

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak tahun 2012 pertumbuhan ekonomi Indonesia mengalami perlambatan. Ekonomi Indonesia mengalami perlambatan dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal dipengaruhi oleh nilai konsumsi masyarakat yang menurun. Sedangkan faktor eksternal dikarenakan harga komoditas ekspor sumber daya alam yang menurun.¹

Indonesia merupakan sebuah negara yang mempunyai sumber daya alam yang melimpah. Masyarakat perlu menggunakan dan mengelola sumber daya alam yang ada dengan sebaik mungkin. Dengan memanfaatkan sumber daya alam, maka akan meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Di tengah persaingan ekonomi dunia yang semakin ketat, Indonesia harus mampu berkompetisi dengan membuat terobosan baru untuk kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.

Sistem ekonomi Indonesia memiliki tujuan untuk memanifestasikan kemajuan dan kesuksesan yang bersifat adil dan merata di seluruh penjuru Indonesia sehingga kesejahteraan bisa dirasakan oleh seluruh masyarakat. Sistem ekonomi tersebut berencana mewujudkan pembangunan yang merata dan hasil pembangunan yang berguna. Untuk menciptakan suasana usaha yang sehat maka diperlukan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi, ketersediaan barang dan jasa, terjaganya fungsi lingkungan hidup serta memajukan daya berkompetisi dalam cakupan persaingan global.

Untuk meningkatkan ekonomi Indonesia, tentunya pemerintah harus memfokuskan pengembangan terhadap produk yang diunggulkan serta

¹ Carunia Mulya Firdausy, *Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2018), h. 1.

memiliki ciri khas tersendiri serta produk yang berasal dari keanekaragaman hayati Indonesia. Dengan membuat produk yang memiliki ciri khas Indonesia maka sudah pasti memiliki kelebihan daya saing yang baik dibandingkan dengan negara lain. Tetapi pada kenyataannya masyarakat lebih tertarik dengan produk yang berasal dari negara lain yang membuat produk lokal kalah saing dan mengakibatkan penurunan pendapatan ekonomi. Dengan semakin ketatnya persaingan ekonomi dunia, Indonesia harus memiliki jalan pintas lainnya untuk membuat kesejahteraan masyarakat. Solusinya yaitu dengan menerapkan ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif diyakini dapat menjawab permasalahan sektor ekonomi.

Ekonomi kreatif di Indonesia dimulai pada masa kepemimpinan Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) tepatnya pada tahun 2006. Ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai yang berharga berdasarkan gagasan atau inovasi yang keluar dari kreativitas manusia. Inovasi muncul melalui kreativitas, maka dari itu ekonomi kreatif menjadi sangat penting di masa depan karena bersumber dari ide atau kreativitas sumber daya yang dapat diperbarui. Hal ini tidak hanya berkaitan dengan penciptaan nilai tambah secara ekonomi, melainkan penciptaan nilai tambah secara budaya, sosial, dan lingkungan.²

Ekonomi kreatif pada dasarnya yakni aktivitas ekonomi yang memprioritaskan pada kreativitas berpikir untuk mewujudkan sesuatu yang mutakhir dan berbeda sehingga mempunyai nilai dan bersifat menguntungkan. Dalam hal ekonomi, kreativitas memperlihatkan suatu perumusan gagasan baru dan mempraktikkan gagasan itu untuk menciptakan pekerjaan yang bersumber dari produk seni dan budaya,

² Bothy Dewandaru dan Nining Purnamaningsih, "Strategi dalam Memajukan Industri Kreatif dan Pengembangan Ekonomi Lokal Sebagai Daya Tarik Wisata," *Jurnal Ekonomi* Vol. 1, No. 2, (2016): h. 173.

kreasi yang berfungsi penciptaan ilmu pengetahuan, dan penerapan teknologi.³

Seiring berjalannya waktu, konsep ekonomi kreatif dapat memberikan banyak peran serta yang nyata akan kemajuan perekonomian, hal tersebut membuat ekonomi kreatif menjadi perhatian utama di banyak bagian negara. Gaung ekonomi kreatif di Indonesia mulai terdengar ketika pemerintah sedang mencari cara guna mengembangkan produk asli Indonesia supaya dapat berkompetisi menghadapi pasar dunia. Melalui Departemen Perdagangan, pemerintah berkolaborasi dengan Departemen Perindustrian dan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (UKM) dan didukung oleh KADIN untuk mendirikan tim Indonesia *Design Power* 2006 – 2010 dengan tujuan untuk menempatkan produk asli Indonesia yang sesuai dan tanpa menghilangkan karakter nasional supaya menjadi produk yang bisa diterima di pasar Internasional. Sesudah pemerintah memahami betapa besarnya kontribusi ekonomi kreatif terhadap negara, pemerintah kemudian melaksanakan studi yang lebih intens dalam pengembangan ekonomi kreatif.⁴

Pada tahun 2013, sektor ekonomi kreatif bertumbuh sekitar 5,76 %. Angka tersebut berada di atas pertumbuhan sektor gas, listrik, dan air bersih, penggalian dan pertambangan, peternakan, pertanian, perikanan dan kelautan dan kehutanan, jasa dan industri pengolahan. Dengan pencapaian tersebut, maka nilai tambah ekonomi kreatif semakin nyata berkontribusi terhadap perekonomian nasional serta mengalami peningkatan setiap tahun. Presiden yakin masa depan sektor ekonomi kreatif akan terus meningkat

³ Reza Afriansyah, “Strategi Pemanfaatan dan Pengelolaan Sampah Anorganik Berbasis Ekonomi Kreatif di Bank Sampah Barokah Bersama Kota Baru Kota Jambi” (*UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 2020).

⁴ Lak Lak Nazhat El Hasanah, “Pengembangan Wirausaha Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta,” *Jurnal Studi Pemuda*, Vol. 4, No. 2 (2015): h. 134–135.

sehingga presiden meminta pembentukan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf).⁵

Kemudian selama masa pandemi virus Covid-19 tahun 2020, sektor ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor ekonomi yang tetap bertahan. Berdasarkan data *Focus Economy Outlook 2020*, ekonomi kreatif menghasilkan sekitar Rp1.100 triliun terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia sepanjang tahun. Hasil tersebut jelas menyatakan bahwa ekonomi kreatif Indonesia memiliki potensi untuk terus mengalami peningkatan sehingga dapat berkontribusi dalam perekonomian.⁶

Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak pemuda yang berani membuka bisnis, mulai dari bisnis makanan, sepatu, pakaian, dan yang lainnya. Pakaian merupakan kebutuhan primer manusia yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari, dari hal tersebut banyak brand-brand lokal yang bermunculan. Di Bandung, banyak sekali distro yang *brand*-nya sudah dikenal ke berbagai kota dan digemari banyak masyarakat terutama pemuda. Dari hal tersebut, kita bisa belajar untuk mencintai produk lokal karya generasi muda. Banyak sekali bahan-bahan yang digunakan dalam membuat pakaian, mulai dari bahan katun, rayon, chiffon, jersey, satin, sutra, rajut, dan masih banyak yang lainnya. Baju-baju tersebut di desain dengan berbagai macam gambar yang dapat menarik perhatian pembeli. Desain tersebut juga dapat terbuat dari teknik sablon, bordir, dan lainnya. Ada beberapa teknik menyablon pada baju, salah satunya yaitu sablon

⁵ Kemenperin.go.id, "Menperin: Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Ditargetkan 7,5%," *Kemenperin.go.id*, last modified 2015, diakses Januari 28, 2022, <https://kemenperin.go.id/artikel/13182/Menperin:-Kontribusi-PDB-Ekonomi-Kreatif-Ditargetkan-7#:~:text=Pada tahun 2013%2C pertumbuhan ekonomi,nasional sekitar 5%2C74%25>.

⁶ Dian Afrillia, "Kupas Tuntas Perkembangan Ekonomi Kreatif Indonesia dari Sisi Pemerintah dan Pelaku Usaha," *Good News From Indonesia*, last modified 2021, diakses Januari 28, 2022, <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/10/13/kupas-tuntas-perkembangan-ekonomi-kreatif-indonesia-dari-sisi-pemerintah-dan-pelaku-usaha>.

cukil. Tak hanya pakaian yang terbuat dari bahan rajut, tetapi juga banyak barang yang terbuat dari bahan rajut. Seperti yang dilakukan oleh Komunitas Saung Kolong Buluh dalam peningkatan ekonomi kreatif yaitu dengan cara menjual aksesoris dan baju yang berbahan rajut dan sablon cukil.

Namun dalam kenyataannya, ekonomi kreatif di Kampung Pakuhaji, Desa Tobat masih memiliki beberapa permasalahan. Ada beberapa permasalahan yang muncul terkait dengan ekonomi kreatif, yaitu kurangnya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, pengetahuan tentang kewirausahaan, dan sumber pendanaan.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka Komunitas Saung Kolong Buluh melakukan pemberdayaan pemuda dalam melakukan ekonomi kreatif. Pemuda mempunyai peran dalam melakukan perubahan. Pemuda dapat berkontribusi dalam melakukan perubahan ekonomi. Pemuda relatif memiliki semangat yang masih membara dalam melakukan berbagai hal, salah satunya dalam peningkatan ekonomi kreatif. Pemuda juga memiliki ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam melakukan bisnis.

Saung Kolong Buluh merupakan tempat untuk belajar banyak hal. Selain itu, Saung Kolong Buluh memiliki program pemberdayaan pemuda. Komunitas Saung Kolong Buluh mengajarkan para pemuda dan anak-anak untuk membuat kerajinan tangan yaitu merajut dan sablon cukil. Para pemuda diajarkan untuk membuat suatu hasil karya seni dari merajut dan sablon cukil. Tak hanya mengajarkan merajut dan sablon cukil, Saung Kolong Buluh juga menjual hasil karya yang sudah dibuat oleh para pemuda kepada pembeli. Dari hal tersebut, pengurus Komunitas Saung Kolong Buluh mulai melakukan kegiatan berbisnis.

Kegiatan pemberdayaan pemuda dalam peningkatan ekonomi kreatif yang dilakukan Komunitas Saung Kolong Buluh dimulai sejak tahun 2019.

Saung Kolong Buluh terletak di Kampung Pakuhaji, Desa Tobat, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten.

Kegiatan pemberdayaan pemuda melalui program merajut dan sablon cukil diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan ekonomi kreatif. Kegiatan tersebut dilakukan untuk peningkatan keterampilan para pemuda. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka saya tertarik untuk menulis skripsi yang berjudul **“Pemberdayaan Pemuda pada Komunitas Saung Kolong Buluh dalam Peningkatan Ekonomi Kreatif (Studi di Kampung Pakuhaji, Desa Tobat, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten)”**.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja program pemberdayaan pemuda di Komunitas Saung Kolong Buluh?
2. Bagaimana pelaksanaan program merajut di Komunitas Saung Kolong Buluh dalam peningkatan ekonomi kreatif?
3. Apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat program merajut di Komunitas Saung Kolong Buluh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui program pemberdayaan pemuda di Komunitas Saung Kolong Buluh.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan program merajut di Komunitas Saung Kolong Buluh dalam peningkatan ekonomi kreatif.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat program merajut di Komunitas Saung Kolong Buluh.

D. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis dan bagi para pembaca pada umumnya. Dan diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi penulis untuk menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan secara teoritis mengenai pemberdayaan pemuda yang dilakukan oleh Saung Kolong Buluh dalam program ekonomi kreatif di Desa Tobat, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi peneliti atau penulis melalui penyusunan dan penulisan proposal, sehingga dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam hal pengembangan masyarakat Islam.

b. Bagi Islam

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pengembangan keilmuan yang diharapkan dapat diambil manfaatnya oleh pembaca dan peneliti selanjutnya dan memberikan masukan kepada masyarakat yang bersangkutan.

c. Bagi Akademis

Penelitian atau kajian ini dapat dijadikan salah satu bahan pertimbangan atau bahan referensi dalam mengembangkan karya-karya ilmiah bagi setiap akademisi, khususnya jurusan Pengembangan Masyarakat Islam maupun di kalangan UIN SMH Banten dan pihak-pihak lainnya.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penyusunan skripsi ini, sebelumnya sudah ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang pembahasannya sesuai atau menyerupai dengan judul penelitian skripsi ini. Kemudian penulis meninjau hasil penelitian tersebut untuk digunakan sebagai bahan kajian dan rujukan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

Pertama, hasil seminar nasional yang ditulis Basri Bado, Hj. St. Hasbiah, Syamsu Alam, dan Yusri Karmila dengan judul "PKM Pemberdayaan Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Jahit Di Desa Palajau Kecamatan Arungkeke Kabupaten Jeneponto"⁷, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar. Hasil seminar tersebut fokus dalam pemberdayaan pemuda melalui pelatihan desain merajut. Dalam pemberdayaan pemuda ini dilakukan dengan memberikan materi tentang konsep kewirausahaan dan cara menilai kebutuhan usahadengan cara ceramah, tanya jawab, dan juga praktek.

Berdasarkan hal tersebut maka adanya perbedaan pada penelitian yang dikaji oleh saya dalam penelitian ini yaitu adanya pemberdayaan pemuda yang dilakukan oleh Komunitas Saung Kolong Buluh dalam peningkatan ekonomi kreatif melalui program merajut dan sablon cukil.

