**PENCIPTAAN KAMPUNG KULINER DENGAN MODEL COMMUNITY BUILDING DI TEPI SUNGAI MUSI**

Abstract

Kampung kuliner merupakan suatu kawasan pusat masakan yang mana terdapat lokasi khusus yang masih mengisahkan sejarah masa lalu dengan mempertahankan tradisi yang ada. Masih ditemukannyamasakan-masakan tradisional baik dalam bahan bakunya maupun cara memproduksi yang masih bisa dipertahankan dan ditingkatkan baik dari segi kualitas kuantitas dan pemasaraannya yang kesemuanya itu membutuhkan sentuhan tangan manusia yang mengerti dan mau mempertahankan budaya tradisional kuliner. Secara ekonomi dapat diatur dengan menggunakan manajemen ekonomi dan pembagian hasil yang didapat besama tergantung kesepakatan bersama. Kemudian tak lupa pula mengajak keterlibatan semua pihak, pemerintah menjadi pendukung terpenting selain sebagai penunjang sarana prasarana, juga dukungan pengakuan dan legalitas dan legitmasi dari berbagai pihak perlu diperkuat. Dengan menggandeng Dinas Kebudayaan Pariwisata sebagai jembatan Promosi budaya. Dinas Kesejahteraan sosial perlu siap sebagai penguat komponen sosialnya dengan landasan tradisi setempat . Dinas industri dan koperasi patut juga ambil peran sebab kantong produksi yang digagas adalah karya lama yang dimunculkan kembali dengan teknologi sederhana dan layak dikonsumsi masyarakat luas sehingga hasilnya dapat menunjang ekonomi bagi masyarakat. Sementara itu kemanfaatan piranti teknologi informasi dalam upaya pemberdayaan masyarakat memiliki peluang besar. Banyak kegiatan pemberdayaan masyarakat berbasis ekonomi yang dapat dikembangkan dengan menggunakan daya dukung piranti teknologi informasi. Namun fakta di lapangan menunjukkan tidak banyak masyarakat yang memiliki kemudahan dalam akses dan pemanfaatan internet untuk kegiatan perekonomian mereka. Teori yang digunakan dalam kajian ini adalah teori *Social Presence Theory* yang mengarah pada interaksi dan partisipasi masyarakat melalui media komputer dan internet. Melalui pendekatan penelitian kualitatif dengan *focus group discussion*. Harapannya kajian ini mampu memberi kontribusi bagi masyarakat dalam memberdayakan masyarakat , dengan dasar pertimbangan faktor-faktor yang berpengaruh dalam akses masyarakat terhadap piranti digital, dalam hal ini komputer dan internet.

Kata kunci : *Kampung kuliner, Community Building*

 **BAB I**

1. **Pendahuluan**

 Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah (Stowe & Johnston, 2010). Salah satu nilai pentingnya adalah menumbuh kembangkan potensi makanan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing ataupun berorentasi makanan asing. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan lokal atau asing dalam menikmati kuliner asli daerah.

Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana pusat kuliner berada, sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik.

Tempat makanan yang strategis, murah dan nyaman merupakan salah satu komponen akhir dalam menentukan lokasi kuliner yang diinginkan. Wisata kuliner saat ini merupakan suatu hal yang menarik pada kota wisata seperti Palembang, dimana kota Palembang adalah sebuah kotamadya dan sekaligus ibu kota propinsi Sumatera Selatan.

Kota Palembang salah satu kota yang terkenal dengan makanan tradisionalnya yang banyak disukai dan diminati oleh para wisata baik local dan luar daerah. Makanan tradisional ini telah menjadi salah satu objek wisata di kota Palembang yaitu sebagai objek wisata kuliner. Sejauh ini, Sumsel lebih populer dengan wisata kuliner, dengan makanan khas Palembang, dan wisata religi, seperti Pulau Kemaro, namun fenomena yang ada pada saat ini adalah justru potensi ini pun masih belum mendapat perhatian maksimal, karena tidak dibarengi dengan peningkatan fasilitas seperti diadakannya tempat atau daerah khusus sebagai pusat produksi dan pemasaran produk,” (Radar Palembang 6/8 2014). Tanpa dibarengi peningkatan fasilitas maka potensi wisata kuliner ini belum bisa dimaksimalkan disamping itu sumber daya manusia (SDM) juga memegang peranan penting dalam memajukan sektor kuliner, karena sejauh ini, SDM yang dimiliki Sumsel masih perlu dibina dan ditingkatkan lagi ketrampilannya disisi lain SDM-nya belum begitu menunjang untuk meningkatkan pendapatan daerah dari sektor potensi wisata. (Radar Palembang, 6 Agustus 2014)

