



UNIVERSITAS HINDU NEGERI  
I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR  
FAKULTAS DHARMA DUTA

# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL

MENUMBUHKAN DIGITALISASI DAN REGENARATIF BISNIS  
BERDASARKAN NILAI SPIRITUALITAS

**Museum Wiswakarma**

28 Juni 2024

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL DHARMA DUTA**

**MENUMBUHKAN DIGITALISASI DAN REGENARATIF BISNIS BERDASARKAN  
NILAI SPIRITUALITAS**

**MUSEUM WISWAKARMA**

**28 Juni 2024**



**Penerbit:  
UHN SUGRIWA PRESS**

**Prosiding Seminar Nasional Dharma Duta:  
Menumbuhkan Digitalisasi dan Regeneratif Bisnis berdasarkan Nilai Spiritualitas**

**Steering Committee:**

Prof. Dr. Drs. I Gusti Ngurah Suidiana, M.Si  
Dr. Drs. I Nyoman Ananda, M.Ag

**Panitia Pelaksana:**

I Gede Wahyu Sanjaya, S.T,M.Kom  
Putu Riska Wulandari, S.Si,M.Si  
Ni Made Rai Kristina, SE.,MM  
Ni Nyoman Istiadi, S.Ag,M.Pd  
I Putu Suyasa Ariputra, S.Pd.,S.S,M.Pd  
I Nengah Alit Nuriawan, SS.,M.Par  
I Made Sugita,M.H  
I Nyoman Surpa Adisastra, SH.H.,M.Ag  
Luh Gede Surya Kartika, S.T.,M.T  
I Wayan Nuada, SE, S.Ag,M.Pd

**Diselenggarakan Oleh:**

Fakultas Dharma Duta UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

**Penulis:**

Pemakalah Seminar Nasional

**Reviewer:**

Bagus Ade Tegar Prabawa, M.I.Kom

**Editor:**

Made Yudyantara Risadi,M.Pd

**Desain Grafis:**

I Gusti Ketut Indra Pranata Darma,M.MPar

**ISBN:**

**Diterbitkan oleh:** UHN SUGRIWA PRESS

**Redaksi:**

Jalan Ratna No.51 Denpasar  
Telp/Fax 0361 226656, Kode Pos 80237

**Email:** [uhnpress@uhnsugriwa.ac.id](mailto:uhnpress@uhnsugriwa.ac.id)

**Website:** [press.uhnsugriwa.ac.id](http://press.uhnsugriwa.ac.id)

**Cetakan pertama:** Juli 2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin penulis dari penerbit

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas segala karunia-Nya, sehingga Prosiding Seminar Nasional Fakultas Dharma Duta UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dengan tema **Menumbuhkan Digitalisasi Dan Regeneratif Bisnis Berdasarkan Nilai Spiritualitas** ini akhirnya berhasil diterbitkan. Prosiding ini merupakan kumpulan makalah yang disajikan dalam Seminar Nasional Dharma Duta yang diselenggarakan pada tanggal 28 Juni 2024 di Museum Wiswakarma, Br. Pagutan, Kab. Gianyar, Prov. Bali.

Seminar Nasional ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang Digitalisasi Bisnis dan Menjaga Bisnis Tersebut agar tetap eksis di era seperti saat ini, selain itu perlu juga ditanamkan nilai spiritualitas agar bisnis yang dijalankan menjadi sebuah harmoni yang baik. Karena sering kita lihat pada saat ini, banyak bisnis bermunculan namun yang tetap eksis dengan jangan waktu yang Panjang tidak begitu Panjang. Besar harapan kami, dengan adanya seminar nasional ini memberikan sebuah masukan baru bagi peserta seminar dalam menciptakan dan menjaga eksistensi bisnisnya. Selain adanya paparan narasumber, seminar nasional juga mengadakan Prosiding untuk mengembangkan Topik Utama. Beberapa tulisan yang telah terhimpun akan disajikan pada terbitan Prosiding ini, jumlah Tulisan yang masuk pada Seminar Nasional sebanyak 17 makalah.

Terima kasih kami sampaikan kepada semua penulis yang telah menyumbangkan makalahnya dalam prosiding ini. Terima kasih kami sampaikan kepada seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang telah terlibat dalam perencanaan dan penyelenggaraan seminar ini. Terima kasih pula kepada rekan-rekan yang telah bekerja keras dalam pembuatan prosiding ini baik dari segi naskah agar memenuhi kaidah penulisan ilmiah dan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan maupun dari segi tampilan yang disajikan secara apik.

Kami mohon maaf bila terdapat kekeliruan dalam penerbitan prosiding ini. Kami berharap dengan adanya seminar dan prosiding ini kiranya dapat berguna dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Denpasar, Juli 2024  
Redaksi

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>I</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>II</b>
<b>ASPEK YURIDIS INVESTASI ILEGAL DI DUNIA MAYA; ANTARA RANAH HUKUM PIDANA ATAU HUKUM PERDATA?</b> .....	<b>4</b>
DEWI BUNGA <sup>1</sup> , NI PUTU DIANA SARI <sup>2</sup> .....	4
<b>MEMPERJUANGKAN REVITALISASI INDUSTRI PARIWISATA DAN KEARIFAN LOKAL SUDUT-SUDUT KABUPATEN BANGLI MELALUI APLIKASI EDUKASI TOUREDU: DISCOVER LEARN</b> .....	<b>14</b>
KOMANG LAURA <sup>1</sup> , PUTU YOGA SATHYA PRATAMA <sup>2</sup> , GUSTI AYU PUTU INDIRA MAHA RANI <sup>3</sup> .....	14
<b>METODE PEMBELAJARAN KREATIF PADA ANAK-ANAK UMAT HINDU DI LABUANBAJO MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING DI ERA DIGITAL</b> .....	<b>23</b>
DIAH NIRMALA DEWI <sup>1</sup> , NI MADE RAI KRISTINA <sup>2</sup> .....	23
<b>STRATEGI DIGITAL MARKETING MENGGUNAKAN MIKRO INFLUENCER PADA PT. PEGADAIAN</b> .....	<b>36</b>
PUTU AYU OSSI WIDIARI.....	36
<b>KESADARAN HUKUM DALAM BERBICARA DI ERA DIGITAL : TANTANGAN DAN IMPLIKASI PERSPEKTIF HUKUM HINDU</b> .....	<b>42</b>
NI KETUT KANTRIANI <sup>1</sup> , NI KOMANG SUDARNINGSIH <sup>2</sup> , DAN I MADE SUTA <sup>3</sup> , IDA BAGUS SUDARMA PUTRA <sup>4</sup> .....	42
<b>ETIKA KEWIRAUSAHAAN: EKONOMI KREATIF GENERASI STRAWBERRY BERBUDAYA TRI HITA KARANA</b> .....	<b>60</b>
NI KADEK DUWI ANTARI .....	60
<b>WAINAR GRAPHIC DESIGN DENGAN PENDEKATAN SPIRITUAL BERBASIS KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK PROSES BELAJAR MENGAJAR</b> .....	<b>68</b>
PUTU GDE SUKARATA <sup>1</sup> , I GEDE SUPUTRA WIDHARMA <sup>2</sup> , I MADE SUKMA MANGGALA <sup>3</sup> .....	68
<b>TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA TRI HITA KARANA MENUJU INDONESIA EMAS 2045</b> .....	<b>76</b>
I GEDE SUPUTRA WIDHARMA <sup>1</sup> , I KETUT SUMADI <sup>2</sup> , I NENGAH JATI <sup>3</sup> , AAM DEWI ANGGRENI <sup>4</sup> .....	76
<b>INTERNALISASI NILAI TRI HITA KARANA DALAM REPORTING NARCOTICS TRAFFICKING DENGAN MEMBANGUN SINERGISITAS PENTAHELIX TERHADAP PEMBERANTASAN PENYALAHGUNAAN PEREDARAN GELAP NARKOTIKA (P4GN) DI KABUPATEN BULELENG</b> .....	<b>85</b>
NI KETUT SARI ADNYANI.....	85
<b>INOVASI MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII E SMPN 4 SINGARAJA</b> .....	<b>101</b>
DEWA AYU EKA AGUSTINI.....	101

<b>EKSISTENSI BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DALAM PEMBANGUNAN PEREKONOMIAN DI DESA MENANGA, KECAMATAN RENDANG KABUPATEN KARANGASEM.....</b>	<b>112</b>
I WAYAN LANDRAWAN <sup>1</sup> , NI KETUT SARI ADNYANI <sup>2</sup> .....	112
<b>EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL TIKTOK DALAM MEMBERIKAN PENYULUHAN AGAMA HINDU (STUDI KASUS USER @RBMS442 IDA RSHI BHAGAWAN MS) .....</b>	<b>121</b>
MADE IKA KUSUMA DEWI <sup>1</sup> , ANGGARA PUTU DHARMA PUTRA <sup>2</sup> .....	121
<b>PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENEGAKAN HUKUM ADAT BALI .....</b>	<b>133</b>
NI KETUT SRI RATMINI <sup>1</sup> , I GUSTI NGURAH TRIYANA <sup>2</sup> .....	133
<b>PENGARUH KREATIVITAS IKLAN DAN PEMASARAN DIGITAL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK (NASI LEMAK MAK LONG) UMKM DI KOTA BATAM .....</b>	<b>143</b>
FRANKIE TIO <sup>1</sup> , M KHOIRI <sup>2</sup> .....	143
<b>PENGEMBANGAN POTENSI INDUSTRIALISASI BUDIDAYA UDANG VANAME AIR LAUT DI KECAMATAN DURAI, KABUPATEN KARIMUN, PROVINSI KEPULAUAN RIAU .....</b>	<b>152</b>
NOMEN TRIWULAN PUTRA WARUWU <sup>1</sup> , MUHAMMAD HALDY <sup>2</sup> , FRANKIE TIO <sup>3</sup> .....	152
<b>STRATEGI INOVASI DALAM PENGEMBANGAN PRODUK .....</b>	<b>169</b>
NI MADE RAI KRISTINA <sup>1</sup> , PUTU RISKA WULANDARI <sup>2</sup> , I DEWA AYU ADILIA PRADNYANI <sup>3</sup> , I GEDE PANJI SATRIA PERMANA <sup>4</sup> , IDA ISWARA PURWANI <sup>5</sup> .....	169
<b>STRATEGI PENGEMBANGAN PRODUK BARU SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING PERUSAHAAN .....</b>	<b>174</b>
ASTRID KRISDAYANTHI <sup>1</sup> , NI LUH PUTU UTTARI PREMANANDA <sup>2</sup> , I PUTU AGUS SUPRIMA CAHYANA <sup>3</sup> , NI KADEK SANTIKA PRADNYANITA <sup>4</sup> , NI KADEK EMIE ARIESTA DEWI <sup>5</sup> .....	174
<b>USABILITY TESTING PEMBELAJARAN DARING DENGAN GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (STUDI KASUS: UHN I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR) .....</b>	<b>183</b>
IG WAHYU SANJAYA <sup>1</sup> , ADR ANGGRENI <sup>2</sup> , PMA MURDIKA <sup>3</sup> , IK YUDATAMA <sup>4</sup> .....	183

## **ASPEK YURIDIS INVESTASI ILEGAL DI DUNIA MAYA; ANTARA RANAH HUKUM PIDANA ATAU HUKUM PERDATA?**

### ***JURIDICAL ASPECTS OF ILLEGAL INVESTMENT IN CYBERSPACE; BETWEEN THE REALMS OF CRIMINAL LAW OR CIVIL LAW?***

**Dewi Bunga<sup>1</sup>, Ni Putu Diana Sari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Dharma Duta Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia, email:  
[dewibunga@uhnsugriwa.ac.id](mailto:dewibunga@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>2</sup>Kantor Hukum DBLC, Indonesia, email: [diannasarii1806@gmail.com](mailto:diannasarii1806@gmail.com)

#### **Abstrak**

Perkembangan pada masa kini di era digitalisasi mempengaruhi terhadap penggunaan teknologi dalam kegiatan investasi di dunia maya, sehingga perkembangan tersebut tak terlepas dari dampak negatif yang ditimbulkan yakni penipuan investasi atau investasi ilegal. Adapun tujuan dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap korban dari kegiatan investasi ilegal di dunia maya dan urgensi pengendalian kegiatan investasi ilegal di dunia maya. Penelitian ini disusun dalam bentuk normatif dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan konsep sehingga penelitian ini mengarah pada suatu kegiatan yang nyata untuk mengungkap hal-hal berhubungan dengan kegiatan investasi ilegal di dunia maya. Adapun untuk penyusunan penelitian ini ada berapa yang diperoleh dari sumber bahan hukumnya yakni sumber bahan hukum primer dan sekunder. Metode pengumpulan sumber bahan hukum dalam penelitian ini adalah studi dokumen. Hasil penulisan ini yaitu Otoritas Jasa Keuangan mempunyai wewenang untuk mengatur dan mengawasi setiap jenis lembaga jasa keuangan. Pada korban investasi ilegal dapat menyampaikan pengaduan yang berindikasikan sengketa antara Pelaku Jasa Keuangan dengan Konsumen (pihak yang dirugikan oleh adanya investasi ilegal) kepada Otoritas Jasa Keuangan. Banyaknya korban investasi ilegal di Indonesia, maka pentingnya upaya pengendalian dalam kegiatan investasi ilegal di dunia maya, hal tersebut dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan literasi keuangan secara menyeluruh kepada masyarakat, sehingga dapat menekan kemunculan dari adanya investasi ilegal. Selain itu dengan dibekalinya masyarakat dengan wawasan keuangan yang mupun dapat mendorong perilaku transaksi sehat secara dini kepada masyarakat.

**Kata kunci:** Urgensi, Pengendalian, Investasi Ilegal

#### ***Abstract***

*Current developments in the era of digitalization influence the use of technology in investment activities in cyberspace, so that these developments cannot be separated from the negative impacts that arise, namely investment fraud or illegal investment. The aim of this writing is to determine the legal protection for victims of illegal investment activities in cyberspace and the urgency of controlling illegal investment activities in cyberspace. This research was prepared in a normative form using a statutory regulation approach and a conceptual approach so that this research leads to a real activity to reveal matters related to illegal investment activities in cyberspace. As for the preparation of this research, how much was obtained from legal material*

*sources, namely primary and secondary legal material sources. The method for collecting legal source materials in this research is document study. The result of this writing is that the Financial Services Authority has the authority to regulate and supervise every type of financial services institution. Victims of illegal investments can submit complaints indicating disputes between financial service providers and consumers (parties who are harmed by illegal investments) to the Financial Services Authority. There are many victims of illegal investment in Indonesia, so it is important to control illegal investment activities in cyberspace. This can be done by carrying out comprehensive financial literacy activities for the community, so as to suppress the emergence of illegal investments. Apart from that, equipping the public with adequate financial insight can encourage early healthy transaction behavior among the public*

**Keywords:** *Urgency, Control, Illegal Investment*

## PENDAHULUAN

Investasi di Indonesia pada zaman dahulu, bahwa hanya orang-orang yang berasal dari kaum borjuis yang mampu melakukan investasi karena jumlah dana yang dibutuhkan agar dapat berinvestasi terbilang cukup besar dan harus mendatangi perusahaan investasi dan menandatangani persetujuan disana. Sementara itu, saat ini apabila seseorang ingin berinvestasi dapat dimulai dengan dana yang minim dan tidak perlu mendatangi perusahaan investasi. Adanya kemudahan dalam berinvestasi tidak menutup kemungkinan terhadap kehadiran perusahaan investasi ilegal yang mana perusahaan tersebut menawarkan keuntungan secara tidak wajar, tidak pernah ada, ataupun berasal dari perusahaan yang tidak memiliki rekam jejak yang jelas dan tentunya tidak terdaftar keberadaannya di Indonesia (Salsah & Dirkareshza, 2023). Mengenai skema investasi ilegal ini, Sadrita Deb and Subhojit Sengupta (2020) menyatakan sebagai berikut:

*Dubious investment schemes by unlisted companies are alluring investors to invest and lose money, leading to a surge in investment fraud activities. These companies are raising funds from the public without adhering to regulatory norms. Such cases of investment fraud deter the investors from participating in the financial market and induce a negative investment climate in the economy.*

Artinya:

Skema investasi yang meragukan yang dilakukan oleh perusahaan-perusahaan yang tidak tercatat di bursa (unlisted) memikat investor untuk berinvestasi dan kemudian mengalami kerugian, sehingga menyebabkan meningkatnya aktivitas penipuan investasi. Perusahaan-perusahaan ini mengumpulkan dana dari masyarakat tanpa mematuhi norma peraturan. Kasus-kasus penipuan investasi seperti ini menghalangi investor untuk berpartisipasi di pasar keuangan dan menyebabkan iklim investasi negatif dalam perekonomian.

Akselerasi di bidang investasi menimbulkan berbagai jenis kejahatan dan pelanggaran hukum sehingga masyarakat yang akan menjadi pihak untuk dirugikan terutama bagi investor, selain itu dibalik pengembangan adanya teknologi dan internet yang pesat juga dapat membuat kelompok atau oknum yang sengaja menyalahgunakan kecerdasannya untuk melakukan kejahatan dalam dunia digital atau dunia maya (*cyber space*). Salah satunya penggunaan teknologi dalam kegiatan investasi di dunia maya, sehingga perkembangan tersebut tak terlepas dari dampak negatif yang ditimbulkan yakni penipuan investasi atau investasi ilegal (bodong)

(Kholiq, 2022). Pada dasarnya investasi memiliki tujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan modal yang digunakan. Setiap tindakan investasi pasti memiliki risiko yang akan ditimbulkan, akan tetapi yang menjadi masalah bukan kerugian dari risiko aktifitas investasi melainkan kerugian dari adanya Tindakan kejahatan misalnya penipuan investasi, penggelapan uang investasi, dan investasi bodong (illegal) atau investasi yang sebenarnya tidak ada/tidak nyata (Leonard & Ariawan, 2021).

Investasi ilegal menggunakan skema money game atau skema Ponzi yaitu memutar dana masyarakat dengan cara membayar bonus kepada konsumen lama dengan sumber dana yang berasal dari konsumen baru. Tidak ada sedikitpun aktivitas bisnis nyata untuk menompang pembayaran keuntungan kepada masyarakat, akibatnya sudah dapat diduga, akan kehilangan uang dalam waktu singkat karena uangnya telah diserahkan kepada pihak lain yang telah ikut lebih dulu. Terlebih lagi kegiatan Investasi Ilegal menggunakan fasilitas publik untuk mempermudah menjaring masyarakat untuk mengikuti prakteknya tersebut. Penghimpunan dana dari masyarakat diimingi mendapat keuntungan yang sangat menggiurkan atau dengan bunga diluar batas kewajaran (Arsil, 2013). Perekrutan anggota dilakukan dengan massif di dunia maya. Yanmei Zhang; Wenqiang Yu; Ziyu Li; Salman Raza (2021) dalam penelitiannya menyatakan:

*As more investors adopt to enter the field of blockchain investment, the Ponzi scheme, a traditional investment scam, has emerged as a hidden fraud in smart contracts. Although some proposed solutions have paid attention to detecting Ponzi schemes in the blockchain, two problems remain: features for detecting Ponzi schemes are incomplete, and algorithms for detecting Ponzi schemes are not sufficiently efficient.*

Artinya:

Karena semakin banyak investor yang memasuki bidang investasi blockchain, skema Ponzi, sebuah penipuan investasi tradisional, telah muncul sebagai penipuan tersembunyi dalam kontrak pintar. Meskipun beberapa solusi yang diusulkan telah memperhatikan pendeteksian skema Ponzi di blockchain, masih ada dua masalah: fitur untuk mendeteksi skema Ponzi tidak lengkap, dan algoritma untuk mendeteksi skema Ponzi tidak cukup efisien.

Penggunaan teknologi informasi dalam pengembangan usaha investasi ilegal ini, menyebabkan korban semakin banyak, dan nilai kerugian semakin besar. Contoh kasus investasi yang terjadi adalah *Crazy Rich* asal Bandung atas nama Doni Salmanan yang merupakan terpidana penipuan investasi binary option dengan platform Quotex. Adapun total kerugian member Quotex mencapai Rp 24 miliar. Selanjutnya Indra Kesuma atau dikenal Indra Kenz merupakan *crazy rich* asal Medan yang merupakan terdakwa kasus aplikasi binary option Binomo. Adapun jumlah korban sebanyak 144 orang dengan total kerugian mencapai Rp 83 miliar. Pengadilan Negeri (PN) Tangerang menjatuhkan vonis terhadap Indra Kesuma alias Indra Kenz dengan pidana 10 tahun penjara dan denda sebesar Rp5 miliar subsider 10 bulan penjara (Binekasri, 2023).

Menurut laporan OJK, pada tahun 2018 hingga 2022, investasi ilegal menyebabkan kerugian masyarakat Indonesia dengan jumlah mencapai Rp126 triliun. Selanjutnya pada tahun 2021, terdapat 98 entitas yang diberhentikan SWI (Satgas Waspada Investasi) karena melaksanakan penawaran investasi tanpa memiliki izin. Tahun berikutnya, yaitu pada 2022 menjadi 88 entitas, dan per Januari 2023 sebanyak 10 entitas. Tingginya jumlah entitas yang melaksanakan penawaran investasi tanpa memiliki izin memberi pengaruh terhadap jumlah

kerugian yang dialami oleh masyarakat. Tentunya, hal tersebut juga akan berdampak pada investasi legal, menimbulkan ketidakpercayaan dan citra negatif terhadap produk keuangan, menyebabkan potensi instabilitas (dengan korban yang tidak sedikit) serta mengganggu proses pembangunan (Syahrudin et al., 2024).

Penegakan hukum terhadap investasi ilegal masih diperdebatkan. Sebagian pakar hukum memandang perbuatan ini sebagai perbuatan pidana, Rizaldy Anggriawa, et.al. (2018) menyatakan *“Ponzi scheme is one of the most common types of fraud perpetrated by con artists. The reason for this is that the mode is relatively easy to conceal. In this regard, criminal law plays a significant role in countering fraudulent practices. It serves as an initial warning to individuals who intend to engage in such behavior that they may face harsh penalties if they do so.”* (Skema Ponzi adalah salah satu jenis penipuan yang paling umum dilakukan oleh penipu. Alasannya adalah karena modusnya relatif mudah untuk disembunyikan. Dalam hal ini, hukum pidana memainkan peran penting dalam melawan praktik penipuan. Hal ini berfungsi sebagai peringatan awal bagi individu yang berniat melakukan perilaku tersebut bahwa mereka mungkin akan menghadapi hukuman berat jika melakukannya). Di sisi lain, laporan polisi yang diajukan korban justru terhenti karena kegiatan investasi ilegal yang berawal dari kesepakatan ini dikategorikan sebagai masalah keperdataan. Berdasarkan penjabaran diatas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai investasi ilegal yang berjudul *“Aspek Yuridis Investasi Ilegal di Dunia Maya; Antara Ranah Hukum Pidana atau Hukum Perdata?”*

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini disusun dalam bentuk normatif dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan dan pendekatan konsep sehingga penelitian ini mengarah pada suatu kegiatan yang nyata untuk mengungkap hal-hal berhubungan dengan kegiatan investasi ilegal di dunia maya. Adapun untuk penyusunan penelitian ini ada berapa yang diperoleh dari sumber bahan hukumnya yakni; Sumber bahan hukum primer yang diperoleh secara langsung yang dan memiliki kekuatan hukum mengikat secara yuridis dan sumber bahan hukum sekunder dari beberapa literatur, karya ilmiah, hasil penelitian. Metode pengumpulan sumber bahan hukum dalam penelitian ini adalah studi dokumen. Studi dokumen dapat dijelaskan sebagai metode dalam pengumpulan beberapa dokumen-dokumen terkait dengan masalah yang akan penulis teliti baik dari bahan hukum primer dan sekunder. Bahan-bahan hukum yang relevan dengan masalah dalam penulisan ini, selanjutnya dioleh dan dianalisis secara sistematis dengan menggunakan metode interpretasi dan argumentasi hukum. Setelah mendapatkan hasil analisis, maka akan dijelaskan secara deskriptif, agar hasil yang diharapkan dapat menjelaskan terkait dengan kegiatan investasi ilegal di dunia maya, sehingga diperoleh gambaran yang menyeluruh tentang permasalahan-permasalahan yang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konstruksi Perlindungan Hukum Terhadap Korban dari Kegiatan Investasi Ilegal**

Istilah investasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *investire* (memakai), sedangkan dalam bahasa Inggris disebut dengan *investment*. Istilah hukum investasi berasal dari terjemahan bahasa Inggris yaitu *investment of law*. Dalam peraturan perundang-undangan tidak ditemukan pengertian hukum investasi. Untuk mengetahui arti dari hukum investasi tersebut, maka harus dicari dari berbagai pandangan para ahli dan kamus hukum. Salah satunya Fitzgerald, mengartikan investasi sebagai *“aktivitas yang berkaitan dengan usaha penarikan sumber-sumber (dana) yang dipakai untuk mengadakan barang modal pada saat sekarang, dan barang*

modal tersebut akan menghasilkan aliran produk baru di masa yang akan datang” (Salim & Sutrisno, 2018). Investasi sendiri merupakan kegiatan menanamkan modal pada suatu perusahaan atau aset dengan nilai yang tinggi dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan yang berlipat ganda di kemudian hari. Jadi harapan dari kegiatan investasi yang dilakukan oleh masyarakat sudah pasti yaitu keuntungan (Elly et al., 2021).

OJK (Otoritas jasa Keuangan) memiliki peran penting dalam perlindungan masyarakat dalam bidang jasa keuangan dan dalam hal ini investasi. Perlindungan investor adalah salah satu wewenang yang dimiliki oleh OJK (Asriati & Baddu, 2021). Dalam Undang-undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang Otoritas Jasa Keuangan, pada Pasal 6 dijelaskan bahwa menjadi kewenangan OJK untuk mengatur dan mengawasi setiap jenis lembaga jasa keuangan. Proteksi kegiatan investasi di Indonesia bukan hanya berbentuk hukum positif tetapi juga berupa badan independent yang secara khusus mengurus hal terkait. Dalam pelaksanaan kegiatan ekonomi Indonesia, salah satu komponen penting dalam ekosistem ekonomi adalah hadirnya jasa-jasa keuangan yang sehat dan bermutu. OJK hadir sebagai badan “pengawas mutu” jasa-jasa keuangan yang melakukan kegiatan usaha di Indonesia (Natanael et al., 2021).

Berdasarkan Pasal 29 Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2011 tentang Otoritas Jasa Keuangan, korban investasi ilegal dapat menyampaikan pengaduan yang berindikasikan sengketa antara Pelaku Jasa Keuangan dengan Konsumen (pihak yang dirugikan oleh adanya investasi ilegal) kepada Otoritas Jasa Keuangan. Konsumen dapat melakukan pengaduan atas kerugian yang diterima, kaitannya dengan kegiatan investasi ilegal yang melakukan penghimpunan dana dari masyarakat telah merugikan masyarakat luas (Ahmad, 2018).

Selanjutnya, dalam rangka melaksanakan amanat dari Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2023 tentang Pengembangan dan Penguatan Sektor Keuangan, diperlukan pengaturan yang dapat menguatkan aspek perlindungan konsumen dan masyarakat. Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2023 ini menjadi ketentuan payung yang menyelaraskan berbagai ketentuan yang mengatur mengenai perilaku PUJK dalam desain produk dan/atau layanan, penyediaan informasi produk dan/atau layanan, penyampaian informasi produk dan/atau layanan, pemasaran produk dan/atau layanan, penyusunan perjanjian terkait produk dan/atau layanan, pemberian layanan atas penggunaan produk dan/atau layanan, dan penanganan pengaduan dan penyelesaian sengketa atas produk dan/atau layanan (Juliana, 2015).

Perdebatan mengenai kualifikasi kasus investasi ilegal sebagai kasus pidana atau kasus perdata masih sering terjadi. Hal ini disebabkan karena kasus investasi ilegal dipandang sebagai perbuatan yang disadari dan berawal dari perjanjian, sehingga permasalahan yang terjadi dikategorikan sebagai wanprestasi. Pada praktiknya hubungan antara hukum perdata dan hukum pidana memanglah sulit dibedakan (Amanda et al., 2022). Pasal 1243 KUH Perdata, setidaknya terdapat 3 unsur wanprestasi, yaitu: 1) ada perjanjian; 2) ada pihak yang ingkar janji atau melanggar perjanjian; dan 3) telah dinyatakan lalai, namun tetap tidak melaksanakan isi perjanjian. Yurisprudensi 4/Yur/Pid/2018 memberikan kaidah hukum yakni “Para pihak yang tidak memenuhi kewajiban dalam perjanjian yang dibuat secara sah bukan penipuan, namun wanprestasi yang masuk dalam ranah keperdataan, kecuali jika perjanjian tersebut didasari dengan itikad buruk/tidak baik.”

Penegakan hukum dengan menggunakan landasan hukum tersebut merupakan upaya represif yang dapat dilakukan terhadap investor ilegal, hal ini dikarenakan belum adanya pengaturan khusus terkait dengan investasi ilegal di Indonesia, maka landasan hukum yang digunakan dalam tindakan tersebut dapat dimaknai berdasarkan jenis kegiatan dan tindakan

yang dilakukan pelaku untuk merugikan korban (Nurzakiah & Wasis, 2024). Pengaturan hukum dan ancaman pidana terhadap kegiatan investasi bodong berkaitan erat dengan tindak pidana penipuan investasi sebagaimana diancam pidana berdasarkan Pasal 378 KUHP, yang menurut Moeljatno, ketentuan pidana dalam pasal ini adalah tentang perbuatan curang (bedrog). Dalam rangka penegakan hukum terhadap investasi bodong terkait pula dengan kejahatan korporasi (kejahatan perusahaan) sebagaimana yang ditentukan pada Pasal 46 ayat (2) Undang-Undang No. 10 Tahun 1998 jo Undang-Undang No. 7 Tahun 1992 tentang Perbankan, serta yang ditentukan pada Pasal 59 ayat (2) Undang-Undang No. 21 Tahun 2008 tentang Perbankan Syariah (Mantulangi, 2017).

Kegiatan investasi ilegal di dunia maya diatur dalam Pasal 28 ayat (1) Undang-undang Nomor 1 tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, berbunyi “Setiap Orang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik.”. Selanjutnya ancaman hukuman sebagai bentuk pertanggungjawaban pidana diatur dalam Pasal 45 A ayat (1) Undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik memberikan ancaman pidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” (Kholiq, 2022).

### **Urgensi Pengendalian Kegiatan Investasi Ilegal**

Kejahatan di bidang finansial menjadi permasalahan penting yang perlu ditanggulangi. Mengenai hal ini, Eldad Bar Lev, Liviu-George Maha, Stefan-Catalin Topliceanu (2022) menyatakan sebagai berikut:

*In the last years, the financial frauds have expanded and diversified, reflecting the growing creativity of the fraudsters and the permanent motivation of victims for rapid high returns. There are conceptual confusions between financial and investment frauds. Financial fraud includes a wider range of illegal acts such as phishing, identity theft or insurance scam, while investment fraud is a component of the financial category.*

Artinya:

Dalam beberapa tahun terakhir, penipuan finansial telah meluas dan terdiversifikasi, mencerminkan semakin besarnya kreativitas para penipu dan motivasi permanen para korban untuk mendapatkan keuntungan yang tinggi dengan cepat. Ada kebingungan konseptual antara penipuan keuangan dan investasi. Penipuan keuangan mencakup tindakan ilegal yang lebih luas seperti phishing, pencurian identitas, atau penipuan asuransi, sedangkan penipuan investasi merupakan salah satu komponen dari kategori keuangan.

Investasi mempunyai peranan penting di sektor perekonomian, khususnya pada negara berkembang contohnya di Indonesia yang bersifat sangat strategis. Andy Titus Okwu, Isiaq Olankanmi Osenin dan Rowland Tochukwu Obiakor (2020) menyatakan “Like consumption, investment constitutes a major component of aggregate expenditure in any economy irrespective of its phase of development. Therefore, investment is vital to the economic growth of any country through increase in employment and productivity levels.” (Seperti halnya konsumsi, investasi merupakan komponen utama pengeluaran agregat dalam perekonomian apa pun, apa pun fase perkembangannya. Oleh karena itu, investasi sangat penting bagi

pertumbuhan ekonomi negara mana pun melalui peningkatan lapangan kerja dan tingkat produktivitas).