Kedua, skripsi yang ditulis Yogi Pratama dengan judul "Peran Karang Taruna Kabsidatif Dalam Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Ternak Ayam Untuk Meningkatkan Pendapatan Pemuda (Studi Deskriptif Karang Taruna Kabsidatif di Desa Sumberanyar Kecamatan Banyuputih Kabupaten Situbondo)", Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember, 2017.⁸ Skripsi tersebut fokus

⁷ Basri Bado et al., "Pemberdayaan Pemuda Karang Taruna Melalui Pelatihan Desain Jahit Di Desa Palajau Kecamatan Arungkeke Kabupaten Jeneponto".

⁸ Yogi Pratama, "Peran Karang Taruna Kabsidatif dalam Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Ternak Ayam Untuk Peningkatan Pendapatan Pemuda (Studi

dalam pemberdayaan Karang Taruna dalam meningkatkan pendapatan pemuda melalui program ternak ayam. Upaya yang dilakukan oleh Karang Taruna Kabsidatif dalam meningkatkan ekonomi pemuda yaitu salah satunya dengan memberi pinjaman sebesar Rp 250.000 - Rp 300.000,- kepada setiap pemuda yang ingin mengikuti program tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka adanya perbedaan dalam skripsi saya yaitu dalam program merajut dan sablon cukil, Komunitas Saung Kolong Buluh tidak memberikan pinjaman uang kepada pemuda, melainkan dengan mengumpulkan uang dari anggota Saung Kolong Buluh yang kemudian dari hasil tersebut dipergunakan untuk membeli bahan dan alat untuk merajut dan menyablon.

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh M. Eko Wahyu Chuncoro dengan judul "Pemberdayaan Pemuda Pengangguran Melalui pelatihan Kecakapan Hidup (*Life skills*) Ternak Kelinci di Desa Botomulyo Kecamatan Cepiring Kabupaten Kendal", Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2011.⁹ Skripsi tersebut fokus dalam pemberdayaan pemuda pengangguran dengan melakukan pelatihan ternak kelinci. Pelatihan tersebut diadakan oleh kelurahan Botomulyo, pelatihan tersebut berjalan selama tiga bulan. Dalam kurun waktu tiga bulan tersebut, pemuda diberikan penyuluhan, pembelajaran, dan pelatihan tentang bagaimana cara mengembangbiakkan kelinci dengan cara yang baik dan benar. Setelah masa pelatihan tersebut, pemuda bisa mempraktekkan hal yang sudah didapatkan di rumah masing-masing. Evaluasi program dilakukan selama pelatihan tiga bulan dengan mengadakan tanya jawab kepada para peserta.

Deskriptif Karang Taruna Kabsidatif di Desa Sumberanyar Kecamatan Banyuputih Kabupaten Situbondo)" (Universitas Jember, 2017).

⁹ M. Eko Wahyu Chuncoro, "Pemberdayaan Pemuda Pengangguran Melalui Pelatihan Kecakapan Hidup (*Life skills*) Ternak Kelinci di Desa Botomulyo Kecamatan Cepiring Kabupaten Kendal" (Universitas Negeri Semarang, 2011).

Berdasarkan hal tersebut, adanya perbedaan dalam skripsi saya yaitu dalam program merajut dan sablon cukil, pemuda yang terlibat diberi pelatihan sampai pemuda tersebut bisa merajut dan menyablon, selanjutnya pemuda yang sudah bisa merajut dan menyablon diperbolehkan dalam membuat pesanan.

F. Kerangka Teori

1. Komunitas

Komunitas merupakan sekumpulan orang-orang yang memiliki sesuatu yang sama, seperti kesamaan agama, pekerjaan, keunikan, atau persamaan latar belakang, dan sebagainya yang menjadi kesamaan dari kelompok.¹⁰ Komunitas juga merupakan kelompok sosial dari beberapa organisme yang saling berbagi lingkungan, umumnya memiliki minat dan lingkungan yang sama. Dalam komunitas manusia, individu yang berada di dalamnya mempunyai keinginan, keyakinan, kemampuan, prioritas, kebutuhan risiko, dan sejumlah kondisi yang sejenis. Komunitas berasal dari bahasa Latin yaitu *communitas* yang memiliki arti "kesetaraan," dan dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "serupa". Kata *community* menurut Syahyuti berasal dari bahasa Latin, yaitu "*cum*" yang memiliki arti *together* (kebersamaan) dan "*munus*" yang berarti *the gift* (memberi) satu dengan yang lain. Iriantara mengartikan arti komunitas sebagai "sekumpulan individu yang mendiami tempat tertentu dan biasanya berkaitan dengan kepentingan bersama".¹¹

¹⁰ Elia Paul Ang, *Transformasi Ekonomi Komunitas* (Yogyakarta: ANDI, 2014), h. 15.

¹¹ Nala Sakinah, Siti Sumijaty, dan Encep Taufik Rahman, "Respon Komunitas Pemuda Faiths Terhadap Kajian Khitobah Berbasis Materi Tauhid," *Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 4, No. 1 (2020): h. 35.

2. Pemberdayaan Pemuda

a. Pengertian Pemberdayaan

Pemberdayaan berasal dari kata “daya” yang mendapat awalan ber- menjadi kata “berdaya” artinya memiliki atau mempunyai daya. Daya artinya kekuatan, berdaya artinya memiliki kekuatan. Kata “berdaya” apabila diberi awalan pe- dengan mendapat sisipan –m- dan akhiran –an menjadi “pemberdayaan” artinya membuat sesuatu menjadi berdaya tau mempunyai kekuatan.¹² Pemberdayaan masyarakat dapat didefinisikan sebagai upaya untuk memulihkan atau meningkatkan kapasitas masyarakat untuk dapat bertindak sesuai dengan harkat dan martabat dalam menjalankan hak dan tanggung jawab mereka sebagai anggota masyarakat.¹³

Dari definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemberdayaan merupakan suatu upaya, cara, proses, dan usaha untuk menjadikan manusia lebih berdaya dan mandiri dalam melakukan sesuatu dengan cara memberi pelatihan keterampilan dan pengetahuan serta didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai.

b. Pengertian Pemuda

Menurut Undang-Undang tahun 2009 Nomor 40 Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.¹⁴ Pemuda merupakan pribadi yang berkembang secara fisik dan psikologis sedang mengalami perkembangan emosional, jadi kaum muda

¹² Riza Risyanti dan Roemidi, *Pemberdayaan Masyarakat* (Sumedang: Alqaprint Jatinagor, 2006), h. 1.

¹³ Fikri Farikhin, “Kerajinan Tangan Berbasis Kearifan Lokal Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 2, (2022): h. 171.