* 1. **Konsep Kampung Kuliner**

Kampung adalah kawasan yang ditinggali oleh masyarakat atau pribumi (pada masa Hindia Belanda) yang pekerjanya sebagai pembantu pada keluarga-keluarga Eropa atau Tionghoa dan sedikit dari mereka yang masuk di sektor formal sebagai pegawai rendahan di kantor pemerintah atau swasta. (Mahatmanta, 2005: 28)

Menurut Lukman Ali *et, al.* (1995: 438), kampung memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Kelompok rumah yang merupakan bagian kota ( biasanya dihuni orang berpenghasilan rendah)

2. Desa: dusun;

3. Kesatuan administrasi terkecil yang menempati wilayah tertentu, dibawah Kecamatan;

4. Terbelakang (belum modern); berkaitan dengan kebiasan di kampung: kolot.

Sedangkan Arti kata kuliner diambil dari bahasa inggris yaitu culinary yang berarti urusan masak memasak. Kata kuliner tersebut menjadi luas di indonesia akibat dari media masa dari televisi yaitu pada acara wisata maknyus Bondan Winarno. Jadi bila digabung menjadi kampung kuliner, yang dapat diartikan sebagai suatu kawasan pusat masakan .

 Suatu kampung merupakan suatu kawasan dimana banyaknya sistem kekerabatan sangat kental terasa. Hal ini bila dimanfaatkan dan dipertahankan dapat menjadi sesuatu yang menarik termasuk mengkaitkannya dengan bidang-bidang lain, yang berpotensi memberikan keuntungan seperti di bidang pariwisata.

Dari uraian diatas maka suatu perancangan kampung kuliner dapat menjadi daya tarik dimana aspek-aspek pariwisata ikut dilibatkan dalam proses perancangan. Selama ini, perkampungan masyarakat yang mewakili kehidupan masyarakat lokal dalam hal ini kota Palembang belum begitu terlihat serta dilestarikan khususnya yang berada pada lokasi tepian sungai Musi. Perkampungan yang ada dan cukup dikenal yang berada di tepian sungai Musi antara lain perkampungan yang berada di Lorong Sepakat.

**1.2 Potensi yang bisa dikembangkan di kampung Kuliner**

Sebelumnya mendirikan kampung kuliner telah ada prapenelitian terlebih dahulu yaitu mengenai apa saja potensi yang bisa diandalkan dan masih bertahan, misalnya mata pencaharian sebagian besar penduduk, tingkat pendidikan yang telah di tempuh, adat istiadat dan mental masyarakatnya yang masih mengedepankan aturan dan tatakrama yang baik.

**1.3**  **Konsep dasar kampung kuliner**

Kampung kuliner merupakan suatu kawasan pusat masakan yang mana terdapat lokasi khusus yang masih mengisahkan sejarah masa lalu dengan mempertahankan tradisi yang ada. Masih ditemukannyamasakan-masakan tradisional baik dalam bahan bakunya maupun cara memproduksi yang masih bisa dipertahankan dan ditingkatkan baik dari segi kualitas kuantitas dan pemasaraannya yang kesemuanya itu membutuhkan sentuhan tangan manusia yang mengerti dan mau mempertahankan budaya tradisional kuliner.

**1.4 Kampung Kuliner menjadi Kantong Produksi Makanan Tradisional**

Produk kuliner misalnya orang tua dulu pernah membuat makanan tradisional seperti kerupuk, kemplang dari sagu dan ikan, sekarang bisa dimunculkan kembali dalam kemasan produk yang unik dan layak menjadi pendapatan bagi masyarakatnya. Jika dulu orang tua selalu membuat kue delapan Jam setiap perayaan hari besar agama maka dan langkah ini akan menjadi daya tarik wisata dan kelompok pendukungnya masih memperthannkan dan pandai membuat kue tersebut dan layak di nikmati oleh turis dan wisatawan asing. Dan masih banyak lagi yang patut atau layak menjadi kantong produksi.

**1.4 Model pengelolaan Kampung Kuliner**

 Pengelolaan kampung kuliner nantinya akan diserahkan langsung dan dikelola langsung oleh masyarakatnya sendiri, dengana cara arif dan bijaksana mengedepankan rasa kekeluargaan dan menanamkan nilai budaya. Secara ekonomi dapat diatur dengan menggunakan manajemen ekonomi dan pembagian hasil yang didapat besama tergantung kesepakatan bersama.

Kemudian tak lupa pula mengajak keterlibatan semua pihak, pemerintah menjadi pendukung terpenting selain sebagai penunjang sarana prasarana, juga dukungan pengakuan dan legalitas dan legitmasi dari berbagai pihak perlu diperkuat. Dengan menggandeng Dinas Kebudayaan Pariwisata sebagai jembatan Promosi budaya. Dinas Kesejahteraan sosial perlu siap sebagai penguat komponen sosialnya dengan landasan tradisi setempat . Dinas industri dan koperasi patut juga ambil peran sebab kantong produksi yang digagas adalah karya lama yang dimunculkan kembali dengan teknologi sederhana dan layak dikonsumsi masyarakat luas sehingga hasilnya dapat menunjang ekonomi bagi masyarakat. Ketika ini telah bersinergi maka kekuatan kampung kuliner semakin kokoh dan mampu bertahan sepanjang tidak dikotori dengan berbagai kepentingan.

