

MODEL PROSES INOVASI PEMBANGUNAN KAMPUNG GLINTUNG KOTA MALANG

Tri Yuliyanti

Prodi Administrasi Negara Univ.17 Agustus 1945 Surabaya.
diazkakan@gmail.com

Eddy Priyanto

Prodi Teknik Sipil Universitas Gresik
edolipi@gmail.com

ABSTRACT

Glantung RW 23 is a dense village with several environmental and social problems. Responding to this problem, RW 23 Institutions and villagers agreed to innovate, create an environmentally friendly village and, at the same time, address existing social problems. The purpose of this study is to develop a model for the implementation phase-in of the development innovation process in Glantung village, Malang City accordingly. Data was extracted by in-depth interviews and documentation and then analyzed qualitatively. The results of this study provide examples of steps that are appropriate for the village development innovation process that is appropriate and applies to all village areas that carry out the same development.

Keywords: *Stage, Innovation process model, Village development*

A. PENDAHULUAN

Inovasi menjadi aspek penting dalam pembangunan, apalagi setelah terbitnya undang-undang Nomor 32 tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah. Kebijakan desentralisasi dan otonomi daerah yang tertuang dalam undang-undang tersebut menyebabkan banyak pemerintah daerah melakukan inovasi. Pemerintah Daerah sangat mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam pengelolaan permasalahan di daerahnya, maka ia dituntut selalu inovatif dalam menyelesaikan masalah dan memenuhi kebutuhan masyarakat.

Permasalahan yang terjadi di daerah dapat juga disebabkan oleh kesalahan dari sisi kelembagaan maupun sisi kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah. Minimnya inovasi oleh Pemerintah Daerah dibuktikan dengan masih terlihatnya berbagai permasalahan yang belum diselesaikan, misalnya tentang kemiskinan, kesehatan, ketimpangan ekonomi, lingkungan dan sebagainya. Sampai saat ini berkembang isu bahwa Pemerintah Daerah dikatakan maju apabila mampu melakukan inovasi.

Di Kota Malang Jawa Timur terdapat sebuah kampung di tengah kota yang bernama Glantung RW 23 Kelurahan Purwantoro, Kecamatan Blimbing. Kampung ini dihuni 1088 jiwa, yang terdiri dari 861 penduduk berusia dewasa dan 227 jiwa berusia balita. Sebelum tahun 2012 kampung ini merupakan kampung yang padat penduduk dan menjadi langganan banjir pada setiap musim hujan (Ima Hidayati Utami, 2017). Luapan air dari selokan sulit sekali surut dan menggenangi rumah warga dan tinggi genangan bisa sampai setinggi

50 cm. Selain banjir yang menggenangi rumah warga, jalanan kampung juga penuh dengan sampah, kumuh, dengan tingkat pengangguran serta kriminalitas yang cukup tinggi. Tidak sedikit masyarakat kampung saat itu juga memiliki pemikiran yang kolot dan tertutup, serta acuh terhadap lingkungan. (Ervina, 2018)

Menyikapi permasalahan tersebut Lembaga RW 23 dan warga kampung sepakat melakukan suatu inovasi, yaitu mewujudkan kampung Glintung yang berwawasan lingkungan berkelanjutan sekaligus dapat memecahkan permasalahan yang ada. Secara sederhana inovasi adalah pembaharuan atau perubahan yang ditandai dengan adanya hal yang baru. Menurut pendapat Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973) inovasi merupakan perubahan sosial yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dan diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Penelitian terkait inovasi kampung yang berwawasan lingkungan berkelanjutan juga pernah diteliti oleh Sorin dan Jozsef (2017), Gorji et al. (2015), Nany dkk (2017) dan Ambar (2018).

Saat ini inovasi yang dilakukan di kampung Glintung RW 23 adalah (1) *urban farming*, (2) gerakan menabung air (GEMAR), (3) bank sampah, (4) reforma agraria, dan (5) pembangkit listrik tenaga air (*pico hydro*). Inovasi ini akan diterima oleh seluruh elemen warga kampung Glintung tergantung pada karakteristik inovasi dan kebutuhan warga sebagai penerima inovasi (*adopter*). Dalam inovasi memang membutuhkan proses yang memakan waktu. Seringkali sebuah proses yang instan, kurang bisa menghasilkan sesuatu yang optimal. Hal tersebut disebabkan lemahnya pengalaman dan pengamatan, sehingga untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan persiapan.