¹⁴ Undang-Undang RI No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan

adalah sumber daya manusia untuk pembangunan baik di masa sekarang maupun di masa depan.¹⁵

Pemuda disebut juga sebagai pembawa perubahan (*agent of change*), yang berarti sebagai seseorang yang dapat menghubungkan, mendorong, dan merubah orang lain ke arah perubahan yang lebih baik. Keberhasilan dan kehancuran suatu bangsa terdapat di tangan pemuda itu sendiri.

c. Pengertian Pemberdayaan Pemuda

Pemberdayaan pemuda adalah kegiatan yang membangun potensi dan peran aktif pemuda. Dimana pemuda itu memiliki potensi yang bervariasi dari pemuda itu sendiri. Sehingga pemuda identik sebagai seseorang berusia produktif dengan karakteristik spesifik dari pemikiran yang revolusioner, optimis, progresif, moralitas, dan seterusnya.¹⁶ Pemberdayaan pemuda yaitu suatu proses yang dilakukan untuk memberikan daya dan kemampuan yang ada pada diri pemuda supaya dapat mengembangkan potensi, keahlian, dan peran aktif sebagai pemuda sehingga menjadikan individu yang kreatif dan mandiri agar potensi yang dimiliki dapat dikembangkan untuk kepentingan individu ataupun kelompok. Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Pasal 1 Ayat 6 menyebutkan bahwa pemberdayaan pemuda adalah kegiatan membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda.¹⁷

¹⁵ Frans Singkoh Ersas A. Gahung, T.A.M.RonnyGosal, "Peran Pemerintah Dalam Pemberdayaan Pemuda Di Desa Liwutung Kecamatan Pasan Kabupaten Minahasa Tenggara," *Jurnal Eksekutif* Vol. 1, no. 1, (2017): h. 5.

¹⁶ Nurhamni dan Ilham, "Pemberdayaan Pemuda Desa: Motivasi Pemerintah Ululere Kecamatan Bungku Timur Kabupaten Morowali", *Jurnal Administrator*, Vol.1, No.1, 2020, h. 58–68.

¹⁷ Undang-Undang RI No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan.

d. Tahapan Pemberdayaan

Dalam pelaksanaan pemberdayaan tentunya memerlukan yang namanya tahapan atau proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan dalam hal pemberdayaan. Tahapan merupakan sebuah tingkatan, cara, dan proses yang harus dilalui oleh individu atau kelompok dalam melakukan sebuah perencanaan yang dimulai dari bagian paling awal hingga menuju bagian paling akhir. Untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai tentunya tidak dapat dilakukan secara singkat, ada beberapa tahapan yang harus dilalui dan dalam pelaksanaan tahapan juga diperlukan adanya pengorbanan seperti materi, waktu, tenaga, dan juga ide. Isbandi Rukminto Adi membagi tahapan pemberdayaan ke dalam 7 bagian yaitu dimulai dari tahapan persiapan, tahapan pengkajian (*assessment*), tahapan perencanaan alternatif program, tahapan formulasi rencana aksi, tahapan pelaksanaan, tahapan evaluasi, dan tahapan terminasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:¹⁸

- 1) Tahap persiapan, dalam tahapan ini ada dua hal penting yang harus dipersiapkan yaitu terdiri dari petugas dan lapangan. Tahap ini merupakan hal yang akan menentukan keberhasilan dari suatu pemberdayaan.
- 2) Tahap *assessment*, dalam tahap ini petugas mengidentifikasi permasalahan yang dialami dan juga kebutuhan serta sumber daya yang dimiliki oleh individu atau kelompok yang akan diberdayakan.
- 3) Tahap perencanaan alternatif program atau kegiatan, langkah selanjutnya yaitu fasilitator membuat perencanaan kegiatan

¹⁸ Sahri Romadhon dan Muhtadi Muhtadi, "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Kelompok Tani (Poktan) Tanaman Anggrek Parakan Jaya Kota Tangerang Selatan," *Jurnal Agribisnis Terpadu*, Vol. 11, No. 2 (2018): h. 156.

atau program yang akan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan masalah yang sudah diidentifikasi.

- 4) Tahap formulasi rencana aksi, dalam tahap ini fasilitator membantu individu atau kelompok sasaran untuk merumuskan gagasan dalam bentuk lisan atau tulisan. Individu atau kelompok juga dapat merumuskan gagasan yang berkaitan dengan pembuatan proposal yang ditunjukkan pada pihak penyandang dana.¹⁹
- 5) Tahap pelaksanaan, di tahap ini individu atau kelompok yang menjadi sasaran mulai menerapkan kegiatan yang sudah dirumuskan bersama-sama. Dalam pelaksanaan program pemberdayaan diperlukan peran aktif dari individu atau kelompok, dan tentunya peran dari fasilitator. Kerjasama yang baik dan harmonis dalam tim diperlukan pada tahap pelaksanaan supaya tidak terjadi kesalahpahaman supaya program yang sudah direncanakan dapat berjalan dengan baik.
- 6) Tahap evaluasi, di tahap ini fasilitator dan sasaran individu atau kelompok bersama-sama melakukan evaluasi sebagai proses pengamatan terhadap program pemberdayaan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan atau hambatan apa saja yang terjadi.
- 7) Tahap terminasi, tahap ini merupakan tahapan pemutusan jalinan secara resmi dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran pada program pemberdayaan. Tahap terminasi ini biasanya dilakukan ketika individu atau

¹⁹ Abu Bakar, Siti Darojatun Nuhaya Dilah, Khalid Ramdhani, "Manajemen Pemberdayaan Tenaga Administrasi Di Mts Al-Fathimiyah Telukjambe Timur Karawang," *Jurnal al-Fikrah*, Vol. 8, No. 2 (2020): h. 130.

kelompok sasaran sudah mandiri dan bukan dikarenakan penyandang dana menghentikan bantuannya.²⁰

e. Pendekatan Pemberdayaan

Dalam melakukan pemberdayaan tentunya harus dilakukan pendekatan, ada beberapa pendekatan yang digunakan dalam melakukan pemberdayaan yaitu pendekatan mikro, pendekatan mezzo, dan pendekatan makro.

- 1) Pendekatan mikro, pada pendekatan ini pemberdayaan dibuat untuk klien (penerima manfaat) secara individu melalui bimbingan, konseling, manajemen stres dan intervensi krisis. Tujuan pemberdayaan dengan pendekatan mikro yaitu untuk mengarahkan, dan pelatihan terhadap penerima manfaat dalam melaksanakan kewajiban kehidupannya. Pendekatan ini sering disebut juga sebagai model pemberdayaan yang berpusat pada tugas.²¹
- 2) Pendekatan mezzo, pada tahap ini kelompok klien (penerima manfaat) digunakan sebagai media intervensi dalam pendidikan dan pelatihan. Pendekatan mezzo biasanya digunakan untuk meningkatkan kepekaan, pemahaman, keterampilan serta melatih kemampuan individu dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi.²²
- 3) Pendekatan makro, pendekatan ini disebut sebagai Strategi Sistem Besar (*large-system strategy*), kelompok klien (penerima manfaat) ditunjukkan pada skema lingkungan yang

²⁰ Febriyati dan Suyanto, "Pemberdayaan Lansia Melalui Usaha Ekonomi Produktif Oleh Bina Keluarga Lansia (Bkl) Mugi Waras Di Kabupaten Sleman," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, Vol. 1, No. 1 (2017): h. 182.