**2.1 Perkembangan pesat bidang teknologi informasi dan komunikasi belum di imbangi dengan peningkatan perekonomian masyarakat.**

Perkembangan internet di Indonesia mulai sekitar tahun 1990-an sampai sekarang berkembang pesat dan telah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi masyarakat yang hidup di era modern yang syarat dengan teknologi dan informasi. Mengakses Internet dapat mempermudah masyarakat dalam mencari segala macam informasi di seluruh dunia baik itu dalam bidang ekonomi, pendidikan, seni, budaya dan sebagainya. Kala ini Internet merupakan suatu kebutuhan pokok bagi kehidupan manusia di zaman modern dan membawa pengaruh besar bagi penggunanya. Internet dapat menghubungkan seseorang ke seluruh dunia melalui jaringannya, memperluas daya geraknya tanpa pergerakan yang real. Internet kini telah masuk ke penjuru kehidupan masyarakat, sehingga semua orang mampu memanfaatkannya tanpa mamandang status sosial, usia, dan jenis kelamin. Penggunaan jaringan internet tidak akan menimbulkan masalah selama subjeknya terbatas pada topik-topik teknis, pendidikan, hobi atau hal-hal yang masih dalam batas-batas norma kehidupan (Cahyaningsih, 2009: 24).

Akan tetapi fenomena yang terjadi saat ini adalah perkembangan pesat bidang teknologi informasi dan komunikasi belum di imbangi dengan peningkatan perekonomian masyarakat khususnya pada masyarakat seberang Ulu Palembang. Data statistic menunjukkan adanya perbedaan antara perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan perkembangan dunia usaha masyarakat.

**Tabel 1**

**Pertumbuhan Produksi Industri Kecil Sumatera Selatan 2013**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.**  | **Jenis Industri Kecil** | **Tingkat Pertumbuhan** |
| 1 | Industri Furnitur  | Mengalami kelambatan 9,47 persen |
| 2 | Industri Makanan  | Mengalami kelambatan 6,60 persen |
| 3 | Industri Barang Logam, Bukan Mesin dan Peralatan | Mengalami kelambatan 6,25 persen |
| 4 | Industri Tekstil  | Mengalami kelambatan 8,33 persen |
| 5 | Industri Minuman  | 5,59 persen |
| 6 | Industri Pengolahan Lainnya  | 6,97 persen |

**Sumber : Berita Resmi Statistik 3 Februari 2013 (data diolah)**

**Gambar 1**

**Tingkat Kepemilikan dan Penggunaan Komputer dan Internet 2013**



Sumber : Indikator TIK 2013

Dari gambar diatas menunjukkan perkembangan tingkat kepemilikan serta penggunaan komputer dan akses internet. Pada gambar tersebut terlihat bahwa tingkat kepemilikan komputer dan internet l dengan tingkat penggunaannya. Berdasarkan tingkat kepemilikan, proporsi rumah tangga yang memiliki komputer ternyata lebih besar dibandingkan dengan yang memiliki akses internet. Namun sebaliknya, proporsi penggunaan komputer justru lebih kecil dibandingkan dengan penggunaan internet dan sangat disayangkan dari keseluruhan jumlah pengguna tersebut, hanya sedikit yang memanfaatkan untuk kepentingan peningkatan ekonomi. Sebagai contoh realitas yaitu komunitas Kampung Cyber di RT 36 RW 09 Taman, Kelurahan Patehan, Kecamatan Kraton, Yogyakarta. Bisnis kreatif warga Kampung Cyber juga turut terangkat berkat adanya jaringan internet tersebut.

Sejatinya internet dapat dimanfaatkan sebagai piranti yang bisa membantu masyarakat dalam meningkatkan perekonomiannya dengan memanfaatkan ICT (Information, Communication & Technology). Oleh karena itu model-model semacam ini tentunya dapat juga diadopsi untuk kegiatan-kegiatan perekonomian berbasis ICT di Palembang yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan pemberdayaan masyarakat pinggir sungai Musi sebagai salah satu upaya meningkatkan perekonomian masyarakat.

Dari penjelasan diatas terbuktilah bahwa tingkat perkembangan TIK belum diimbangi dengan tingkat perkembangan industry kecil yang terdapat pada masyarakat dimana perkembangan industry kecil ini adalah salah satu upaya untuk meningkatkan perekonomian masyarakat.