Tanpa adanya investasi yang cukup memadai maka sulit diharapkan adanya pertumbuhan ekonomi tinggi yang mengakibatkan kesejahteraan ekonomi bagi negara berkembang. Salah satu sarana yang digunakan untuk mempercepat laju pembangunan dan ekonomi adalah melalui pasar modal yang didefinisikan sebagai suatu kegiatan bersangkut paut pada penawaran secara umum serta perdagangan efek, perusahaan publik yang berkaitan dengan efek yang diterbitkannya, serta lembaga dan profesi yang berkaitan dengan efek (Rahadiyan, 2014). Kegiatan investasi ilegal tentu sangat merugikan perekonomian secara global. Santoso (2020) dalam penelitiannya mengemukakan:

*Illegal investment is a very disturbing business crime. The number of victims and the large value of losses make the case of illegal investment getting special attention. The return of losses from the proceeds of crime is actually the right of the victim, but in law enforcement practice, confiscated objects are usually returned to the state, not to the victim as the rightful party.*

Artinya:

Investasi ilegal merupakan kejahatan bisnis yang sangat meresahkan. Banyaknya korban dan besarnya nilai kerugian membuat kasus investasi ilegal mendapat perhatian khusus. Pengembalian kerugian hasil tindak pidana sebenarnya merupakan hak korban, namun dalam praktik penegakan hukum biasanya benda sitaan dikembalikan kepada negara, bukan kepada korban sebagai pihak yang berhak.

Reduksi terhadap kasus investasi ilegal harus dilakukan dengan edukasi yang memadai. Investasi harus legal dan logis. Legal dilihat dari status perizinan (Badan Hukum & Produk)/ Logis ialah imbal hasil wajar dan memiliki risiko. Otoritas Jasa Keuangan menegaskan bahwa ciri utama penipuan berkedok investasi ialah tidak dimilikinya dokumen perizinan yang sah dari regulator (pengawas) terkait seperti OJK, Bank Indonesia, Bappebti - Kementerian Perdagangan, Kementerian Koperasi dan UKM, dan lain-lainnya. Selalu memeriksa legalitas platform, melaporkan kepada investasi yang berwenang apabila menemukan pelanggaran terhadap peraturan-peraturan yang berlaku. Kemampuan literasi digital harus ditingkatkan sehingga dapat memanfaatkan internet secara produktif dan tidak ikut terlibat dalam kegiatan daring yang melanggar ketentuan hukum yang berlaku. Masyarakat harus waspada dalam melakukan investasi dengan janji profit tinggi atau tawaran menggiurkan lainnya (Simatupang et al., 2023).

Pentingnya upaya pengendalian dalam kegiatan investasi ilegal di dunia maya, hal tersebut dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan literasi keuangan secara menyeluruh kepada masyarakat, sehingga dapat menekan kemunculan dari adanya investasi ilegal. Selain itu dengan dibekalinya masyarakat dengan wawasan keuangan yang mumpuni dapat mendorong perilaku transaksi sehat secara dini kepada masyarakat. Terciptanya kondisi transaksi sehat ini akan menjauhkan masyarakat dari provokasi untuk membeli produk investasi yang aman. Sehingga semakin banyak masyarakat yang teredukasi terkait dengan literasi keuangan maka rencana pemerintah dalam menekan jumlah kerugian akibat investasi ilegal juga dapat dikurangi secara perlahan (Parwati dan Putra, 2022).

Selanjutnya dalam mengatasi investasi ilegal yang marak di Inonesia, saat ini Otoritas Jasa Keuangan (OJK) bersama enam lembaga pemerintah lain telah membentuk Satgas waspada

investasi yang tersebar di seluruh Indonesia. Ada sekitar 38 tim kerja satgas waspada investasi yang telah dibentuk di daerah pada 35 kantor regional dan Kantor OJK Pusat. Adapun tim ini beranggotakan OJK, Kementerian Perdagangan, Kemenkominfo, Kementerian Koperasi dan UKM, Kejaksaan, Kepolisian, BKPM. Tim kerja ini nantinya bertugas untuk mengedukasi masyarakat dan menindak segala bentuk praktik investasi ilegal yang ditemukan. Kepala Kantor Regional 5 Sumbagut Lukdir Gultom mengungkapkan, edukasi dan sosialisasi kepada pelaku industri jasa keuangan dan masyarakat menjadi salah satu tugas penting tim kerja Satgas Waspada Investasi di daerah. Tugas ini menjadi yang pertama karena sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat dalam mencegah terjadinya praktik investasi ilegal (Desy & Diva, 2021).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Otoritas Jasa Keuangan mempunyai wewenang untuk mengatur dan mengawasi setiap jenis lembaga jasa keuangan. Pada korban investasi ilegal dapat menyampaikan pengaduan yang berindikasikan sengketa antara Pelaku Jasa Keuangan dengan Konsumen (pihak yang dirugikan oleh adanya investasi ilegal) kepada Otoritas Jasa Keuangan. Banyaknya korban investasi ilegal di Indonesia, maka pentingnya upaya pengendalian dalam kegiatan investasi ilegal di dunia maya, hal tersebut dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan literasi keuangan secara menyeluruh kepada masyarakat, sehingga dapat menekan kemunculan dari adanya investasi ilegal. Selain itu dengan dibekalinya masyarakat dengan wawasan keuangan yang mumpuni dapat mendorong perilaku transaksi sehat secara dini kepada masyarakat.

### **Saran**

Untuk pencegahan investasi ilegal Satgas Waspada Investasi dapat memberikan edukasi kepada masyarakat, merespon pengaduan masyarakat dan mewajibkan seluruh industri yang belum terdaftar mendapat izin dari instansi terkait. Sedangkan untuk penanganan investasi ilegal Satgas Waspada Investasi menangani investasi ilegal dengan menghentikan aktivitas investasi ilegal, mengumumkan investasi ilegal kepada masyarakat, mengajukan blokir website dan aplikasi kepada Kementerian Kominfo dan melaporkan ke Kepolisian Republik Indonesia untuk proses penegakan hukum

### **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian, khususnya Fakultas Dharma Duta Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dan Kantor Hukum DBLC.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

- Arsil. (2013). "Menjerat Investasi Bodong dengan Tindak Pidana Perbankan." Jakarta: Lembaga Kajian & Advokasi untuk Indenpedensi Peradilan.
- Elly. K, dkk. (2021). "Upaya Hukum Terhadap Korban Investasi Palsu di Dunia Maya." Proceeding of Conference on Law and Social Studies.
- Inda Rahadiyan. (2014). "Hukum Pasar Modal DI Indonesia (Pengawsan Pasar Modal Pasca Terbentuknya Otoritas Jasa Keuangan)." UII Press Yogyakarta: Yogyakarta.
- Salim dan Budi Sutrisno. (2008). "Hukum Investasi di Indonesia." Jakarta: Rajawali Press.

## Jurnal

- Abdul Kholiq. (2022). "Kajian Pertanggungjawaban Pidana Influencer Terhadap Investasi Ilegal." *Jurnal Esensi Hukum*, 4(2), 159 <https://doi.org/10.35586/esh.v4i2.166>
- Amanda, S., Noval, S. M. R., & Herlina, E. (2022). "Penegakan Hukum Terhadap Praktik Money Game Dengan Skema Ponzi Dalam Investasi Ilegal Pada Aplikasi Tiktok E-Cash Di Indonesia." *Res Nullius Law Journal*, 4(1), 57-76.
- Anggriawan, R., Susila, M. E., Sung, M. H., & Irrynta, D. (2023). "The Rising Tide of Financial Crime: A Ponzi Scheme Case Analysis." *Lex Scientia Law Review*, 7(1), 307-346.
- Asriati & Baddu, S (2021). "Investasi Online Reksadana: Aspek Hukum dan Perlindungan Bagi Investor selaku Konsumen". *Pleno Jure*, 10(1), 38-53.
- Bar Lev, E., Maha, L. G., & Topliceanu, S. C. (2022). "Financial frauds' victim profiles in developing countries." *Frontiers in Psychology*, 13, 999053.
- Boturan N.P Simatupang, dkk. (2023). "Tinjauan Yuridis Penegakkan Hukum Terhadap Investasi Ilegal Hukum di Indonesia." *Jurnal Juristic* 3(2), 29.
- Deb, S., & Sengupta, S. (2020). "What makes the base of the pyramid susceptible to investment fraud." *Journal of Financial Crime*, 27(1), 143-154.
- Elly. K, dkk. (2021). "Upaya Hukum Terhadap Korban Investasi Palsu di Dunia Maya." *Proceeding of Conference on Law and Social Studies*.
- Kirana Najma Salsah, Rianda Dirkareshza. (2023). "Restitusi Sebagai Perlindungan Hukum Bagi Korban Investasi Ilegal Pada Platform Aplikasi Investasi Ilegal", 5 (1), 344.
- Komang Shanty Muni Parwati, I Putu Ryan Dharma Putra. (2022). "Kegiatan Literasi Keuangan Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Finansial Bagi Masyarakat Desa Wisata Pinge", *Jurnal Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 14.
- Leonard, dan Ariawan. (2021). "Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Ganti Kerugian Akibat Investasi Ilegal", *Jurnal Hukum Adigama*, 4(2), 2.
- Lie Natanael, dkk. (2021). "Pengaturan Hukum Positif Indonesia Tentang Investasi Bodong (Forex Ilegal)," *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Made Dwi Juliana. (2015). "Kewenangan Otoritas Jasa Keuangan Mengenai Perlindungan Hukum Bagi Investor Terhadap Tindakan yang Melakukan Insider Trading dalam Perdagangan Saham", *Jurnal Magister Hukum Udayana*, 4 (2), 296.
- Nando Mantulangi. (2017). "Kajian Hukum Investasi Dan Perlindungan Terhadap Korban Investasi Bodong." *Lex Administratum*, 5 (1), 111.
- Nurul Insi Syahrudin, Topo Santoso, Desi Fitriyani, Winda Sari. (2024). "Penerapan Restorative Justice Dalam Penegakan Hukum Kasus Investasi Ilegal Di Indonesia", *Jurnal Interpretasi Hukum*, 5(1), 943.
- Nurzakiah, W., & Wasis. (2024). "Criminal Accountability False Investments with Ponzi Schemes in Indonesia." *KnE Social Sciences*, 2023, kss-v8i21.
- Okwu, A. T., Oseni, I. O., & Obiakor, R. T. (2020). "Does foreign direct investment enhance economic growth? Evidence from 30 leading global economies." *Global Journal of Emerging Market Economies*, 12(2), 217-230.
- Pramita, Kadek Desy, & Hendrayana, Kadek Diva. (2021). "Perlindungan Hukum Terhadap Investor Sebagai Konsumen dalam Investasi Online." *Jurnal Pacta Sunt Servanda*, 2(1), 1-8.
- Santoso, W. (2022). "The rights of victims of illegal investment crimes against confiscated goods." *Unnes Law Journal*, 8(2), 355-376.

- Sufmi Dasco Ahmad. (2018). "Peranan Otoritas Jasa Keuangan Dalam Penanggulangan Investasi Ilegal di Indonesia", 6(1) hal 7 <https://doi.org/10.20961/privat.v6i1.19218>
- Zhang, Y., Yu, W., Li, Z., Raza, S., & Cao, H. (2021). "Detecting ethereum Ponzi schemes based on improved LightGBM algorithm." IEEE Transactions on Computational Social Systems, 9(2), 624-637.

#### **Internet**

- Romys Binekasri. (2023) "Crazy Rich" di Kasus Investasi Bodong, Bikin Rugi Triliunan." <https://www.cnbcindonesia.com/market/20230822075446-17-464899/crazy-rich-di-kasus-investasi-bodong-bikin-rugi-triliunan> diakses pada 12 Juni 2024, pukul 09.00 wita.

## **MEMPERJUANGKAN REVITALISASI INDUSTRI PARIWISATA DAN KEARIFAN LOKAL SUDUT-SUDUT KABUPATEN BANGLI MELALUI APLIKASI EDUKASI TOUREDU: DISCOVER LEARN**

### ***FIGHTING FOR INDUSTRIAL REVITALIZATION TOURISM AND LOCAL WISDOM CORNER BANGLI DISTRICT THROUGH EDUCATIONAL APPLICATIONS TOUREDU: DISCOVER LEARN***

**Komang Laura<sup>1</sup>, Putu Yoga Sathya Pratama<sup>2</sup>, Gusti Ayu Putu Indira Maha Rani<sup>3</sup>**

1Manajemen, Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Udayana No. 11, Singaraja 81116, Indonesia,  
email: [humas@undiksha.ac.id](mailto:humas@undiksha.ac.id)

2Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Udayana  
No. 11, Singaraja 81116, Indonesia, email: [pascasarjana@undiksha.ac.id](mailto:pascasarjana@undiksha.ac.id)

3Hubungan Internasional, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud, Jimbaran 80361,  
Indonesia, email: [info@unud.ac.id](mailto:info@unud.ac.id)

#### **Abstrak**

Potensi pariwisata dan kearifan lokal suatu daerah diyakini secara kuat mampu menjangkau pasar modern lebih efektif daripada pasar konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Memberi rancangan pembangunan industri digital dengan mengkolaborasikan pariwisata dan kearifan lokal (*local wisdom*) melalui *platform* aplikasi TourEdu. Aplikasi TourEdu mengungus metode *Knowledge Transfer* dan *Technology Transfer* sebagai metode yang diperbarui untuk menjaga relevansi dan keakuratan informasi di lapangan, 2) Memberikan media edukasi terhadap rancangan pembangunan Silicon Bangli, sebuah pusat kawasan industri pariwisata dan kearifan lokal, sebagai penanda identitas dalam suatu komunitas, unsur pemersatu kohesi sosial, kolektif, wawasan, dan pandangan, di Kabupaten Bangli, Bali, Indonesia, agar tercipta sumber daya manusia dengan pola *Brain Circulation*. Menggunakan pendekatan kualitatif, data yang dihasilkan dalam penelitian ini berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan di Desa Penglipuran dan Kecamatan Kintamani sebagai daerah pariwisata yang berkelanjutan. Data yang dihasilkan, kemudian dianalisis menggunakan metode tematik, yang menghasilkan efektivitas TourEdu dalam edukasi persiapan bisnis pariwisata untuk rancangan pembangunan pusat kawasan industri di Kabupaten Bangli. Dengan demikian, TourEdu sebagai *platform* pariwisata dapat menjadi inovasi untuk mempersiapkan kualitas sumber daya dalam pembangunan pusat kawasan industri, Silicon Bangli. Melalui TourEdu dan Silicon Bangli, maka *Brain Circulation* ditujukan agar sumber daya, baik alam dan manusia dapat dimanfaatkan dengan baik melalui aktivitas yang maksimal di daerah produsen.

**Kata Kunci:** TourEdu, Silicon Bangli, Pariwisata, Kearifan Lokal, *Brain Circulation*

#### **Abstract**

*It is strongly believed that the tourism potential and local wisdom of an area can reach modern markets more effectively than conventional markets. This research aims to; 1) Providing a digital industrial development plan by collaborating tourism and local wisdom through the TourEdu application platform. The TourEdu application carries the Knowledge Transfer and Technology Transfer methods as updated methods to maintain the relevance and accuracy of information in the field, 2) Providing educational media regarding the development plans for*

*Silicon Bangli, a tourism industrial area center and local wisdom, as a marker of identity in a community, an element unifying social, collective, insight and outlook cohesion, in Bangli Regency, Bali, Indonesia, in order to create human resources using the Brain Circulation pattern. Using a qualitative approach, the data produced in this research is based on observations and interviews conducted in Penglipuran Village and Kintamani District as sustainable tourism areas. The resulting data was then analyzed using the thematic method, which resulted in the effectiveness of TourEdu in educating business tourism preparations for the development design of industrial area centers in Bangli Regency. Thus, TourEdu as a tourism platform can be an innovation to prepare quality resources in the development of the industrial area center, Silicon Bangli. Through TourEdu and Silicon Bangli, Brain Circulation is aimed at ensuring that resources, both natural and human, can be utilized properly through maximum activities in producing areas.*

**Keywords:** *TourEdu, Silicon Bangli, Tourism, Local Wisdom, Brain Circulation*

## PENDAHULUAN

Tergesernya bisnis konvensional pada ranah pariwisata menjadi kekhawatiran masyarakat yang bergerak di bidang ekonomi. Potensi yang dihasilkan oleh kearifan lokal suatu daerah diyakini secara kuat mampu menjangkau pasar yang lebih modern dibanding pasar konvensional. Bisnis tertentu memiliki *platform* khusus yang menjamin berkembangnya target usaha. Lantas, bagaimanakah dengan usaha pariwisata digital di era pasca pandemi?

Membangun industri pariwisata digital di Indonesia bukanlah hal yang mudah. Meski industri kreatif mengalami pertumbuhan yang signifikan, tetapi industri pariwisata tidak mengalami peningkatan yang sebanding (Dedy, 2020). Sebagai informasi awal, Kabupaten Bangli terletak di bagian tengah Provinsi Bali. Kabupaten Bangli memiliki pariwisata terkenal salah satunya Desa Penglipuran, dan Kintamani. Serta komoditas kearifan lokal ternama yaitu, Loloh CemCem Desa Penglipuran, anyaman bambu, dan kopi arabika asli Kintamani.

Bangli ditetapkan sebagai kawasan strategis pariwisata daerah khusus (KSPDK) yang berbeda dengan daerah lain (Adnyani & Sudiarta, 2020). Kabupaten di daerah selatan mengandalkan pajak sektor pariwisata melalui hotel dan restoran (PHR) sebagai pendapatan asli daerah, sedangkan Kabupaten Bangli memiliki PHR yang tergolong rendah karena minimnya pembangunan. Faktor penegakan hukum, dan sarana fasilitas menjadi faktor utama ketertinggalan Bangli dalam sektor pariwisata.

Berbeda halnya dengan sektor pariwisata konvensional di daerah Bangli, yang juga disampaikan oleh pengelola kawasan melalui wawancara bahwasanya beberapa desa, seperti Desa Penglipuran, Desa Songan, Desa Tegal Suci, Pengotan, dan daerah lainnya belum tersentuh digitalisasi. Meski Desa Penglipuran dan beberapa daerah lain dikenal oleh masyarakat, namun pada kenyataannya pengelola desa kehilangan Sebagian besar potensi pasar modern. Melalui permasalahan tersebut, terdapat indikasi bahwa belum ada *platform* khusus yang mampu mengedukasi pengelola daerah untuk mengembangkan pasarnya secara digital.

Becermin dari Gojek yang mewadahi transportasi dan makanan, serta Traveloka mewadahi bisnis *travel*, maka sudah seharusnya ada aplikasi yang menaungi daerah berpotensi pariwisata. Kabupaten Bangli unggul dari sektor pariwisata alam, hasil alam, serta kerajinan dari berbagai desa yang bisa dikumpulkan dalam satu kawasan. Sehingga, kawasan ini nantinya mampu menjadi pusat industri pariwisata dan kearifan lokal daerah Bangli.

Berbicara mengenai pusat industri, salah satu kawasan yang menjadi inspirasi negara-negara di dunia untuk mengembangkan komoditasnya adalah Silicon Valley. Silicon Valley adalah contoh praktik terbaik dalam pembangunan sistem inovasi regional yang fokus pada sektor inovasi ekonomi (Mada, 2023). Keberhasilan dari kekuatan inovasi ini membuat pemerintah di berbagai negara berusaha beradaptasi bahkan mereplikasi pengembangan sistem inovasi daerah di masing-masing negara. Pendanaan dan pengetahuan akan tata kelola kawasan menjadi alternatif strategi untuk mencegah kegagalan pembentukan pusat industri pariwisata digital.

Jika kawasan Silicon Valley yang sebenarnya terdiri dari pusat teknologi, maka Silicon Bangli dibentuk sebagai inovasi ekonomi dari sisi industri pariwisata dan kearifan lokal. Melihat bahwa potensi Kabupaten Bangli adalah alam, sektor pertanian, dan hasil industri kreatif. Kearifan lokal sebagai perekat multikultural yang sudah ada agar keberadaannya makin dikenal serta dapat dilestarikan dan dikembangkan secara optimal. Bukan hanya sekadar tradisi, namun mencakup hasil alam, dan buah tangan masyarakat (Latifah Ratnawati, Nurhayati, 2019). Maka dari itu, berikut adalah langkah untuk merealisasikan Silicon Bangli:

1. Mengkolaborasikan pariwisata dan kearifan lokal sehingga tercipta pusat kawasan sebagai penanda identitas dalam suatu komunitas, unsur pemersatu kohesi sosial, kolektif, wawasan, dan pandangan,
2. Bekerja sama dengan Pokdarwis, selaku kelompok sadar pariwisata yang pertama kali lahir di Kabupaten Bangli (Andriyani et al., 2023), untuk mengubah mindset pembisnis di bidang pariwisata layaknya mindset digital di Silicon Valley. Budaya pay it forward harus bisa diterapkan agar nantinya perkembangan pusat kawasan industri pariwisata menjadi batu loncatan sekaligus inkubator bisnis untuk memacu lahirnya industri lokal digital lainnya. Budaya pay it forward dalam konteks ini, bertujuan untuk meneruskan informasi dan pengetahuan terkait bisnis pariwisata yang beruntun dan berkelanjutan dari satu pihak ke pihak lainnya, untuk mendorong sikap altruistik dan kerjasama dalam komunitas. Pokdarwis di masing-masing daerah mampu mengumpulkan kearifan lokal yang berasal dari sektor pariwisata, yang nantinya akan dikumpulkan dalam pusat kawasan Silicon Bangli.
3. Selain memerlukan waktu dan konsisten, Pokdarwis akan dibantu dengan hadirnya aplikasi yang mampu mewadahi berbagai rancangan potensi jenis pariwisata yang dapat memenuhi Silicon Bangli nantinya. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan edukasi, yang memuat: 1) Potensi bisnis dalam Silicon Bangli, 2) Bentuk promosi digital, 3) Ketersediaan lahan, dan 4) Cara pemanfaatan lahan sampai berjalannya bisnis.

Artikel ini bertujuan untuk memberikan media dan wadah edukasi terhadap rancangan pembangunan pusat kawasan pariwisata di Kabupaten Bangli, Bali, Indonesia yang berkolaborasi dengan kearifan lokal, serta mengubah pola *brain drain* (terjadinya pertukaran komoditas utama kepada daerah lain) menjadi *brain circulation* (sebuah usaha yang dilakukan oleh tenaga terampil dalam rangka memberikan keuntungan kepada dua belah pihak). Sehingga, pusat kawasan ini mampu mengakselerasi kelahiran puncak ekosistem industri pariwisata digital di Kabupaten Bangli.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis tematik (*Thematic Analysis*). Penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian dengan melibatkan proses yang kompleks, karena memiliki karakteristik untuk mengeksplorasi komponen yang terlibat di dalamnya (Heriyanto, 2018). Menurut Leedy dan Ormrod (Sarosa, 2017), penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencoba memahami fenomena dalam aturan dan konteks natural. Yakni, peneliti berusaha tidak memanipulasi fenomena yang diamati. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif, bertujuan untuk memahami literasi informasi peneliti terkait perkembangan digitalisasi bisnis pariwisata.

Sedangkan analisis tematik menurut Braun & Clarke (2006) dalam Heriyanto (2018), merupakan salah satu cara untuk menganalisa data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola, atau untuk menemukan tema data yang dikumpulkan oleh peneliti. Analisis tematik menjadi sangat penting bukan karena dianggap sebagai keterampilan inti (*core skills*) dalam penelitian kualitatif, tetapi juga karena kemampuan untuk mengidentifikasi tema-tema utama, merupakan elemen esensial yang mendasari banyak metode analisis kualitatif lainnya. Dengan kata lain, penguasaan analisis tematik bukan sekadar pengetahuan dasar, tetapi juga keterampilan generik (*generic skills*) yang harus dimiliki oleh peneliti kualitatif untuk menghasilkan wawasan yang mendalam dari data yang kompleks. Sehingga, metode analisis tematik sangat efektif, karena peneliti dapat menemukan keterkaitan antara fenomena atau kejadian sejauh kacamata peneliti.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, yang diperkuat melalui wawancara dengan pihak pengelola pariwisata Desa Adat Penglipuran dan Kecamatan Kintamani selaku daerah pariwisata berkelanjutan di Kabupaten Bangli. Banister (Purwanto, 2022), menjelaskan bahwa observasi adalah proses pengamatan dengan teliti dan sistematis, mengenai sasaran yang dituju. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non-partisipan, artinya observasi dilaksanakan saat wawancara.

Wawancara (*interview*) merupakan teknik pengumpulan data melalui proses interaksi, komunikasi langsung antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi (*interviewee*) (Yusuf, 2014). Menurut Sarosa (2017), wawancara adalah pengumpulan data yang beragam dari responden dalam berbagai situasi yang kompleks. Melalui wawancara dengan pihak terkait, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih rinci dan akurat sesuai dengan kondisi lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk wawancara tidak terstruktur yang bertujuan untuk menemukan informasi yang bukan baku atau tunggal. Pada wawancara peneliti berpedoman pada pertanyaan wawancara (*interviewee guide*) yang tidak menutup kemungkinan dapat mengembangkan pertanyaan baru dan mendalam untuk mendapat informasi yang lebih akurat dan berkelanjutan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang mewadahi informasi ketersediaan potensi lahan pariwisata ini, mengusung metode *Knowledge Transfer* dan *Technology Transfer* sehingga disebut sebagai TourEdu. *Knowledge Transfer* merupakan kegiatan merampingkan pengetahuan yang memastikan bahwa setiap anggota tim memiliki informasi yang dibutuhkan (Hanun et al., 2021). Berdasarkan observasi terhadap sektor pariwisata yang telah dilaksanakan pada 5 Mei 2024 di daerah Desa Penglipuran - Kintamani, diikuti dengan wawancara yang mencakup hotel, dan restoran memiliki *platform* sebagai tempat untuk bernaung – sehingga, bisnis-bisnis tersebut mampu menjangkau pasar digital.

Rujukan metode terhadap aplikasi TourEdu adalah menyediakan informasi terkait persiapan pembangunan bisnis utamanya di bidang pariwisata dan kearifan lokal yang lahannya disediakan pada kawasan pusat industri. Tidak hanya sekadar bagaimana pembagian lahan di Silicon Bangli nantinya mampu menghasilkan ladang bisnis, namun sekaligus mencakup promosi, sarana, dan media digital apa yang diperlukan. Capaian metode ini adalah ketika pemakai jasa mampu menyesuaikan perjalanan usahanya dengan pergerakan pasar modern.

*Knowledge transfer*, memiliki banyak keunggulan seperti peningkatan efisiensi, kualitas keputusan, dan tentunya inovasi. Namun, *knowledge transfer* menghadapi tantangan kritis yang perlu diperhatikan. Implementasinya seringkali terhambat oleh resistensi budaya, kurangnya struktur formal, dan keterbatasan teknologi yang efektif untuk mengelola dan menyebarkan pengetahuan. Selain itu, ada risiko bahwa pengetahuan yang ditransfer berpotensi menjadi usang atau tidak relevan jika tidak dikelola dengan baik. Tantangan lainnya adalah memastikan bahwa pengetahuan yang dibagikan tetap akurat dan dapat diandalkan, serta mengatasi potensi kehilangan konteks penting saat pengetahuan dipindahkan.

Oleh karena itu, pengelola perlu mengembangkan strategi yang komprehensif dan adaptif untuk mengatasi hambatan-hambatan ini, untuk memastikan bahwa manfaat dari *knowledge transfer* dapat direalisasikan secara penuh dan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan tujuan utama TourEdu selain dalam bidang bisnis – pariwisata, namun meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan edukasi yang mumpuni. Selain itu, struktur formal seperti program *mentoring* dan komunitas praktik harus disertai dengan investasi dalam teknologi canggih yang dapat mengelola dan mendistribusikan pengetahuan dengan efisien. Mengusung label edukasi, penting untuk memastikan bahwa pengetahuan yang ditransfer dalam TourEdu diperbarui dan diverifikasi secara rutin untuk menjaga relevansi dan akurasi.

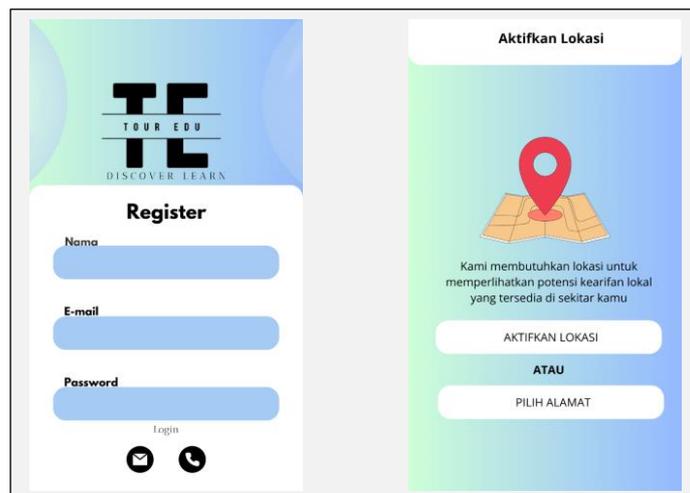
*Technology transfer* merupakan sebuah konsep pergerakan pengetahuan teknis, atau teknologi dari satu pengaturan organisasi ke pengaturan organisasi lainnya (Maludin et al., 2019). Konsep ini menunjukkan aliran pengetahuan teknis yang mengakui perbedaan pengaturan organisasi. Sehingga proses teknologi pada aplikasi ini, berfungsi untuk mengalirkan edukasi. Perkembangan revolusi industri tentu menjadi jawaban bagi perkembangan bisnis yang berbasis teknologi, termasuk fungsi yang disajikan pada aplikasi TourEdu. Perjalanan revolusi industri menjadikan seorang pengusaha tidak harus memiliki bangunan untuk menjalankan usahanya.

Begitupun dengan implementasi *technology transfer* yang dimaksud pada proses edukasi. Tidak harus turun ke lapangan untuk tahu berapa besar lahan yang akan dikelola, produk apa yang perlu dikembangkan, bagaimana bentuk promosi media sosialnya, dan apa saja risiko yang akan dihadapi dengan bisnis pariwisata dan kearifan lokal tersebut bila dikumpulkan dalam suatu pusat industri. *Technology transfer* mengarah ke pasar, dan produsen difusi inovasi mengarah pada pemanfaatan dan penerapan teknologi. Oleh karena itu, *technology transfer* akan dikenal sebagai sebagai teknologi yang pemanfaatannya tidak selalu sesuai dengan permintaan pasar. Maka dari itu, *technology transfer* harus melibatkan perencanaan dan mengarahkan difusi inovasi menjadi lebih spontan.