Pada pelaksanaan proses inovasi di kampung 3G terdapat tahapan yang telah dipersiapkan oleh seluruh elemen warga kampung Glintung. Tahapan tersebut meliputi 1) identifikasi, 2) *mindset*, 3) rekonstruksi, 4) konsultasi, inovasi dan kolaborasi, 4) branding, 5) edukasi dan komersialisasi, serta 6) publikasi dan replikasi. Perencanaan tahapan dalam proses inovasi ini dianggap telah sesuai, karena didasari serta melihat keahlian dan sumber daya yang dimiliki untuk mewujudkan inovasi yang diharapkan.

Seiring waktu, kenyataan pelaksanaan tahapan dalam proses inovasi tersebut banyak mengalami kelemahan dan kekurangan. Salah satu contoh kelemahan dalam tahapan yaitu ketika pelaksanaan tahap identifikasi dilakukan, ternyata warga banyak yang menolak dan enggan terhadap pelaksanaan tersebut, karena apa yang akan dikerjakan dan yang menjadi tujuan masih belum jelas. Seharusnya warga diberi pengertian lalu dirubah *mindset*nya terlebih dahulu untuk ikut terlibat dalam pelaksanaan tersebut. Contoh lainnya adalah pada tahap rekonstruksi, yang seharusnya tahap ini dilakukan setelah tahap konsultasi. Dari kenyataan tersebut menunjukkan bahwa yang terjadi pada pelaksanaan tahapan dalam proses inovasi di wilayah studi perlu dilakukan perbaikan.

Penelitian terkait model proses inovasi pernah dilakukan oleh Felix dkk (2016) serta Li dan Edward (2016). Terkait dengan pelaksanaan tahapan dalam proses inovasi di kampung Glintung RW 23, dalam kajian perlu dibuat suatu

kerangka kerja atau model yang dapat menggambarkan secara logis hubungan kausal antara faktor-faktor yang berkaitan. Kerangka kerja atau model konseptual dapat mempromosikan logika atau makna yang ada dalam situasi tertentu.

B. KONSEP

Inovasi Pembangunan Kampung

Inovasi berasal dari kata bahasa Inggris *innovation* yang sering diartikan dengan segala hal yang baru ditemukan atau pembaharuan. Dengan kata lain, inovasi merupakan suatu pembaharuan menuju ke arah perbaikan. Inovasi memiliki beberapa karakteristik, yakni (1) berbeda dari sebelumnya, (2) dilakukan dengan sengaja, dan (3) terencana. Dengan demikian inovasi pembangunan dapat didefinisikan sebagai suatu pembaharuan dari segi kualitas yang sengaja diupayakan untuk meningkatkan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu dalam pembangunan. Inovasi merupakan suatu ide, barang, kejadian, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil diskoveri maupun invensi. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Dengan demikian, inovasi bersifat subyektif dan spesifik.

Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973) berpendapat bahwa inovasi digunakan dalam tiga konteks berbeda. Satu konteks sama dengan penemuan, yakni mengacu pada proses kreatif dimana dua atau lebih konsep yang ada digabungkan dalam beberapa cara baru untuk menghasilkan suatu konfigurasi yang belum diketahui oleh orang. Seseorang atau kelompok yang melakukan itu disebut inovatif. Sebagian besar literatur tentang kreatifitas mengartikan inovasi seperti demikian.