²¹ Martini Sahirul Alim, "Peran Pesantren Nurul Hakim Kediri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat," *Muslimpreneur*, Vol. 1, No. 1 (2022): h. 55.

²² Alin Fatharani Silmi, "Participatory Learning and Action (PLA) di Desa Terpencil," *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 1 (2017): h. 106.

lebih luas. Pendekatan ini menilai kelompok klien (penerima manfaat) sebagai individu yang mempunyai kemampuan untuk mendalami kondisi mereka sendiri, bisa menentukan dan memutuskan berbagai alternatif yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.²³

f. Prinsip-Prinsip Pemberdayaan Masyarakat

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan pemberdayaan, diantaranya prinsip kesetaraan, prinsip partisipasi, prinsip keswadayaan atau kemandirian, dan prinsip berkelanjutan. Adapun penjelasan dari prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

1) Prinsip Kesetaraan

Prinsip kesetaraan adalah prinsip pertama yang perlu digunakan dalam proses pemberdayaan masyarakat karena kebutuhan untuk posisi yang sama atau setara antara masyarakat dan institusi yang melaksanakan program-program pemberdayaan masyarakat, baik laki-laki maupun perempuan. Dinamika yang ditingkatkan adalah hubungan kesetaraan dengan meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keahlian satu sama lain. Setiap individu mengakui kekuatan dan kelemahannya, sehingga adanya proses belajar, saling memberi bantuan, bertukar pengalaman dan dukungan bersama.

2) Prinsip partisipasi

Prinsip partisipasi dalam implementasi pemberdayaan masyarakat dapat menghasilkan peran aktif dan menyediakan

²³ Muhammad Saiful Fanani, "Pemberdayaan Petani Padi Dalam Meningkatkan Ketahanan Pangan Di Masa Pandemi Covid 19 Di Kelurahan Keniten Kec.Ponorogo Kab.Ponorogo," *Journal of Community Development and Disaster Management*, Vol. 3, No. 1 (2021): h. 19.

stimulasi untuk memotivasi kebebasan masyarakat melalui program-program yang disediakan dalam pemberdayaan masyarakat. Oleh karena itu, pemberdayaan masyarakat dari program yang disusun pada dasarnya harus mampu menumbuhkan kontribusi aktif melalui peran petugas yang berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan. Pada akhirnya masyarakat diharapkan mampu mengidentifikasi kapasitas, masalah atau kendala yang dihadapi, dan pada akhirnya masyarakat dapat menangani dan menumbuhkan kapasitas yang dimiliki melalui perumusan pemecahan masalah oleh masyarakat sendiri²⁴

3) Prinsip keswadayaan atau kemandirian

Prinsip keswadayaan atau kemandirian yaitu menghormati dan mendorong kapasitas masyarakat daripada bantuan orang lain. Masyarakat mempunyai pengetahuan tentang solusi untuk tantangan yang mereka hadapi, selain itu mengetahui lingkungan, dan memiliki modal sumber daya manusia. Bantuan eksternal harus dipandang sebagai cadangan sehingga tidak melemahkan kemandirian masyarakat.

4) Prinsip berkelanjutan

Program pemberdayaan perlu dirancang supaya bisa berkelanjutan. Peran pendamping di sini tidak lebih dominan daripada masyarakat, secara bertahap akan berkurang, karena masyarakat telah mampu mengelola kegiatan mereka sendiri.²⁵

²⁴ Risna Resnawaty Rahmadani, Santoso Tri Raharjo, "Fungsi Corporate social responsibility (CSR) Dalam Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat," *Share : Social Work Journal*, Vol. 8, No. 2 (2019): h. 207.

²⁵ Rahadiyand Aditya, Astri Rica Puspitasari, dan Angger Wiyatmoko, "Pemberdayaan Kampung Kreasi Warna-warni Lorong Mari oleh PT Pertamina (Persero) RU III Plaju," *Islamic Management and Empowerment Journal*, Vol. 2, No. 1 (2020): h. 22-23.

3. Ekonomi Kreatif

a. Pengertian Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi yang lebih besar pada pemikiran kreatif untuk membuat sesuatu yang baru dan berbeda serta memiliki nilai-nilai positif dan menguntungkan.²⁶

Konsep ekonomi kreatif yaitu untuk mewujudkan pembangunan ekonomi yang berbasis pada berkelanjutan. Penggunaan sumber daya tidak hanya terbarukan tetapi tak terbatas seperti gagasan, bakat, dan kreativitas. Nilai ekonomi produk atau jasa tidak ditentukan lagi oleh bahan baku tetapi lebih kepada penggunaan kreativitas dan inovasi melalui pertumbuhan teknologi yang semakin maju. Ada tiga pokok yang mendasari ekonomi kreatif, yaitu kreativitas, inovasi, dan penemuan.²⁷

b. Sub Sektor Ekonomi Kreatif

Pada rencana pengembangan ekonomi kreatif, Kemenparekraf (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif atau Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif) mengelompokkan subsektor ekonomi kreatif menjadi 17 bagian, adapun subsektor ekonomi kreatif yang dikembangkan di Indonesia antara lain pengembangan permainan, kriya, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, fesyen, kuliner, film, animasi, dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, arsitektur, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan, dan yang terakhir yaitu aplikasi. Adapun penjelasan dari tiap-tiap sub sektor tersebut yaitu:

²⁶ Suryana, *Ekonomi Kreatif Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang* (Bandung: Salemba Empat, 2017), h. 35.

²⁷ Rochmat Aldy Purnomo, *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia* (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2016), h. 8.

1) Pengembangan permainan

Kemendikbud mendorong pengembang *game* lokal untuk menciptakan kreasi, karena Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai pasar *game* paling menguntungkan yang peningkatannya signifikan. Ada banyak pemain potensial, baik sebagai pembuat maupun profesional.²⁸

2) Kriya

Kriya termasuk subsektor yang berciri khas Indonesia yang berhubungan dengan industri pariwisata . Kriya mencakup segala sesuatu yang terbuat dari kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Subsektor ini berkembang pesat karena melimpahnya bahan baku yang tersedia dan tingkat kreativitas yang tinggi dari pelaku industrinya. Potensi masih besar, dan pasar cukup terbuka. Tidak hanya di Indonesia, tapi sampai ke luar negeri.²⁹

3) Desain interior

Subsektor desain interior adalah suatu kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior, menyediakan layanan yang berhubungan dengan interior untuk meningkatkan kualitas hidup, dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.³⁰

4) Musik

Kegiatan kreatif ini lebih menekankan pengembangan industri musik sehingga diharapkan untuk membawa nilai

²⁸ Ahmad Kamil, "Industri Kreatif Indonesia: Pendekatan Analisis Kinerja Industri," *Media Trend*, Vol, 10, No. 2 (2015): h. 169.