**3.1 Tingginya Tingkat Pengangguran**

 Pentingnya persoalan pengangguran merujuk kepada tujuan pembangunan nasional, sebagaimana yang diamanatkan UUD RI tahun 1945 Pasal 27 (ayat 2) bahwa tiap-tiap warga negara berhak akan penghidupan dan pekerjaan yang layak. Hal ini juga terkait dengan konsepsi pembangunan berkelanjutan yang salah satu pilarnya adalah pembangunan manusia seutuhnya. (*Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Vol 21/No.1 April 2010 )*

Sementara angka pengangguran di kota Palembang saat ini sebesar 11 persen dari jumlah penduduk kota Palembang 1,5 juta jiwa (Ir.Faisyar dalam Sripoku.Com). Fenomena yang terjadi saat ini adalah tingginya angka pengangguran antara lain disebabkan para pencari kerja umumnya memilih bekerja di sektor formal. Pilihan ini menyebabkan sebagian pencari kerja yang tidak diterima di sektor ini akan ’bersedia’ menganggur dan sebagian lagi akan lari ke sektor informal. Data BPS (2003) menunjukkan penduduk Palembang yang bekerja di sektor formal 37,06%, di sektor informal 45,59% sedangkan yang tidak bekerja 17,35%. untuk mengatasinya pemerintah sudah melaksanakan program pengentasan pengangguran pada pertumbuhan ekonomi dan tenaga kerja.

 Adapun salah satu program pemerintah untuk mengatasi masalah pengangguran adalah dengan menciptakan peluang usaha diberbagai bidang, seperti bidang usaha industry kecil rumah tangga dan lain-lain.

**4.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, maka dapat diuraikan rumusan masalah di bawah ini, yaitu: (1) Bagaimana cara meningkatkan kegiatan produktif berbasis ICT ; (2) Bagaimana upaya mengembangkan keterampilan ICT yang mengarah pada upaya membangun kegiatan produktif dalam rangka menekan tingkat pengangguran; (3) Bagaimana membangun kelompok mahir ICT (kelembagaan/pengorganisasian) yang berkaitan dengan kegiatan produktif dalam rangka peningkatan perekonomian (4) Bagaimana cara menciptakan model berbasis ICT untuk kegiatan produktif dalam rangka peningkatkan pendapatan.

**1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model *community building* berbasis teknologi

informasi dan komunikasi sebagai upaya peningkatan perekonomian masyarakat dan menekan tingkat pengangguran.

**1. 1. Tujuan praktis:**

a. Menambah pengetahuan masyarakat dalam tingkatan kognitif mengenai kegiatan produktif berbasis ICT

b. Melatih keterampilan ICT yang mengarah pada upaya meningkatkan kegiatan produktif dalam rangka pengentasan kemiskinan

c. Membentuk kelompok mahir ICT (kelembagaan/pengorganisasian) dengan kejelasan peran dan tanggung jawab dalam mendukung terlaksananya program peningkatan kapasitas masyarakat paham ICT sehingga memudahkan dalam akses informasi berkaitan dengan kegiatan produktif dalam rangka peningkatan perekonomian dan menekan tingkat pengangguran.

d. Menciptakan model pengembangan berbasis ICT untuk kegiatan produktif dalam rangka peningkatan perekonomian dan menekan tingkat pengangguran.

**1.2. Manfaat Penelitian**

a. Menemukan model peningkatan kapasitas masyarakat marginal dalam memahami ICT untuk kegiatan produktif guna menekan tingkat pengangguran. Model yang ditemukan dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi pijakan bagi pemerintah daerah dalam pembuatan kebijakan-kebijakan untuk memanfaatkan ICT

b. Masyarakat memiliki potensi, kemampuan, dan akses terhadap ICT, serta mampu memiliki kegiatan produktif untuk menunjang perekonomiannya.

**1.3. Luaran yang dihasilkan**

a. Menciptakan sebuah kawasan yang dapat menampung semua kreatifitas warga dan dapat mengangkat citra warga dengan keberadaan Kampung Kuliner di kota Palembang.

b. Menjadikan Lorong sepakat sebagai salah satu tempat pariwisata Kuliner yang berbasis ICT di kota Palembang.

**BAB 2**

**TINJAUAN PUSTAKA**

Penelitian ini berawal dari adanya penciptaan Kampung Cyber di Yogyakarta dimana masyarakatnya bisa membangun daya dengan mendorong, memotivasi dan membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki daerahnya dengan penciptaan kampung cyber. Hasil dari terciptanya kampung cyber ini adalah masyarakat kampung cyber RT.36 Taman Sari Yogyakarta berhasil memanfaatkan internet untuk kegiatan – kegiatan yang produktif yang berbasis ICT untuk memproduksi dan memasarkan produknya. Namun pada penelitian ini penekanan pada penciptaan kampung kuliner di tepian sungai musi tepatnya berada pada kawasan LorongSepakat yang terdiri dari beberapa rukun tetangga. Lorong sepakat dikenal oleh khalayak luas sebagai salah satu tempat yang menjual berbagai jenis makanan tradisional daerah Palembang, seperti pempek, tekwan, model, kerupuk,kemplang dan aneka panganan kue lainnya.