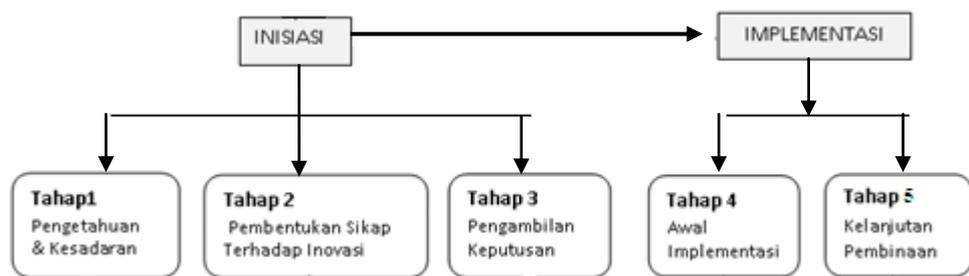
Zaltman dan Duncan (1977) berpendapat bahwa sebuah inovasi adalah ide, praktik, atau artefak yang dianggap baru oleh unit yang relevan. Inovasi adalah perubahan obyek. Perubahan adalah bagian dari bentuk tanggapan terhadap situasi. Dalam suatu situasi memerlukan proses kreatif untuk menghasilkan sebuah penemuan. Namun, tidak semua hal pembaharuan itu disebut inovasi, karena tidak semua kelompok individu baik kelompok formal maupun informal menganggap suatu hal tersebut merupakan hal yang baru.

Terdapat 3 (tiga) hal utama dalam pelaksanaan inovasi dalam pembangunan kampung. Tiga hal utama yang mempengaruhi capaian inovasi tersebut yaitu (1) kepemimpinan, (2) regulasi, dan (3) anggaran. Dalam proses kepemimpinan, inovasi dalam pembangunan akan berjalan dengan baik bila didukung oleh pemimpin yang selalu memberikan supportserta pemikiran yang positif. Hal itu mendorong terciptanya kebijakan inovatif yang membangun. Kemudian regulasi, pemimpin yang baik harus didukung regulasi atau aturan yang jelas dan tentunya regulasi yang tidak rumit. Regulasi juga menjadi payung hukum agar tidak mudah digugat nantinya. Sedangkan anggaran tentunya menjadi hal terpenting karena menyangkut keberlangsungan pelaksanaan inovasi tersebut.

Terkait pembangunan, dari pernyataan Rogers (1983) diatas menyatakan bahwa inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu.

Proses Inovasi

Proses inovasi adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh individu atau lembaga/organisasi, mulai sadar tahu adanya inovasi sampai menerapkan (implementasi) inovasi. Osborne dan Brown (2005) melihat inovasi hanya terjadi ketika tercipta suatu produk atau pelayanan baru yang sebelumnya belum ada sehingga muncul kondisi ketidak bersambungan (*discontinuity*) dengan produk sebelumnya. Isu *discontinuity* merupakan indikator dalam melihat suatu proses apakah dapat dikategorikan sebagai proses inovasi atautkah hanya perubahan semata. Untuk mendukung proses inovasi secara strategis, terdapat empat pendekatan perubahan yang dapat dilakukan lembaga/organisasi (Joseph E. McCann,1991). Empat pendekatan tersebut yaitu perubahan teknologi, perubahan produk dan pelayanan, perubahan struktur dan strategi, serta perubahan budaya. Zaltman, Duncan, dan Holbek, (1973) membagi proses inovasi dalam lembaga/organisasi menjadi dua tahap yaitu:



(sumber: Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973))

Gambar: Model Tahapan Inovasi

Pervaiz dan Shepherd (2010) mengklasifikasikan proses inovasi terbagi atas tiga bagian, antara lain: a) inovasi administrasi (*administrative innovation*), berhubungan dengan struktur lembaga /organisasi dan proses administrasi yang secara tidak langsung berhubungan dengan aktivitas dasar pekerjaan dari sebuah lembaga/organisasi dan berhubungan secara langsung dengan manajemen, b) inovasi teknologi (*technology innovation*), berhubungan dengan teknologi produk, jasa, dan proses produksi, c) inovasi proses/operasional (*process innovation*), adalah elemen baru yang diperkenalkan pada sebuah produksi atau operasi jasa, input bahan baku, spesifikasi tugas, pekerjaan dan informasi, dan peralatan yang digunakan, untuk produksi sebuah produk atau membuat jasa pelayan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Creswell (2015) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif terdiri dari asumsi filosofis, strategi, metode pengumpulan data, analisis data, dan intepretasi data yang