²⁹ kemenparekraf.go.id, "Subsektor Ekonomi Kreatif," *kemenparekraf.go.id*, last modified 2022, diakses April 18, 2022, <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>.

³⁰ Tri Handayani dan Supriati, "Pemetaan Kendala dalam Aplikasi Ekonomi Kreatif di Kota Bengkalis," *Jurnal Inovasi Bisnis*, Vol. 7 (2019): h. 189.

tambah ekonomi kepada para pelaku dan memberikan kualitas hidup bagi penikmatnya. Kegiatannya mencakup artis, penulis lagu, penulis lirik, komposer musik, komposer, produser, teknisi suara, direktur musik.³¹

5) Seni rupa

Subsektor seni rupa yaitu kegiatan penciptaan karya dan berbagi pengetahuan yang memanifestasi intelektual dan kreatif sehingga menyebabkan pengembangan budaya dan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan mereka.³²

6) Desain produk

Produksi sub desain juga didukung oleh pemimpin industri yang memiliki *craftmanshift* yang dapat diandalkan. Para perancang produk mampu menelusuri dan meningkatkan kearifan lokal, kekayaan budaya Indonesia yang luas dalam setiap karyanya.³³

7) Fesyen

Tren mode berubah dengan cepat. Mode *fashion* baru selalu muncul dalam sebulan. Hal tersebut tak lepas dari produktivitas desainer *fashion* lokal yang inovatif merancang model baru, dan munculnya generasi muda yang bersemangat tentang industri *fashion*. Sebagai pasar mode *fashion*, masyarakat menjadi lebih pintar dan memiliki selera yang tinggi dalam pilihan mode *fashion* mereka.³⁴

³¹ Bayu Rahmat Setiadi dan Suparmin Suparmin, “Keminatan Siswa Terhadap Sub-Sub Sektor Industri Kreatif Di Sekolah Menengah Kejuruan,” *Taman Vokasi*, Vol. 6, No. 1 (2018): h. 16.

³² Tri Handayani dan Supriati, “Pemetaan Kendala dalam Aplikasi Ekonomi Kreatif di Kota Bengkalis.”

³³ kemenparekraf.go.id, “Subsektor Ekonomi Kreatif.”

³⁴ Kamil, “Industri Kreatif Indonesia: Pendekatan Analisis Kinerja Industri.”

8) Kuliner

Ekonomi kreatif sektor kuliner adalah kegiatan persiapan, pengolahan, penyebaran produk makanan dan minuman yang menciptakan kreativitas lokal, estetika, tradisi, dan atau kearifan lokal merupakan kebijaksanaan yang paling penting dalam meningkatkan rasa dan nilai produk, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman konsumen.³⁵

9) Film, animasi, dan video

Aktivitas film ini menampilkan rekaman dan media yang digunakan, narasi dalam film, produksi, genre, dan durasi film. Dalam animasi, aktivitas kreatif dengan teknik-teknik berbasis komputer yang dapat ditampilkan pada semua jenis media yang kegiatan produksinya memakai komputer atau gabungan komputer dan manual. Video, kegiatan ini memiliki lingkup yang memonitor kembali berdasarkan model bisnis dan manajemennya. Pengembangan video berfokus pada video komersial, video dan media baru, serta video dokumenter.³⁶

10) Fotografi

Kegiatan sub sektor fotografi ini difokuskan pada fotografi profesional, foto komersial, dan foto-foto seni, yang mencakup seluruh aliran fotografi, yang didorong untuk

³⁵ Metasari Kartika dan Hendarmin, "Pemetaan Ekonomi Kreatif Subsektor Kuliner di Kota Pontianak," *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan*, Vol. 7, No. 1 (2018): h. 61.

³⁶ Suparmin et al., "Eksplorasi sub-sub sektor industri kreatif di pusat-pusat keramaian Kabupaten Kulon Progo," *Studi Pendidikan Teknik Mesin*, No. January (2017): 712–720, <https://media.neliti.com/media/publications/174141-ID-eksplorasi-sub-sub-sektor-industri-kreat>.

meningkatkan nilai tambah dan daya saing dari profesi fotografer Indonesia.³⁷

11) Desain komunikasi visual

Subsektor desain komunikasi visual adalah seni menyampaikan pesan (*art of communication*) dengan menggunakan bahasa (*visual language*) melalui media yang dirancang untuk menginformasikan, mempengaruhi perilaku dari penonton target sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan bahasa yang digunakan adalah dalam bentuk grafik, tanda, lambang, ilustrasi gambar atau foto, tipografi atau huruf, dan sebagainya.³⁸

12) Televisi dan radio

Kegiatan subsektor televisi dan radio adalah media yang dapat digunakan untuk produksi dan penampilan program yang kreatif khususnya di televisi, seperti kuis, permainan, *infotainment*, dan lain-lainnya. Televisi dan radio juga digunakan untuk menyiarkan transmisi konten acara.³⁹

13) Arsitektur

Subsektor Arsitektur merupakan manifestasi dari keseluruhan penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari budaya dan peradaban manusia sehingga dapat menyatu dengan seluruh struktur ruang. Subsektor

³⁷ Setiadi dan Suparmin, “Keminatan Siswa Terhadap Sub-Sub Sektor Industri Kreatif Di Sekolah Menengah Kejuruan.”

³⁸ Tri Handayani dan Supriati, “Pemetaan Kendala dalam Aplikasi Ekonomi Kreatif di Kota Bengkulu.”