Dengan menjadikan lorong sepakat sebagai kampung kuliner dan dengan memanfaatkan internet yang berbasis ICT dalam kegiatan-kegiatan yang produktif seperti ini dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi warga dalam memproduksi dan memasarkan produknya.

**1. Community Literacy dan Digital Literacy**

Penelitian ini menggali lebih dalam kebutuhan masyarakat akan keberadaan internet terutama pada target sasaran kelompok masyarakat yang produktif. Metode Partisipasi Riset Aksi akan diterapkan dalam penyelesaian persoalan yang muncul dalam penelitian ini. Metode penelitian dirinci dan diuraikan sesuai dengan keperluan. Metode penelitian dilengkapi dengan bagan penelitian yang dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, teknik-teknik pengumpulan data yang tidak umum perlu dijelaskan, demikian pula analisa yang dilakukan, luaran per tahun, dan indikator capaian yang terukur.

Penelitian ini memakai pendekatan sistem sebagai satu kesatuan produksi (*cluster*) yang menekankan dinamika kelompok dengan memakai metode *Participatory Action* *Research* (Partisipasi Riset Aksi – PRA). Secara teori, *community literacy* (komunitas literasi) adalah program keaksaraan berbasis masyarakat yang umumnya disponsori oleh pihak luar lembaga formal atau bentuk pembelajaran konvensional (perguruan tinggi, sekolah, universitas). C*ommunity literacy* yang dikenal sejak 15 tahun yang lalu awalnya dipandang sebagai sebuah eksklusivitas dari *culture* *literacy,* namun kemudian muncul perubahan analisis oleh Jeffrey Grabill (2001) yang mengatakan bahwa *community literacy* merupakan dorongan bagi orang maupun komunitas untuk mencari dan mendapatkan profesi yang lebih luas di ranah public

. Meski demikian dalam prakteknya literasi masyarakat lebih pada memperluas jaringan, terdiri dari perpaduan antara kemahiran budaya dan kritis sebagai aktivitas retoris baru yang terdiri dari aktivitas yang meliputi seperangkat tujuan, praktik, sumber daya, dan hubungan yang unik. Artinya pada konsep awal, literasi berbasis masyarakat merupakan sebuah pencarian wacana alternatif, cara bagi orang untuk mengakui berbagai bentuk masing-masing keahlian melalui seni bicara dan teks untuk menarik perbedaan mereka sebagai sumber daya untuk mengatasi masalah bersama (Peck, Bunga, Higgins, 1996: 205). Era selanjutnya, *community literacy* mengacu pada seluruh praktik melek huruf yang melibatkan keluarga dan sosial untuk pengorganisasian tindakan masyarakat, terdiri dari:

a. Menggunakan tulisan untuk mendukung penyelidikan kolaboratif mengenai masalah masyarakat;

b. Memanggil publik lokal di sekitar sasaran penelitian menggunakan prosedur yang

demokratis,

c. Mengubah pengetahuan pribadi melalui dialog/musyawarah terbuka antara individu dan kelompok lintas perbedaan.

Sementara itu pemanfaatan teknologi komunikasi berbasis internet atau dalam bahasa asing dikenal sebagai *information, communication, and technology* (ICT) telah menjadi bagian penting dan vital dari perkembangan sebuah negara. Oleh karena itu seluruh elemen masyarakat di belahan dunia manapun banyak melakukan upaya untuk melakukan pengembangunan komunitas berbasis inklusivitas terhadap dunia digital. Demikian juga di negara berkembang. Media konvensional yang sebelumnya digunakan, kini beralih pada media digital yang dikenal dengan *digital literacy*.

**2.1 Digital Literacy**

*Digital Literacy* menyediakan dasar-dasar untuk memahami pentingnya informasi, yang secara sadar akan meningkatkan pemahaman seseorang terhadap sumber dan saluran informasi secara digitalisasi. Hal ini dikaitkan dengan kebutuhan publik terhadap kemampuan untuk memahami dan melakukan evaluasi integrasi informasi dalam berbagai bentuk dan format yang ditawarkan oleh dunia digital. Agar teknologi dapat efektif digunakan dalam pemberdayaan masyarakat, ada tiga aspek utama yang perlu diperhatikan. *Pertama*, akses yang bermakna. Akses internet saat ini sangat dibutuhkan masyarakat. Bila seseorang memiliki intensitas untuk mengakses internet, faktor yang perlu diperhatikan bukan saja hanya dari segi infrastruktur, tetapi juga dari segi tingkat literasi atau kemampuan menggunakan teknologi dan kompetensi kognitif. Oleh karena itu untuk meningkatkan kehidupan sosial melalui pemanfaatan teknologi, publik harus menyadari makna dari penggunaan ICT dari sudut pandang kapasitas masyarakat untuk menggunakan teknologi tersebut.