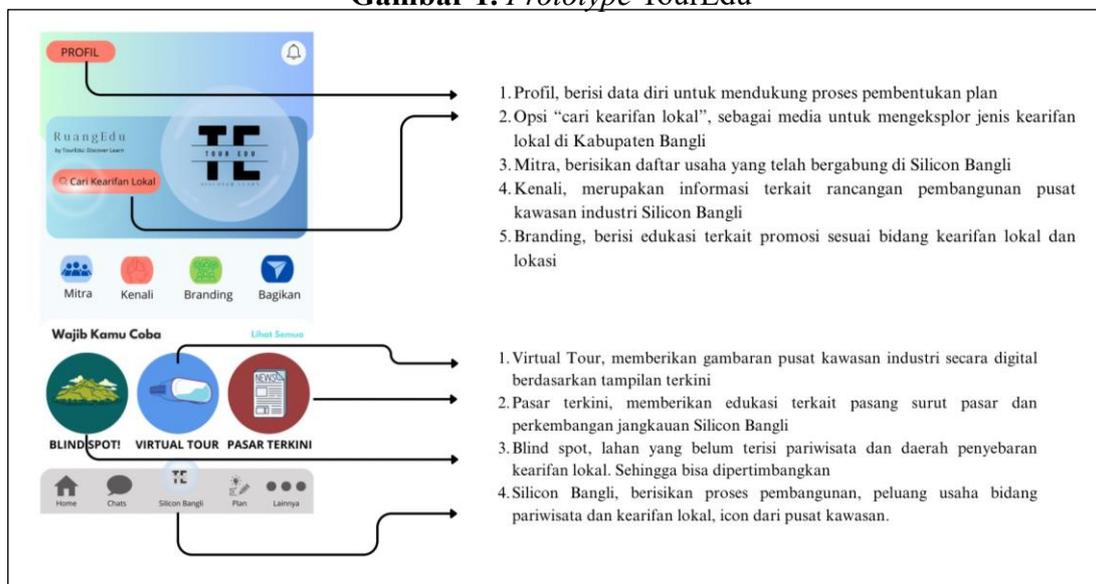
Penggunaan *technology transfer* dalam aplikasi bisnis pariwisata (TourEdu) memiliki berbagai keunggulan yang signifikan. Pertama, teknologi ini memungkinkan pengelolaan informasi dan data pariwisata secara lebih efisien, termasuk pengelolaan reservasi, informasi destinasi, dan umpan balik pelanggan, yang meningkatkan pengalaman wisatawan. Kedua, *technology transfer* memfasilitasi promosi digital yang lebih efektif, menjangkau pasar global dengan biaya lebih rendah dibandingkan metode konvensional. Ketiga, inovasi teknologi

seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dapat meningkatkan daya tarik destinasi dengan memberikan pengalaman yang lebih imersif. Selain itu, aplikasi teknologi memungkinkan kolaborasi yang lebih baik antara pelaku industri pariwisata, seperti pengelola destinasi, hotel, dan agen perjalanan, melalui *platform* yang terintegrasi, sehingga meningkatkan koordinasi dan efisiensi operasional.

Keunggulan-keunggulan ini secara keseluruhan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata, meningkatkan daya saing, dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi wisatawan dan pelaku bisnis pariwisata. TourEdu sebagai aplikasi edukasi yang beriringan dengan perkembangan pariwisata dan kearifan lokal, dilengkapi dengan berbagai fungsi yang dapat memastikan masing-masing informasi disalurkan dengan baik dan terbarukan sesuai kondisi lapangan.



Gambar 1. *Prototype* TourEdu



Gambar 2. *Prototype* Menu Utama TourEdu



Gambar 3. Prototype Menu Lainnya TourEdu

Karena semua aspek tersebut telah terangkum dalam pengetahuan yang menjadi kontrol variabel utama, yang memberikan efektivitas serta efisiensi pada seluruh sistem bisnis, maka tahap berikutnya dalam pembentukan pusat kawasan industri adalah perlindungan badan hukum. Melalui digitalisasi untuk memperkenalkan instansi, serta bergerak di bawah peraturan perundang-undangan. Peraturan yang relevan dengan rancangan pembangunan pusat kawasan industri pariwisata dan kearifan lokal ini yaitu, Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. PM.04/UM.001/MKP/08 tentang Sadar Wisata serta Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata no. 11 PM 17/PR.001/MKP/2010 tentang Rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2010-2014.

Besarnya potensi pasar utamanya pada panorama alam, hasil pertanian, dan kerajinan selaku kearifan lokal juga menjadi alasan dibentuknya Silicon Bangli. Menyadari bahwa rentannya gerakan *brain drain* (terjadinya pertukaran komoditas utama kepada daerah lain) ditambah dengan investor asing yang makin menguasai daerah tertentu, menjadi tugas sekaligus bentuk keberhasilan pusat kawasan industri. Untuk menekan lonjakan *brain drain*, maka pengembangan Silicon Bangli bergerak sebagai *brain circulation* (sebuah usaha yang dilakukan oleh tenaga terampil dalam rangka memberikan keuntungan kepada dua belah pihak). Dengan memperhatikan peluang besar pada aplikasi edukasi terhadap pembangunan pusat industri, maka mampu mencegah material produksi sebagai komoditas (sesuatu yang dapat diperjualbelikan) dan termasuk pekerja.

Selain mencegah jatuhnya industri pariwisata layaknya fenomena *brain drain*, aplikasi edukasi ini berpotensi besar mengakomodasi *blind spot* bahkan di luar pusat kawasan yang rencananya akan dibangun di daerah Pengotan, Bangli. Artinya, model yang lebih premium menawarkan kawasan tersembunyi berpotensi bisnis yang dapat dikelola di luar dari daerah tersebut. Namun, jelas dan tak dapat dimungkiri. Bahwa berjalannya proses edukasi melalui aplikasi TourEdu sampai pada pembangunan sebuah pusat kawasan industri pariwisata dan kearifan lokal membutuhkan waktu yang tergolong lama dan terstruktur.

Sebagai akhir, munculnya berbagai dampak revolusi industri menuntut banyaknya sarana yang mampu mewadahi kategori bisnis tertentu. Meski pada awalnya akan menimbulkan proses adaptasi, namun dapat dipastikan bahwa konsep industri pariwisata

digital berbasis teknologi adalah suatu perubahan yang mengalir. Membangun daerah tertinggal dengan sentuhan digitalisasi melalui aplikasi penyedia edukasi untuk membentuk suatu pusat kawasan industri, tentu melalui berbagai proses pencegahan.

Paradigma baru yang berakselerasi tinggi sangat dibutuhkan oleh industri kreatif dan budaya Indonesia. Sehingga, sektor ini memerlukan percepatan agar bisa menjadi kekuatan baru bagi daerahnya, dan Indonesia. Dengan munculnya komoditas ke permukaan melalui realisasi dari aplikasi TourEdu yang memuat edukasi terhadap pembangunan pusat kawasan industri pariwisata dan kearifan lokal, maka akan terbentuk bagian kesuksesan Silicon Bangli sebagai kawasan *brain circulation* yang terakselerasi.

## PENUTUP

### Simpulan

Kabupaten Bangli, Bali memiliki potensi besar di Industri pariwisata dan kearifan lokal yang belum sepenuhnya didigitalisasi, mengakibatkan hilangnya sebagian besar jangkauan pasar modern. Melalui tujuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Silicon Bangli menjadi rancangan pusat kawasan industri yang terintegrasi berdasarkan perkembangan bisnis pariwisata dan kearifan lokal. Pembangunan Silicon Bangli didukung melalui *platform*, aplikasi TourEdu. TourEdu merupakan aplikasi edukasi yang memuat informasi terkini terkait ketersediaan lahan, langkah pembangunan bisnis, pemilihan produk, dan sarana yang dapat diakses masyarakat untuk transaksi produk-produk *local wisdom*. TourEdu ditujukan untuk meningkatkan derajat dan citra kualitas sumber daya manusia, agar dapat menghadapi *brain drain*. Kabupaten Bangli memiliki lahan yang mencukupi untuk mewartakan pemangku pariwisata, dan bisnis kearifan lokal dalam satu kawasan (Silicon Bangli). Melalui TourEdu, maka diharapkan masyarakat Bangli memiliki pola *Brain Circulation*. Dengan sumber daya dan kondisi alam yang mumpuni, maka pusat kawasan industri ini dapat dimanfaatkan sebagai lahan untuk mengembangkan *input* secara maksimal. Tujuan utama dari konsep *Brain Circulation* dalam TourEdu adalah untuk memanfaatkan keahlian dan pengetahuan yang diperoleh oleh individu, dan mengintegrasikannya kembali di lapangan industri. Sehingga mampu untuk mendorong inovasi, pembangunan ekonomi, dan peningkatan kapasitas sumber daya manusia. Alih-alih kehilangan talenta dan potensi secara permanen (*brain drain*), *Brain Circulation* mendorong para profesional dan akademisi di bidang bisnis – pariwisata untuk berkontribusi secara langsung atau melalui jaringan pasar, untuk meningkatkan daya saing lokal.

### Saran

1. Integrasi teknologi digital seperti *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR), dan aplikasi *mobile* terhadap pengalaman wisatawan dan manajemen destinasi harus difokuskan terhadap bagaimana teknologi ini dapat meningkatkan daya tarik dan interaktivitas destinasi wisata. Hal ini tentunya memerlukan edukasi teknologi yang masif di daerah yang akan dijadikan pusat kawasan industri.
2. Edukasi terkait efektivitas promosi digital harus menjadi evaluasi melalui media sosial dan *platform* daring dalam menjangkau pasar global. Analisis tentang bagaimana strategi digital *marketing* penting dilakukan untuk meningkatkan visibilitas dan daya saing destinasi wisata di pasar internasional.
3. Kolaborasi antar pemangku kepentingan. Studi kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan di industri pariwisata, termasuk pengelola, Pokdarwis, pemerintah, dan

akademisi bisnis digital harus fokus pada penggunaan teknologi yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dan koordinasi di antara mereka, serta dampaknya terhadap kualitas layanan pusat kawasan. Dukungan yang lebih besar untuk TourEdu dan Silicon Bangli, akan mempercepat pertumbuhan sektor ekonomi dan mencegah fatalnya *brain drain*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N., & Sudiarta, K. (2020). TATA RUANG PROVINSI BALI. *Journal Ilmu Hukum*, 8(6), 53–63
- Andriyani, D., Pandawana, A., & Dkk. (2023). PKM MEMBANGUN BRANDING DESA WISATA TISTA PADA ERA. *Jurnal Tunas*, 4(6), 13019–13023
- Dedy, A. (2020). Pengaruh Green Perceived Value Dan Green Brand Image Melalui Green Satisfaction Dan Green Trust Terhadap Green Brand Equity Pada Pariwisata Kreatif Di Jawa Barat. *Komitmen: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.15575/jim.v1i1.8284>
- Hanun, N. R., Hanif, A., & Dkk. (2021). Transfer Knowledge Dosen Akuntansi Pada Masa Pandemi. *Journal Bisnis*, 624–632. <https://doi.org/10.32528/psneb.v0i0.5216>
- Heriyanto, H. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *Anuva*, 2(3), 317. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>
- Latifah Ratnawati, Nurhayati, S. (2019). the Revitalization of Sampyong Performing Art: An Attempt of Preservation and Exploration on the Values of Local Wisdom. *Roceedings of the 28th International Conference on Literature*, 8. <https://doi.org/10.24815/.v1i1.14832>
- Mada, U. G. (2023). Analisis Komparatif Sistem Inovasi Regional: Studi Kasus Silicon Valley, Shenzhen dan Bengaluru Sri Harjanto Adi Pamungkas, Prof. Dr. Wahyudi Kumorotomo, M.P.P
- Maludin, S., Syarief, R., Rifin, A., & Rochman, T. N. (2019). STRATEGIC CHOICE OF TECHNOLOGY TRANSFER IN INDONESIA. *Journal Aplikasi Manajemen Dan Bisnis*, 5(1), 163–175
- Purwanto, Anim. (2022). Definisi Penelitian. Dalam M. Hidayat, Miskadi, H. Bunyamin, & S. Yogi, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori dan Contoh Praktis*, (9-24). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Sarosa, Samiaji. (2017). Perbedaan Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Dalam S. Bambang, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar/Samiaji Sarosa, S.E, M.info.Sys, Ph.D* (5-25). Jakarta: Indeks 2017
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group

## **METODE PEMBELAJARAN KREATIF PADA ANAK-ANAK UMAT HINDU DI LABUANBAJO MELALUI PEMANFAATAN E-LEARNING DI ERA DIGITAL**

### ***CREATIVE LEARNING METHODS FOR HINDU CHILDREN IN LABUANBAJO THROUGH THE USE OF E-LEARNING IN THE ERA DIGITAL***

**Diah Nirmala Dewi<sup>1</sup>, Ni Made Rai Kristina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Ilmu Komunikasi Hindu, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar Utara 80239, Indonesia, email : [diahnirmala@uhnsugriwa.ac.id](mailto:diahnirmala@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>2</sup>Kewirausahaan, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Denpasar Utara 80239, Indonesia, email : [nimaderaikristina@uhnsugriwa.ac.id](mailto:nimaderaikristina@uhnsugriwa.ac.id)

#### **Abstrak**

Metode pembelajaran kreatif di era digital yang telah dibuktikan oleh pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang mewajibkan layaknya proses belajar dan mengajar mata pembelajaran Agama di sekolah-sekolah agar menyesuaikan, tidak terkecuali di sekolah dasar dengan status umat Hindu di rantau. Sistem pembelajaran berbasis internet atau e-learning yang dikembangkan pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo memiliki tujuan untuk memudahkan proses pembelajaran agama baik untuk guru sebagai pengajar maupun bagi siswa yang diajar. Melalui *e-learning* siswa-siswa Hindu di rantau tidak hanya mendapatkan materi secara tekstual saja, akan tetapi juga mendapatkan materi yang berupa visual seperti image, video sekaligus animasi dan memperjelas pemahaman siswa terhadap materi agama. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui metode pembelajaran kreatif pada anak-anak di rantau dengan pemanfaatan *e-learning* di era digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara bersama umat Hindu di Labuanbajo. Hasil dari penelitian ini berupa metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo melalui *pemanfaatan e-learning* di era digital. Materi pokok pembelajaran yang di unggah di *e-learning* terdiri dari beberapa jenis seperti misalnya materi yang berupa *power point*, video pendek, gambar, animasi, kuis, dan guru juga mengadakan diskusi sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa melalui kelas virtual dan juga langsung tanpa ada keraguan tentang pengetahuan agama khususnya pelajaran agama Hindu bagi anak-anak yang ada di Labuanbajo.

**Kata Kunci:** Metode pembelajaran kreatif, *E-learning*, Umat Hindu di Labuanbajo, Era digital.

#### **Abstract**

*Creative learning methods in the digital era have been proven by the rapid development of Information and Communication Technology (ICT) which requires the learning and teaching process for religious subjects in schools to be adapted, including in elementary schools with the status of overseas Hindus. The internet-based learning system or e-learning developed for Hindu children in Labuanbajo aims to facilitate the religious learning process both for teachers as teachers and for the students being taught. Through e-learning, overseas Hindu students not only get textual material, but also get material in the form of visuals such as images, videos as*

*well as animations and clarify students' understanding of religious material. The aim of this research is to find out creative learning methods for children overseas by using e-learning in the digital era. The method used in this research is descriptive qualitative. Data collection was carried out by means of observation and interviews with Hindu people in Labuanbajo. The results of this research are creative learning methods for Hindu children in Labuanbajo through the use of e-learning in the digital era. The main learning materials uploaded to e-learning consist of several types, such as materials in the form of power points, short videos, pictures, animations, quizzes, and teachers also hold discussions as a means of communication between teachers and students through virtual classes or directly without there are doubts about religious knowledge, especially Hindu religious lessons for children in Labuanbajo.*

**Keywords:** *Creative learning methods, E-learning, Hindus in Labuanbajo, Digital era*

## PENDAHULUAN

Salah satu teori belajar dan pembelajaran, metode pembelajaran kreatif ialah merupakan sebuah proses yang sangat lengkap dan konkrit terjadi pada semua orang, ini berlangsung seumur hidup manusia yang mau belajar. Bukti atau tanda bahwa seseorang mau melakukan belajar ialah adanya suatu perubahan perbaikan perilaku pada diri dalam hidupnya, baik perilaku yang menyangkut pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Secara formal proses belajar dilaksanakan di sekolah, akan tetapi secara nonformal dan informal, proses belajar juga bisa dilaksanakan di luar sekolah, seperti lingkungan masyarakat, lembaga kursus, pusat belajar masyarakat, taman bacaan masyarakat, baik yang didirikan oleh institusi pemerintah, maupun yang didirikan oleh masyarakat. Menurut Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, yang dikutip oleh Hernowo (2002), belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan suasana hati bergembira dan senang. Kegiatan yang dilaksanakan oleh lembaga minat baca atau luar sekolah, terutama untuk menarik minat hadir anak-anak dan minat membaca masyarakat, akan bisa berjalan efektif jika menggunakan pendekatan yang bisa membuat seseorang gembira atau menyenangkan. Mewujudkan metode kegiatan yang menyenangkan merupakan sesuatu yang penting agar dipahami oleh para praktisi literasi, terutama pengelola luar sekolah, orang tua maupun para pendidik. Kreativitas sebagai sebuah bentuk pembelajaran, terutama untuk menarik minat baca seluruh lapisan masyarakat, merupakan bagian penting yang harus dimiliki oleh lembaga-lebaga yang ada luar sekolah. Kegiatan pembelajaran kreatif di luar sekolah maupun lembaga peningkatan minat baca yang lain ialah serangkaian aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan, dengan metode dan bentuk yang menyenangkan, kondusif dan nyaman, yang merangsang, menarik minat pengunjung untuk hadir dalam rangka meningkatkan budaya membaca kepada masyarakat.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana pelaksanaan Metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo melalui pemanfaatan e-learning di era digital?”

Tujuan penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo melalui pemanfaatan *e-learning* di era digital. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi (referensi) dan sebagai bahan pertimbangan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam bidang study agama Hindu untuk anak-anak di rantau dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Manfaat penelitian ini yang pertama bagi guru, sebagai variasi dalam proses pembelajaran agama dan praktik agama dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, produktif serta menyenangkan. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas, pemahaman, kualitas dan ketrampilan siswa dalam proses pembelajaran mata pelajaran agama Hindu. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi dan pertimbangan bagi sekolah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang. Bagi penulis, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memberikan pengalaman, kemampuan serta ketrampilan penulis.

Belajar merupakan sebuah proses yang sangat lengkap, komplis yang terjadi pada semua orang, yang berlangsung seumur hidup, sejak lahir sampai akhir hidup manusia. Salah satu bukti bahwa seseorang mau melakukan belajar ialah adanya perubahan sikap perilaku dalam dirinya, baik perilaku yang menyangkut pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun perilaku yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar merupakan proses pertumbuhan, pembentukan karakter seseorang dengan kehidupannya sendiri. Dari proses ini akan memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Seseorang akan mendapatkan kebijakan, yaitu suatu racikan yang serasi antara kecerdasan akal, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan kebijakan, sangat berguna bagi masyarakat untuk kelangsungan kehidupan. Kecenderungan seseorang melakukan belajar di fokuskan menjadi delapan bagian, yaitu: 1). Dorongan rasa ingin tahu yang kuat. Dorongan rasa ingin tahu yang kuat ini pada umumnya berasal dari dalam diri seseorang, kemudian muncul berbagai pertanyaan-pertanyaan dalam menjalankan hidupnya. 2). Adanya keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai suatu tuntutan. Kecenderungan yang ingin menguasai teknologi merupakan dorongan yang muncul secara eksternal, yang mendorong seseorang dan mengharuskannya agar melakukan pembelajaran. 3). Manusia memiliki berbagai kebutuhan yang harus terpenuhi, untuk memenuhi kebutuhan tersebut seseorang mau melakukan apapun dan mau belajar. 4). Menyempurnakan dari apa yang sudah dimiliki oleh seseorang. 5). Seseorang ketika membutuhkan kemampuan untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan, kemudian belajar khusus untuk kepentingan sosialisasi dan beradaptasi yang menjadi tujuannya. 6). Memiliki tujuan untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri. 7). Untuk meraih cita-cita, dalam pencaian meraih impian atau cita-citanya seseorang akan melakukan proses pembelajaran. 8). Sebagian orang ada yang melakukan belajar hanya untuk mengisi dan memanfaatkan waktu luang.

Pembelajaran, menurut Heri Rahyubi ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Winkel, dalam Eveline Siregar & Hatini Nara menyebutkan pembelajaran ialah seperangkat yang dirancang untuk mendukung proses belajar, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami orang yang sedang belajar. Beberapa pengertian di atas, terkait makna pembelajaran, ada beberapa poin yang bisa petik dan disimpan dari makna pembelajaran, yaitu merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa (masyarakat) belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses tersebut dilaksanakan, pelaksanaan dari proses belajar tentu terstruktur dan terkendali, tentang isi, waktu, proses maupun hasilnya. Proses belajar dan pembelajaran, perlu adanya rekayasa sistem lingkungan yang mendukung, dalam arti menyiapkan kondisi lingkungan yang kondusif, termasuk diantaranya menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, tepat dan mencukupi.

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah kemampuan untuk mencipta. Kreativitas ialah milik dan hak semua orang, tidak bisa dimonopoli oleh seseorang, setiap orang hendaknya memiliki kreativitas untuk meraih kesuksesan dirinya. Kreativitas itu sesungguhnya sebuah keterampilan (*skill*). Kreativitas merupakan kemampuan dalam mewujudkan bentuk baru, struktur kognitif baru dan produk baru, yang mungkin bersifat fisikal seperti teknologi atau bersifat simbolik dan bisa juga abstrak, seperti definisi, rumus, karya sastra atau lukisan. Berkreasi ialah memunculkan sesuatu kejutan-kejutan efektif sekaligus misterius, karena datangnya inspirasi atau solusi yang begitu cepat, tepat waktu, dan tidak dipaksakan. Pembelajaran kreatif ialah metode pembelajaran yang menekankan bagaimana guru memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga suasana belajar menjadi kondusif dan nyaman menuntut pendidik mengemas bahan pembelajaran, sehingga siswa yang sedang belajar juga dapat terangsang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif dan menyenangkan.

Munculnya era digital berakibat pada pergeseran metode pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pembelajaran di beberapa instansi pendidikan yang awalnya terbatas pada penggunaan buku-buku tekstual kini sudah menyesuaikan dengan metode pembelajaran kontekstual melalui pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Munculnya perkembangan teknologi juga menjadi sebuah tantangan baru bagi para guru dan juga metode pengajaran di luar sekolah. Lembaga pendidikan luar sekolah seperti pasrama-pasraman yang sejak lama menerapkan metode pendidikan tekstual dengan mempelajari kitab-kitab dengan metode membaca dan meringkas, kini menghadapi tantangan baru dalam era digital. Kondisi pembelajaran yang efektif menuntut lembaga pendidikan pasraman khususnya pasraman atau pendidikan agama luar sekolah di luar Bali agar mampu menyesuaikan diri. Konskuensi dari munculnya era digital dalam dunia pendidikan termasuk juga pendidikan luar sekolah ialah berupa gambaran umum pembelajaran dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak siswa didikannya. Lembaga pendidikan pasraman sebagai bagian dari lembaga pendidikan luar sekolah sudah seharusnya menyesuaikan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran berbasis *e-learning* di era digital.

Pembelajaran yang kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo dengan memanfaatkan media digital dalam dunia pendidikan termasuk juga pendidikan luar sekolah menjadi sebuah tuntutan di era digital sekarang ini. Terdapat beberapa penelitian yang sudah dilakukan dengan fokus pendidikan di era digital. Wijaya, Sudjimat, dan Nyoto melakukan penelitian pada tahun 2016 dengan judul “Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global”. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kompetensi abad21 yang dibutuhkan di dunia usaha/dunia industri bidang pekerjaan sebagai teknisi jaringan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan dunia kerja dan industri di era digital meliputi: (1) keterampilan dan belajar berinovasi; (2) kehidupan dan karir; dan (3) keterampilan teknologi dan media informasi. Penelitian lain dilakukan oleh Hamied pada tahun 2009 dengan judul “Model Pembelajaran Inovatif Di Era Global (Suatu Kajian Perbandingan Di Negara Maju)”. Penelitian dilakukan dengan tujuan melihat kembali masalah pendidikan di Indonesia, kemudian mencoba menemukan masalah apa yang disebabkan globalisasi, dan akhirnya akan membahas teknologi apa yang digunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Disamping itu juga akan membahas kebijakan apa yang telah atau sedang dibuat oleh pemerintah dalam kaitannya dengan teknologi informasi dan telekomunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu model yang telah banyak digunakan di beberapa negara maju dan berkembang seperti Indonesia berupa model pembelajaran aktif. Disamping penelitian tentang pembelajaran di era digital, penelitian e-

learning juga telah banyak dilakukan antara lain oleh Barokati dan Annas pada tahun 2013 dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)”. Pada penelitian ini, mata kuliah Pemrograman Komputer dijadikan salah satu uji coba pertama dalam implementasi *e-learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mata kuliah Pemrograman Komputer yang telah diterapkan di UNISDA terdapat beberapa perbedaan yang lebih baik bila dibandingkan dengan sebelum implementasi *e-learning*.

Kedua penelitian tentang pembelajaran di era digital menunjukkan bahwa perlu adanya transformasi, inovasi serta kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran di era digital dengan memanfaatkan media digital serta aktif *e-learning*. Hal itu penting dilakukan karena tuntutan dunia kerja saat ini berupa lulusan perguruan tinggi yang memiliki persaingan, kompetensi, inovatif, serta harus menguasai teknologi. Adapun dua penelitian tentang *e-learning* yang dilakukan Agustina (2013) dan Barokati & Annas (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media digital berupa *e-learning* menjadi hal yang *urgent* untuk dilakukan di perguruan tinggi guna mengikuti perkembangan teknologi informasi saat ini. Pemanfaatan *e-learning* merupakan salah satu metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo, hal ini karena munculnya era digital menuntut lembaga pendidikan untuk menyesuaikan metode-metode yang digunakan dari pembelajaran metode tekstual menjadi kontekstual. Metode pembelajaran kreatif merupakan salah satu bentuk inovasi yang dilakukan oleh masyarakat Hindu di rantau terutama umat Hindu yang tinggal di Labuanbajo dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan TIK. Fokus dalam penelitian ini membahas tentang metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo melalui pemanfaatan *e-learning* di era digital. Adapun pasraman yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pasraman yang terletak di jaba Pura Agung Giri Segara. Pembelajaran agama Hindu di Labuanbajo dilaksanakan di luar sekolah untuk melakukan pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* dilakukan dengan cara pengembangan pembelajaran pada mata pelajaran agama Hindu.

Pembelajaran kreatif dalam penelitian ini berasal dari definisi berpikir kreatif menurut Goleman, dkk (2005) yang kemudian di ambil dan dipakai ke dalam metode pembelajaran kreatif. Langkah awal dalam pembelajaran yang kreatif peneliti jabarkan sebagai berikut : 1). Tahap pertama persiapan, pada tahap ini membiarkan imajinasi bebas, membuka diri pada apapun dan secara relevan dengan permasalahan yang dihadapi pada proses belajar. Tujuannya untuk mengumpulkan unsur yang tidak biasa dan tidak terduga bisa dengan sendirinya muncul berdampingan. 2). Tahap kedua ialah inkubasi, pada tahap ini merenungkan seluruh potongan-potongan yang relevan dan memfokuskan pikiran rasional ke batas tertingginya. Pada tahap inkubasi ini persoalan atau permasalahan dibiarkan mengendap. 3). Tahap ketiga ialah pencerahan, pada tahap pencerahan jawaban yang dicari akan datang, pada saat mendapatkan solusi biasanya tahap yang memperoleh perhatian. 4). Tahap terakhir ialah penerjemahan, pada tahap terjemahan dilakukan pengubahan wawasan menjadi suatu tindakan. Kreatifitas bukan sebuah kemampuan tunggal yang bisa digunakan seseorang dalam setiap aktivitas dan terdapat tiga bahan kreatifitas yaitu: 1). Keahlian dalam bidang khusus berupa keterampilan dalam hal tertentu, keterampilan ini merupakan penguasaan dasar dalam suatu bidang. 2). Keterampilan berpikir kreatif, mencakup kemampuan untuk membayangkan rentang kemungkinan yang beragam, tekun dalam menangani persoalan, dan memiliki standar kerja yang tinggi. 3). Motivasi intrinsik, merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu semata demi kesenangan melakukannya, bukan karena kompensasi atau hadiah. Dalam penelitian ini metode

pembelajaran kreatif merupakan upaya yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran agama Hindu di Labuanbajo untuk membuat upaya pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam bentuk power point, gambar, animasi, video dan lain sebagainya yang kemudian di upload dalam portal *e-learning*. Disamping materi, guru agama Hindu juga mengunggah soal *pre-test* dan *post-test* serta forum yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan diskusi secara virtual antara guru dengan siswa.

*E-Learning* merupakan sistem pembelajaran berbasis internet. Sistem *e-Learning* diharapkan tidak hanya sekedar menggantikan media tetapi diharapkan juga dapat menambahkan metode dan materi pengajaran tradisional seperti diskusi dalam suasana belajar luar sekolah, buku, dan pelatihan komputer non internet. Berbagai komponen yang terdapat dalam sistem *e-learning* ialah: 1). Materi : materi pelajaran agama Hindu disajikan dengan power point yang berisi poin-tpoint pembahasan materi belajar namun disajikan dengan tampilan yang menarik, ditambah gambar, suara, dan video. 2). Soal-soal : terdapat soal-soal yang berisi pertanyaan untuk evaluasi pembelajaran. Soal yang disediakan oleh guru melalui *e-learning* lengkap dengan kunci jawaban dan nilai akhir sehingga para siswa dapat mengukur penguasaan diri masing-masing terhadap materi yang diberikan. 3). Komunitas : para siswa dapat mengembangkan komunitas online untuk mendapat dukungan dan berbagi informasi yang bersifat saling menguntungkan. 4). Pengajar online : para guru selalu online untuk memberikan arahan kepada para siswa, dengan menjawab pertanyaan dari mereka dan membantu anak-anak dalam diskusi. 5). Kesempatan bekerja sama, adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau disebut dengan istilah *real time* tanpa kendala jarak yang jauh. 6). Multimedia : penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi mata pelajaran agama Hindu sehingga menarik minat anak-anak dalam belajar. *E-learning* diharapkan dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan khususnya pendidikan tinggi dan institusi yang relatif telah memiliki fasilitas jaringan komputer. Pengembangan pendidikan menuju *e-learning* merupakan suatu keharusan agar standar mutu pendidikan agama Hindu di Labuanbajo dapat ditingkatkan. *E-learning* dapat menghadirkan pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut: 1). merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan serta membagi materi ajar berbasis TIK, 2). pengiriman kepada pengguna terakhir melalui jaringan komputer menggunakan teknologi internet yang standart, 3). memfokuskan pada suatu pandangan yang paling luas tentang pembelajaran dibalik paradigma pembelajaran tradisional (Rosenberg, 2001:28).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali metode pembelajaran kreatif yang telah dilakukan pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo melalui pemanfaatan *e-learning* di era digital. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi secara langsung datang ke lokasi serta memlakukan wawancara mendalam dengan beberapa informan yang sudah ditentukan. Observasi dilakukan pada kegiatan pembelajaran agama di luar sekolah berlangsung di rumah salah satu umat Hindu yang menjadi guru agama di Manggarai Barat khususnya untuk wilayah Labuanbajo sebagai tempat dikembangkannya *e-learning*. Setelah melakukan observasi dan wawancara mendalam, peneliti kemudian mengkonstruksi pesan-pesan yang didapat dari informan. Setelah menggali pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agama di Labuanbajo, peneliti kemudian memetakan pemanfaatan *e-learning* sebagai metode pembelajaran kreatif yang terdiri dari keahlian,

keterampilan, dan motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang guru agama Hindu di Labuanbajo sebagai subjek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan judul “Metode Pembelajaran Kreatif Pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo Melalui Pemanfaatan *E-Learning* di Era Digital” ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai keutuhan. Peneliti melakukan observasi secara langsung dan wawancara mendalam kepada subjek penelitian. Peneliti melakukan observasi secara langsung dengan melihat dan mengamati kegiatan pelatihan unggah materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agama yang mengampu mata pelajaran agama Hindu. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru agama Hindu di Labuanbajo sudah memanfaatkan media digital akan tetapi belum maksimal. Pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran kreatif di Labuanbajo sebagai sebuah pusat kota di kabupaten Manggarai Barat, NTT.