³⁹ Yourdan Feby Hendrawan dan Dedi Suselo, “Analisis Kontribusi Subsektor Industri Kreatif Terhadap Produk Domestik Bruto (Pdb) Di Tulungagung,” *Al Iqtishadiyah Jurnal Ekonomi Syariah Dan Hukum Ekonomi Syariah*, Vol. 7, no. 1 (2022): h. 24.

arsitektur mencakup desain bangunan, pengawasan konstruksi, perencanaan kota, dan lainnya.⁴⁰

14) Periklanan

Industri periklanan mencakup kegiatan membuat kreasi, produksi dan distribusi iklan, seperti: merencanakan komunikasi iklan di luar ruang, memproduksi iklan, promosi, kampanye, iklan elektronik atau media cetak, pemasangan berbagai poster dan gambar, dan sebagainya. Industri periklanan berfokus pada pengiklan melalui komunikasi satu arah.⁴¹

15) Seni pertunjukan

Subsektor ini berhubungan dengan aktivitas pertunjukan atau penciptaan konten. Seni pertunjukan mencakup; tarian tradisional dan kontemporer, balet, teater, drama, musik teater, etnik, dan tradisional, opera, peragaan busana, dan sebagainya.⁴²

16) Penerbitan

Industri penerbitan dan pencetakan berhubungan dengan produksi konten tertulis dan juga dengan penerbitan buku, majalah, surat kabar, jurnal, artikel, dan sebagainya.⁴³

17) Aplikasi

Subsektor ini berhubungan dengan pembuatan aplikasi yang dapat memudahkan aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat sudah pandai dalam menggunakan aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media

⁴⁰ Tri Handayani dan Supriati, "Pemetaan Kendala dalam Aplikasi Ekonomi Kreatif di Kota Bengkalis."

⁴¹ Yourdan Feby Hendrawan dan Dedi Suselo, "Analisis Kontribusi Subsektor Industri Kreatif Terhadap Produk Domestik Bruto (Pdb) Di Tulungagung."

⁴² Kamil, "Industri Kreatif Indonesia: Pendekatan Analisis Kinerja Industri."

⁴³ kemenparekraf.go.id, "Subsektor Ekonomi Kreatif."

sosial, berita, bisnis, musik, permainan, penerjemah dan lain sebagainya.⁴⁴

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung dan penghambat menurut teori George C. Edward III dan Mazmanian & Sabatier yaitu terdiri dari komunikasi, sumber daya, disposisi, struktur birokrasi, dan lingkungan kebijakan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Komunikasi

Salah satu aspek yang dapat menentukan keberhasilan suatu pelaksanaan yaitu komunikasi. Faktor yang mempengaruhi efektifnya pelaksanaan yaitu ketika pembuat keputusan mengetahui rencana yang akan dilaksanakan. Wawasan tentang rencana yang akan dilaksanakan dapat terlaksanakan apabila komunikasi berjalan dengan baik.

b. Sumber daya

Dalam hal ini terdapat dua hal penting dalam sumber daya, bukan hanya sumber daya manusia saja tetapi termasuk sarana dan prasarana.

c. Disposisi

Disposisi merupakan pendapat atau respon pelaksana program dalam membuat suatu peraturan. Pelaksana tersebut mempengaruhi baik atau tidak efektif dalam menjalankan program.

d. Struktur birokrasi

Hal yang terkait diatas tidak akan berjalan dengan efektif apabila adanya kelemahan pada struktur birokrasi. Dalam implementasinya, biasanya membuat *Standart*

⁴⁴ Ibid.

Operating Procedure (SOP) dahulu untuk dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan suatu program.

e. Lingkungan kebijakan

Dalam hal ini, lingkungan kebijakan dapat mempengaruhi proses pelaksanaan program.⁴⁵

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yaitu langkah-langkah atau proses yang dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian. Setelah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, selanjutnya penulis melakukan analisis data. Penelitian merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh penulis untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Metode penelitian merupakan proses yang dilakukan penulis dalam penelitiannya yang mencakup metode pengumpulan data, teknik analisis data, sumber data, pengolahan data, analisis data, dan yang lainnya.

1. Jenis Penelitian

Penelitian kali ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan beberapa penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan angka atau statistik. Hasil riset kualitatif menjadi uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan perilaku yang dapat dikaji dari individu, kelompok, masyarakat atau organisasi dalam suatu keadaan, latar belakang dianalisis dari sudut pandang yang global.⁴⁶ Bentuk penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif.

⁴⁵ Otniel Handityasa dan Hartuti Purnaweni, "Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Peraturan Izin Usaha Toko Modern Minimarket Waralaba Cabang di Kecamatan Depok terkait Perda Kab.Sleman No.18 tahun 2012 tentang Perizinan Pusat Perbelanjaan dan Toko Modern," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 3, no. 18 (2020): h. 3-6.

⁴⁶ I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), h. 6.

Kualitatif deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menjelaskan atau menganalisis hasil penelitian tanpa membuat kesimpulan yang lebih luas.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yang ditetapkan dalam penelitian adalah Komunitas Saung Kolong Buluh. Adapun alamat Saung Kolong Buluh yaitu di Kampung Pakuhaji, Desa Tobat, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Lokasi tersebut dijadikan lokasi penelitian dengan beberapa pertimbangan yaitu Saung Kolong Buluh merupakan salah satu komunitas yang dalam programnya terdapat pemberdayaan pemuda. Kemudian keterbukaan komunitas dan masyarakat yang membantu kelancaran peneliti untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2022.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses penelitian untuk mendapatkan data secara cermat, tepat, dan rinci. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang membutuhkan peneliti untuk dibawa ke lapangan meneliti hal-hal yang berhubungan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.⁴⁷ Peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati lokasi penelitian secara langsung. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat pasif karena peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan pemberdayaan pemuda dan hanya mengamati secara langsung

⁴⁷ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatma Publisher, 2015), h. 105.

di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini saya mengamati dan melakukan pencatatan secara langsung tentang program merajut yang ada pada Saung Kolong Buluh.

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam observasi penelitian ini yaitu dengan melakukan pertemuan tentang perencanaan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan observasi atau pengamatan terhadap subjek penelitian, dan yang terakhir yaitu melakukan diskusi tentang penelitian.

b) Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dalam penelitian untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Wawancara yaitu proses tanya-jawab antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber untuk mendapatkan informasi atau data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan wawancara dengan pihak terkait seperti, pengurus Komunitas Saung Kolong Buluh, staf Kepala Desa Tobat. Peneliti melakukan wawancara dengan merekam dan mencatat isi pembicaraan yang telah ditulis kemudian dianalisis.

Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan kepada subjek dan kemudian hasil dari wawancara tersebut dianalisis oleh peneliti. Bentuk wawancara pada penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur yaitu bentuk wawancara yang pertanyaannya sudah dipersiapkan oleh peneliti, tetapi peneliti memberikan kebebasan kepada narasumber untuk menjawab pertanyaan dengan jawaban yang lebih panjang dan mungkin jawaban tersebut tidak fokus pada pertanyaan atau pembahasan yang sudah dipersiapkan oleh

peneliti.