**BAB 3**

**METODE PENELITIAN**

**1. Metode Partisipasi Riset Aksi**

Metode Partisipasi Riset Aksi akan diterapkan dalam penyelesaian persoalan yang muncul dalam penelitian ini. Metode penelitian dirinci dan diuraikan sesuai dengan keperluan. Metode penelitian dilengkapi dengan bagan penelitian yang dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, teknik-teknik pengumpulan data yang tidak umum perlu dijelaskan, demikian pula analisis yang dilakukan, luaran per tahun, dan indikator capaian yang terukur.

Penelitian ini memakai pendekatan sistem sebagai satu kesatuan produksi (cluster) yang menekankan dinamika kelompok dengan memakai metode *Participatory Action* *Research* (Partisipasi Riset Aksi – PRA). Metode PRA dipilih karena tim peneliti menyadari pentingnya keterlibatan aktif masyarakat agar program yang dijalankan sesuai dengan sasaran dan secara nyata mampu menjawab kebutuhan masyarakat dengan diadakannya riset ini. PRA juga mewajibkan tim peneliti untuk terlibat langsung dengan masyarakat lokal dengan tujuan untuk memperkuat kapasitas yang dimiliki warga untuk membuat rencana, mengambil keputusan, dan bertindak nyata untuk meningkatkan kondisi masyarakat setempat (Cavestro: 2003). Jenis penelitian yang digunakan adalah Partisipatif Riset Aksi (*participation action* *research*).

Jenis penelitian ini menekankan pelibatan sasaran sebagai subyek yang aktif, menjadikan pengalaman mereka (perempuan dan laki-laki) sebagai bagian integral dalam penelitian, menemukan permasalahannya, dan semuanya diarahkan untuk pemecahan persoalan sasaran dalam konteks pemberdayaan subyek penelitian. Untuk mencapai hal ini, maka kegiatan riset dan aksi menjadi satu kesatuan kegiatan yang berjalan berkesinambungan dan saling mengisi untuk menemukan pemecahan masalah atas subyek yang diteliti. Oleh karena itu, metode Partisipatif Riset Aksi diidentikkan dengan riset pemberdayaan (Mikkelsen, Britha, 2001). Untuk mencapai tujuan penelitian, maka metode Partisipatif Riset Aksi yang dipakai sebagai fokus perlu didukung oleh metode lainnya seperti survey, studi kasus, *Focus Group Discussion* (FDG). Unsur partisipatif dan pemberdayaan sasaran menjadi unsur yang mendapat perhatian penting dalam metode ini, yang terdiri atas: a. *Semi structured interview*, melalui wawancara individu atau FGD dengan kelompok masyarakat yang sudah menggunakan internet dengan optimal, pengusaha yang belum menggunakan internet dengan optimal.

b. *Maps* atau *social map and resource map*. Peta persebaran internet, peta usaha warga, peta sumber alam dan daya manusia kampung dan lain-lain

c. *Weatlh ranking*, membantu peneliti untuk mengetahui status sosial dan ekonomi dari setiap rumah tangga di mana indikatornya dapat disusun sesuai dengan fakta temuan selama penelitian.

 ***2. User Center Design***

Hasil yang diperoleh dari riset yang menggunakan metode PRA, kemudian dijadikan dasar untuk membangun sebuah model berbasis ICT yang sesuai dengan kondisi dari warga setempat menggunakan pendekatan *User Centerd Design* (UCD). *User-Centered Design* adalah sebuah tahap pengembangan sebuah sistem yang menggunakan pendekatan terhadap *user* (pengguna) dalam proses pengembangannya. Sehingga bagaimana nantinya sistem akan bekerja dan berinteraksi, semua didasarkan pada hasil analisa terhadap *user* (calon pengguna) yang akan menggunakan sistem ke depan. Secara gambaran besar, model dari UCD dapat

dilihat pada alur gambar 1 di bawah ini :

Identity Needs/ establish requirements

Evaluate

Design

Build on Interacture Version

**Gambar 1. *User Centered Design***

Penjelasan dari tahapan-tahapan pada metode UCD di atas dimulai dari tahap ***identify needs and establish requirements*.** Tahapan tersebut bertujuan untuk memahami penggunadari sistem sebaik mungkin dengan mencoba menetapkan *requirements* berdasarkankebutuhan dari pengguna. *Requirements* dapat didefinisikan sebagai sebuah *statement*mengenai sebuah produk yang menjabarkan bagaimana seharusnya sebuah produk atausistem bekerja dan berperilaku. Dengan menetapkan pengguna sebagai dasar penetapan*requirements*, diharapkan produk yang dihasilkan akan sesuai dan disukai oleh pengguna.Pada penelitian ini, cara yang digunakan untuk mengidentifikasikan kebutuhan dari penggunadalam rangka menetapkan *requirements* dicapai melalui metode FGD.Tahapan selanjutnya adalah membuat desain dan bentuk interaktif dari desain tersebutberdasarkan *requirements* yang sudah diperoleh pada tahap sebelumnya. Salah satu bentukperwujudan dari desain yang dapat digunakan adalah *prototype. Prototype* bisa didefinisikansebagai sebuah representasi terbatas dari sebuah desain yang mengijinkan pengguna untukberinteraksi dan bereksplorasi untuk menentukan kecocokan dengan desain tersebut.*Protoype* sendiri pada prinsipnya dapat dibagi menjadi dua bagian yang salingberkesinambungan sebagai berikut :