Metode pembelajaran kreatif harus berangkat dari 3 hal diantaranya: 1). Keahlian dalam bidang khusus berupa keterampilan dalam hal tertentu, keterampilan ini merupakan penguasaan dasar dalam suatu bidang. 2). Keterampilan berpikir kreatif, mencakup kemampuan untuk membayangkan rentang kemungkinan yang beragam, tekun dalam menangani persoalan, dan memiliki standar kerja yang tinggi. 3). Motivasi instrinsik, merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu semata demi kesenangan melakukannya, bukan karena kompensasi atau hadiah (Goleman, dkk 2005). Metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo dalam penelitian ini berupa pemanfaatan *e-learning* sebagai sebuah media digital. Adapun yang dimaksud media digital ialah salah satu *gadget* dalam media baru (Dennis Mcquail, 2000), terdapat empat kategori utama yang disebutkan: 1). Media komunikasi interpersonal seperti email, 2). Media permainan interaktif seperti game, 3). Media pencarian informasi seperti mesin pencarian di Net, dan 4). Media partisipatoris, seperti ruang chat di Net. Pada penelitian metode pembelajaran kreatif ini yang dimaksud dengan pembelajaran kreatif ialah kesiapan guru pengampu mata pelajaran agama Hindu di Manggarai Barat dalam memanfaatkan media digital yang berupa *e-learning* yang terdiri dari keahlian menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran, keterampilan dalam mengembangkan bahan atau materi pembelajaran, dan motivasi intrinsik untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan *e-learning*. Untuk mengetahui model pembelajaran kreatif oleh guru agama di Labuanbajo melalui pemanfaatan *e-learning*, dalam penelitian ini akan dikaji berdasarkan kriteria berpikir kreatif (Goleman, dkk. 2005) yang telah diambil dan disesuaikan kedalam pembelajaran kreatif dengan memanfaatkan media digital berupa *e-learning*. Adapun kriteria tersebut terdiri dari tiga komponen yaitu keahlian, keterampilan, dan motivasi intrinsik.

Komponen pertama pada penelitian ini ialah keahlian bidang khusus berupa keterampilan dalam hal tertentu, keterampilan ini merupakan penguasaan dasar dalam suatu bidang. Dalam penelitian ini yang dimaksud keahlian ialah kemampuan subjek penelitian dalam memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran sebagai bentuk pembelajaran kreatif. Keahlian merupakan kemampuan untuk mengoperasikan media-media pembelajaran. Keahlian mencakup beberapa kriteria, yaitu kemampuan menggunakan media (*media skills*), kemampuan menggunakan media secara aktif (*balanced and active use of media*), dan kemampuan menggunakan dan pemanfaatan media secara tinggi (*advanced media use*). Dalam

penelitian ini dikaji tentang kemampuan subjek penelitian dalam mengoperasikan *e-learning* serta memanfaatkan konten-konten yang ada di *portal e-learning*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa subjek penelitian para guru agama Hindu di Labuanbajo, Manggarai Barat, NTT sudah mampu menggunakan dan memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran sesuai jadwalnya. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang mampu mengakomodir konsep pembelajaran virtual secara lengkap. Dalam *e-learning* yang sudah dikembangkan di Labuanbajo terdapat beberapa pembahasan materi, forum sebagai media diskusi antara guru dengan para siswa, dan juga kuis/soal latihan yang diberikan. Dengan adanya *e-learning* materi pembelajaran guru dapat tersimpan dan terdokumentasi dengan lebih baik dari sebelumnya. *E-learning* akan sangat membantu meningkatkan keahlian literasi digital para guru agama dikarenakan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara virtual tanpa harus bertatap muka di kelas formal. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa subjek penelitian yakni 2 orang guru agama Hindu yang tinggal di Labuanbajo, Manggarai Barat, NTT sebenarnya sudah mampu menggunakan dengan baik dan memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang mampu mengakomodir konsep pembelajaran yang virtual secara lengkap.

Komponen kedua dalam penelitian ini ialah keterampilan yang mencakup kemampuan untuk membayangkan rentang kemungkinan yang beragam, sigap dan tekun dalam menangani persoalan, dan memiliki standar kerja yang tinggi. Dalam penelitian metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo yang dimaksud keterampilan ialah kemampuan subjek penelitian atau guru-guru agama yang menjadi informan dalam mengembangkan materi pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang aktif dan kondusif. Terdapat tiga pelajaran dasar yang diterapkan oleh guru pengampu mata pelajaran agama Hindu di Labuanbajo yaitu: Sikap dan perilaku kesopanan siswa, praktek sosial di masyarakat, dan pemahaman keseluruhan tentang ajaran agama Hindu. Konten yang dikembangkan bervariasi berupa video, animasi, gambar, power point dan sebagainya yang memudahkan para siswa untuk memahami materi ajar. Disamping pengembangan mata pelajaran agama Hindu, keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini juga berupa kemampuan seorang guru dalam menciptakan pembelajaran yang mandiri.

Usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran mandiri yang dimaksud maka para guru agama harus mampu menghadirkan cara-cara pembelajaran yang aktif dan kreatif. Teori Dewey "*Learning by Doing* (1859-1952) menjelaskan bahwa peran siswa dan guru dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Menurut teori ini guru memiliki peranan antara lain: berperan aktif sebagai fasilitator yang membantu memudahkan siswa dalam belajar, sebagai narasumber yang mampu mengundang pemikiran dan daya kreasi siswa, sebagai pengelola yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar yang bermakna, dan dapat mengelola sumber belajar yang diperlukan. Sedangkan para siswa juga terlibat dalam proses belajar bersama guru, karena anak-anak akan dibimbing, dalam belajar dan dilatih menjelajah, mencari, bahkan mempertanyakan sesuatu, untuk menyelidiki jawaban suatu pertanyaan, mengelola dan menyampaikan hasil perolehannya secara individu secara komunikatif. Proses pembelajaran aktif dan kreatif atau belajar aktif merupakan suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar kreatif dengan tujuan anak-anak mampu belajar mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif. Keikutsertaan dan peran serta siswa dan guru dalam konteks belajar aktif merupakan hal yang sangat penting. Belajar aktif merupakan pendekatan yang lain dari pada gambaran rutin dalam proses belajar mengajar yang sudah ada, misalnya ceramah oleh guru agama pada hari raya

atau pada hari purnama. Pendekatan pembelajaran kreatif didukung dengan cara pengelolaan lingkungan yang beragam, pemanfaatan sumber belajar yang beraneka ragam dan pemberian kesempatan kepada setiap siswa untuk berkembang secara optimal sesuai dengan minat dan kemampuannya. Pemanfaatan *e-learning* diharapkan mampu menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang tidak hanya terpaku di dalam kelas tetapi dapat dilakukan secara virtual tanpa harus bertatap muka dan mengalami kendala jarak. Disamping itu, penggunaan *e-learning* juga merupakan bentuk pemanfaatan media di era digital sebagai sumber belajar siswa. Pemanfaatan *e-learning* dalam metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo akan dapat memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk berkembang secara optimal dikarenakan dengan materi ajar yang sudah di unggah oleh guru agama maka siswa dapat mempelajari materi tersebut berulang kali dan juga dapat mendiskusikannya melalui forum.

Komponen ketiga dari metode pembelajaran kreatif selain keahlian dan keterampilan ialah motivasi intrinsik yang merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu semata untuk kesenangan melakukannya, bukan karena kompensasi atau hadiah (Teresa dalam Goleman, dkk 2005). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi subjek peneliti pada metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo melalui pemanfaatan *e-learning* di era digital dalam mengembangkan bahan pembelajaran dan memanfaatkan *e-learning* dalam proses pembelajaran murni untuk meningkatkan hasil belajar para siswa khususnya yang beragama Hindu, bukan karena motif berupa materi atau bentuk penghargaan lain misalnya berupa pujian. Rasa dan jiwa yang ikhlas merupakan pancaran ketulus ikhlasan harus dan wajib dimiliki oleh seluruh umat Hindu yang tinggal di Labuanbajo termasuk para guru agama. Keikhlasan menurut pendiri pasraman mengandung pengertian *lascarya* (tidak karena didorong oleh keinginan memperoleh keuntungan-keuntungan tertentu) semata-mata karena menjalani karma phala kehidupan. Hal ini meliputi segenap suasana kehidupan di Pura Agung Giri Segara Labuanbajo. Jro Mangku juga ikhlas mengajar keagamaan, para siswa ikhlas dalam belajar, dan sebagainya. Dengan demikian dapat tercapai suasana hidup yang harmonis antara Jro Mangku, Guru Agama, umat Hindu yang disegani dan para siswa yang taat dan penuh cinta serta hormat dengan segala keikhlasannya. Termasuk juga dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran kreatif ini secara efektif menciptakan kesempatan yang luas kepada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo untuk melihat dan membangun konsep yang saling berkaitan. Pembelajaran kreatif, menurut Jumanta Hamdayama memiliki beberapa karakter penting, yaitu sebagai berikut: a. Berpusat pada anak-anak atau siswa (*student center*), b. Memberikan pengalaman pada anak-anak (*direct experience*), c. Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas, d. Bersifat luwes (*fleksibel*), e. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam proses pembelajaran, f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

Pada dasarnya metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo untuk meningkatkan minat membaca anak di luar sekolah cukup banyak dan bervariasi, tetapi kegiatan tersebut tidak semuanya bermuatan untuk meningkatkan materi pokok ajaran agama Hindu. Kegiatan yang bersentuhan dengan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Kegiatan remaja dan anak-anak yang diadakan di luar sekolah, selain layanan widya-pustakaan, juga bisa diskusi remaja atau diskusi terkait anak-anak, perkembangan psikologi anak, dan lain sebagainya. Dalam tulisan ini kajian yang peneliti angkat ialah metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo bertujuan untuk meningkatkan minat membaca anak-anak. Ada banyak aktivitas yang sebenarnya ingin peneliti terangkan, tetapi karena

keterbatasan ruang dan waktu, maka ada beberapa metode pembelajaran kreatif yang peneliti ambil dari beberapa kunjungan di lokasi penelitian dan di Pasraman Labianbajo. Metode pembelajaran kreatif diantaranya ialah program parenting, belajar dan memrintahkan untuk menulis, sekolah luar sekolah, membaca bersama. Salah satu kegiatan yang menarik dan kreatif dalam rangka meningkatkan minat baca anak, yang biasa diselenggarakan di Labuanbajo ialah kegiatan mencatat atau menyalin cerita-cerita seru dari buku-buku Mahabrata atau yang lainnya. Kegiatan ini, diantaranya kegiatan pelatihan mendongeng, yang diselenggarakan di luar sekolah untuk menghidupkan kembali budaya bercerita dan membaca antara ibu dan anak. Kegiatan ini bersifat fleksibel (sesuai dengan kedatangan orang tua dan anak). Orang tua dan anak antusias mengikuti kegiatan seperti ini. Kelekatan dan kedekatan antara Ibu dan anak semakin menguat. Orang tua semakin sadar akan perannya sebagai sosok yang saat ini dan kelak akan dicontoh oleh anak-anak melalui budaya membaca. Anak-anak merupakan sosok yang memiliki imajinasi yang luar biasa. Melalui kegiatan membaca cerita dari buku, anak-anak dapat merasakan, melihat dan mendengar cerita-cerita tersebut yang dituangkan dalam daya imajinatifnya.

Sekolah menulis ialah merupakan kegiatan kreatif yang bisa dilaksanakan dimana saja. Aktivitas ini terdengar agak aneh, tetapi itulah kreativitas yang diciptakan di Labuanbajo pada pedidikan agama Hindu di luar sekolah formal. Kegiatan menulis bisa diikuti oleh anak-anak, remaja. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan bagaimana cara menulis yang indah dan berstruktur. Meciptakan kegiatan menulis yang imajinmatif ialah merupakan aktivitas yang menyenangkan untuk anak-anak yang sudah menyukai metode membaca. Teknik menulis yang mampu menghasilkan karya atau tulisan yang baik, merupakan tantangan bagi anak-anak dan remaja yang menarik untuk diikuti. Pembelajaran agama Hindu di luar sekolah dalam mengadakan kegiatan menulis bisa melakukan kerjasama dengan media cetak, seperti redaktur koran atau majalah-majalah lokal. Kegiatan ini selain menguntungkan siswa, ternyata juga menguntungkan luar sekolah maupun narasumber. Bagi siswa tentu akan mendapatkan ilmu dan pengalaman yang baru, bagi guru selain mendapat pengalaman juga merupakan kegiatan pembelajaran. Sementara, narasumber memiliki keuntungan, yaitu mendapat berita untuk mengisi tugasnya sebagai wartawan. Kegiatan menulis, tanpa disadari ternyata menjadi kriteria kemajuan suatu bangsa. Banyak kemajuan bangsa yang telah punah dan tidak dikenali hingga saat ini, karena tidak ada literatur yang ditemukan. Kemajuaan ilmu pengetahuan dan teknologi sendiri tidak terlepas dari kegiatan menulis. Maka kegiatan penghimpunan ide dengan menulis dan mencatat akan melahirkan karya-karya yang akan terus dihimpun, dibaca, diaplikasikan serta dikoreksi oleh penerus.



**Gambar 1** Anak-anak umat Hindu di Labuanbajo sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran menulis membuat suatu karya yang di tugaskan oleh guru agama Hindu.

Kegiatan pembelajaran kreatif, yang bisa dilaksanakan di luar sekolah yang lain ialah kegiatan yang berkenaan dengan pelestarian permainan tradisional. Kegiatan ini bisa diikuti oleh anak-anak usia sekolah dasar dan juga anak remaja tentunya yang bersifat menyenangkan. Pelaksanakan kegiatan ini juga bersifat fleksibel, bahkan bisa melaksanakan setiap saat, oleh karenanya alat permainan tradisional yang ada selalu siap untuk dimainkan. Sehingga ketika anak-anak hadir bisa langsung menggunakannya sambil menunggu teman yang lain hadir. Bahan dan peralatan pelestarian permainan tradisional tersebut diantaranya kelereng, alat jahit, bambu, dan lain sebagainya. Gambaran umum pelaksanaan kegiatan ini ialah dengan mengenalkan dan melestarikan budaya-budaya lokal, seperti menyanyikan tembang dolanan anak, dan melestarikan permainan tradisional, sebaiknya guru agama telah berkontribusi membuat generasi muda tidak kehilangan jati diri bangsa. Hubungan kegiatan pelestarian permainan tradisional dengan minat membaca dan belajar tentang agama, meskipun mainan lokal sebagian besar merupakan aktivitas bermain psikomotorik. Pengenalan terhadap berbagai macam alat tradisional juga bisa dengan buku bacaan atau referensi tentang buku permainan tradisional. Gambar aktivitas bermain juga dapat diselipkan dalam bahan bacaan, sehingga pengenalan terhadap permainan tradisional juga untuk meningkatkan minat belajar dan membaca anak.

Metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo juga lebih difokuskan pada mempraktekan sikap-sikap salam, sapaan ketika bertemu atau berkunjung ke rumah teman. Sopan santun merupakan unsur penting dalam kehidupan bersosialisasi sehari-hari, karena dengan menunjukkan sikap yang baik, seseorang dapat dihargai dan disenangi dengan keberadaanya dimanapun lingkungan tempat tinggalnya. Dalam kehidupan bersosialisasi antar sesama manusia, sudah tentu kita memiliki norma-norma/etika-etika dalam melakukan hubungan dengan orang lain. Dalam hal ini sopan santun dapat memberikan banyak manfaat atau pengaruh yang baik terhadap diri sendiri maupun orang lain. Saat ini, kebanyakan anak-anak yang tidak mempunyai sikap sopan santun, seperti melawan orang tua, berkata kasar terhadap orang tua, menyakiti perasaan orang lain, dsb. Sangat memprihatinkan karena sikap sopan santun, etika, seharusnya ada pada masing-masing individu. Subjek peneliti juga menegaskan sekarang kebanyakan materi pembelajaran pasti menyelipkan contoh sopan dan santun. Sekarang saatnya menanamkan dan menjaga perilaku anak-anak yang masih dibawah umur agar tetap mempunyai sikap sopan dan santun.



**Gambar 2** Anak-anak umat Hindu di Labuanbajo mempraktekkan sikap yang benar pada saat mengucapkan salah terhadap guru ataupun ketika bertemu dengan orang yang lebih tua.

## PENUTUP

### KESIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model edukasi kreatif pesantren dalam hal ini Universitas Darussalam Gontor dilakukan melalui pemanfaatan *e-learning* dalam proses pembelajaran matakuliah dasar. Komponen pembelajaran kreatif terdiri dari tiga hal yakni keahlian, kemampuan, dan motivasi intrinsik. Tiga komponen tersebut perlu dimaksimalkan untuk dapat dijadikan sebagai model pembelajaran kreatif di pesantren. Kontribusi dari penelitian ini berupa model edukasi kreatif pesantren melalui pemanfaatan *e-learning* di era digital.

Pengalaman ialah guru yang terbaik. Meniru pengalaman yang berharga, yang dimiliki orang lain merupakan satu cara yang efektif untuk belajar, sehingga muncul diri sendiri. Kerja sama yang efektif membutuhkan kerja keras, kemampuan berkomunikasi dan pengetahuan yang cukup mendalam dengan segala tekniknya. Makalah ini adalah sebagian terkecil dari strategi menciptakan kegiatan kreatif dalam rangka menciptakan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke luar sekolah. Tetapi harapan penulis, dari yang kecil ini bisa menumbuhkan potensi yang besar, bagi kejayaan anak-anak yang berada di rantau dalam membangun bangsa. Dalam penerapan metode pembelajaran kreatif pada anak-anak umat Hindu di Labuanbajo guru menggunakan berbagai cara, metode dan teknik untuk mengembangkan, memaksimalkan dan mengaktifkan siswa, menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah pengembangan kreativitas ketrampilan berbahasa dengan mengungkapkan gagasannya dan aktualisasi dirinya. Setiap individu siswa terlibat secara kreatif dalam proses pembelajaran. Kreativitas siswa ini tidak hanya terbatas pada kreatifitas fisik seperti sibuk bekerja dan bergerak. Tetapi juga kreativitas mental seperti sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain dan mengungkapkan gagasan. Di samping itu siswa juga terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan kreativitas ketrampilan berbahasa, pemahaman serta kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui tindakan dan perbuatan.

### SARAN

Membaca hasil penelitian dalam penulisan penelitian ini, penulis akan memberikan beberapa catatan kecil sebagai saran bagi pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran kreatif dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, sebagai berikut :

1. Kondisi belajar mengajar yang telah tercipta hendaknya dipertahankan dan ditingkatkan demi kemajuan proses belajar mengajar bersama.
2. Perlunya penambahan alokasi waktu agar pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan lebih luas dan lebih mendalam sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
3. Sarana dan prasarana sudah memadai namun media atau alat peraga perlu ditingkatkan lagi pemanfaatannya mengingat pentingnya media pembelajaran bagi pendidikan.
4. Kemampuan guru dalam memilih dan menguasai metode yang efektif dan relevan dengan situasi pembelajaran serta siswa baik secara fisiologis maupun psikologis sudah bagus namun perlu ditingkatkan lagi agar tercipta proses pembelajaran yang lebih baik lagi.
5. Hendaknya meningkatkan perhatian pada materi yang disampaikan guru ketika belajar mengajar berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Merry. 2013. Pemanfaatan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asfandiyar, Andi Yuda. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif*, Bandung: Mizan Pustaka.
- Balitbang Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Barokati, NisauldanFajarAnnas. 2013. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus UNISDA Lamongan). *Jurnal SISFO*, Vol.7 No.2, eISSN: 2301- 4273.
- C. Semiawan, A.S. Munandar, S.C. Utami Munandar. 1990. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Swkolah Menengah Petunjuk bagi Guru dan Orang Tua*, Jakarta: PT.Gramedia.
- Goleman, Danniell, dkk. 2005. *The Creative Spirit* (Terjemah). Bandung : Penerbit MLC.
- Kurniawan, Heru. 2015. *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia kurikulum 2013*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,

## **Strategi Digital Marketing Menggunakan Mikro Influencer Pada PT. Pegadaian**

### ***DIGITAL MARKETING STRATEGY USING MICRO INFLUENCER ON PT. PEGADAIAN***

**Putu Ayu Ossi Widiari**

UHN I Gusti Bagus Sugriwa, Denpasar, Indonesia, *Email:* [widiariossi@gmail.com](mailto:widiariossi@gmail.com)

#### ***Abstrak***

Era Globalisasi menciptakan perkembangan pesat pada teknologi informasi yang mampu memberikan kemudahan kepada perusahaan untuk menarik konsumen dengan produk atau jasa yang ditawarkan dengan menggunakan strategi pemasaran digital. Salah satu strategi pemasaran digital yang dapat dilakukan adalah melalui sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter, TikTok dan Youtube dengan menggunakan influencer marketing yaitu seseorang yang memiliki popularitas di sosial media. PT. Pegadaian sebagai salah satu perusahaan BUMN yang menggunakan strategi pemasaran influencer marketing dimana Influencer yang digunakan berasal dari karyawan internal PT. Pegadaian yang tergolong sebagai mikro influencer hal ini menjadi menarik untuk diteliti lebih mendalam karena seringkali dalam pemilihan influencer dilihat dari popularitas influencer dalam platform media sosial. Sehingga penulis ingin mengetahui penggunaan mikro influencer PT. Pegadaian sebagai strategi pemasaran digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menggunakan study kasus penggunaan mikro influencer di PT. Pegadaian

**Kata Kunci:** Strategi Digital Marketing; Influencer Marketing; Mikro Influencer; PT. Pegadaian

#### ***Abstract***

*Globalization created rapid developments in information technology which can make it easier for companies to attract consumers with the products or services using digital marketing strategies. Digital marketing strategy can used social media such as Instagram, Facebook, Twitter, TikTok and YouTube and collaborate with influencer marketing. PT. Pegadaian, as a BUMN, using influencer marketing as digital marketing strategy where the Influencers come from internal employees of PT. Pegadaian is classified as a micro influencer. This purpose of this study to find how PT. Pegadaian used micro influencer than macro influencers. This research is qualitative research using case study of the use of mikro influencer marketing at PT Pegadaian*

**Keywords :** *Digital Marketing Strategy, Influencer Marketing, Mikro Influencer, PT. Pegadaian*

## **PENDAHULUAN**

Era Globalisasi menciptakan perkembangan pesat pada teknologi informasi yang mampu memberikan kemudahan akses informasi kepada seluruh pengguna, hal ini memberikan kemudahan kepada perusahaan untuk menarik konsumen dengan produk atau jasa

yang ditawarkan dengan menggunakan strategi pemasaran digital yang dapat dengan mudah diakses dan dijangkau oleh konsumen (Sari, Ovi Hamidah, et., al, 2023)

Salah satu strategi pemasaran digital yang dapat dilakukan adalah melalui sosial media seperti Instagram, Facebook, Twitter, TikTok dan Youtube. Sosial Media merupakan platform yang dapat digunakan untuk berbagai informasi teks, gambar, audio dan video (Kotler dan Keller, 2009) Strategi pemasaran digital melalui media sosial kerap dilakukan karena dapat dijadikan media efektif yang dapat memberikan awareness terhadap suatu produk atau jasa dan diteruskan dari pengguna satu ke pengguna lainnya (Juditha, 2017)

Faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pemasaran digital melalui media sosial adalah menggunakan influencer marketing yaitu seseorang yang memiliki popularitas di sosial media dengan membagikan konten berupa gaya hidup, fashion, kecantikan, dan pengetahuan (Van Norel, et, al, 2014) perusahaan dapat menggunakan Influencer Marketing untuk mempromosikan produk perusahaan untuk dibagikan kepada pengikut media sosial mereka atau dikenal dengan istilah endorsement (Nurdin, 2017)

PT. Pegadaian sebagai salah satu perusahaan BUMN yang telah beroperasi selama 123 tahun dibidang inklusi keuangan, guna mempertahankan eksistensinya dan memperluas jangkauan konsumen PT. Pegadaian menyadari pentingnya strategi pemasaran digital, dapat dilihat dari semakin aktif penggunaan media sosial official dari PT Pegadaian seperti Youtube (@PTPegadaianPersero\_official), Tiktok (@sahabatpegadaian) maupun Instagram (@pegadaian\_id). Selain itu PT. Pegadaian juga menggunakan strategi pemasaran digital melalui influencer marketing dimana influencer yang digunakan berasal dari karyawan internal PT. Pegadaian itu sendiri yang tergolong sebagai mikro influencer hal ini menjadi menarik untuk diteliti lebih mendalam karena seringkali dalam pemilihan influencer dilihat dari popularitas influencer dalam platform media sosial. Sehingga penulis ingin mengetahui penggunaan mikro influencer PT. Pegadaian sebagai strategi Pemasaran Digital.

## **LITERATUR REVIEW**

### **Digital Marketing**

Digital marketing adalah strategi pemasaran yang memanfaatkan media online berbasis teknologi digital seperti media sosial, web, dan marketplace dengan tujuan untuk menarik konsumen dan calon konsumen secara cepat (Lestari, et., al, 2022). Digital marketing juga dikenal sebagai aktivitas perusahaan untuk menciptakan dan menginformasikan produk dan jasa kepada konsumen (Muljono, 2018). Digital marketing mampu mencapai target audiens secara luas, membuat pengukuran yang akurat dan menawarkan berbagai cara untuk berinteraksi langsung dengan konsumen.

Dalam menyampaikan informasi kepada konsumen, perusahaan dapat memiliki beberapa saluran media digital yang bisa digunakan, yaitu (Chaffey & Chadwick, 2019) :

1. Search Engine Marketing (SEM) adalah strategi meningkatkan visibilitas website di halaman mesin pencarian dengan melakukan sistem bayar per klik dan memposisikan konten pada pencarian teratas dengan menggunakan Search Engine Optimization (SEO)
2. Interactive Advertising adalah iklan online yang ketika diklik akan menuju ke situs perusahaan
3. Online partnership adalah promosi yang dilakukan secara online oleh pihak ketiga dalam jangka waktu tertentu.
4. Sosial Media Marketing yaitu pemasaran digital dengan menggunakan media sosial seperti blogspot, whatsapp, twitter, youtube, facebook, instagram dan tiktok

Digital marketing terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan perilaku konsumen. Strategi digital marketing yang efektif memanfaatkan kombinasi berbagai saluran dan teknik untuk mencapai audiens target, kesadaran merek dan meningkatkan konversi

### **Influencer Marketing**

Influencer marketing adalah strategi dimana perusahaan bekerja sama dengan influencer online untuk mempromosikan barang atau jasa yang dimiliki perusahaan kepada pengikut mereka di sosial media yang dimilikinya (Leung, et., al, 2022). Penggunaan Influencer untuk memasarkan produk dinilai lebih kredibel, terpercaya dan mendukung dalam membangun hubungan dengan konsumen (Lim,et.,al, 2017). Melihat pentingnya peran Influencer terhadap pemasaran, penting bagi perusahaan untuk memilih influencer yang sesuai dengan brand perusahaan (Widiari, 2022).

Influencer mengacu pada individu yang terkenal melalui sosial media mereka dengan membagikan berbagai konten seperti gaya hidup, fashion, kecantikan dan pengetahuan hal ini membuat influencer berbeda dengan selebriti yang terkenal melalui kemampuan dan karyanya dalam bidang seni maupun pemasaran sebelum masuk ke dalam dunia pemasaran (Khamis, et., al)

Semakin bertambahnya pengguna media sosial, mulai muncul istilah mikro influencer yaitu individu yang memiliki jumlah pengikut di media sosial antara 1.000 hingga 100.000 akun dan memiliki spesialisasi atau minat dalam suatu bidang tertentu seperti fashion, kuliner atau kesehatan (Widyadhana, 2023). Meskipun mikro influencer memiliki pengikut yang lebih sedikit dibandingkan dengan makro influencer namun pengaruh yang diberikan dari komunikasi persuasif mikro influencer dapat mempengaruhi keputusan pembelian (Purnamas, et, al 2021). Mikro influencer menurut studi oleh Influencer Marketing Hub (2020) lebih efektif dalam menjangkau konsumen di pasar spesifik (niche) selain itu mikro influencer dianggap memerlukan biaya yang lebih terjangkau dan lebih mudah diajak bekerjasama karena memiliki jangkauan lokal yang kuat.

## **METODE**

Penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif yang merupakan pendekatan mendalam dan kontekstual dalam memahami fenomena manusia dan perilaku sosial dimana pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka terhadap hasil-hasil dari penelitian terdahulu serta wawancara mendalam terhadap informan terpilih yang memahami permasalahan (Subadi, 2006). Penelitian ini menggunakan studi kasus di PT. Pegadaian sebagai perusahaan yang menerapkan strategi pemasaran digital menggunakan influencer marketing yang merupakan karyawan internal PT. Pegadaian atau tergolong sebagai mikro influencer.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Penggunaan Influencer Marketing sebagai Strategi Pemasaran Digital PT. Pegadaian**

PT. Pegadaian merupakan perusahaan BUMN yang bergerak dibidang inklusi keuangan menawarkan produk gadai, investasi emas dan pembiayaan. PT Pegadaian memiliki 4.902 cabang diseluruh Indonesia dan memiliki nasabah >24 juta nasabah. Seiring dengan berkembangnya kebutuhan masyarakat Otoritas Jasa Keuangan menerbitkan aturan POJK No 31/POJK.05/2016 pada tahun 2016 yang memungkinkan perusahaan lain membuka usaha di

bidang pergadaian sehingga memunculkan persaingan baru di bidang pergadaian, untuk itu PT Pegadaian harus menentukan strategi pemasaran yang baik untuk mempertahankan eksistensinya.

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, PT. Pegadaian menggunakan sarana pemasaran digital salah satunya menggunakan media sosial untuk memberikan informasi terkait produk yang ditawarkan. Agar pemasaran melalui media sosial ini lebih efektif dan menjangkau lebih banyak konsumen, PT. Pegadaian tidak hanya memanfaatkan media sosial perusahaan saja namun memberdayakan karyawannya sebagai mikro influencer untuk membuat konten terkait produk PT. Pegadaian sejak tahun 2020 yang awalnya terdiri dari 157 Influencer internal dengan jangkauan 2,4 Juta selama satu tahun.

Influencer yang digunakan tergolong sebagai mikro influencer karena syarat untuk bisa menjadi influencer internal minimal memiliki 1000 pengikut di media sosial pribadi, dan bersedia memposting konten sesuai dengan jadwal posting dan konteks yang telah dijadwalkan oleh perusahaan.

Dalam menentukan pemilihan influencer terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain (Sari, Ovi Hamidah, et, al, 2023) :

1. Relevansi, yaitu kesesuaian antara targer pasar dengan influencer yang dipilih dengan memperhatikan kegiatan pemasaran menjangkau audiens yang tepat. Dalam studi kasus di PT. Pegadaian yang memanfaatkan karyawan internalnya untuk menjadi influencer marketing dapat dilihat relevansinya dimana para audiens dapat mencari informasi langsung kepada pegawai di PT. Pegadaian yang telah paham mengenai produk perusahaan, selain itu mikro influencer ini juga terdiri dari berbagai range usia dan juga memiliki latar belakang berbeda sehingga konten yang dihasilkan mampu menjangkau audiens yang sesuai dengan personal mereka.
2. Kredibilitas merupakan persepsi konsumen terhadap keahlian, pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh Influencer mengenai produk yang diinformasikan, berdasarkan dari dimensi kredibilitas penunjukan mikro influencer yang merupakan pegawai PT. Pegadaian sendiri sudah tepat karena menguasai produk perusahaan.
3. Attractiveness, yaitu mengacu pada daya tarik influencer baik dari segi penampilan maupun gaya komunikasi influencer harus mampu menarik audiens sehingga meningkatkan engagement terhadap konten yang dihasilkan. Melihat dimensi ini pemilihan karyawan dengan jumlah followers minimal 1000 dapat dilihat bahwa pemilihan Influencer merupakan influencer yang cukup aktif di instagram sehingga diikuti oleh 1000 pengikut, namun untuk melihat engagement dari pengikut yang ada diperlukan adanya monitoring dan evaluasi lebih lanjut.