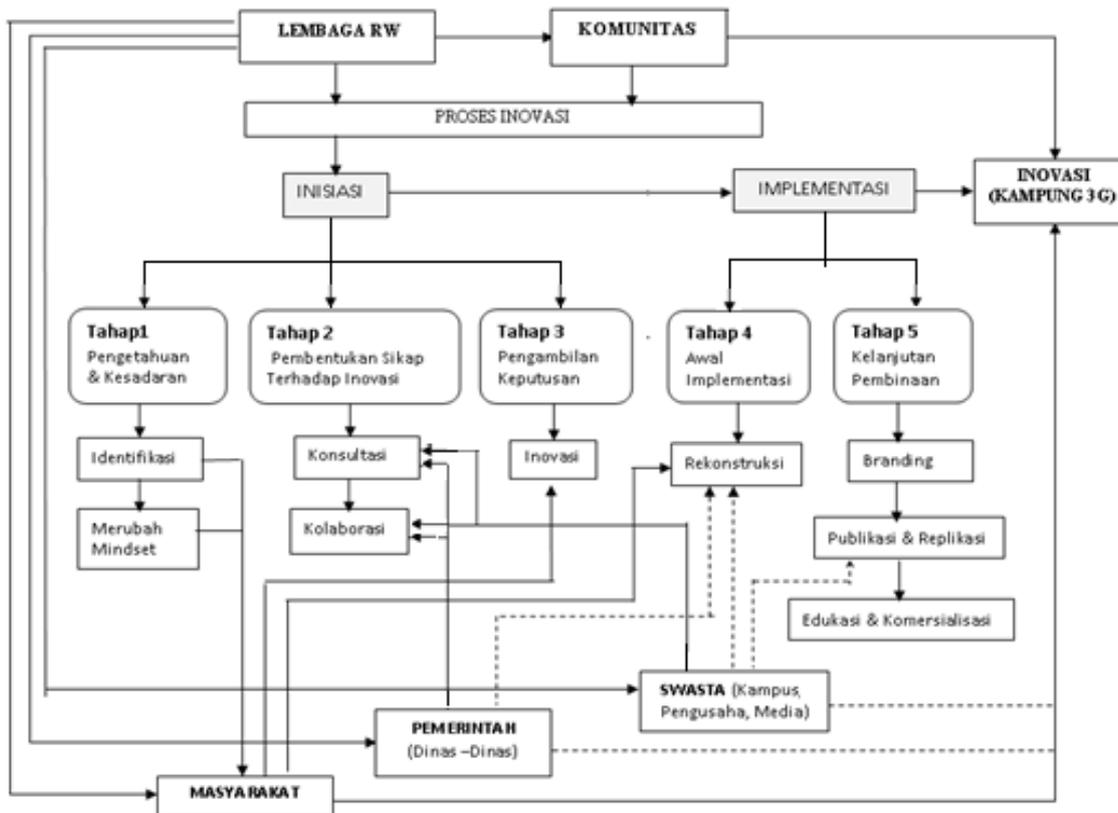
lebih beragam dibandingkan penelitian kuantitatif. Sedangkan Moleong (2012) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh partisipan penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain lain secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa yang alamiah dan dengan menafsirkan berbagai metode ilmiah. Lebih lanjut menurut (Strauss & Corbin, 1990:23) dalam penelitian kualitatif tidak dimulai dengan sebuah teori, kemudian membuktikannya. Namun, peneliti memulai dengan suatu lokasi studi dan yang relevan di lokasi itu yang mungkin untuk muncul. Secara umum dalam penelitian kualitatif data dapat diperoleh dengan berbagai cara. Menurut Sugiyono (2007:209) pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan yang menyangkut interpretasi, yaitu mengembangkan makna dari data yang diperoleh. Kesimpulan yang masih kaku selalu diverifikasi selama penelitian, sehingga diperoleh kredibilitas dan objektivitas. Verifikasi bisa berupa pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran saat mengadakan pencatatan atau tinjauan ulang terhadap catatan di lapangan.

D. PEMBAHASAN

Pelaksanaan tahapan awal di kampung Glintung RW 23 yang berinovasi, merupakan suatu usaha yang bersifat sementara untuk menghasilkan produk yang unik dan mengandung unsur ketidakpastian (Schwalbe, 2006). Ketidakpastian dalam mewujudkan kampung 3G ini perlu dihilangkan dengan pelaksanaan yang terencana secara matang melalui model/kerangka kerja dan peran berbagai pihak.

