan hasil produk ecoprint.

## **VII. Dampak**

Dampak keberadaan ECOPRINT Munculkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik ini diantaranya adalah untuk mewadahi kreativitas masyarakat dalam berkarya dan berinovasi, meningkatkan perekonomian masyarakat, memberikan kegiatan yang positif, serta menjadi peluang untuk memunculkan lapangan pekerjaan.

## **VIII. Keterlibatan Pemangku Kepentingan**

Pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam pengembangan program Ecoprint Munculkan Kreativitas dan Hasilkan Produk Unik yaitu :

- a. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung ;
- b. Bappeda Kota Bandar Lampung;
- c. UPT SMP Negeri 10 Bandar Lampung