1. *Low-fidelity Prototyping* adalah sebuah *prototype* yang menggunakan media yang berbeda dari produk akhir. Terkait dengan sistem yang dikembangkan, penggambaran dari desain sistem diwujudkan dalam bentuk sketsa maupun *story board* yang menjelaskan bagaimana sebuah sistem bekerja.

2. *High-fidelity prototyping* adalah sebuah bentuk *prototype* yang menggunakan “materials” yang juga akan digunakan pada produk akhir. *Prototype* jenis ini memiliki bentuk dan tampilan yang terlihat seperti produk akhir dari sebuah sistem. Hanya saja produk yang di hasilkan masih mengacu pada detail dari tampilan terkait alur kerja dari sistem, sedangkan fungsionalitas di dalamnya masih belum selengkap produk akhir. *Prototype* yang sudah dibangun kemudian diujikan kepada pengguna, dalam hal ini warga masyarakat untuk menguji seberapa tepatkah sasaran hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap ***Identify needs and establish requirements*** sebelumnya. Detail dari proses ini berada pada tahapan selanjutnya dari metode UCD yaitu ***evaluate***. Bagian selanjutnya adalah tahapan evaluasi. Perlu diketahui, proses di dalam UCD bersifat Iterasi, yang artinya perulangan tahapan pada UCD tidak bisa dihindari (*Designers* *never get it right first time*). Dalam proses evaluasi ini, apabila ditemukan ketidaksesuaian antara rancangan sistem dengan kebutuhan dari *user*, maka hasil rancangan bisa direvisi, dan menyebabkan tahapan dari UCD akan kembali ke tahapan sebelumnya. Tujuan dari tahapan ini sebenarnya adalah memungkinkan adanya penyempurnaan pada desain berdasarkan umpan balik dari pengguna. Salah satu indikator keberhasilan suatu sistem program yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*user*) ada pada tingkat penguasaan (*usability*). Tingkat penguasaan sistem program tersebut dapat dikategorikan dalam empat tahap, yaitu:

(1) *Learn abilit*y, kemudahan bagi pengguna untuk dapat menggunakan sistem dengan efektif

dan mencapai kinerja yang maksimal. Salah satu indikator bagaimana *learn* indicator dapat terwujud adalah pelatihan pengguna yang lebih singkat.

(2) *Flexibility*, tersedianya ragam dialog dalam interaksi antara pengguna dan sistem.

(3) *Effectiveness*, bagaimana sistem bisa membantu pengguna dalam mencapai tujuannya.

(4) *Attitude*, perubahan sikap pengguna terhadap sistem yang sudah dikuasai.

Sebaliknya apabila dalam proses evaluasi, tidak ditemukan ketidaksesuaian, maka rancangan dapat segera diwujudkan menjadi produk akhir. Proses evaluasi bisa diwujudkan dengan melakukan pengujian terhadap *prototype* dari sistem oleh pengguna sehingga apabila ditemukan kekurangan dapat segera di revisi.

Oleh karena itu, secara keseluruhan rencana penelitian dapat digambarkan sebagai bagan pada gambar 2 berikut ini.

1. Peta Potensi Warga
2. Peta Potensi SDA/ SDM
3. Peta Permasalahan Warga
4. Internet Literacy

Indikator

Hasil Penelitian Tahap Awal

1. Terbentuknya

*focal point* (target

sasaran yang akan

menjadi fasilitator)

2. Target sasaran

memiliki

kemampuan

internet literacy

3. Menciptakan

modul terapan

1. Membentuk Kelompok Aneka Kuliner
2. Melatih ketrampilan ICT anggota Kelompok.
3. Menciptakan kampung kuliner berbasis ICT

Penelitian tahun 1

1. Meningkatnya

kapasitas produk.