### **Analisis SWOT terhadap penggunaan Influencer Marketing sebagai Startegi Pemasaran Digital PT. Pegadaian**

#### **Strength**

1. Influencer yang digunakan dari internal PT Pegadaian sendiri sehingga telah memahami dengan baik produk yang tawarkan selain itu kerjasama atau hubungan yang dibangun

antara influencer dan perusahaan lebih erat karena berasal dari internal perusahaan itu sendiri

2. Terdiri dari berbagai jenjang usia sehingga mampu memberikan jangkauan konsumen lebih luas dari segi usia
3. Terdiri dari berbagai wilayah di Indonesia sehingga mampu menjangkau lebih banyak konsumen di daerah dan membuat audiens merasa terhubung

#### **Weakness**

1. Memiliki kemampuan pembuatan konten yang belum memadai seperti Makro Influencer, dikarenakan mikro influencer PT Pegadaian tidak berasal dari background content creator seperti Makro Influencer maka perlu meningkatkan skill dalam membuat konten seperti skill editing foto/video serta skill copy writing
2. Tingkat keterlibatan yang lebih rendah dari Makro Influencer karena tidak memiliki penggemar yang aktif dalam memberikan feedback di sosial media

#### **Opportunities**

1. Pesaing belum memanfaatkan influencer internal sebagai strategi pemasaran
2. Masyarakat menginginkan kemudahan informasi produk, semakin mudah masyarakat mendapatkan informasi produk dapat meningkatkan awareness terhadap produk tersebut sehingga mampu mendorong keputusan terhadap pembelian (Widiari, 2022)

#### **Tantangan**

1. Mampu membuat konten yang menarik dan viral
2. Mampu mengatasi stigma masyarakat yang beranggapan bahwa penjual hanya menceritakan hal baiknya saja, melihat bahwa mikro influencer yang digunakan berasal dari karyawan PT. Pegadaian itu sendiri tentunya membuat stigma masyarakat bahwa konten yang dihasilkan bertujuan untuk promosi dan hanya menceritakan keunggulan produk saja

### **SIMPULAN**

Penggunaan Influencer Marketing sebagai sarana pemasaran digital dapat mempermudah penyebaran informasi dan menjangkau pengikut dari influencer tersebut, pemanfaatan influencer marketing dapat memperhatikan relevansi, kredibilitas serta attractiveness dari influencer tersebut. PT Pegadaian memanfaatkan karyawannya sebagai Influencer Marketing untuk membuat konten produk dan memberikan informasi melalui media sosial pribadi mereka, hal ini tergolong sebagai *mikro influencer* yang memiliki followers tidak sebanyak makro influencer namun mampu memperluas jangkauannya dari segi wilayah maupun usia. Namun, karena tidak berasal dari latar belakang sebagai konten kreator mikro influencer harus mampu membuat konten yang menarik dengan mempelajari cara mengedit video, foto maupun membuat copy writing. Untuk itu disarankan bagi perusahaan untuk memberikan pelatihan video dan foto editing serta copy writing kepada influencer internal guna meningkatkan kemampuan membuat konten yang menarik, mengoptimalkan jumlah mikro influencer sampai mencakup wilayah seluruh Indonesia sehingga bisa memperluas jangkauan konsumen, serta melakukan evaluasi terhadap keaktifan influencer PT. Pegadaian agar pemasaran berjalan efektif dan efisien.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Sari, Ovi Hamidah, et al. 2023. Digital Marketing: Optimalisasi Strategi Pemasaran Digital. Sonpedia Publishing. Jambi.

- Kotler, Philip dan Keller, Kevin. L. 2009. Manajemen Pemasaran. Edisi Ketiga Belas. Jakarta: PT. Indeks
- Subadi, Tjipto, 2006, Metode Penelitian Kualitatif, Penerbit Muhammadiyah University, Surakarta
- Muljono, Ryan Kristo, 2018, Digital Marketing Concept, Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Chaffey, D. and Ellis-Chadwick, F., 2019, Digital Marketing, 7th edn., Pearson.
- Juditha, C. 2017, "Memahami Struktur Jaringan Media Sosial sebagai Cara Strategis Periklanan di Era Ekonomi Digital", Jurnal Pekomnas, Vol 2 No.1, pp. 99
- Van Norel, et al. 2014. Damaged corporate reputation: Can celebrity Tweets repair it? Computers in Human Behavior, 36, 308–315
- Nurdin, H. 2017. "Pengaruh Word of Mouth dan Celebrity Endorser dalam Mengokohkan Brand Awareness dan Brand Attitude". Tesis Magister Manajemen Unram.
- Sofjan Assauri, Manajemen Pemasaran : Dasar, Konsep dan Strategi Edisi 1, Cet.7, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 168
- R. Lestari, K. Digidowiseiso, and D. Safrina,. 2022. , "Pengaruh Kualitas Produk, Persepsi Harga Terhadap Tingkat Penjualan Melalui Digital Marketing Umkm Industri Makanan Dan Minuman Di Kecamatan Pancoran Jakarta Selatan Saat Pandemi Covid-19," Angew. Chemie Int. Ed. 6(11), 951–952., vol. 7, no. 3, pp. 10–27
- Leung, Fine F., Flora F. Gu, and Robert W. Palmatier (2022), "Online Influencer Marketing," Journal of the Academy of Marketing Science, 50, 226-251
- Lim, X. J., Mohd Radzol, A. R. bt, Cheah, J.-H. (Jacky), & Wong, M. W. (2017). The Impact of Sosial Media Influencers on Purchase Intention and the Mediation Effect of Customer Attitude. Asian Journal of Business Research
- Purnamas, Vivian dan Ahmad Junaidi. 2022. Pengaruh Komunikasi Persuasif dari Influencer Mikro TikTok terhadap Pengambilan Keputusan Konsumen Beauty. Jurnal Kiwari Vol. 1, No. 4, Desember 2022, Hal 628-633
- Widiari, Putu Ayu Ossi. 2022. Pengaruh Instafamous dan Konten Marketing terhadap General Attitude Toward Local Brand dan Minat Beli Produk Kosmetik Lokal. Tesis Manajemen Unram
- Widyadhana, Audrey Jessie, 2023, "Analisis Pengaruh Makro Influencer dan Mikro Influencer dalam KOL Marketing terhadap Brand Awareness Skintific" Jurnal Ekonomi, Akuntansi dan Manajemen Vol2 No 4, 2023

## **Kesadaran Hukum Dalam Berbicara di Era Digital : Tantangan dan Implikasi Perspektif Hukum Hindu.**

**Ni Ketut Kantriani<sup>1</sup>, Ni Komang Sudarningsih<sup>2</sup>, dan I Made Suta<sup>3</sup>, Ida Bagus Sudarma Putra<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Hukum, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Nusantara, Kubu, Bangli 80613, Indonesia, email: [ketutkantriani@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ketutkantriani@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>2</sup>Hukum, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Nusantara, Kubu, Bangli 80613, Indonesia, email: [nikomangsudarningsih@uhnsugriwa.ac.id](mailto:nikomangsudarningsih@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>3</sup>Hukum, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Nusantara, Kubu, Bangli 80613, Indonesia, email: [sutaimade@uhnsugriwa.ac.id](mailto:sutaimade@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>4</sup>Hukum, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Nusantara, Kubu, Bangli 80613, Indonesia, email: [ibsudarmaputra@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ibsudarmaputra@uhnsugriwa.ac.id)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui dan memahami tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital. 2) Untuk mengkaji dan menganalisis implikasi dari permasalahan kesadaran hukum dalam berbicara di era digital perspektif Hukum Hindu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital berdasarkan indikator pengetahuan hukum, pemahaman hukum, sikap hukum dan perilaku hukum adalah adanya tantangan 1) Undang-undang, 2) Umur dan Pendidikan, dan 3) Budaya. Implikasi dari permasalahan kesadaran hukum dalam berbicara di era digital perspektif Hukum Hindu menjelaskan bahwa kesadaran hukum berbicara di era digital tidak hanya pada batasan berdasarkan ketentuan hukum positif, tetapi juga melalui proses pertimbangan nilai-nilai moral dan agama yang menghasilkan etika sebagai wujudnya. Dalam Perspektif Hukum Hindu telah dijelaskan bahwa adanya empat larangan perkataan yang harus dihindari. Dalam Hukum Hindu juga memuat peraturan mengenai cara penghukuman bagi seseorang yang melakukan penghinaan (wakparusya). Implikasi dari permasalahan kesadaran hukum dalam berbicara melalui perspektif Hukum Hindu memberikan kebahagiaan. kematian. kesusahan, dan sahabat.

**Kata kunci:** Kesadaran Hukum, Berbicara, Era Digital, Perspektif Hukum Hindu.

### **Abstract**

*The objectives of this research are 1) To find out and understand the challenges faced in maintaining legal awareness of speaking in the digital era. 2) To study and analyze the implications of the problem of legal awareness in speaking in the digital era from a Hindu legal perspective. The research results show that the challenges faced in maintaining legal awareness of speaking in the digital era based on indicators of legal knowledge, legal understanding, legal attitudes and legal behavior are the challenges of 1) Law, 2) Age and Education, and 3) Culture. The implications of the problem of legal awareness in speaking in the digital era from a Hindu legal perspective explain that legal awareness in speaking in the digital era is not only limited by positive legal provisions, but also through a process of considering moral and religious values which produces ethics as a form. In the Hindu Legal*

*Perspective, it has been explained that there are four prohibited words that must be avoided. Hindu law also contains regulations regarding how to punish someone who commits insults (the Persians). The implications of the problem of legal awareness in speaking from the perspective of Hindu law provide happiness. death. troubles, and friends.*

**Keywords:** *Legal Awareness, Speaking, Digital Era, Hindu Legal Perspective.*

## **PENDAHULUAN**

Sarana di era digital telah mewadahi dalam kebebasan berbicara pada ranah media sosial di ruang-ruang online resmi maupun tidak untuk masyarakat berbicara dan berbagi informasi. Kemudahan, kecepatan dan daya lihat yang begitu global sebagai ruang berbicara merupakan bukti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah membawa perubahan signifikan. Perubahan ini terlihat dalam berbagai aspek sendi kehidupan yang bergantung pada platform digital, termasuk dalam cara kita menyampaikan pendapat secara efektif dan efisien.

Kondisi era digital ini membuat terdapatnya platform yang begitu kuat untuk berbagi informasi, berkomunikasi, dan berekspresi.(Hakim et al., 2024). Tercatat bahwa data yang dipublikasikan dalam alat perencanaan iklan di platform media sosial ternama menunjukkan bahwa terdapat 126,8 juta pengguna berusia 18 tahun ke atas yang menggunakan media sosial di Indonesia pada awal tahun 2024, setara dengan 64,8 persen dari total populasi berusia 18 tahun ke atas.(Kemp, 2024) Umur yang demikian tentu merupakan masyarakat yang telah memiliki kecakapan hukum dalam berbicara di era digital.

Negara Indonesia merupakan negara hukum yang demokratis, dimana kekuasaan tertinggi berada di tangan rakyat atau rakyat dalam sistem pemerintah mengambil andil yang besar dalam pemerintahan.(Febrianasari & Waluyo, 2022). Indonesia sebagai negara hukum menjunjung tinggi demokrasi, sehingga memiliki kewajiban untuk melindungi, memajukan, menegakkan, dan memenuhi hak atas kebebasan berbicara, sebagai salah satu bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM). Demokrasi memberikan konsep baru yaitu negara hukum yang di dalamnya terdapat prinsip-prinsip perlindungan HAM. Sebuah negara dianggap benar-benar demokratis, maka negara tersebut harus siap memberikan perlindungan substansial (hukum).(Guntara & Herry, 2022)

Kebebasan berbicara di Indonesia telah diatur pada Pasal 28E ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya disebut UUD NRI 1945) mengamanatkan, “*Setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat*”. Dalam konteks ini kebebasan mencakup hak setiap individu untuk menyampaikan pendapat, ide, dan pandangan mereka tanpa rasa takut atau hambatan. Perlindungan hak untuk berbicara dan akses terhadap informasi memastikan kebebasan berbicara dan akses terhadap informasi secara online dengan menghindari sensor atau pembatasan yang tidak sah.(Ginanjar et al., 2022)

Pendapat tersebut memang benar adanya sebab secara konstitusi kebebasan berbicara telah diatur dengan jelas, akan tetapi keberadaan dari kebebasan berbicara tidak boleh melupakan bahwa dalam kebebasan tersebut memiliki batasan-batasan yang perlu diperhatikan. Dalam berbicara, tentunya ada batasan dan pertimbangan yang di dalamnya terdapat pertimbangan moral, nilai-nilai agama.(Mayolaika et al., 2021). Hal ini sesuai dengan Pasal 28J ayat 2 UUD NRI 1945 mengatur bahwa “*Dalam menjalankan hak dan*

*kebebasannya, setiap orang wajib tunduk kepada pembatasan yang ditetapkan dengan undang-undang dengan maksud untuk menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan pertimbangan moral, nilai-nilai agama, keamanan, dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis*". Batasan ini harus diimplementasikan secara proporsional dan tidak boleh digunakan sebagai alasan untuk menekan pendapat yang sah. Batasan yang dimaksud adalah berupa pelarangan mengeluarkan pernyataan yang menyerang seseorang berdasarkan ras, agama, atau jenis kelamin, serta melarang penghinaan, pencemaran nama baik, atau fitnah. (Dopo et al., 2023)

Batasan ini telah diatur melalui dasar hukum yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE). Pasal 27A mengatur bahwa "*Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik*". Kemudian Pasal 28 ayat 1 mengatur bahwa "*Setiap Orang dengan sengaja mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi pemberitahuan bohong atau informasi menyesatkan yang mengakibatkan kerugian materiel bagi konsumen dalam Transaksi Elektronik*". Sedangkan ayat 2 "*Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sifatnya menghasut, mengajak, atau memengaruhi orang lain sehingga menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan terhadap individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan ras, kebangsaan, etnis, warna kulit, agama, kepercayaan, jenis kelamin, disabilitas mental, atau disabilitas fisik*".

Kebebasan berbicara di era digital tanpa kesadaran hukum seperti pisau bermata dua, sebab di satu sisi kebebasan berbicara dapat menjaga ruang-ruang demokrasi tetap terjaga dalam memberikan informasi secara cepat dan di dengar oleh kuantitas pendengar yang lebih besar. Sebaliknya di sisi yang lain, kebebasan berbicara dapat dijadikan sarana hoaks, penghinaan, sara, dan ancaman kekerasan yang merusak kehidupan demokrasi. Kebebasan berbicara merupakan bagian dari demokrasi dan HAM, akan tetapi tentu saja perlu digaris bawahi bahwa kebebasan ini pada sisi-sisi yang lain itu bisa bersentuhan dengan persoalan hukum khususnya hukum pidana dan merupakan delik aduan.

Kesadaran hukum berbicara di era digital tidak hanya pada batasan berdasarkan ketentuan hukum positif, tetapi juga melalui proses nilai-nilai moral dan agama yang menghasilkan etika. Luntunya moral dan nilai-nilai agama saat ini menjadi faktor yang relevan dalam mendorong rendahnya kesadaran hukum berbicara di era digital. Dalam Agama Hindu nilai-nilai moral dan agama dijalankan dalam tiga kerangka dasar agama yang salah satunya yaitu etika (*Susila*). Pada aspen inilah hal-hal yang berkaitan dalam pengetahuan dan pemahaman akan larangan atau batasan berbicara dan dampak yang dihasilkan banyak diuraikan dalam kesusastraan Hindu khususnya Hukum Hindu.

Dalam perspektif hukum Hindu, berbicara memberikan dampak luar biasa bagi si pengucap dan memperlihatkan kualitas diri seseorang yang diukur paling tidak atas tiga aspek tindakan, yang dikenal dengan *Tri Kaya Parisuda* (Tiga Tingkah laku yang baik atau mulia), yaitu: 1) *Manacika* (berpikir yang baik), 2) *Wacika* (berkata yang baik), dan 3) *Kayika* (berbuat yang baik). (Suhardana, 2006) Dalam nilai-nilai agama, *wacika* yaitu berbicara (*wicara*) memiliki nilai etis dan moral yang tinggi. Hukum Hindu menekankan prinsip-prinsip seperti

*satya* (kebenaran), *ahimsa* (tidak menyakiti), dan *dharma* (kewajiban moral). Prinsip-prinsip ini mengajarkan pentingnya berbicara dengan benar, tidak menyebarkan fitnah atau kebohongan, dan menghormati hak-hak serta martabat orang lain. (Wentin, 2019)

Persoalan ini tentu memperlihatkan bahwa adanya tantangan dalam mempertahankan kesadaran hukum dalam berbicara yang mengalami perubahan dari luring menjadi daring di era digital. Perbedaan berbicara di platform digital dan tidak, dapat dilihat dari jangkauan yang cepat dan luas bagi yang mendengarkan serta tentu respon yang berbeda juga. Contoh ketika berbicara hal yang sensitif seperti agama, dimana ketika dilakukan secara luring dengan pendengar yang sama, namun berbicara pada ranah konteks agama lain tentu ini menjadi hal yang tidak membawa ketersinggungan. Akan tetapi ketika berbicara hal demikian di ruang digital melalui daring di platform media sosial dengan pendengar berlatar belakang berbagai agama, ras, suku, dan budaya maka akan mendapat respon yang berbeda dan isi pembicaraan tersebut akan berpeluang dengan unsur penghinaan atau sara yang menjadi persoalan hukum.

Berdasarkan data Kominfo yang disampaikan melalui Siaran Pers No. 143/HM/KOMINFO/04/2021 bahwa dari tahun 2018 hingga 2021 terdapat 3.640 ujaran kebencian Suku, Agama, Ras dan Antar golongan (SARA) di ruang digital yang ditangani dengan pemutusan akses atau *takedown*. (kominfo.go.id, 2021). Adanya kebebasan berbicara tersebut, sering dijumpai banyak pelanggaran yang terkait dengan UU ITE, dikarenakan ketidaktahuan dan ketidakmengertian masyarakat terhadap UU ITE tersebut. Setelah banyaknya pelanggaran yang ditindak berdasarkan UU ITE, sekarang ini masyarakat menjadi takut dalam mengekspresikan dirinya di media sosial. Sehingga masyarakat merasa Hak Asasi dalam berpendapat dikekang oleh regulasi. (Kusumo et al., 2021) Lembaga SETARA Institute bersama INFID mengungkapkan bahwa subindikator kebebasan berbicara dalam mengespresikan pendapat dalam indeks hak asasi manusia (HAM) mengalami penurunan selama 5 tahun terakhir pada tahun 2019 (1,9), 2020 (1,7), 2021 (1,6), 2022 (1,5), dan 1,3 pada indeks HAM 2023. (Antara, 2023).

Menyadari bahwa kebebasan berbicara tidak mutlak. Ada batasan hukum yang berlaku, dan pertimbangan moral dan nilai-nilai agama yang harus dicermati membuat penelitian tentang kebebasan berbicara di era digital dalam konteks berpendapat dalam upaya mengekspresikan diri dalam ruang demokrasi memiliki tantangan dan implikasi yang serius dihadapi oleh bangsa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui dan mamahami tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital. 2) Untuk mengkaji dan menganalisis implikasi dari permasalahan kesadaran hukum dalam berbicara di era digital perspektif Hukum Hindu.

Kajian teoretik penelitian ini tentu bertumpu pada Teori Kesadaran Hukum, Teori Hukum dan Perubahan Sosial. Kajian teoritik penelitian ini menegaskan bahwa mempertahankan kesadaran hukum dalam berbicara di era digital dapat dikaji dari indikator pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku hukum. Adanya hukum dan perubahan sosial yang dinamis dalam masyarakat di era digital dalam memahami bagaimana hukum diterapkan sesuai dengan dinamika perubahan sosial dalam berbicara di era digital. Konteks perubahan sosial merupakan tantangan dalam mempertahankan kesadaran hukum dalam berbicara di era digital dengan tetap membatasi pada proses pertimbangan etika, moral, dan nilai-nilai agama. Pendekatan perspektif hukum Hindu digunakan sebagai perenungan dan pijakan moral dan etika berbicara (*wacika*) secara teoritik dalam membangun kedamaian di era perkembangan teknologi komunikasi saat ini. pengetahuan dan pemahaman dari segi nilai-nilai agama tentu

akan berimplikasi pada tumbuhnya keyakinan dalam sikap dan perilaku hukum dalam menjaga kesadaran hukum berbicara di era digital yang berujung dalam menjaga iklim demokrasi yang sehat di Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mempergunakan penelitian hukum normatif. Pendekatan penelitian menggunakan perundang-undangan (*statue approach*) karena mengkaji kesadaran hukum berbicara di era digital melalui UU ITE dan Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) digunakan karena beranjak pada konsep kesadaran hukum dan konsep moral dan etika berbicara (*wicara*) dalam nilai-nilai agama Hindu. Teknik pengumpulan bahan hukum penelitain ini adalah Teknik pengumpulan sistem kartu (*card system*). Dengan demikian dalam sistem kartu ini dilakukan suatu telaah kepustakaan dengan mencatat dan memahami informasi yang di dapat dari bahan hukum primer dan sekunder yang berkaitan dengan kesadaran hukum dalam berbicara di era digital melalui UU ITE dan implikasi dari permasalahan kesadaran hukum di era digital melalui sumber-sumber Hukum Hindu. Teknik analisis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian adalah teknik deskriptif, teknik komparatif, teknik evaluatif dan teknik argumentatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Tantangan yang dihadapi dalam Mempertahankan Kesadaran Hukum Berbicara di Era Digital**

Kesadaran hukum pada hakekatnya adalah berbicara tentang kesadaran atau nilai-nilai yang terdapat dalam diri manusia tentang hukum yang ada atau tentang hukum yang diharapkan. Sebenarnya yang ditekankan adalah nilai-nilai tentang fungsi hukum dan bukan suatu penilaian hukum terhadap kejadian-kejadian yang konkrit dala masyarakat yang bersangkutan. (Soekanto, 2002) Dengan demikian dapat ditarik benang merah bahwasannya kesadaran hukum adalah kesadaran seseorang tanpa tekanan, paksaan, atau perintah dari luar untuk patuh pada hukum yang berlaku. Dengan berjalannya kesadaran hukum di masyarakat maka hukum tidak perlu menjatuhkan sanksi. Sanksi hanya dijatuhkan pada warga yang benar-benar terbukti melanggar hukum.

Menurut (Soekanto, 1982) mengemukakan empat indikator kesadaran hukum yang secara beruntun (tahap demi tahap). Derajat tinggi rendahnya kepatuhan hukum terhadap hukum positif tertulis ditentukan oleh taraf kesadaran hukum yang didasarkan pada faktor-faktor sebagai berikut :

1. Pengetahuan tentang peraturan;
2. Pemahaman hukum;
3. Sikap hukum, dan
4. Pola perilaku hukum.

Indikator-indikator kesadaran hukum menurut (Ali, 2006) dalam bukunya yang berjudul Sosiologi Hukum menjelaskan bahwa indikator-indikator kesadaran hukum merupakan petunjuk tentang adanya taraf kesadaran hukum tertentu. Selain itu, dengan adanya indikator-indikator tersebut, seseorang akan dapat mengetahui arti sesungguhnya kesadaran hukum. Dengan Indikator yang ada ini akan dikaji tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital.

## 1) Pengetahuan dan Pemahaman Hukum

Pengetahuan tentang hukum merupakan pengetahuan seseorang berkenaan dengan perilaku tertentu yang diatur oleh hukum tertulis yakni tentang apa yang dilarang dan apa yang diperbolehkan. Taraf pengetahuan terhadap peraturan tidak berpengaruh terhadap tingginya kesadaran hukum, akan tetapi taraf pengetahuan yang tinggi tentang peraturan akan lebih menyempurnakan taraf kesadaran hukum. (Soekanto, 1977). Sedangkan pemahaman hukum adalah Pemahaman tentang hukum adalah sejumlah informasi yang dimiliki oleh seseorang mengenai isi dari aturan (tertulis), yakni mengenai isi, tujuan, dan manfaat dari peraturan tersebut. pengetahuan tentang isi peraturan dipengaruhi oleh proses internalisasi dan imitasi yang ditentukan (In pula oleh faktor usia, tingkat pendidikan dan jangka waktu tinggal di suatu tempat dimana peraturan tadi berlaku. (Saudi, 2018).

Mempertahankan kebebasan berbicara di era digital adalah tantangan yang kompleks, tetapi juga penting untuk membangun masyarakat yang inklusif, berbasis pengetahuan hukum. Selanjutnya dengan memahami tantangan dan implikasi dari kebebasan berbicara dalam dunia digital, kita dapat bekerja sama untuk mengatasi masalah dan memastikan bahwa kebebasan berbicara tetap menjadi pilar penting dalam masyarakat global yang semakin terhubung. (Syamsidar et al., 2023, p. 5) Era digital memerlukan pemahaman hukum yang mendalam bagi masyarakat, untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam menjaga kebebasan berpendapat di era digital yang terus berkembang dan kompleks. Keberadaan UU ITE untuk melakukan pembatasan dalam kebebasan berbicara diharapkan agar masyarakat menjadi lebih bertanggungjawab terhadap apa yang telah mereka sampaikan dalam bermedia sosial, serta menguji kedewasaan masyarakat dalam menyikapi makna kebebasan berbicara dalam bermedia sosial yang tidak secara bebas tanpa batas. (Julianja, 2018) Menurut Eddy Hiarij dalam (Koes, 2020) menjelaskan bahwa peran internet dalam kejahatan dunia maya ada tiga fungsi yaitu 1) Sebagai alat untuk melakukan kejahatan, 2) sebagai tempat menyimpan data, 3) sebagai sasaran kejahatan. Di era digital, kebebasan berbicara mendapat tantangan tersendiri dari maraknya hoaks dan ujaran kebencian atau sara melalui media sosial. Sehingga fokus permasalahan ini memperlihatkan bahwa platform digital menjadi alat untuk melakukan kejahatan di dunia maya.

Keberadaan pasal 27 UU ITE sebelum revisi (Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008) memberikan berbagai pandangan dan kritik. Dunan & Mudjiyanto (2016) menjelaskan bahwa pengaturan Pasal 27 Ayat (3) UU ITE, mengatur unsur ‘penghinaan’ dan ‘pencemaran nama baik’ yang merujuk pada Pasal 310 KUHP. Unsur itu bersifat sangat subyektif dan dapat menjadi bahan karet bagi penegak hukum. Nanda & Hariyanta (2021) Kebebasan Berpendapat atau *freedom of speech* merupakan hak yang dilindungi oleh Negara, namun dengan keberadaan pasal karet 27 ayat (3) UU ITE mengenai Informasi dan Transaksi Elektronik membatasi kebebasan tersebut, selain itu pasal ini sering menimbulkan banyak jeratan hukum kemasyarakatan dalam operasionalisasi deliknya terlebih bila dipakai sebagai benteng oleh penguasa.

Benar adanya bahwa Pasal 27 ayat (3) UU ITE di atas, memuat unsur “penghinaan” dan “pencemaran nama baik” yang merujuk pada Pasal 310 [KUHP](#) yang masih berlaku ini dan Pasal 433 [Undang-Undang Nomor 1 tahun 2023](#) tentang KUHP yang berlaku pada tahun 2026. Pasal 27 ayat (3) UU ITE dianggap pasal karet. Hal ini karena substansi hukum pasal tersebut

merupakan delik aduan, namun terdapat kekaburan norma akibat tidak jelasnya interpretasi mengenai batasan yang jelas terhadap unsur penghinaan dan pencemaran nama baik. Kondisi ini menimbulkan beberapa ancaman masalah terhadap turunnya demokrasi dan terganggunya kesadaran hukum pada indikator pemahaman hukum.

Pasal 27 UU 1/2024 tidak mengatur perihal penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana sebelumnya. Namun, di antara Pasal 27 dan Pasal 28 UU 1/2024 disisipkan 2 pasal, yakni Pasal 27A dan Pasal 27B UU 1/2024. Pasal 27A mengatur bahwa “*Setiap Orang dengan sengaja menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal, dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum dalam bentuk Informasi Elektronik dan/ atau Dokumen Elektronik yang dilakukan melalui Sistem Elektronik*”. Pelanggaran atas Pasal ini, dapat dipidana penjara maksimal 2 tahun dan/atau denda maksimal Rp400 juta. Penjelasan Pasal 27A UU 1/2024, perbuatan “menyerang kehormatan atau nama baik” adalah perbuatan yang merendahkan atau merusak nama baik atau harga diri orang lain sehingga merugikan orang tersebut, termasuk menista dan/atau memfitnah.

Pasal 27 B ayat 2 mengatur bahwa “*Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik, dengan maksud untuk menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum, dengan ancaman pencemaran atau dengan ancaman akan membuka rahasia, memaksa orang supaya:*

- a. *memberikan suatu barang yang sebagian atau seluruhnya milik orang tersebut atau milik orang lain; atau*
- b. *memberi utang, membuat pengakuan utang, atau menghapuskan piutang*”.

Penjelasan Pasal 27B ayat (2) UU 1/2024, yang dimaksud dengan “ancaman pencemaran” adalah ancaman menyerang kehormatan atau nama baik orang lain dengan cara menuduhkan suatu hal dengan maksud supaya hal tersebut diketahui umum. Pelanggaran atas ketentuan dalam Pasal 27B ayat (2) UU 1/2024, dapat di pidana penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar (Pasal 45 ayat (10))

Perubahan UU ITE ini adalah menciptakan regulasi yang dapat memfasilitasi transformasi digital secara bertanggung jawab dan meminimalkan risiko dan dampak negatif yang mungkin timbul. Sebab, kebijakan dan regulasi yang adaptif dan proaktif sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan hukum dalam era digital. (Bahram, 2023) Disahkannya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik telah memberikan Jamin Kepastian Hukum pada Ruang Digital. perubahan ini sesuai dengan teori hukum dan perubahan sosial bahwa menunjukkan dinamika dan kebutuhan sosial masyarakat dengan dilakukan revisi pasal-pasal UU ITE. Keberadaan UU ITE untuk mengatur tentang kejahatan di dunia maya.

## 2) Sikap dan Prilaku Hukum

Sikap terhadap hukum adalah suatu kecenderungan untuk menerima atau menolak hukum karena adanya penghargaan atau keinsyafan bahwa hukum tersebut bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam hal ini sudah ada elemen apresiasi terhadap aturan hukum. Sedangkan prilaku hukum adalah tentang berlaku atau tidaknya suatu aturan hukum dalam masyarakat, jika berlaku suatu aturan hukum, sejauh mana berlakunya itu dan sejauh mana

masyarakat mematuhi. Indikator sikap dan prilaku yang positif terhadap peraturan dan prilaku yang sesuai dengan isi peraturan" menunjukkan adanya kesadaran hukum yang relatif tinggi dalam bidang hukum tertentu. (Soekanto, 2002)

Tantangan dari sikap dan prilaku hukum yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital tentu dapat dikaji taraf kepatuhan hukum, oleh karena sikap tersebut antara lain terbentuk oleh proses pelembagaan dan internalisasi dari peraturan yang bersangkutan. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi sikap hukum seseorang menurut Azwar, (2012) menuliskan bahwa sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu lingkungan, pengalaman dan Pendidikan. Penerimaan atau penolakan terhadap peraturan dan prilaku untuk mematuhi peraturan tersebut terlihat pada indikator ini. Sikap dan prilaku hukum yang rendah dalam berbicara di era digital terlihat banyaknya video atau konten yang memuat ujaran kebencian atau sara.

Mudahnya menyampaikan konten yang melanggar hukum seperti penjelasan di atas karena adanya anonimitas yang ditawarkan oleh internet. Ketika orang merasa dapat bersembunyi di balik identitas online mereka, mereka mungkin merasa lebih berani dan terlindungi dari konsekuensi hukum atau sosial atas tindakan mereka. Anonimitas dalam media yang terhubung dengan internet akan menyebabkan *disinhibition effect*, yaitu membuat seseorang akan kehilangan kontrol, sehingga akan menampilkan perilaku yang cenderung lebih bebas di dunia online atau media sosial. (Mukhooyaroh, 2020) *Online disinhibition effect* adalah suatu fenomena kondisi di mana perilaku seseorang di dunia maya tidak seperti apa yang biasanya mereka lakukan ketika berinteraksi secara langsung. Saat berada di dunia maya mereka merasa lebih bebas dan lebih terbuka untuk dapat mengekspresikan diri sendiri karena tidak adanya identitas pribadi atau anonimitas. (Suler, 2004) Dengan demikian bahwa adanya anonimitas di internet dengan *online disinhibition effect* memungkinkan pengguna untuk menggunakan sikap dan prilaku dengan berbicara menggunakan bahasa yang mereka tidak akan gunakan dalam komunikasi langsung atau luring, yang sering kali mengarah pada penggunaan bahasa yang kasar atau tidak pantas.