Model awal pelaksanaan tahapan dalam proses inovasi di kampung Glintung RW 23 adalah; (1) identifikasi masalah, (2) merubah pola pikir (*mindset*), (3) rekonstruksi, (4) konsultasi, kolaborasi, dan inovasi, (5) *branding* (6) edukasi dan komersialisasi, serta (7) publikasi dan replikasi. Model tahapan tersebut menurut pemikiran Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973) yang demikian kurang sesuai dan memperlambat pelaksanaan inovasi. Faktanya dilapangan hal tersebut mengakibatkan beberapa tahapan harus diulang kembali, sehingga jadwal perencanaan mewujudkan inovasi harus dirubah dan itu memerlukan waktu lagi.

Dalam model Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973) secara konsep sangat sederhana dan memenuhi kriteria. Model Zaltman tersebut dinilai cakupannya menyeluruh dan mudah diterapkan dilapangan. Sehingga dapat diterima dan diterapkan pada inovasi di kampung Glintung RW 23. Berikut model awal tahapan proses inovasi jika mengadopsi pendapat Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973).



Sumber: Zaltman dkk.1973, diolah

Model Tahapan Dalam Proses Inovasi

Pada model diatas dapat dijelaskan dari sisi urutan proses dan peran masing-masing pihak yang terlibat. Secara sederhana bahwa tahap 1 yang dilakukan lembaga RW dan komunitas adalah bersama warga melakukan identifikasi masalah kampung dan merubah *mindset* untuk ikut memikirkan serta terlibat dalam inovasi kampung. Tahap 2 yang dilakukan lembaga RW dan komunitas yaitu konsultasi, kolaborasi yang melibatkan swasta dan dinas pemerintah. Dapat dijelaskan bahwa Lembaga RW dalam proses mewujudkan kampung 3G berkonsultasi dengan pemerintah melalui dinas terkait seperti BPTP Jatim dan Pemkot Malang serta swasta seperti pabrik cat Decolith, Kampus Unisma, UB, Universitas Machau Malang.

Tahap 3 yaitu inovasi, dilakukan oleh seluruh elemen kampung (Lembaga RW, komunitas dan warga). Hal ini bertujuan agar semua pihak intern kampung memiliki visi dan misi yang sama untuk inovasi membangun kampung Glintung RW 23 /kampung 3G. Intinya adalah membangun kampung melalui kebersamaan dan gotong-royong dalam bentuk fisik, pikiran, tenaga maupun material. Tahap 4 yaitu rekontruksi yang dilakukan oleh semua pihak yaitu lembaga RW, komunitas dan masyarakat. Peran pemerintah dan pengusaha/ swasta dalam tahap ini dilakukan secara tidak langsung yaitu

berupa sedikit sumbangan materi dan pengetahuan serta dukungan moral. Selanjutnya pada tahap 5 kegiatannya terdiri *branding*, publikasi, replikasi dan mengedukasi untuk komersialisasi yang dilakukan hanya oleh komunitas dan masyarakat setempat. Khusus untuk publikasi, biasanya dibantu oleh media lokal kota Malang yang menyebarkan berita melalui media cetak, radio, televisi dan internet.

Dinamika Pelaksanaan Tahapan

Model pelaksanaan tahapan diatas masih ditemukan banyak hal yang menarik untuk diungkap. Pada pelaksanaannya model tersebut terdapat banyak perubahan dari bentuk aslinya. Perubahan tersebut terjadi akibat pengaruh 1) faktor kepemimpinan, 2) faktor peran warga sebagai pelaksana, 3) dana untuk pembiayaan, 4) bentuk kegiatan, keempat faktor ini tidak bisa dipisahkan. Sehingga realitas yang ada dalam pelaksanaan tahapan dalam proses inovasi kampung 3G terjadi tumpang tindih, yaitu berupa pengulangan tahapan yang telah dilalui.