Adapun hasil wawancara tersebut sebagai berikut:

Tabel 1.1

MATRIKS WAWANCARA KOMUNITAS SAUNG KOLONG BULUH

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Informan 1	Informan 2
1.	Siapa nama anda?	Syahri Rizki	Muhammad Rohim
2.	Bagaimana awal mula berdirinya Komunitas Saung Kolong Buluh?	-	Awalnya dari obrolan pemuda di tongkrongan yang resah tentang generasi sekarang yang lebih fokus ke <i>handphone</i> daripada bersosialisasi secara langsung
3.	Apa visi dan misi Komunitas Saung Kolong Buluh?	Menjadi wadah bagi generasi muda untuk meningkatkan kemampuan diri di era gawai melalui bidang pendidikan, kreativitas, dan lingkungan demi menciptakan generasi muda yang mandiri serta dapat bersaing di kancah yang lebih luas.	<ul style="list-style-type: none"> - Menciptakan budaya literasi yang menyenangkan. - Membangun kepekaan terhadap isu yang sedang terjadi di lingkungan sekitar. - Mengampanyekan pentingnya merawat dan melestarikan alam. -Membangun kemandirian pemuda

			<p>melalui program ekonomi kreatif.</p> <p>-Membina kemampuan pemuda melalui program keterampilan.</p> <p>-Membangun relasi antar komunitas agar mampu berperan aktif di setiap kegiatan.</p>
4.	<p>Apa saja program yang terdapat di Komunitas Saung Kolong Buluh?</p>	<p>Programnya dulu banyak, cuma karna pandemi Covid-19 ada program yang sudah tidak berjalan</p>	<p>Kalau sampai sekarang, program yang berjalan ada belajar bahasa Inggris, belajar komputer, belajar musik tradisional, sablon cukil dan merajut</p>
5.	<p>Bagaimana pelaksanaan program yang terdapat di Komunitas Saung Kolong Buluh?</p>	<p>Kalau program belajar bahasa Inggris dilaksanakannya setiap hari Minggu jam 13.00 – 15.00 WIB tempatnya di Saung, yang jadi penanggung jawab namanya Jamilah. Materi yang diajarkan dari yang dasar, seperti mengenal huruf dan angka dalam Bahasa Inggris, dilanjutkan</p>	<p>Ada juga program belajar musik tradisional, anak-anak diajarkan buat main alat musik dari bambu, nama grup musik tradisional ini Sabuluh. Kalau program merajut yang mengajarkan saya sendiri, anak-anak dan anggota diajarkan untuk merajut, bahannya sudah disiapkan dari komunitas.</p>

		<p>dengan mengenal warna, benda-benda yang ada di sekitar, transportasi, anggota tubuh, susunan keluarga dalam Bahasa Inggris, dan seiring waktu berjalan materi yang disampaikan semakin beragam. Kalau belajar komputer dilaksanakannya hari Minggu jam 13.00 sampai 15.00 WIB. Materi pertama yang diajarkan yaitu mengenalkan perangkat keras komputer setelah itu dilanjutkan dengan mengajarkann tentang menggambar di komputer dengan menggunakan aplikasi Paint. Setelah itu belajar mengetik di aplikasi Microsoft Word. Untuk program sablon cukil kita buat sketsa gambar di papan,</p>	
--	--	--	--

		biasanya gambar yang dibuat tentang demokrasi Indonesia.	
7.	Apa faktor pendukung dan penghambat pada program merajut?	Faktor pendukung terdiri dari komunikasi, disposisi, dan struktur birokrasi	Faktor penghambatnya dari sumber daya dan lingkungan kebijakan

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data atau informasi yang didapatkan bukan berasal dari wawancara dengan pihak terkait melainkan dokumen-dokumen yang dimiliki oleh komunitas atau lembaga yang terkait, dokumen tersebut bisa berupa apa jadwal kegiatan, surat-surat resmi, laporan anggaran, notulen hasil rapat, dan dokumen yang lainnya. Selain itu, Bentuk dokumen lainnya yaitu berupa foto dan bahan statistik seperti jumlah kepengurusan, jumlah anggota, dan yang lainnya. Dalam penelitian ini data yang diperoleh berupa arsip, struktur pengurus Saung Kolong Buluh, dan foto kegiatan.

1. Sumber Data

a) Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari tempat penelitian dan berasal langsung dari sumbernya. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan melakukan penelitian pemberdayaan pemuda dalam peningkatan ekonomi kreatif di Kampung Tobat, Desa Pakuhaji, Kecamatan Balaraja, Kabupaten Tangerang,

Provinsi Banten.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Data sekunder yang diperoleh oleh peneliti dengan menggabungkan fakta yang sebelumnya sudah ada dan dengan sengaja dikumpulkan oleh peneliti yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data riset dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengambil referensi dari berbagai jurnal, skripsi dan buku yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yaitu upaya yang dilakukan dengan cara bekerja dengan data, menemukan pola, memilih untuk menjadi unit yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan menemukan apa yang dapat diberitahukan kepada orang lain.⁴⁸ Teknik analisis yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

1. Dalam proses reduksi data, peneliti merangkum dan memilah-milah data dan informasi yang sudah didapatkan selama melakukan penelitian di Saung Kolong Buluh dan mencari hal penting yang menjadi fokus pada data penelitian. Setelah data direduksi maka akan lebih memudahkan peneliti untuk mendapat gambaran yang lebih jelas.
2. Dalam proses penyajian data, peneliti menyajikan hasil data dari penelitian yang sebelumnya sudah dirangkum dengan cara mendeskripsikan secara detail dan jelas. Sehingga

⁴⁸ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 284.

memudahkan pembaca untuk memahami dan dapat menarik kesimpulan.

3. Verifikasi merupakan tahap akhir dalam analisis data. Kesimpulan yang sudah dikumpulkan pertama kali dikemukakan masih bersifat sementara dan masih bisa berubah apabila tidak ditemukan referensi pendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan lebih memahami tentang pembahasan skripsi ini, maka penulis menyusun sistematika pembahasan ke dalam empat bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Menguraikan gambaran umum lokasi dan profil Saung Kolong Buluh yang meliputi letak geografis Desa Tobat, kependudukan dan ketenagakerjaan Desa Tobat, mata pencaharian penduduk Desa Tobat, sejarah Komunitas Saung Kolong Buluh, struktur organisasi Komunitas Saung Kolong Buluh, visi dan misi Komunitas Saung Kolong Buluh.

BAB III Membahas tentang program pemberdayaan pemuda di Saung Kolong Buluh.

BAB IV Membahas pelaksanaan program merajut di Komunitas Saung Kolong Buluh yaitu tahap pelaksanaan program merajut Komunitas Saung Kolong Buluh, faktor pendukung dan penghambat program merajut di Komunitas Saung Kolong Buluh, dan proses rekrutment pemuda Komunitas Saung Kolong Buluh.

BAB V Merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran, dan kata penutup sebagai akhir dari pembahasan. Kemudian pada bagian akhir penulis mencantumkan daftar pustaka sebagai referensi penulisan skripsi ini beserta lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.