Selain adanya permasalahan sikap dan prilaku hukum yang menyembunyikan identitas dan berperilaku berbeda pada ranah digital. permasalahan yang lain dari rendahnya kesadaran hukum dalam berbicara di era digital adalah sulitnya membendung video atau konten yang memuat ujaran kebencian atau sara yang tidak mengalami *take down* atau pemblokiran akun pengguna. Padahal pemerintah sebagai penguasa berdasarkan Pasal 40 ayat (2b) UU 1/2024 mengatur bahwa "*Dalam melakukan pencegahan sebagaimana dimaksud pada ayat (2a), Pemerintah berwenang melakukan keputusan Akses dan/atau memerintahkan kepada Penyelenggara Sistem Elektronik untuk melakukan keputusan Akses terhadap Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar hukum*". Penjelasan pasal ini adalah bahwa yang dimaksud dengan "keputusan Akses" adalah tindakan pemblokiran Akses, penutupan akun, dan/atau penghapusan konten. Termasuk dalam "melakukan keputusan Akses" adalah melakukan pemblokiran terhadap akun media sosial. Disisi lain platform media sosial memiliki pedoman komunitas (*Community Guidelines*) yang menguraikan apa yang boleh dan tidak diperbolehkan dalam postingan media sosial tersebut. Tata cara berperilaku yang mencakup jenis konten apa yang dianjurkan, serta apa yang tidak diterima dan dapat dihapus.

Menarik melihat problem media sosial yang memiliki Pedoman komunitas yang merupakan standar komunitas untuk beraktivitas di platform media sosial, akan tetapi masih

banyaknya video atau konten yang memuat ujaran kebencian atau sara yang tidak mengalami *take down* atau pemblokiran akun pengguna. Hal ini tentu menjadi pertanyaan mengenai tingkat kepatuhan (*Compliance Rate*) yang rendah. Melihat fenomena ini dikarenakan bahwa standar komunitas yang berbeda dari berbagai platform yang bersifat global yang ada dengan standar komunitas yang ada di Indonesia yang berpatokan melalui UU maupun regulasi. Contohnya konten-konten ujaran kebencian atau sara di Indonesia yang memiliki interpretasi berbeda dalam standar komunitas platform media sosial yang memiliki celah bahwa tidak menganggap ujaran kebencian atau sara tertentu yang seyogyanya di Indonesia bisa masuk terhadap persoalan pidana tapi oleh standar komunitas platform media sosial tidak perlu untuk melakukan *take down*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik benang merah bahwa tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital pada indikator pengetahuan, pemahaman, sikap dan prilaku hukum sebagai berikut.

a. Undang-undang

Keberadaan undang-undang yang memiliki permasalahan norma (kabur, konflik atau kosong) memberikann pengaruh signifikan terhadap kesadaran hukum masyarakat. Kebingungan dan ketidakpastian undang-undang yang kabur atau bertentangan satu sama lain dapat menyebabkan kebingungan dalam masyarakat tentang apa yang sebenarnya diperbolehkan atau dilarang. Selain itu adanya kekosongan hukum atau norma yang kabur dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu untuk melakukan tindakan yang merugikan tanpa konsekuensi hukum yang jelas.

Fungsi hukum adalah dalam fungsi'inya sebagai sarama untuk memperlancar proses interaksi sosial, oleh karena tujuan hukum adalah untuk menciptakan keserasian antara ketertiban dengan ketenteraman dalam pergaulan hidup. aspek pribadi dati proses interaksi sosial yang memerlukan pengaturan dengan hukum, maka hukum lebih banyak berfungsi sebagai sarana pengendalian sosial.(Soekanto, 1977) oleh karena dalam hal ini pengaturan oleh hukum cenderung didasarkan pada kesadaran hukum masyarakat yang berpokok pangkal pada nilai-nilai agama, nilai-nilai kesusilaan, nilai-nilai kesopanan dan nilai-nilai hukum.

b. Umur dan Pendidikan

Tantangan umur dan Pendidikan tentu yang mendi permasalahan dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital. pengetahuan dan pemahaman tentang isi peraturan dipengaruhi oleh proses intemalisasi dan imitasi yang ditentukan pula oleh faktor usia, tingkat pendidikan dan jangka waktu tinggal di suatu tempat dimana peraturan tadi berlaku, maka taraf pengetahuan tentang isi peraturan mempengaruhi sikap terhadap peraturan dan taraf kesesuaian antara perilaku dengan dengan peraturan. Pendidikan hukum tidak terbatas hanya pendidikan formal di bangku sekolah saja. Namun juga dapat dilakukan di luar bangku sekolah. Pendidikan yang mencakup formal, informal dan non formal yang perlu diajak bersama-sama mengembangkan kesadaran dan kepatuahn hukum sejak usia dini. Pembelajaran mengenai hukum sejak dini harus diajarkan kepada anak-anak. Agar nantinya tertanam dalam diri mereka rasa ikhlas dan ketaatan terhadap peraturan hukum.

Kesenjangan Literasi Digital akibat perbedaan tingkat pendidikan mmebuat adanya perbedaan tingkat literasi digital, yang dapat mempengaruhi pemahaman tentang hukum. Konteks Umur Pendidikan dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital

dengan menumbuhkan pentingnya literasi digital yang melalui program edukasi pada berbagai aspek tingkat Pendidikan dan adanya Program nasional terkait literasi digital.

c. Budaya

Kesadaran hukum dalam berbicara di era digital dipengaruhi oleh berbagai faktor budaya yang dapat mempengaruhi bagaimana individu dan masyarakat memahami dan menerapkan hukum dalam komunikasi mereka. Rendahnya Budaya literasi di dunia maya untuk tidak memahami atau menguasai suatu informasi yang dilakukan tanpa melakukan proses pertimbangan nilai moral dan agama. perubahan budaya ketimuran yang penuh sopan santun disebabkan Internet membawa budaya bersifat global, sementara hukum cenderung bersifat lokal atau nasional memberikan dampak terjadinya penerimaan atau penolakan terhadap budaya baru.

Norma sosial dan budaya hukum bisa berbeda di setiap negara, yang mempengaruhi bagaimana masyarakat memandang dan menerapkan hukum di dunia digital. Konten dari budaya populer yang tersebar luas di internet dengan komunitas standar yang berbeda setiap platform media sosial, bisa mempengaruhi persepsi dan perilaku hukum masyarakat, kadang kala tidak sesuai dengan norma hukum yang berlaku di Indonesia. Contohnya pada konten ujaran kebencian yang tidak mengalami *take down*. Contoh lain adanya Norma sosial dan etika berkomunikasi yang berlaku dalam suatu budaya dapat mempengaruhi cara orang berbicara dan berinteraksi di platform digital. Beberapa budaya mungkin lebih toleran terhadap berbicara blak-blakan atau tidak sopan, sementara yang lain menekankan sopan santun dan kehormatan. Selain itu yang paling berbahaya adalah adanya sikap dan perilaku *Online disinhibition effect* dalam era digital.

Menjawab tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum di era digital tentu memerlukan pendekatan dalam penanganan tayangan konten. 1) Pendekatan berbasis Teknologi (*Tech-Based Approach*) yang meliputi AI (*Artificial Intelligence*) dan *Machine Learning* berkenaan dengan konten-konten berbahaya pada ruang digital. 2) Pendekatan berbasis manusia (*Human Approach*) melalui moderasi konten dan literasi digital. 3) Pendekatan berbasis hukum (*Legal Based Approach*) melalui undang-undang.

## **2. Implikasi dari Permasalahan Kesadaran Hukum dalam Berbicara di Era Digital Perspektif Hukum Hindu**

Dalam konteks era digital, di mana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat tatanan media dan komunikasi tidak terkontrol dengan baik. Ternyata kondisi ini memberikan implikasi permasalahan kesadaran hukum di era digital. Kesadaran hukum berbicara di era digital tidak hanya pada batasan berdasarkan ketentuan hukum positif, tetapi juga melalui proses pertimbangan nilai-nilai moral dan agama yang menghasilkan etika sebagai wujudnya. Pemahaman ini tentu beranjak dari proses pembentukan peraturan yang dibentuk berdasarkan moral. Hans Kelsen (1986) menjelaskan bahwa ilmu hukum positif dalam pembentukan hukumnya tidak menghilangkan moral sebagai cita-etik dari keadilan sebagaimana telah disepakati dalam cita hukum (*rechtsidee*). Proses pertimbangan nilai-nilai moral dan agama yang menghasilkan etika sebagai wujudnya. Sebab dalam wujud etika telah ada kristalisasi nilai-nilai moral dan agama di dalamnya untuk bertindak untuk memberi nilai baik dan buruk dalam kehidupan bermasyarakat.

Sumber daya manusia di Indonesia dalam menggunakan platform media sosial masih banyak ditemui masyarakat yang tidak memahami implikasi hukum dari kosakata atau frasa

yang mereka gunakan untuk berbicara di era digital. Bahasa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari seseorang kepada orang lain dalam bentuk lisan dan tulisan. Penyampaian ini tentunya memerlukan bahasa agar dimengerti. Bahasa memiliki fungsi sarana interaksi sosial manusia, sehingga perilaku berbahasa harus disertai dengan norma-norma yang berlaku. (Mastini et al., 2021)

Etika merupakan dasar dalam berbicara. Dengan demikian setiap orang harus mengetahui etika. Siapa yang melakukannya, dan apa yang harus dilakukan, dimana itu dilakukan. (Indiani, 2021) Etika yang demikian mesyaratkan bahwa adanya pertimbangan nilai-nilai kesesuaian yang disebut etika berbicara. Dalam kepustakaan Hindu berkenaan dengan etika (*Susila*) merupakan salah satu bagian dari ajaran tiga kerangka dasar Agama Hindu termuat dalam Kitab *Sārasamuscaya*. Kitab *Sārasamuscaya* merupakan pedoman tingkah laku yang baik dalam kehidupan manusia, yang di dalamnya terdapat ajaran religi dan etika berupa larangan dan cara bertingkah laku yang baik dalam menjalankan kehidupan. (Gara & Yani, 2020)

Adanya pertimbangan nilai-nilai kesesuaian yang disebut etika berbicara ini tentu hanya dapat dilakukan oleh manusia sebab manusia diberikan pikiran (*idep*) untuk berfikir dan memproses sebelum sesuatu hal ingin disampaikan. Dalam Kitab *Sārasamuscaya* Sloka 2 (Kajeng, 1997)

*mānusah sarvabhūteṣu varttate vai subhāsubhe,  
aśubheṣu samaviṣṭam śubhesvevāvākārayet.*

Artinya:

Di antara semua makhluk hidup, hanya yang dilahirkan menjadi manusia sajalah, yang dapat melaksanakan perbuatan baik ataupun buruk; leburilah ke dalam perbuatan baik, segala perbuatan.

Dalam konteks berbicara maka sloka ini menjelaskan bahwa manusialah yang memegang peranan kunci dalam melaksanakan perbuatan baik maupun buruk, terutama dalam konteks kesadaran hukum. Melalui *idep* ini manusia diminta senantiasa untuk *eling* (ingat) terhadap hakekat diri untuk selalu berbuat kebaikan dalam hidup dalam menjalankan *dharma*, baik Dharma Agama maupun Dharma Negara. Sebab manusia yang dapat menjalankan indikator-indikator dalam kesadaran hukum. Pengetahuan dan pemahaman hukum tentu dipergunakan dalam mempertimbangkan nilai-nilai moral dan agama dalam berbicara. Selanjutnya manusia juga dapat menentukan sikap dan perilaku hukum akan hal tersebut yang akan membawa untuk memilih dan menolong dirinya dari dampak dari berbicara.

Lebih lanjut Dalam Kitab *Sārasamuscaya* Sloka 75 menjelaskan secara detail mengenai apa saja larangan yang harus dihindari dalam berbicara dalam kehidupan sehari-hari.

*asatpralapam pārusyam paicunyanrtam tathā,  
vatvāri vācā rājendra na jalpennānucintayet.*

Artinya:

Inilah yang tidak patut timbul dari kata-kata, empat banyaknya, yaitu perkataan jahat, perkataan kasar menghardik, perkataan memfitnah, perkataan bohong (tak dapat dipercaya); itulah keempatnya harus disingkirkan dari perkataan, jangan diucapkan, jangan dipikir-pikir akan diucapkan.

Larangan perkataan yang demikian karena termasuk pada kekerasan verbal. Kekerasan verbal (*Verbal Abuse*) merupakan kekerasan psikologi yang menyerang emosi serta mental. Kekerasan verbal menjadi lebih buruk daripada kekerasan fisik karena merupakan bentuk

kekerasan psikologis. Dalam konsep yang lebih luas, kekerasan verbal bahkan bisa dikatakan juga sebagai penganiayaan yang merusak perkembangan diri dan kompetensi sosial manusia.(Cahyo et al., 2020). Hal ini senada dengan apa yang dijelaskan dalam Kitab Sārasamuscaya Sloka 120

*vāksāyakā vadanānnispātanti yairahatah śocati ratryahāni,  
parasya vā marmasu te patanti tasmāddhiro nāvasrjet pareṣu.*

Artinya:

Perkataan yang mengandung maksud jahat tiada beda dengan anak panah, yang dilepaskan; setiap yang ditempuhnya merasa sakit; perkataan itu meresap ke dalam hati, sehingga menyebabkan tidak bisa makan dan tidur pada siang dan malam hari, oleh sebab itu tidak diucapkan perkataan itu oleh orang yang budiman dan *wiraperkasa*, pun oleh orang yang tetap suci hatinya.

Sloka ini memberikan makna bahwa perkataan ini mengandung ajaran moral yang kuat tentang pentingnya berhati-hati dalam berucap. Bagaimana kata-kata dapat menjadi senjata yang melukai, sama seperti anak panah yang ditembakkan. perkataan jahat dapat memiliki efek yang mendalam dan bertahan lama, mempengaruhi Kesehatan mental dan fisik seseorang. Sloka ini juga menekankan bahwa orang-orang yang bijak, berani, dan berkarakter baik akan menahan diri untuk tidak mengucapkan kata-kata yang menyakitkan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadi pedang bermata dua karena disatu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum khususnya pada ranah hukum pidana (KUHP). Jauh sebelum hukum pidana mengatur akan hal tersebut perkataan yang dilarang seperti penghinaan, fitnah, perkataan jahat telah diatur juga dalam Pustaka suci yaitu Hukum Hindu dalam kitab *Mānawa Daharmasāstra*. Hukum Hindu mengatur seluruh hukum perdata dan pidana Hindu kuno, sebagai hukum riil, dan acara yang tersurat di dalam *Smṛti* dan disertai penjelasan-penjelasan serta didukung dengan dengan sanksi-sanksi.(Lestawi, 2015)

Kitab *Mānawa Daharmasāstra* sebagai *compendium* Hukum Hindu memuat adanya 18 titel hukum atau *wyawaharapada*, dimana salah satu bagiannya mengatur akan penghinaan (*wakparusya*) yang dimuat dalam *Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 267-278* berkenaan dengan peraturan mengenai cara penghukuman bagi seseorang yang melalukan penghinaan. (G.Pudja & Sudharta, 2004)

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 267*

*śatam brāhmaṇa mākrūṣya kṣatriyo dandam arhati,  
vaiśya 'pyardvaśataṁ dve vā śūdras tu vadham arhati.*

Artinya:

Seorang kṣatriya yang menghina *brāhmaṇa* dapat diancam denda 100 pana, oleh seorang vaiśya diancam denda 150 pana atau dua ratus pana, sedangkan penghinaan oleh śūdra diancam hukuman badan

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 268*

*pañca śad brāhmaṇa, dandyah kṣatriyasyā bhiśamsane,  
vaiśyah syād ardha pañcā śac chudre dvādaśako damaḥ.*

Artinya:

Seorang *brāhmaṇa* yang menghina ksatriya diancam hukuman dana 50 pana, penghinaan kepada vaiśya 25 pana dan kepada śūdra dua belas pana.

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 269*

*samavarne dvijātīnām dvādaśaiva vyatikrame,  
vādeṣva vacanīyeṣu tad eva dviguṇam bhavet.*

Artinya:

Kesalahan seseorang dari golongan *dvijāti* terhadap seseorang yang sederajat diancam hukuman denda 12 pana; di ancam dengan denda dua kali lipat atas kesalahan kata yang seharusnya tidak boleh dikatakan.

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 270*

*eka jātir dvijātīms tu vācā dāruṇayā kṣipan,  
jihvāyāḥ prāpnuyāc chedam jaghanya prabhavoḥi sah.*

Artinya:

Seorang ekajati, *śūdra*, yang menghina seorang *dvijāti* dengan kata-kata caci maki diancam hukuman potong lidah karena ia adalah orang yang rendah.

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 273*

*śrutam deśam ca jātimca karma śāriram eva ca,  
vitathena bruvan darpād dāpyaḥ syād dviśatam daman.*

Artinya:

la yang karena ketidak-tahuannya, membuat keterangan yang salah tentang ajaran mengenai peraturan yang berlaku bagi golongan dinegerinya, tentang jatinya, atau tentang samskara yang dilakukan atas dirinya dapat diancam hukum denda sebesar 200 pana.

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 274*

*kāṇam vāpyatha vā khañjam anyam vāpi tathāvidham,  
tat thenāpi bruvan dāpyo dandam kārṣāvaṇāvaram.*

Artinya:

Walaupun memang terbukti benar menurut kenyataannya kalau ia mengatakan seseorang sebagai hinaan menyatakan orang itu buta, pincang, atau kata-kata sejenisnya, diancam hukuman denda sebanyak satu karsa pana.

*Mānawa Daharmasāstra Adhyāya VIII Sloka 275*

*mātaram pitaram jāyām bhrātaram tanayam gurum,  
ākṣārayaṅchatam dāpyaḥ panthānam cādadaḥ guroh.*

Artinya:

la yang menghina ibunya, ayahnya, istrinya, saudaranya, anaknya, atau gurunya dan ia yang tidak memberi jalan lewat kepada gurunya, dapat diancam hukuman denda seratus pana.

Uraian pengaturan tentang penghinaan dalam *Mānawa Daharmasāstra* di atas memperlihatkan begitu keras sanksi yang diterima terhadap pelaku penghinaan. Berat sanksi Penghinaan ini dilakukan dengan melihat perbedaan berdasarkan Sistem Warna dalam Dharmasastra membagi masyarakat menjadi empat *Warna* (*Brāhmaṇa*, *Kṣatriya*, *Waiśya*, dan *Śūdra*). Pembagian masyarakat ke dalam dua golongan di atas adalah berdasarkan sistem “*jati*”, *Ekajati*, yaitu sebutan lain yang dipergunakan untuk golongan *śūdra* karena didalam sistem pendidikan, golongan yang ekonominya sangat tergantung yang lain, tidak dapat mengikuti mengikuti Pendidikan sehingga dikenal sebagai *ekajati* sebagai lawan *dwijati*. (G.Pudja & Sudharta, 2004).

Konsep penggunaan pengelompokan *jati* (*ekajati* dan *dwijati*) ini yang membuat adanya perbedaan derajat bahwa faktor pendidikan dan ekonomi yang rendah apabila melakukan penghinaan mendapatkan hukuman yang lebih berat. Penerapan konsep pengelompokan dan

beratan sanksi ini ke dalam hukum positif saat ini tentu tidak relevan dan melanggar konstitusi sebab segala warga negara sama kedudukannya di dalam hukum dan pemerintahan dan wajib menjunjung hukum tersebut tanpa adanya pengecualian. Walaupun demikian nilai-nilai moral dan etika dari hukum Hindu masih dapat diintegrasikan secara harmonis hingga saat ini. Disamping perbedaan tersebut dalam pengaturan ini juga menempatkan secara khusus sloka tentang penghinaan terhadap orang yang berkebutuhan khusus (disabilitas). Begitu juga sloka apabila subyek hukum yang dihina adalah keluarga termasuk guru.

Beratnya sanksi yang diatur dalam menjerat pelaku penghinaan dalam hukum Hindu disebabkan karena dampak yang begitu besar bagi kehidupan. Sebab berbicara dikatakan sebagai pisau bermata dua disatu sisi ia dapat membawa kedamaian di satu sisi ia dapat membawa kesengsaraan bagi dia maupun orang lain. Hal ini telah dijelaskan dalam *Niticastra* III.10.2: adanya perbedaan kata-kata yang dikeluarkan oleh seorang budiman dengan seorang yang jahat. Dikatakan di *Niticastra* III.10.2:

*Bhatara haricandanatisya tsnira, lumewehitejaning wulan. Satsnira kinaliha, kalewehin tekapi wecana sang mahardika. Iking dahana bahni tikna, mapas lumewihi sira tejaning rawi. Panas nira kinalihan, kaluwihin tekapi wecananing duratmaka.*

Artinya:

Perbawa Bhatara Wisnu itu sejuk melebihi kesejukan sinar bulan. Walaupun demikian kata-kata orang budiman saleh itu melebihi dua kali lipat kesejukannya. Panas api menyala itu melebihi panas matahari tetapi kata-kata orang jahat itu dua kali lipat melebihi panas api itu.

Selanjutnya Dalam kitab *Niticastra* V.3 dikatakan bahwa

*Wasista nimittanta manemu laksmi.*

*Wasista nimittanta pati kapangguh.*

*Wasista nimittanta manemu dukha.*

*Wasista nimittanta manemu mitra.*

Artinya:

Karena kata-kata engkau mendapat bahagia.

Karena kata-kata engkau akan mendapat kematian.

Karena kata-kata engkau akan mendapat kesusahan.

Karena kata-kata engkau akan mendapat sahabat.

Dalam hal inilah kita dapat melihat implikasi dari permasalahan kesadaran hukum dalam berbicara melalui perspektif Hukum Hindu tidak boleh dipandang sebelah mata, sebab dampak yang dihasilkan yang luar biasa. kata-kata memiliki kekuatan besar dan dapat membawa berbagai dampak, baik positif maupun negatif. “*Karena Kata-Kata Engkau Mendapat Bahagia*” dalam konteks berbicara di era digital perkataan dengan sopan dan positif di media sosial dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan mendukung. “*Karena Kata-Kata Engkau Akan Mendapat Kematian*” dalam konteks berbicara di era digital bahwa perkataan yang menyakiti atau menghina orang dapat berujung ke arah tindakan pembunuhan yang berujung kematian. “*Karena Kata-Kata Engkau Akan Mendapat Kesusahan*” dalam konteks berbicara di era digital perkataan yang melanggar hukum akan membawa kesusahan pada diri sendiri maupun orang lain. “*Karena kata-kata engkau akan mendapat sahabat*” dalam konteks berbicara di era digital perkataan dapat membangun hubungan baik dan persahabatan. Untuk memperkuat jaringan sosial maupun relasi dalam kehidupan.

Dalam era digital, penting untuk memiliki kesadaran hukum dan etika dalam berkomunikasi. Dengan mengadopsi nilai-nilai dari hukum Hindu seperti yang tercermin

dalam ayat ini, serta menerapkannya dalam konteks hukum positif, dapat menciptakan lingkungan digital yang lebih adil, harmonis, dan bertanggung jawab. Dampak berbicara ini jika kita kaitkan pada konsep *karma phala* yang merupakan hasil dari pada baik buruknya suatu perbuatan, maka hasil ini dapat kita terima di waktu karma (perbuatan) yang dilakukan terdahulu, dan hasilnya masih dapat dinikmati pada kehidupan sekarang (*Sancita Karma Phala*). hasil dari perbuatan pada kehidupan sekarang ini tanpa ada sisanya dan dapat memetik hasilnya, atas karma yang dibuat sekarang (*Prarabdha Karmaphala*). pahala dari perbuatan yang tidak dapat dinikmati langsung pada kehidupan saat berbuat (*Kriyamana Karma Phala*).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital dapat dikaji dari indikator pengetahuan hukum, pemahaman hukum, sikap hukum dan perilaku hukum untuk melihat tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital. Berdasarkan indikator tersebut tantangan yang dihadapi adalah 1) Tantangan Undang-undang, sebab Keberadaan undang-undang yang memiliki permasalahan norma (kabur, konflik atau kosong) memberikann pengaruh signifikan terhadap kesadaran hukum masyarakat yang memberikan celah melakukan tindakan yang melawan hukum. 2) Tantangan Umur dan Pendidikan, sebab pengetahuan dan pemahaman tentang isi peraturan dipengaruhi oleh proses intemalisasi dan imitasi yang ditentukan pula oleh faktor usia, tingkat pendidikan dan jangka waktu tinggal di suatu tempat dimana peraturan tadi berlaku. 3) Tantangan Budaya, sebab Rendahnya Budaya literasi di dunia maya untuk tidak memahami atau menguasai suatu informasi yang dilakukan tanpa melakukan proses pertimbangan nilai moral dan agama, adanya penerimaan atau penolakan terhadap budaya baru dan adanya sikap dan perilaku *Online disinhibition effect* dalam era digital. oleh karena itu menjawab tantangan yang dihadapi dalam mempertahankan kesadaran hukum di era digital tentu memerlukan pendekatan dalam penangangan tayangan konten. Yaitu Pendekatan berbasis Teknologi, Pendekatan berbasis manusia, Pendekatan berbasis hukum.

Implikasi dari Permasalahan Kesadaran Hukum dalam Berbicara di Era Digital Perspektif Hukum Hindu menjelaskan bahwa kesadaran hukum berbicara di era digital tidak hanya pada batasan berdasarkan ketentuan hukum positif, tetapi juga melalui proses pertimbangan nilai-nilai moral dan agama yang menghasilkan etika sebagai wujudnya. Dalam Perspektif hukum Hindu telah dijelaskan bahwa adanya empat larangan perkataan yang harus dihindari yaitu, yaitu perkataan jahat, perkataan kasar menghardik, perkataan memfitnah, perkataan bohong (Kitab *Sārasamuscaya*) Hukum Hindu memuat peraturan mengenai cara penghukuman bagi seseorang yang melakukan penghinaan (*wakparusya*) (*Mānawa Daharmasāstra*). Konsep penggunaan pengelompokan *jati* (*ekajati* dan *dwijati*) ini yang membuat adanya perbedaan beban sanksi dan derajat dari faktor pendidikan dan ekonomi. implikasi dari permasalahan kesadaran hukum dalam berbicara melalui perspektif Hukum Hindu memberikan kebahagiaan. kematian. kesusahan, dan sahabat.

### **Saran**

Mengatasi tantangan dalam mempertahankan kesadaran hukum berbicara di era digital memerlukan pendekatan holistik dan peran berbagai pemangku kepentingan seperti pemerintah, masyarakat, dan pemilik platform online digital. Bagi pemerintah diharapkan adanya penguatan literasi digital yang melalui program edukasi pada berbagai aspek tingkat

pendidikan dan adanya program nasional terkait literasi digital. Sehingga adanya pendidikan, regulasi yang efektif, dan penegakan hukum yang kuat. Bagi masyarakat diharapkan meningkatkan budaya membaca dan memahami suatu konsteks permasalahan melalui proses pertimbangan nilai-nilai moral dan agama yang menghasilkan etika berbicara serta menghentikan sikap dan perilaku *Online disinhibition effect* dalam era digital. Bagi platform online digital mendorong perlunya pengaturan penggunaan algoritma yang dapat menyaring dan menyesuaikan konten agar sesuai dengan kebijakan dan standar yang ditetapkan. Sehingga pedoman komunitas (*Community Guidelines*) berbagai platform media sosial tunduk terhadap undang-undang di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z. (2006). *Sosiologi Hukum*. Sinar Grafika.
- Antara. (2023). *SETARA Institute-INFID: Angka Kebebasan Berpendapat Turun di 2023*. Antara.Com. <https://www.borneonews.co.id/berita/323573-setara-institute-infid-angka-kebebasan-berpendapat-turun-di-2023>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Bahram, M. (2023). Transformasi Masyarakat Di Era Digital: Menjaga Kaidah Hukum Sebagai Landasan Utama. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 1733–1746. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/sentri.v2i5.884>
- Cahyo, E. D., Ikashaum, F., & Pratama, Y. P. (2020). Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 247–255. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v3i2.2418>
- Dopo, G. F. W., Budiarta, I. N. P., & Widiati, I. A. P. (2023). Kebebasan Berpendapat dalam Hubungannya dengan Tindak Pidana Ujaran Kebencian (Studi Putusan Pengadilan Tinggi Denpasar Nomor 72/ pid.sus/2020/pt.dps). *Jurnal Analogi Hukum*, 5(2), 162–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.22225/ah.5.2.2023.162-166>
- Dunan, A., & Mudjiyanto, B. (2016). Pasal Karet Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Bermasalah The Problem of a Rubber Article of ITE Law. *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 3(1), 26–37.
- Febrianasari, S. A., & Waluyo. (2022). Kebebasan Berpendapat Dalam Perspektif Kedaulatan Rakyat. *Sovereignty: Jurnal Demokrasi Dan Ketahanan Nasional*, 1(2), 238–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.13057/sovereignty.v1i2.223>
- G.Pudja, & Sudharta, T. R. (2004). *Mānava Dharmasāstra (Manu Dharmasāstra) atau Weda Smrti Compendium Hukum Hindu*. Paramitha Surabaya.
- Gara, I. W., & Yani, N. S. W. (2020). Kajian Ajaran Etika dalam Kitab Sārasamuscaya. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, 3(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.36663/wspah.v3i2>
- Ginanjari, D., Fajar Firdausyi, M., Suswandy, S., Tresna Andini, N., Program Studi PPKN, D., PGRI Sukabumi, S., Karamat No, J., Gunungpuyuh, K., Sukabumi, K., & Barat, J. (2022). Perlindungan HAM dalam Era Digital: Tantangan dan Solusi Hukum. *Journal on Education*, 04(04), 2080–2094.
- Guntara, B., & Herry, A. S. (2022). Hak Kebebasan Berpendapat Di Media Sosial Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 6945–6961. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9432>
- Hakim, I., Nurmaulid, A., Wulandari, D. S., & Muldea, M. A. (2024). HAM: Prespektif Hukum dan Etika dalam Kebebasan Berekspresi dalam Sosial Media Bagi Mahasiswa. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 2(1), 214–225.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.59581/konstanta.v2i1.2365>
- Indiani, N. M. (2021). *Flexibilitas Pembelajaran Jarak Jauh Sebagai Adaptasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. UNHI Press.
- Julianja, S. (2018). Pembatasan Kebebasan Berkespresi dalam Bermedia Sosial : Evaluasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *Jurnal Padjadjaran Law Review*, 6(1), 16–29.
- Kajeng, I. N. (1997). *Kitab Sārasamuccaya: Dengan Teks Bahasa Sanskerta dan Jawa Kuna*. Paramitha Surabaya.
- Kelsen, H. (1986). *Introduction to The Problems of Legal Theory*. Clarendon Press.
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Koes, A. (2020). *Kata Eddy Hiariej Soal Maraknya Warganet Dijerat UU ITE*. Gatra.Com. <https://www.gatra.com/news-494373-hukum-kata-eddy-hiariej-soal-maraknya-warganet-dijerat-uu-ite.html>
- kominfo.go.id. (2021). *Sejak 2018, Kominfo Tangani 3.640 Ujaran Kebencian Berbasis SARA di Ruang Digital*. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/34136/siaran-pers-no-143hmkominfo042021-tentang-sejak-2018-kominfo-tangani-3640-ujaran-kebencian-berbasis-sara-di-ruang-digital/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/34136/siaran-pers-no-143hmkominfo042021-tentang-sejak-2018-kominfo-tangani-3640-ujaran-kebencian-berbasis-sara-di-ruang-digital/0/siaran_pers)
- Kusumo, V. K., Lien, I., Junia, R., & Prianto, Y. (2021). Pengaruh UU ITE Terhadap Kebebasan Berekspresi di Media Sosial. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2021 Pengembangan Ekonomi Bangsa Melalui Inovasi Digital Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1069–1078. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/psenapenmas.v0i0.15141>
- Lestawi, I. N. (2015). *Hukum Hindu Serta Perkembangannya*. Paramitha.
- Mastini, G. N., Kantriani, N. K., & Arini, N. W. (2021). Peran Media Sosial Instagram dalam Upaya Menjaga Eksistensi Bahasa Bali. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 686–695. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1414>
- Mayolaika, S., Effendy, V. V., Delvin, C., & Hanif, M. A. (2021). Pengaruh Kebebasan Berpendapat di Sosial Media Terhadap Perubahan Etika dan Norma Remaja Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 826–836. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2083>
- Mukhooyaroh, T. (2020). Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 11(1), 26–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29080/jpp.v11i1.354>
- Nanda, D. H., & Hariyanta, F. A. (2021). Problematika Operasionalisasi Delik Pasal 27 Ayat (3) UU ITE dan Formulasi Hukum Perlindungan Freedom of Speech dalam HAM. *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi*, 9(2), 214–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/hpe.v9i2.52779>
- Saudi, A. (2018). *Sosiologi Hukum: Penegakan, Realitas dan Nilai Moralitas Hukum*. Kencana Media Group.
- Soekanto, S. (1977). Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 7(6), 462–470.
- Soekanto, S. (1982). *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*. Rajawali Pers.
- Soekanto, S. (2002). *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suhardana, K. . (2006). *Pengantar Etika dan Moralitas Hindu (Bahan Kajian Untuk Memperbaiki Tingkah Laku)*. Paramitha.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
- Syamsidar, Zulfikar, M. R., Endrawati, E. A., & Dewi, R. S. (2023). *Tantangan Dalam Menjaga Kebebasan Berpendapat di Era Digital* (Cetakan 1). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Wentin. (2019). Wacika Parisuda : Etika Ujaran Dalam Hindu. *Jurnal Dharma Duta*, 15(2), 89–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/dd.v15i2.251>

## **ETIKA KEWIRAUSAHAAN: EKONOMI KREATIF GENERASI STRAWBERRY BERBUDAYA TRI HITA KARANA**

**Ni Kadek Duwi Antari**

Ganesha Indonesia, Email: [antariduwi@gmail.com](mailto:antariduwi@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan dari tulisan ini untuk menjelaskan ekonomi kreatif generasi strawberry berbudaya Tri Hita Karana. Ajaran Tri Hita Karana dapat mewujudkan kehidupan harmonis, cinta kepada kelestarian lingkungan serta rukun dan damai dengan sesamanya. Membudayakan Tri Hita Karana akan dapat memupus pandangan yang mendorong konsumerisme, pertikaian dan gejolak. Dalam berwirausaha Tri Hita Karana mengajarkan generasi strawberry untuk dapat membedakan perbuatan baik dan perbuatan yang tidak seharusnya dilakukan oleh seorang wirausaha, dengan perbuatan baik tersebut maka keharmonisan, saling menghargai dan menghormati akan tercipta. Hubungan baik tersebut seorang wirausaha akan mampu menjalin relasi yang saling menguntungkan satu sama lainnya.