2. Ketrampilan ICT

berkembang

3. Kelompok mahir

ICT tercipta

4. Model

pengembangan

tercipta

Menerapkan model

pengembangan ketrampilan

ICT

Penelitian tahun 2

Adapun penelitian yang direncanakan adalah sebagai berikut:

**I. Program Tahun Pertama**

Program ini dilaksanakan di Lorong Sepakat, Kelurahan Seberang Ulu, Kota Palembang yang selanjutkan akan dijadikan *focal point* (target sasaran yang akan menjadi fasilitator). Kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Melakukan *need assesment* terhadap persoalan dan kebutuhan masyarakat secara umum terkait dengan ICT

2. Menyelenggarakan pelatihan dasar mahir internet untuk menciptakan kelompok mahir ICT

3. Pembuatan modul mengenai pemanfaan ICT dalam membangun kapasitas perekonomian bagi warga.

4. Penerapan model ICT berbasis teknologi informasi pada pada *focal point* untuk menguji efektivitas dan keberhasilan model *community* *building*

**II. Program Tahun Kedua**

 Pada semester kedua, program ditekankan pada kegiatan penerapan model *community building* yang merupakan *output* pada riset semester 1. Pada penelitian semester kedua ini, kegiatan yang akandilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan sosialisasi mengenai pentingnya internet dalam membangun kapasitas ekonomi pada kelompok sasaran warga lorong sepakat.

2. Pengenalan dan pelatihan penggunaan internet

3. Pemanfaatan aplikasi berbasis web untuk kegiatan produktif warga.

**3. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama dua semester. Tempat penelitian di lorong Sepakat, RT 11-16, Kelurahan Seberang Ulu Satu, Kota Palembang.

Pemilihan tempat ini karena pertimbangan;

(1) Lorong Sepakat terdiri dari beberapa rukun tetangga (RT.11,12,13,14,15.16.) hamper seluruh warganya bermata pencarian dari memproduksi makanan tradisional kota palembang dengan pemasaran yang masih sangat sederhana yaitu dengan membuka warung di rumah.

(2) Warga lorong Sepakat sebagian besar telah mengenal teknologi Internet melalui alat komunikasi HP. Namun pemanfaatan internet belum maksimal dalam rangka meningkatkan produktifitas warga untuk memproduksi dan memasarkan hasil industry rumah tangganya.

(3) Karakter warga lorong sepakat yang memiliki etnografis hampir sama dengan kawasan-kawasan kantong kemiskinan di kota Palembang

**BAB 4.**

**BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN**

**4.1 JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN (TAHUN BERJALAN)**

1. **Rekapitulasi Anggaran Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Jenis Pengeluaran | Biaya yang diusulkan (Rp) |
| Tahun 1 | Tahun 2 |
| 1 | Gaji dan Upah | 24.000.000 | 24.000.000 |
| 2 | Bahan Habis Pakai |  5.000.000 |  5.000.000 |
| 3 | Biaya Peralatan | 8.300.000 | 0 |
| 4 | Biaya Perjalanan | 12.000.000 | 16.000.000 |
| 5. | Biaya Uji Coba | 15.000.000 | 15.00.000 |
| 6 | Biaya Administrasi Pemuatan Berkala | 2.500.000 | 2.500.000 |
| 7 | Biaya Lain-lain | 2.800.000 | 2.800.000 |
| Jumlah | 69.600.000 | 65.300.000 |

**4.2 Jadwal Penelitian**

Tabel : Jadwal Pelaksanaan Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Waktu Pelaksanaan per Minggu |
| MEI | JUNI | JULI | AGUSTUS |
| 1 | Seminar Proposal |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2 | Persiapan |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | 2.1. Menyusun Kuisioner |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | 2.2. Menentukan Sample |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3 | Pelaksanaan  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | 3.1. Penyebaran Kuisioner |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | 3.2. Pengolahan dan Analisis Data |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4 | Penyusunan Laporan |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5 | Pengumpulan Laporan akhir |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6 | Seminar Hasil Penelitian |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7 | Laporan Akhir Penelitian ke Kopertis |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

**DAFTAR PUSTAKA**

Grabill, Jeffrey T. (2001). *Community Literacy Programs and the Politics of Change*. Albany, NY:State U of New York P.

Higgins, L., Long, E,. & Flower, L., (1996). *Community Literacy: A Rhetorical Model for Personal andPublic Inquiry*. Pittsburgh, PA: Carnegie Mellon.

Maguire, Martin. 2001. Methods To Support Human-Centred Design *dalam International Journal Human-Computer Studies*. No. 55. Halaman 587-634

Perbawaningsih, Yudi, Pupung Arifin dan Theresia D. Wulandari. 2012. Pergeseran Pola KomunikasiAntarpersonal Warga Kampung Pasca Pemasangan Jaringan Internet (Studi PemberdayaanWarga Kampung Cyber Rt.36 Tamansari Yogyakarta)

Rhodes,Jo. (2003). *Can E- Commerce Enable Marketing in an African Rural Women's Community Based Development Organisation?* .Informing Science Journal : Special Series onCommunity Informatics Volume 6, Cape Town University, South Africa

Rosnafisah, Sulaiman., et.al., (2009). *The e-Business Potential for Home-Based Businesses in Malaysia: A. Qualitative Study.* International Journal of Cyber Society and Education, Vol.2

Issue June 1, 2009