Hal tersebut bisa terjadi karena pada masing-masing proses tahapan yang dilalui, kegiatan dapat terhenti karena beberapa faktor yang disebutkan diatas, sehingga kegiatan yang telah direncanakan saat lalu perlu dikerjakan kembali ketika semua kebutuhan kegiatan telah tercukupi. Dalam pelaksanaan kegiatan, pemimpin tidak hanya harus berusaha untuk memenuhi lingkup spesifik, waktu, biaya, dan persyaratan, tetapi juga harus memfasilitasi seluruh proses untuk memenuhi kebutuhan dan harapan dari orang-orang yang terlibat dalam atau dipengaruhi oleh kegiatan itu.

Permasalahan tersebut cukup beralasan karena pelaksanaan tahapan dalam proses inovasi kampung 3G sangat rumit. Dibutuhkan materi penunjang yang cukup, peran terkoordinasi dan juga kerangka kerja yang harus sesuai. Menurut Ismail (2013) mewujudkan kampung 3G dapat dianggap sebuah kegiatan yang panjang, rumit dan melibatkan banyak pihak. Keberhasilan prosesnya sangat tergantung dari saling keterkaitan antara pihak yang terlibat dalam proses tersebut.

Masih banyaknya kekurangan dan kelemahan yang harus dibenahi ini bisa dipahami. Pembenahan yang dilakukan juga berjalan sangat lambat. Hal ini karena Ketua Lembaga RW yang sekaligus ketua komunitas, kegiatannya sangat padat. Sedangkan wakil dari lembaga atau anggota komunitas juga terbatas jam kerja kantor, sebab bila pagi sampai sore mereka bekerja mencari nafkah untuk keluarga. Tahapan dalam proses inovasi pembangunan di kampung 3G di mulai dengan cara-cara yang sederhana dan tanpa mengeluarkan biaya sedikitpun.

E. PENUTUP

Secara teoritis dan praktis penelitian ini menciptakan model tahapan dalam proses pembangunan kampung. Model ini dapat diterapkan dalam semua wilayah kampung yang sedang melakukan pembangunan karena mengalami kerusakan lingkungan. Pada tahap permulaan (inisiasi) langkah yang ditempuh adalah membangun kesadaran dan pengetahuan, pembentukan sikap terhadap inovasi dan pengambilan keputusan. Dalam rangka melaksanakan langkah-

langkah tersebut dibutuhkan perubahan *mindset*. Dilanjutkan dengan konsultasi dan kolaborasi dengan semua pihak sebagai upaya strategi untuk menjalin kerjasama dengan unsur-unsur yang dipandang relevan dalam mewujudkan inovasi. Hal yang harus diperhatikan adalah pengumpulan informasi sebanyak-banyaknya mengenai inovasi yang akan diterima/ditolak agar tidak terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan. Tahapan selanjutnya adalah tahap implementasi (penerapan). Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan ialah menggunakan dan menerapkan inovasi. Ada dua langkah yang harus dilakukan, yaitu :1) langkah awal implementasi yakni melakukan identifikasi dan rekonstruksi, hal ini disebabkan sudah menerapkan sebagian inovasi. 2) langkah kelanjutan pembinaan penerapan inovasi. penerapan awal telah berhasil, para anggota telah mengetahui dan memahami inovasi serta memperoleh pengalaman dalam menerapkannya maka tinggal melanjutkan dan menjaga kelangsungannya.

Dalam perencanaan suatu proses inovasi oleh lembaga, sebaiknya dilakukan melalui kesepakatan bersama, serta mempertimbangkan kondisi lingkungan setempat. Hal ini agar dalam proses inovasi dapat dilakukan secara terstruktur. Lebih lanjut pembagian kewenangan harus jelas dan dapat dipertanggung-jawabkan oleh pemegang mandat, sehingga proses inovasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Model proses inovasi dalam mewujudkan kampung 3G dalam penelitian ini dapat diaplikasikan di tempat lain, dengan catatan terdapat kesamaan kriteria. Pelibatan berbagai pihak yang semakin banyak akan memberi banyak kemudahan dalam suatu program, tetapi dengan banyaknya pihak yang terlibat harus ditata dengan baik. Hal ini dimaksudkan agar jangan sampai tumpang tindih dalam kewenangan maupun tindakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar, Teguh Sulistiyani. (2018). *Environmental Policy Evaluation In Green Village Innovation In Yogyakarta Special Region*. Journal Of Public Administration And Local Governance. Volume 2. No. 1
- Anselm, Strauss and Juliet Corbin. 1990. *Basis of Qualitative Research: Grounded Theory Procedure and Techniques*. London: Sage Publications
- Badan Pusat Statistik (BPS).(2017). Profil Kemiskinan di Indonesia September 2016.
- Bertolino, Bob & O'Hanlon, Bill. (2002). *Collaborative, Competency-Based Counseling and Therapy*. Boston : Allyn & Bacon.
- Cresswell, John W. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih antara Lima Pendekatan edisi 3. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Dewangga Soetopo,(2016) Kampung 3G, Bareng Klaten, CV Citta Gracia.:

- Ervina Fredayani. 2018. Kampung 3G (Glantung Go Green): Ide Lokal Sebagai Solusi Global . Jurnal Sospol, Vol 4 No 2 (Juli – Desember 2018), Hlm 154-170 154
- Felix Ter Chian Tan, Shan L. Pan, Lili Cui. (2016). *IT-Enabled Social Innovation in China's Taobao Villages: The Role of Netpreneurs*,
- Frans & Bursuck, W. 1996. *Including Student with Special Need*. Boston : A&B
- Gerald Zaltman, Rober Duncan, Johny Holbek. (1973). *Innovation and Organization* . A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.
- Gerald Zaltman and Robert Duncan (1977). *Strategies for Planned Change*. A Wiley-Interscience Publication John Wiley and Sons, New York. London, Sydney, Toronto.
- Ima Hidayati Utami, (2017). Strategi Penguatan Kampung Glantung Go Green (3G) Sebagai Destination Branding Obyek Wisata Edukasi di Malang, Jurnal Administrasi dan Bisnis, Volume : 11, Nomor : 1, Juli 2017, ISSN 1978-726X
- Ismail.(2013). Manajemen Perbankan. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. Jakarta: Gaung Persada Press
- Joseph E. McCann (1991). *Design Principles for an Innovating Company*. *The Executive journal* Vol. 5, No. 2 (May, 1991), pp. 76-93
- Kłoczko-Gajewska, Anna (2014). *Can We Treat Thematic Villages As Social Innovations*, *Journal Of Central European Green Innovation* 2 (3) Pp. 49-59
- Li Wan and Edward Ng (2016) , *Assessing the Sustainability of the Built Environment in Mountainous Rural Villages in Southwest China*, *Mountain Research and Development*, 36(1):4-15
- Lexy J. Moleong. (2000) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, Remaja Rosdakarya
- Nany Yuliasuti dkk. (2017), *Dimensions of Community and local Institutions Support : Towards an Eco-Village Kelurahan in Indonesia dari Global Eco Village Network (GEN)*
- Osborne, Stephen P. & Kerry Brown. (2005). *Managing Change and Innovation in Public Service Organizations*. Published by Routledge 270 Madison Ave, New York, NY 10016.

- Pervaiz K. Ahmed and Charles D. Shepherd, (2010), *Innovation Management; context, strategies, systems & processes*, Prentice Hall
- Rogers, Everett M., 1983, *Diffusion of Innovations*. London: The Free Press.
- Schmidt, John J. (2003). *Counseling in School: Essential Service and Comprehensive Programs*. Boston: Library of Congress Cataloging
- Sondang P. Siagian. (1974). "Filsafat Administrasi", Gunung Agung, Jakarta
- Sugiyono (2007:209) Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Rosda Karya
- Sorin Cebotari and Jozsef Benedek. (2017). *Renewable Energy Project as a Source of Innovation in Rural Communities: Lessons from the Periphery, Babes-Bolyai University*, Faculty of Geography, Clinicilor street, 5-7, Cluj-Napoca 400006).
- Schwalbe, Kathy. (2006). *Information Technology Project Management*. Canada. Thomson Course Technology
- W. H. Cui et al.,(2012). "Strategy Research of Landscape Construction of Green Village Settlement — Take Ansai as an Example", *Advanced Materials Research*, Vols. 368-373, pp. 1296-1299.
- Y. Gorji Mahlabani et al. (2016). *Eco-village, a model of sustainable architecture*. *Journal of Fundamental and Applied Sciences*, 2016, 8 (3S), 1835-1847. ISSN 1112-9867