**Kata Kunci:** Kewirausahaan, Generasi Strawberry, Tri Hita Karana

### *Abstract*

*The purpose of this article is to explain the creative economy of the strawberry generation with the Tri Hita Karana culture. The teachings of Tri Hita Karana can create a harmonious life, love for environmental sustainability as well as harmony and peace with others. Cultivating Tri Hita Karana will be able to eradicate views that encourage consumerism, conflict and turmoil. In entrepreneurship, Tri Hita Karana teaches the strawberry generation to be able to distinguish between good deeds and actions that should not be done by an entrepreneur. With these good deeds, harmony, mutual respect and respect will be created. In this good relationship, an entrepreneur will be able to establish mutually beneficial relationships with each other.*

**Keywords:** *Entrepreneurship, Strawberry Generation, Tri Hita Karana*

## **PENDAHULUAN**

Persaingan ekonomi kreatif tidak hanya terjadi antar pelaku usaha pada level besar, namun pada level terendah yakni pelaku usaha mikro kecil menengah. Untuk menghadapi persaingan tersebut dibutuhkan salah satunya etika kewirausahaan, yakni memiliki perilaku yang baik sehingga usaha yang dijalankan dapat diterima dan mampu bertahan ditengah persaingan tersebut. Tujuan dari etika kewirausahaan tidak hanya untuk dapat memenangkan dan mendapatkan konsumen hal ini juga bertujuan agar konsumen tersebut menjadi loyal terhadap produk yang dipasarkan (Veronica 2017).

Dalam hal perilaku pada generasi strawberry tentu terdapat perbedaan karakteristik yang signifikan dibanding generasi sebelumnya. Istilah *strawberry generation* pada mulanya muncul dari negara Taiwan, istilah ini ditujukan pada sebagian generasi baru yang lunak seperti buah strawberry. Pemilihan buah strawberry untuk penyebutan generasi baru ini juga karena buah strawberry itu tampak indah dan eksotis, tetapi begitu dipijak atau ditekan ia akan mudah sekali hancur. Akan tetapi menurut Prof. Rhenald Kasali dalam bukunya mengatakan, generasi strawberry adalah generasi yang penuh dengan gagasan kreatif tetapi mudah menyerah dan gampang sakit hati. Definisi ini dapat kita lihat melalui laman-laman sosial media. Begitu banyak gagasan- gagasan kreatif yang dilahirkan oleh anak-anak muda, sekaligus pula juga tidak kalah banyak cuitan resah penggambaran suasana hati yang dirasakan oleh mereka.

Setiap agama tentunya mengajarkan umatnya agar berperilaku baik, sopan dan saling membantu satu sama lain yang tidak lain tujuannya adalah agar munculnya harmonisasi dan menjaga hubungan yang baik. Hal ini berlaku disegala aktivitas kehidupan manusia yang termasuk dalam aktivitas usaha, ajaran agama mengajarkan seseorang agar senantiasa menjalankan usahanya berlandaskan kebaikan melalui etika. Dalam ajaran Hindu yang bersumber dari kitab suci Weda mengatur terkait etika tersebut, dimana ajaran tersebut terkandung salah satunya adalah Tri Hita Karana.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penulisan ini adalah merupakan kajian kepustakaan, dengan mengumpulkan data informasi yang berkaitan dengan topik melalui kajian pustaka untuk memecahkan suatu fenomena yang terjadi. Kajian pustaka bersumber dari buku, jurnal penelitian dan berbagai referensi yang relevan dengan tulisan, dimana buku, jurnal dan sumber lainnya yang menjadi sumber kutipan tercatat pada daftar pustaka. Beberapa sumber rujukan dalam tulisan ini diantaranya buku Kewirausahaan: ekonomi kreatif generasi strawberry; penulis, Ni Kadek Duwi Antari; ISBN 978-623-97372-5-2.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kewirausahaan**

Kewirausahaan adalah kemampuan dalam merangkai dan memberdayakan seluruh sumber daya yang dimiliki (Hendro 2011). Sedangkan pengertian kewirausahaan menurut (Machfoedz. 2004) adalah orang yang bertanggung jawab dalam menyusun, mengatur, mengelola dan mengukur resiko bisnis, memiliki kreatifitas tinggi dalam menciptakan suatu peluang serta mengembangkan potensi yang ada dalam diri. Seorang wirausaha dituntut untuk memiliki sifat kreatif, dengan kreatif tersebut seorang wirausaha senantiasa akan selalu memiliki ide, gagasan kemajuan yang dapat mengembangkan usaha yang dijalankannya.

Di era globalisasi ini peran dari wirausaha sangat penting, dengan keberadaan wirausaha ini maka pertumbuhan perekonomian dapat dicapai. Program pemerintah untuk menggalakan dan mencetak wirausaha sukses digalakan mulai dari sektor pendidikan. Melalui pendidikan formal ini diharapkan akan muncul wirausaha muda yang sukses dengan daya kreatif yang dimiliki serta kemampuan teknologi yang diperoleh pada masa pendidikan. Berkembangnya industri dan munculnya para wirausaha sangat membantu pemerintah khususnya untuk menurunkan tingkat pengangguran, para wirausahawan dengan usaha yang dijalankannya mampu menyerap para tenaga kerja yang ada sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan.

Faktor- faktor pemicu untuk menjadi seorang wirausaha menurut (Zimmerer, Thomas W dan Scarborough 2008) diantaranya adalah (1) melalui pendidikan kewirausahaan yang diberikan pada pendidikan formal maupun non formal, (2) ekonomi dan kependudukan, (3) ekonomi jasa, (4) kemajuan teknologi, (5) gaya hidup (6) peluang internasional. Sedangkan menurut (Hendro 2011) faktor yang memicu seseorang menjadi wirausaha diantaranya (1) faktor individual, (2) suasana kerja, (3) tingkat pendidikan, (4) personality, (5) prestasi pendidikan, (6) dorongan dan dukungan dari keluarga, (7) faktor lingkungan dan pergaulan.

### **Generasi Strawberry**

Dalam salah satu jurnal yang mendeskripsikan tentang buah strawberry, dijelaskan bahwa buah satu ini adalah buah semu yang berarti bukan buah yang sebenarnya. Begitu juga pada generasi hari ini, mental strawberry adalah mental semu yang bukan sebenarnya dimiliki oleh generasi kita (generasi Z/generasi muda). Generasi yang tangguh merupakan generasi yang berjalan pada poros optimisme masa depan yang lebih baik. Kita percaya bahwa saat ini prestasi akademik tidak sepenuhnya menjamin masa depan. Disiplin ilmu yang kita pelajari melalui ruang kelas belum tentu dibutuhkan lagi dimasa depan, termasuk apa yang kita pahami hari ini belum tentu dapat bisa relevan dengan permasalahan dimasa depan. Anak muda hari ini tidak perlu lagi diberi pertanyaan akan menjadi apa dimasa depan, tetapi anak muda hari ini harusnya diberi pertanyaan akan membuat apa dimasa depan. Anak muda hari ini sebenarnya sudah memiliki segalanya yaitu kreatifitas, inovasi dan sikap adaptif. Sikap adaptif, mampu beradaptasi dalam segala bentuk perubahan. Dimana kemajuan zaman tidak dapat kita bendung. Dengan sikap adaptif kita akan mencoba belajar kembali hal – hal baru diluar apa yang sebelumnya kita sudah pahami.

Inovatif dan kreatif, mampu memanfaatkan keterbatasan menjadi peluang yang menciptakan kebermanfaatan. Anak muda tidak perlu diragukan lagi akan hal ini. Kemajuan teknologi dan informasi membuat anak muda lebih punya banyak referensi untuk berkarya. Beragam inovasi yang dilahirkan dengan memanfaatkan media sosial sudah lebih awal di banjiri oleh tangan-tangan pemuda. Namun memang hal ini perlu di optimalkan kembali dengan kemampuan literasi digital yang baik, agar berbagai informasi yang dibuat dapat lebih bisa menjangkau permasalahan dan mampu memberikan kebermanfaatan.

Cara Menjadi Diri Sendiri Apa Adanya Apa yang dirasakan ketika berpura-pura menjadi orang lain? Mungkin kita merasa aneh, tidak santai, tidak bahagia, atau tidak menikmati hidup. Bukan tidak mungkin juga tidak memiliki banyak teman. Tentu saja, perasaan dan kondisi tersebut berkebalikan jika menjadi diri sendiri apa adanya. Sayangnya, merasa menjadi diri sendiri itu bukanlah hal gampang. Terlebih, tidak tahu harus dari mana memulainya. Jangan khawatir, kita bisa menjadi diri sendiri sehingga lebih bahagia dan lebih menikmati hidup.

Untuk membantu mewujudkannya, berikut 7 cara menjadi diri sendiri yang bisa diterapkan.

1. Terima diri sendiri apa adanya. Jika Di selama ini berpura-pura menjadi orang lain karena menganggap diri banyak kekurangan, hentikan sekarang juga. Tarik nafas dalam-dalam, dan terima semua kekurangan tersebut sebagai bagian dari diri sendiri. Jangan mengeluh. Jangan marah. Jangan malu. Ingatlah, Tuhan menciptakan dengan segala kehendak-Nya. Sebagai contoh, kulit kita tidak seputih teman, terima saja, karena dibalik warna kulit ada kekuasaan Tuhan. Dengan menerima semua kekurangan yang dimiliki, jujur dan

- memercayai diri sendiri untuk bahagia. Kalau bukan diri sendiri, siapa yang akan menerima diri sendiri sebaik diri kita.
2. Kenali diri sendiri. Menerima segala kekurangan yang dimiliki mungkin menjadikan diri sendiri mampu mengenali diri sendiri. Jika sebaliknya, tidak masalah. Beberapa pertanyaan di bawah ini bisa membantu mengenali diri sendiri:
    - a. Apa kekuatan dan kelemahan diri sendiri?
    - b. Apa yang disukai dan tidak disukai?
    - c. Bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain?
    - d. Hidup seperti apa yang benar-benar diinginkan?
  3. Jadikan kekuatan diri sebagai identitas diri. Dari menjawab beberapa pertanyaan di atas, besar kemungkinan akan tahu kekuatan diri sendiri. Nah, jadikan kekuatan tersebut sebagai identitas diri sendiri. Sebagai contoh, jika kekuatan adalah menulis, jadikan menulis sebagai jati diri. Sampaikan kepada siapa saja bahwa menikmati menulis dan ingin menjadi penulis ternama atau mencari uang dari tulisan-tulisan itu.
  4. Jangan mengkhawatirkan apa yang orang katakan. Berpura-pura menjadi orang lain biasanya disebabkan oleh rasa khawatir akan apa yang orang katakan atau pikirkan tentang diri sendiri. Untuk menghilangkan penyebab ini, mulai sekarang jangan khawatirkan atau pusingkan apa yang akan orang katakan atau pikirkan tentang diri sendiri. Mengapa? Karena tidak bisa mengendalikan pikiran dan perkataan orang lain. Selain itu, juga tidak mungkin menyenangkan semua orang. Tampililah seperti yang diinginkan. Lakukan apa yang disukai. Senangkan diri sendiri.
  5. Fokus pada sasaran diri sendiri. Cara lain untuk menjadi diri sendiri adalah berfokus pada sasaran diri sendiri. Sebagai contoh, jika sasaran adalah menjadi penulis best-seller, fokuslah membuat buku demi buku yang bermanfaat bagi orang lain. Dalam praktiknya, diri sendiri akan menghadapi rintangan atau hambatan. Itu normal, dan teruslah berfokus sampai tercapai tujuan diri sendiri.
  6. Cintai apa yang dikerjakan. Saat berfokus mengejar sasaran, bisa saja dihindangi keraguan sehingga ingin kembali menjadi seperti orang lain. Hilangkan keraguan tersebut dengan mencintai apa yang di kerjakan. Ingatlah, banyak orang yang tidak mencintai pekerjaannya.
  7. Jangan bandingkan diri sendiri dengan orang lain. Seiring berjalannya waktu, diri kita akan meraih kesuksesan, entah itu kesuksesan kecil maupun kesuksesan besar. Syukuri kesuksesan tersebut, dan jangan bandingkan dengan kesuksesan orang lain. Sebagai contoh, karier kepenulisan, baru mampu menulis 3 halaman buku setiap hari. Syukuri hal tersebut dan jangan bandingkan dengan penulis lain yang dalam setiap hari bisa menulis 30 halaman. Mengapa? Karena jika memaksa diri untuk menulis 30 halaman setiap hari, mungkin belum siap. Bisa jadi juga tidak perlu menulis 30 halaman setiap hari karena situasi dan kondisi berbeda dengan orang lain. Menjadi diri sendiri itu tidaklah sulit. Cobalah mempraktekkan ketujuh langkah sederhana di atas sekarang juga. Memang di awalnya Di akan ragu atau sulit. Namun, yakinlah, cepat atau lambat akan menjadi diri sendiri apa adanya sehingga lebih bahagia dan lebih menikmati hidup.
  8. Bisa Memiliki Prioritas. Orang yang bisa menghargai hidup akan memiliki prioritas dalam hidupnya. Mereka mengerti bahwa di dalam hidup ada hal yang harus mereka dahulukan daripada hal-hal yang lainnya; hal-hal penting yang juga berlaku secara universal, seperti cinta, kebaikan, kebahagiaan, keluarga dan lain-lain.

Kemampuan yang terlatih ini akan menjadi suatu kecakapan, keahlian, dan ketrampilan dalam bidang tertentu. Potensi diri fisik akan semakin berkembang bila secara intens dilatih dan dipelihara. Potensi diri psikis Potensi diri psikis adalah bentuk kekuatan diri secara kejiwaan yang dimiliki seseorang dan memungkinkan untuk ditingkatkan dan dikembangkan apabila dipelajari dan dilatih dengan baik. Bentuk potensi diri psikis yang dimiliki setiap orang adalah:

1) *Intelegent Quotient (IQ)*

Kecerdasan intelektual adalah bentuk kemampuan individu untuk berpikir, mengolah dan berusaha untuk menguasai untuk lingkungannya secara maksimal secara terarah. Menurut Laurel Schmidt dalam bukunya *Jalan pintas menjadi 7 kali lebih cerdas* membagi kecerdasan dalam tujuh macam, antara lain adalah sebagai berikut:

- a) Kecerdasan fisual / spesial (kecerdasan gambar) : Profesi yang cocok untuk tipe kecerdasan ini antara lain arsitek, seniman, designer mobil, insinyur, designer graffis, komputer, kartunis, perancang interior dan ahli fotografi.
- b) Kecerdasan verbal / linguistik (kecerdasan berbicara): Profesi yang cocok bagi mereka yang memiliki kecerdasan ini antara lain: pengarang atau menulis, guru, penyiar radio, pemandu acara, presenter, pengacara, penterjemah, pelawak.
- c) Kecerdasan musik: Profesi yang cocok bagi yang memiliki ini adalah penggubah lagu, pemusik, penyanyi, disc jokey, guru seni suara, kritikus musik, ahli terapi musik, audio mixer (pemandu suara dan bunyi).
- d) Kecerdasan logis / matematis (kecerdasan angka): Profesi yang cocok bagi mereka yang memiliki kecerdasan ini adalah ahli matematika, ahli astronomi, ahli pikir, ahli forensik, ahli tata kota, penaksir kerugian asuransi, pialang saham, analis sistem komputer, ahli gempa.
- e) Kecerdasan interpersonal (cerdas diri): Profesi yang cocok bagi mereka yang memiliki kecerdasan ini adalah ulama, pendeta, guru, pedagang, resepsionis, pekerja sosial, pekerja panti asuhan, perantara dagang, pengacara, manajer konvensi, ahli melobi, manajer sumber daya manusia.
- f) Kecerdasan intrapersonal (cerdas bergaul): Profesi yang cocok bagi mereka yang memiliki kecerdasan ini adalah peneliti, ahli kearsipan, ahli agama, ahli budaya, ahli purbakala, ahli etika kedokteran.

2) *Emosi Quotient (EQ)*

Kecerdasan emosi Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali, mengendalikan, dan menata perasaan diri sendiri dan orang lain secara mendalam sehingga kehadirannya menyenangkan dan didambakan oleh orang lain. Daniel Goleman didalam buku kecerdasan emosi memberi tujuh kerangka kerja kecakapan ini, yaitu:

- a) Kecakapan pribadi yaitu kecakapan dalam mengelola diri sendiri.
- b) Kesadaran diri yaitu bentuk kecakapan untuk mengetahui kondisi diri sendiri dan rasa percaya diri yang tinggi.
- c) Pengaturan diri yaitu bentuk kecakapan dalam mengendalikan diri dan mengembangkan sifat dapat dipercaya, kewaspadaan, adaptabilitas, dan inovasi.

- d) Motivasi yaitu bentuk kecakapan untuk meraih prestasi, berkomitmen, berinisiatif, dan optimis.
- e) Kecakapan sosial yaitu bentuk kecakapan dalam menentukan seseorang harus menangani suatu hubungan.
- f) Empati yaitu bentuk kecakapan untuk memahami orang lain, berorientasi pelayanan dengan mengambangkan orang lain. Mengatasi keragaman orang lain dan kesadaran politis.
- g) Ketrampilan sosial yaitu bentuk kecakapan dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain. Kecakapan ini meliputi pengaruh, komunikasi, kepemimpinan, katalisator perubahan, manajemen konflik, pengikat jaringan, kolaborasi dan kooperatif serta kemampuan tim.

3) *Adversity quotient (AQ)*

Kecerdasan dalam menghadapi kesulitan. Adalah bentuk kecerdasan seseorang untuk dapat bertahan dalam menghadapi kesulitan - kesulitan dan mampu mengatasi tantangan hidup. Tiga tingkatan AQ dalam masyarakat:

- a) Tingkat quitters (orang yang berhenti). Quitters adalah orang yang paling lemah AQ nya. Ketika ia menghadapi berbagai kesulitan hidup, ia berhenti dan langsung menyerah.
- b) Tingkat Campers (orang yang berkemah). Campers adalah orang yang memiliki AQ sedang, Ia puas dan cukup atas apa yang telah dicapai dan enggan untuk maju lagi.
- c) Tingkat Climbers (orang yang mendaki). Climbers adalah orang yang memiliki AQ tinggi dengan kemampuan dan kecerdasan yang tinggi untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan-kesulitan dan mampu mengatasi tantangan hidup.

4) *Spiritual Quotient (SQ)*

Kecerdasan spiritual adalah sumber yang mengilhami dan melambungkan semangat seseorang dengan mengikatkan diri pada nilai-nilai kebenaran tanpa batas waktu. Ciri-ciri seseorang yang memiliki SQ tinggi adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki prinsip dan visi yang kuat.
- b) Mampu melihat kesatuan dalam keanekaragaman.
- c) Mampu memaknai setiap sisi kehidupan.
- d) Mampu mengelola dan bertahan dalam kesusulitan dan penderitaan

### **Tri Hita Karana**

Agama Hindu banyak memiliki konsep atau ajaran yang berkaitan dengan kedamaian dan keharmonisan antar beragama yang digunakan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara yang salah satunya adalah Tri Hita Karana. Pada hakikatnya Tri Hita Karana merupakan sikap hidup yang seimbang antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama manusia dan manusia dengan lingkungan atau alam (Pancawati 2020). Konsep keseimbangan yang dapat mendorong munculnya rasa kasih sayang antar sesama dan lingkungan, dalam Bhagawad Gita Bab III Sloka 10 disebutkan;

*“Saha-yajnah prajah rstva purovaca prajatih anena prasavissyahvam esa vo stvista-kama-dhuk”*

Artinya:

Sesungguhnya sejak dahulu dikatakan, Tuhan telah menciptakan manusia melalui yadnya, berkata: dengan cara ini engkau akan berkembang, sebagaimana sapi perah yang memenuhi keinginanmu (Pudja,1999:187)

Ajaran Tri Hita Karana merupakan ajaran yang bersifat monumental dan adiluhung didalam membangun keseimbangan, keharmonisan, penuh dengan nilai kebajikan, nilai etika, moral, hingga persatuan sehingga mewujudkan kehidupan yang harmonis, antara mahluk yang diciptakan oleh Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Budiadnya 2018). Ajaran Hindu juga membentuk kedisiplinan dalam berbagai hal yang sangat berguna bagi kehidupan, seperti yang tercantum dalam kutipan kitab Atharvaveda sebagai landasan membentuk karakter yang baik dan spritualitas yang wajib diikuti oleh masyarakat:

“Tuhan Yang Maha Esa menciptakan manusia agar dapat hidup serasi, menjauhkan diri dari segala perbuatan yang buruk, hendaknya seseorang mampu dalam mengendalikan diri, memiliki sikap yang disiplin tinggi sehingga terciptanya keselarasan, sikap saling pengertian serta rasa bertanggung jawab bersama sebagai seorang (siswa)” Artarvaveda III.8.5

Dengan mengutip sloka diatas membuktikan bahwa Tri Hita Karana sangatlah relevan didalam membentuk keharmonisan, membentuk karakter-karakter yang baik dapat terbentuk melalui ajaran tersebut. Tri Hita Karana semestinya dijadikan sebagai pedoman hidup oleh setiap orang, dengan Tri Hita Karana dapat mewujudkan hidup yang seimbang kaitannya dengan hubungan manusia dengan Ida Sang Hyang Widhi, Tuhan Yang Maha Esa, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan manusia dengan lingkungan alam sekitar.

Pengertian etika adalah seperangkat prinsip moral yang dapat membedakan perbuatan baik atau buruk (Issa 2004). Etika bisnis merupakan hal fundamental disetiap kegiatan dalam bisnis yang dilakukan oleh para pihak pelaku bisnis, baik penjual, pembeli maupun pemasok barang atau jasa, hal ini menjadi landasan penting menjadi perhatian khusus dalam menjaga image atau citra pengusaha, dengan etika ini para pengusaha atau pelaku usaha bisa mempertahankan reputasinya.

Menurut Zimmerer (2008) dalam Subroto etika bisnis merupakan masalah yang sangat sensitif dan kompleks hal ini disebabkan karena untuk mempertahankan image atau reputasi lebih susah dari pada menghancurkan yang dapat dilakukan sekejap.

Prinsip-prinsip dari etika bisnis yang menjadi landasan oleh para pelaku usaha yakni; (1) kejujuran; (2) integritas; (3) memelihara janji; (4) kesetiaan; (5) keadilan; (6) suka membantu orang lain; (7) hormat kepada orang lain; (8) bertanggung jawab (Subroto 2015). Etika bisnis dan sosial budaya adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain dimana etika dipraktikkan oleh para pelaku usaha (Muhammad 2008). Etika bisnis akan memberikan sebuah dorongan yang kuat kepada pelanggan dalam kaitannya membina hubungan yang baik dengan para pelaku usaha, maka dari itulah pentingnya seorang wirausaha dalam menjaga etika dalam berbisnis.

Dalam perspektif agama Hindu segala kegiatan hendaknya dilandaskan pada ajaran dharma atau kebaikan, begitu juga halnya didalam kegiatan bisnis atau usaha. Tujuan dari sebuah bisnis atau usaha adalah tidak lain yakni keuntungan, tidak bisa dipungkiri seseorang bekerja dengan keras melalui jalan usaha tujuannya adalah pemenuhan duniawi. Dalam ajaran agama Hindu menjelaskan bahwa manusia tujuan hidup manusia pada hakekatnya adalah

mencari landasan atau haluan dalam bertindak didalam menjalani hidup (Adhiputra 2014). Etika bisnis dalam ajaran agama Hindu didasarkan pada filsafat Hindu yang didalamnya adalah Tri Hita Karana yang mengajarkan manusia untuk menjaga keseimbangan dan keharmonisan terlebih dalam hal ini adalah dalam kegiatan bisnis atau usaha.

## **KESIMPULAN**

Dalam berwirausaha sangat penting dalam menjaga hubungan baik antar sesama pelaku usaha. Generasi strawberry harus memiliki perilaku yang baik, sopan dan mampu menjaga hubungan antar sesama. Hubungan baik tersebut dapat diwujudkan melalui etika bisnis, selain itu etika juga penting kaitannya dengan upaya dalam menjaga loyalitas konsumen. Ajaran Tri Hita Karana mengajarkan manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan lainnya agar selalu menjaga hubungan. Tri Hita Karana yang merupakan kerangka dalam Agama Hindu bertujuan menciptakan keharmonisan seluruh makhluk hidup, saling menjaga, saling menghargai dan menghormati adalah salah satu modal didalam menjalankan kehidupan dan berwirausaha. Dengan menambahkan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam berwirausaha maka etika berwirausaha akan terbentuk dalam diri sehingga akan mampu membedakan mana yang baik dan yang tidak baik, serta mampu melakukan perbuatan baik dan menghindari perbuatan curang khususnya dalam berwirausaha.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhiputra, Made Wahyu. 2014. "Prinsip Etika Dalam Bisnis Hindu (Fenomena Praktik Bisnis Di Era Globalisasi)." Rsep-56: 5. <http://repository.ut.ac.id/5093/1/>.
- Adwitya Sanjaya, Putu Krisna. 2018. "Etika Bisnis Dan Entrepreneurship Dalam Pembangunan Ekonomi Bali: Dalam Perspektif Hindu." Dharmasmrti: Jurnal Ilmu Agama dan Kebudayaan 18(1): 93–101.
- Budiadnya, Putu. 2018. "Tri Hita Karana Dan Tat Twam Asi Sebagai Konsep Keharmonisan Dan Kerukunan." Widya Aksara 23(2).
- Hendro. 2011. Dasar-Dasar Kewirausahaan: Panduan Bagi Mahasiswa Untuk Mengenal, Memahami, Dan Memasuki Dunia Bisnis. Jakarta: Erlangga.
- Issa, Bekum Rafik. 2004. Etika Bisnis Islami(Terjemahan Muhammad). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kasili. Rhenald. 2017. Generasi Stobery. Jakarta Selatan: Misan Anggota Ikapi.
- Machfoedz., Mas' ud Machfoedz dan Mahfud. 2004. Kewirausahaan, Suatu Pendekatan Kontemporer. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Muhammad, D. 2008. Paradigma, Metodologi, Dan Aplikasi Ekonomi Syariah. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pancawati, Ni Luh Putu Anom. 2020. "Spiritual Entrepreneur: Konsep Kewirausahaan Dalam Perspektif Hindu." In Beragama Dalam Damai, ed. I Ketut Sudarsana. Denpasar: Jayapangus Press, 101.
- Subroto, Wasposito Tjipto. 2015. "Menanamkan Nilai-Nilai Entrepreneurship Melalui Pendidikan Ekonomi Pada Era Masyarakat Ekonomi Asean." Jurnal Economia 11(1): 16.
- Veronica, Deka. 2017. "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan." Journal Development 5(1): 55–69.
- Zimmerer, Thomas W dan Scarborough, Norman M. 2008. Kewirausahaan Dan Manajemen.U

## **WAINAR GRAPHIC DESIGN DENGAN PENDEKATAN SPIRITUAL BERBASIS KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK PROSES BELAJAR MENGAJAR**

### ***WAINAR GRAPHIC DESIGN WITH A SPIRITUAL APPROACH BASED ON DIGITAL COMMUNICATION FOR THE TEACHING AND LEARNING PROCESS***

**Putu Gde Sukarata<sup>1</sup>, I Gede Suputra Widharma<sup>2</sup>, I Made Sukma Manggala<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Bali, Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia, email:  
sukarata@pnb.ac.id

<sup>2</sup>Teknik Otomasi, Politeknik Negeri Bali, Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia, email: suputra@pnb.ac.id

<sup>3</sup>Linguistik, Universitas Udayana, Bukit Jimbaran Bali, Indonesia, email: madesukma96@gmail.com

#### **Abstrak**

Perkembangan teknologi saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi di berbagai bidang kehidupan sangat diperlukan dan sangat membantu kehidupan itu sendiri. Contoh yang ada adalah tergantikannya proses-proses manual menjadi proses-proses digital, walaupun tidak seluruhnya dapat tergantikan. Salah satu contoh proses belajar tatap muka dapat digantikan dengan proses belajar secara online terutama saat ini pandemi Covid-19 yang melanda dunia. Pada penelitian ini peneliti melakukan proses belajar online pada mata kuliah Desain Grafis menggunakan media Whatsapp Group (WAG) sebagai alat berkomunikasi dengan mahasiswa. Pembelajaran mata kuliah Desain Grafis lebih banyak dilakukan secara praktek. Peneliti sudah melakukan observasi dan eksperimen sejak maret tahun 2020. Penyajian materi yang dilakukan adalah dengan teks, gambar dan video. Pada proses komunikasi yang dilakukan menggunakan bahasa-bahasa sehari-hari dan diselingi dengan canda-canda ringan agar para mahasiswa tidak mengalami kebosanan. Penggunaan media whatsapp yang dipilih mengingat penggunaannya sangat familiar digunakan oleh mahasiswa, disamping itu lebih ringan dan dapat digunakan sewaktu-waktu. Isi percakapan di whatsapp akan dapat dilihat selama proses pembelajaran itu sedang berlangsung ataupun tidak berlangsung. Pada akhir pembelajaran peneliti dapat melihat hasil proses pembelajaran dan dapat dinilai dengan baik. Pada semester berikutnya peneliti mengembangkan kembali dengan cara menambahkan materi tambahan melalui video tutorial yang diunggah ke channel youtube di alamat <http://youtube.com/c/GeTriRumahProduksi>. Hasil yang didapat menjadi lebih baik dan mendekati hasil yang diharapkan dalam proses pembelajaran Desain Grafis. Sehingga dari penilaian peneliti bahwa pembelajaran melalui media whatsapp group ini berhasil meningkatkan psikomotor pada masing-masing mahasiswa.

**Kata kunci:** belajar, efektif, media, model, teknologi

#### **Abstract**

*The development of technology is currently experiencing very rapid development. Technology in various areas of life is indispensable and very helpful for life itself. The existing example is the replacement of manual processes into digital processes, although not entirely replaceable.*

*One example of a face-to-face learning process can be replaced with an online learning process, especially at this time of the Covid-19 pandemic that hit the world. In this study, researchers conducted an online learning process in the Graphic Design course using the whatsapp group media as a means of communicating with students. Learning Graphic Design courses are mostly done in practice. Researchers have conducted observations and experiments since March 2020. The presentation of the material carried out is with text, images and videos. In the communication process carried out using everyday languages and interspersed with light jokes so that students do not experience boredom. The use of WhatsApp media was chosen considering its use is very familiar to students, besides that it is lighter and can be used at any time. The contents of the conversation on WhatsApp will be visible during the learning process or not. At the end of the lesson the researcher can see the results of the learning process and can be assessed well. In the next semester, the researcher redeveloped it by adding additional material through video tutorials uploaded to the youtube channel at the address <http://youtube.com/c/GeTriRumahProduksi>. The results obtained are better and closer to the expected results in the Graphic Design learning process. So from the researcher's assessment that learning through the whatsapp group media succeeded in improving the psychomotor in each student.*

**Keywords:** *learning, effective, media, model, technology*

## PENDAHULUAN

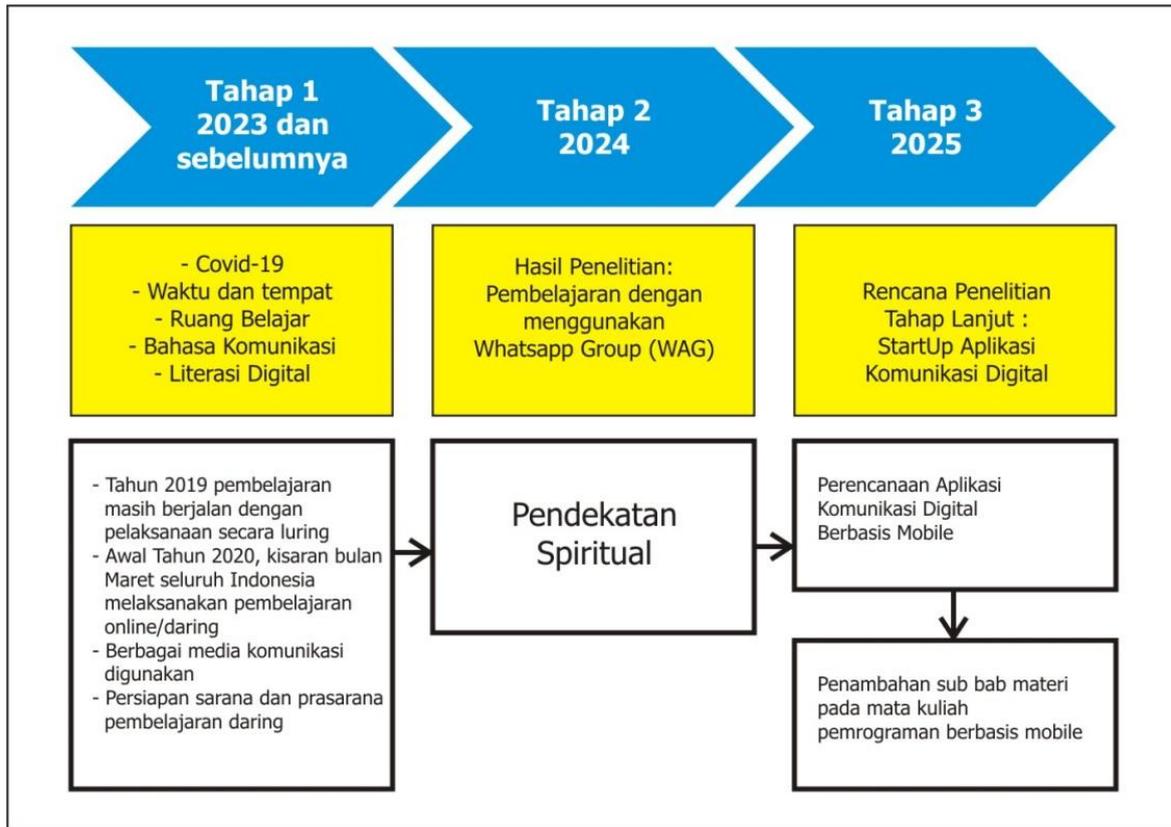
Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sejak tahun 1985 mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi ini berkembang di semua bidang dari berbagai segi kehidupan manusia dan keberadaannya sangat membantu. Terutama bidang komunikasi sampai saat ini sangat dimudahkan. Dengan adanya alat komunikasi berupa telepon genggam yang menyerupai komputer, kita dapat berinteraksi satu sama lain layaknya berkomunikasi secara langsung, baik dengan teks, gambar ataupun video. Pada awal tahun 2020 kira-kira bulan maret kita di Indonesia melaksanakan pembelajaran online disebabkan karena adanya Covid-19 yang melanda dunia sampai saat ini (Situmorang, 2016). Berbagai media digunakan pada saat itu seperti video conference (ViCon) Zoom. Perkembangan lagi menggunakan teknologi yang disediakan oleh Google seperti Google Meet dan Google Class Room dan lain sebagainya (Wardimansyah Ridwan, 2016). Peneliti dalam hal ini sebagai Dosen Pengajar di Politeknik Negeri Bali mencoba menggunakan media belajar dengan Whatsapp Group dengan nama WAinar (Hamonangan, 2012). Pemilihan nama WAinar ini pada saat itu banyak konferensi yang dilakukan secara virtual dengan nama Webinar. Peneliti sudah melakukan eksperimen ini kurang lebih selama satu setengah tahun. Tujuan penelitian ini adalah menyampaikan bahwa pembelajaran mata kuliah Desain Grafis yang lebih banyak melakukan pembelajaran praktek dapat terlaksanakan dengan baik dan lancar hanya dengan menggunakan Whatsapp Group sebagai media komunikasi digital (Suh & Fulginiti, 2012). Sehingga manfaat yang didapat adalah tetap dapat meningkatkan psikomotor ketrampilan masing-masing mahasiswa. Hasil Penelitian ini akan dijabarkan pada sub artikel berikut.

## METODE PENELITIAN

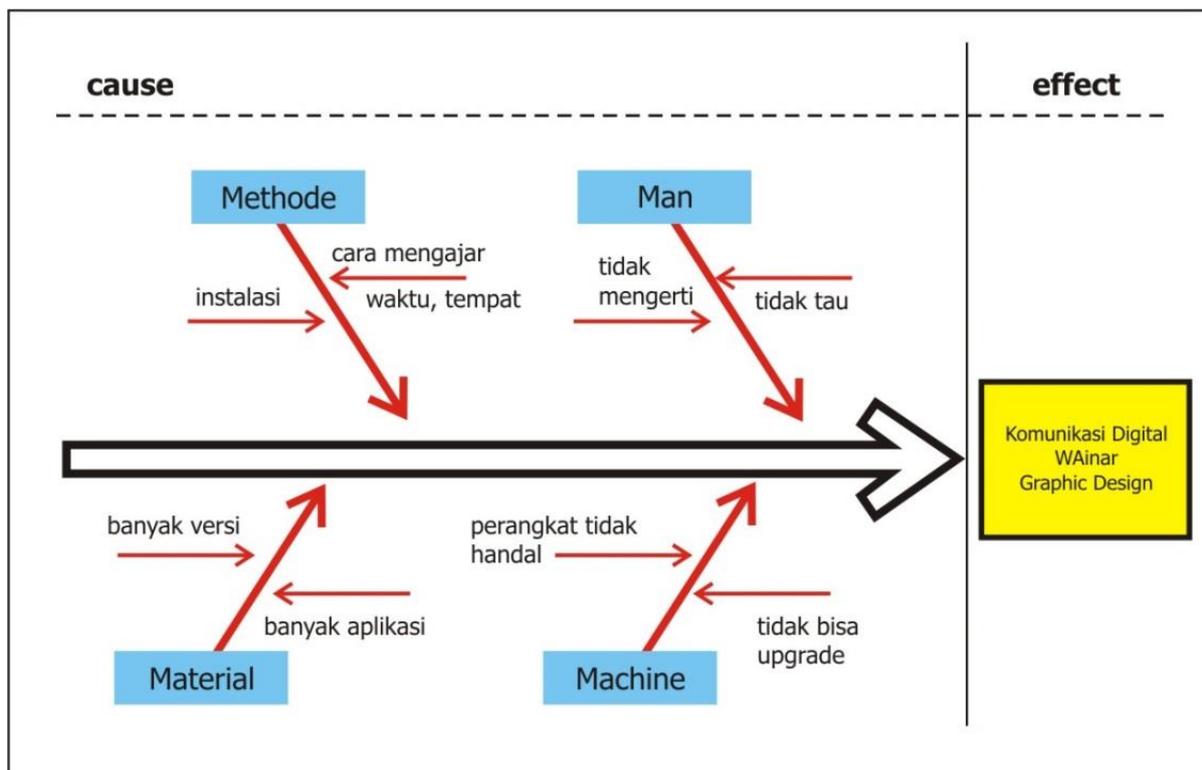
Kegiatan belajar yang dilakukan dosen dan mahasiswa memiliki tujuan pembelajaran yang mengharapkan hasil yang maksimal efektif dan efisien. Pada masa pandemi Covid-19 pembelajaran dalam jaringan atau bertatap muka secara virtual sering dilakukan (Yuliana & Bahri, 2020). Elearning digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti berkomunikasi antara dosen dengan para mahasiswa tanpa melalui tatap muka (Mohammad Yazdi, 2012). Penerapan suatu model pembelajaran memerlukan satu komponen yang harus diperhatikan oleh para pengajar. Agar model ini dapat berkesinambungan dan memberikan pengaruh terhadap pelaksanaannya (Hanum, 2013). Dunia pendidikan di Indonesia sudah mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Perkembangan ini dapat dilihat dari berbagai model pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hartanto, 2016). Media pembelajaran pun mengalami perkembangan dari media cetak berbentuk buku sampai media audio visual yang ditampilkan melalui jaringan internet yang dapat diakses secara online (Nurwati, 2021). Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang sangat efektif karena merupakan gabungan media audio dan visual. Dengan bantuan media pembelajaran video maka penjelasan terhadap bahan ajar lebih mudah dimengerti, karena selain memuat audio dan visual juga dapat membuat kondisi nyata yang sebenarnya dan para mahasiswa dapat menghentikan sewaktu-waktu dan dapat memutar ulang kembali jika belum memahami materi belajar tersebut (Hade Afriansyah, 2019). Tuntutan yang harus dilakukan oleh sekolah/perguruan tinggi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menghadapi kendala yang tidak sederhana. Masalah utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasarana, sumber daya manusia dan sumber belajar. Untuk sumber daya manusia dalam hal ini adalah guru/dosen mengalami kendala dalam pengelolaan elearning tersebut (Nadziroh, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet menuntut kreativitas, minat dan kemandirian diri sehingga mahasiswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya baik attitude ataupun psikomotor (Nuryanti, 2004). Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama kurang lebih satu setengah tahun belakangan ini dengan mata kuliah Desain Grafis sebagai mata kuliah yang diampu dan lebih banyak menggunakan metode praktek dalam belajar, dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Metode Pembelajaran Wainar

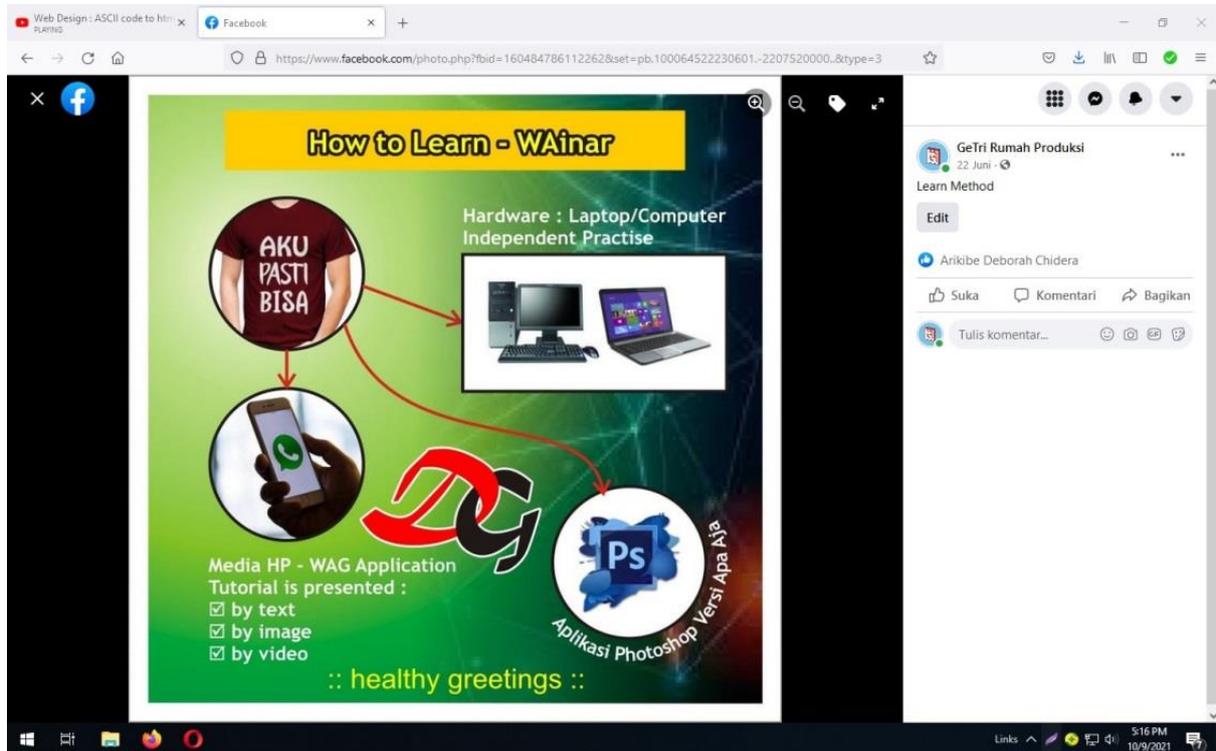


Gambar 2 Road Map Penelitian Wainar

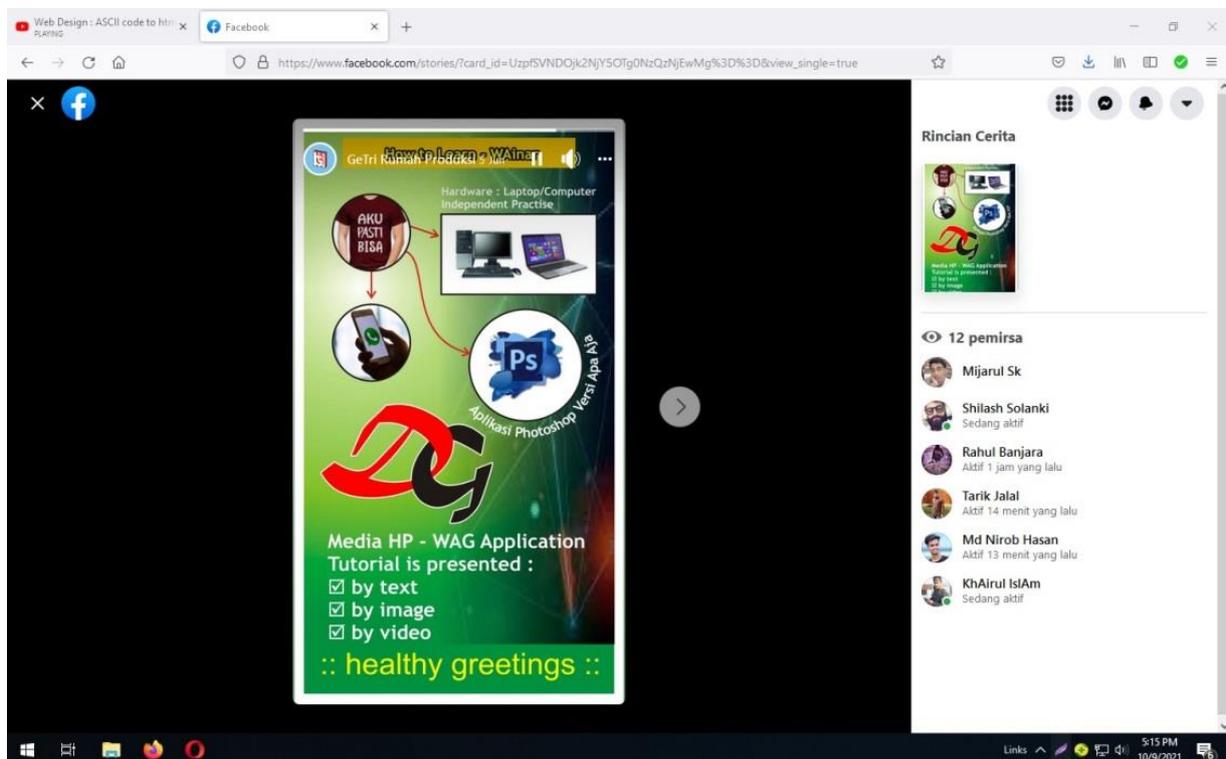


Gambar 3 Fish Bone Penelitian Wainar

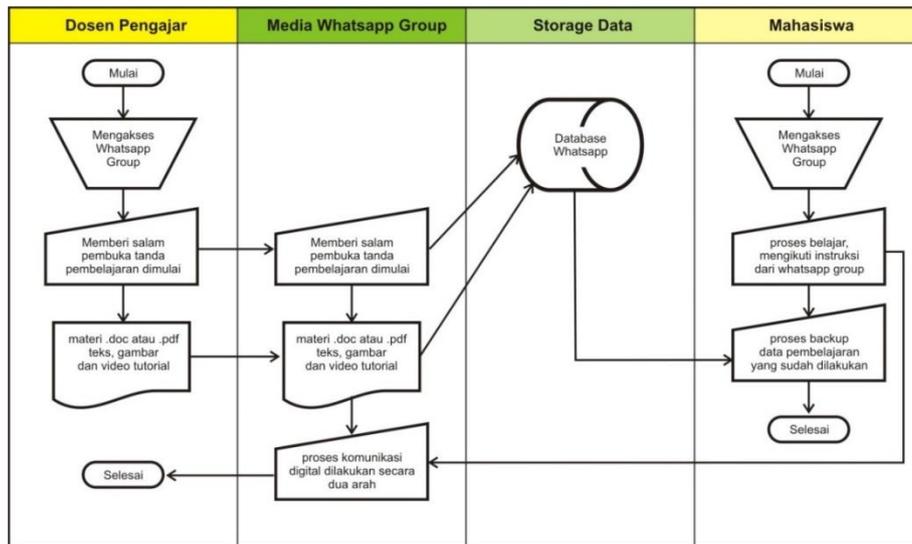
Putu Gde Sukarata<sup>1</sup>, I Gede Suputra Widharma<sup>2</sup>, I Made Sukma Manggala<sup>3</sup>  
Wainar Graphic Design Dengan Pendekatan Spiritual Berbasis Komunikasi Digital Untuk Proses Belajar Mengajar



Gambar 4 Penawaran Belajar Wainar lewat Media Sosial Facebook



Gambar 5 Penawaran Belajar Wainar lewat Media Sosial Facebook bentuk Portrait



**Gambar 6** Flowmap Pembelajaran Wainar Mata Kuliah Desain Grafis dengan WAG

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kompetensi yang dimiliki oleh seorang dosen sebagai modal utama dalam mengajar atau menjalankan profesinya mutlak harus dikuasai dan merupakan pengetahuan dan kemampuan untuk mendidik dan menyelenggarakan pendidikan (Herrington et al., 2009). Dalam penelitian ini pembelajaran online yang dilakukan pada mata kuliah Desain Grafis dengan menggunakan WAG sangatlah dibutuhkan kepercayaan saling mendukung antara dosen dan mahasiswanya (Russell et al., 2019). Pembelajaran tatap muka yang dikolaborasikan menjadi pembelajaran online yang dilakukan secara dinamis dan menempatkan mahasiswa sebagai fungsi kontrol akan meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri, baik secara pedagogik, attitude dan psikomotor (Gibson et al., 2006).

Hasil penelitian pada pembelajaran mata kuliah Desain Grafis dengan berbagai media pembelajaran yang sudah dilakukan menggunakan media komunikasi digital seperti WAG, video conference dengan ZOOM begitu pula dengan video conference dengan Google meet, dapat dipaparkan sebagai berikut :

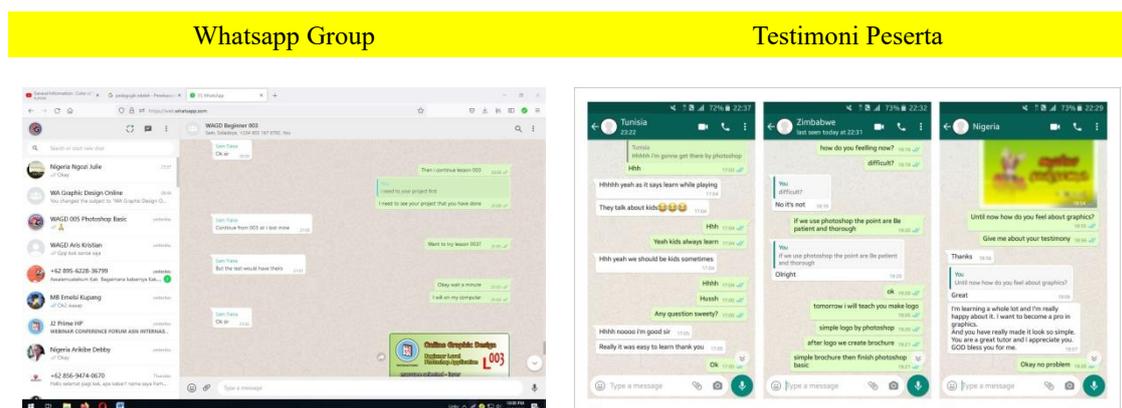
Pembelajaran online yang dilakukan dengan menggunakan WAG memiliki kelebihan dalam hal penyampaian materi dan dapat memantau mahasiswa siapa saja yang aktif mengikuti pembelajaran tersebut. Disamping itu penyajian materi dapat disampaikan melalui teks, gambar ataupun video tutorial dengan cara mengatur durasi video tutorial kisaran 10 detik sampai 15 detik.

**Tabel 1** Pembelajaran Mata Kuliah Desain Grafis Online Dengan Berbagai Media



Kelemahan pembelajaran dengan ViCon menggunakan ZOOM atau Google Meet yang dilakukan oleh peneliti adalah tidak terpantaunya mahasiswa yang mengikuti pembelajaran disebabkan dengan alasan para mahasiswa jika menghidupkan kamera maka akan menghasbiskan kuota internet yang mereka miliki, sehingga peneliti menilai sampai saat ini menggunakan ViCon masih belum terasa maksimal.

**Tabel 2** Pelatihan Desain Grafis Online Dengan Peserta Dari Luar Negeri



Hasil dari peneliti dalam menyebarkan informasi pembelajaran online dengan menggunakan WAG dan mencari peserta dari luar negeri lewat media sosial Facebook mendapatkan respon positif dan sampai saat ini masih tetap berlangsung. Adapun testimoni yang disampaikan oleh peserta tersebut menyebutkan bahwa belajar tidak dihalmangi oleh waktu, tempat dan bahasa. Mereka dapat belajar dengan nyaman dan mudah.

## PENUTUP

Kesimpulan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pedagogik yang dimiliki oleh dosen pengajar dalam mengajar mata kuliah Desain Grafis yang proses pembelajarannya lebih banyak melakukan praktek dapat meningkat dan berjalan dengan baik. Melalui media elektronik WAG untuk berkomunikasi secara digital proses pembelajaran dapat dilakukan dengan nyaman dan mudah. Penyajian materi juga disampaikan dengan teks, gambar dan video tutorial berdurasi pendek. Hasil pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing mahasiswa. Kegiatan belajar mengajar ini peneliti menyebutnya dengan nama Wainar Graphic Design.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Prof. Dr. Drs. Ketut Sumadi, M.Par yang telah banyak memberi masukan kepada artikel ini sehingga nantinya artikel ini akan menjadi sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

Gibson, D., Sherry, L., & Havelock, B. (2006). The personal learning planner: Collaboration through online learning and publication. *Computers in the Schools*, 23(3-4), 55-70. [https://doi.org/10.1300/J025v23n03\\_04](https://doi.org/10.1300/J025v23n03_04)

- Hade Afriansyah. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video Elearning Moodle*. 8, 2614–6967. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana>
- Hamonangan, T. (2012). Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Suatu Tawaran Pembelajaran Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Pengantar Teknologi Informasi*, 1–24. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/viewFile/6998/5990>
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Herrington, A., Herrington, J., Hoban, G., & Reid, D. (2009). Transfer of online professional learning to teachers' classroom practice. *Journal of Interactive Learning Research*, 20(2), 189–213.
- Mohammad Yazdi. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmua Foristek*, 2 (1)(1), 143–152.
- Nadziroh, F. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*, 2(1), 1–14.
- Nurwati, N. (2021). *Manajemen Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Pada Program Keahlian Kuliner*. 1(1). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnas2020/article/view/7339>
- Nuryanti, L. (2004). Model Pembelajaran E-Learning Melalui Homepage Sebagai Media Pembelajaran Sehingga Diharapkan Dapat Meningkatkan Minat Dan Kreativitas Siswa. *Abmas*, 1(1), 1–6.
- Russell, M., Carey, R., Kleiman, G., & Venable, J. D. (2019). Face-to-face and online professional development for mathematics teachers: A comparative study. *Online Learning Journal*, 13(2), 71–87. <https://doi.org/10.24059/OLJ.V13I2.1669>
- Situmorang, A. S. (2016). Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Fkip Universitas HKBP Nommensen T.A 2015/2016. *JURNAL Suluh Pendidikan FKIP-UHN*, 3(1), 16–17.
- Suh, J., & Fulginiti, K. (2012). “Situating the Learning” of Teaching: Implementing Lesson Study at a Professional Development School. *School-University Partnerships*, 5(2), 24–37.
- Wardimansyah Ridwan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Learning Pada Mata Kuliah Pengembangan Teknologi Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13.
- Yuliana, E., & Bahri, S. (2020). Strategi Belajar Dengan Memanfaatkan E-Learning Pada Masa Pandemi Di Sdn 2 Kembang Kerang Aikmel. *BADA'A : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 219–228. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i2.361>

## **Teknologi Digital dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Tri Hita Karana Menuju Indonesia Emas 2045**

### ***DIGITAL TECHNOLOGY IN THE LEARNING BASED ON TRI HITA KARANA CULTURAL INTO THE GOLDEN INDONESIA 2045***

**I Gede Suputra Widharma<sup>1</sup>, I Ketut Sumadi<sup>2</sup>, I Nengah Jati<sup>3</sup>, AAM Dewi Anggreni<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Teknik Otomasi, Politeknik Negeri Bali, Badung, Bali, [suputra@pnb.ac.id](mailto:suputra@pnb.ac.id)

<sup>2</sup>Fakultas Dharma Duta, UHN IGB Sugriwa, Denpasar, Bali, [ketutsumadi@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ketutsumadi@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>3</sup>Engineering Perhotelan, Kampus Ganesha Indonesia, Karangasem, Bali, email:

[inengahjati@ganeshaindonesia.ac.id](mailto:inengahjati@ganeshaindonesia.ac.id)

<sup>4</sup>Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Udayana, Badung, Bali, [dewianggreni06@unud.ac.id](mailto:dewianggreni06@unud.ac.id)

#### **Abstrak**

Artikel ini mengkaji peran teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana menuju pencapaian Indonesia Emas 2045. Tri Hita Karana, sebuah filosofi Bali yang menekankan keseimbangan antara manusia, alam, dan Tuhan, diintegrasikan ke dalam sistem pendidikan melalui teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan. Lokasi Penelitian di Kampus Ganesha Indonesia, Tanah Ampo, Karangasem pada akhir Mei 2024. Dengan memanfaatkan teknologi seperti e-learning, augmented reality, dan aplikasi pendidikan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan generasi yang berkarakter serta berdaya saing global. Studi ini menganalisis berbagai implementasi teknologi digital dalam konteks budaya Tri Hita Karana, serta dampaknya terhadap pembelajaran dan pembangunan karakter siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan nilai-nilai lokal dapat memperkaya proses pembelajaran dan mendukung visi Indonesia Emas 2045.

**Kata kunci:** Teknologi Digital, Tri Hita Karana, Indonesia Emas

#### **Abstract**

*This article examines the role of digital technology in culturally-rooted learning based on the Tri Hita Karana philosophy, aiming towards achieving Golden Indonesia 2045. Tri Hita Karana, a Balinese philosophy emphasizing balance between humans, nature, and God, is integrated into the education system through digital technology to create holistic and sustainable learning. Research stated in Campus Ganesha Indonesia, Tanah Ampo, Karangasem at the last of May 2024. Utilizing technologies such as e-learning, augmented reality, and educational applications is expected to enhance education quality and foster a generation with strong character and global competitiveness. This study analyzes various implementations of digital technology within the context of Tri Hita Karana culture and its impact on learning and character development of students. The findings show that integrating digital technology with local values can enrich the learning process and support the vision of Golden Indonesia 2045.*

**Keywords:** Digital Technology, Tri Hita Karana, Golden Indonesia

## PENDAHULUAN

Tri Hita Karana adalah konsep filosofis yang berasal dari Bali, Indonesia, yang menekankan pada keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan (parahyangan), manusia dengan sesama manusia (pawongan), dan manusia dengan lingkungan (palemahan). Dalam konteks pendidikan, konsep ini dapat menjadi dasar untuk menciptakan sistem pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai budaya. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi digital menawarkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah akses informasi, serta menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana memiliki potensi besar untuk mewujudkan pendidikan yang holistik dan inklusif. Menuju Indonesia Emas 2045, di mana Indonesia diharapkan mencapai puncak kemajuan dalam berbagai bidang, pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan generasi yang kompeten, berkarakter, dan berdaya saing global. Pendidikan yang mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal, seperti Tri Hita Karana, dapat menjadi landasan kuat dalam membentuk karakter generasi muda Indonesia yang adaptif terhadap perubahan zaman tanpa meninggalkan jati diri budaya. [1]

Namun, penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana bukan tanpa tantangan. Perlu adanya infrastruktur yang memadai, keterampilan digital bagi guru dan siswa, serta pendekatan pedagogis yang sesuai untuk mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, penelitian dan kajian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi strategi efektif dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana guna mencapai visi Indonesia Emas. Artikel ini akan membahas potensi dan tantangan penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana, serta memberikan rekomendasi strategis untuk mewujudkan sistem pendidikan yang mendukung tercapainya Indonesia Emas 2045. [2]

Pendidikan adalah proses pembudayaan dan pemberdayaan manusia yang berkembang menuju kepribadian yang mandiri untuk dapat membangun diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan memiliki peran sebagai dasar landasan untuk membangun benih-benih bangsa yang berkualitas sesuai dengan amanah dan ideologi bangsa. dalam undang-undang pendidikan No 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Khususnya dewasa ini yang identik dengan perkembangan zaman ke era transformasi digital. [3]

Transformasi digital bukanlah hanya sekedar mengganti perangkat lama anda ke perangkat baru dengan teknologi terkini, tapi juga bagaimana pengguna yang terlibat untuk memahami, lalu memanfaatkan teknologi digital dalam setiap aktivitas kesehariannya termasuk kedalam proses pembelajaran. Transformasi juga akan merubah cara memimpin didalam sebuah organisasi dan memungkinkan pengguna melakukan berbagai percobaan dalam proses penyesuaian penggunaan teknologi digital tersebut, lalu kedepannya akan dilakukan berbagai penyesuaian strategi kerja atau proses dalam pembelajaran secara berkelanjutan. [4]

Namun, dalam mengimplementasikan teknologi digital dalam pendidikan, penting untuk mempertimbangkan nilai-nilai budaya lokal yang telah menjadi bagian integral dari identitas bangsa. Salah satu konsep budaya yang relevan untuk diintegrasikan dalam pendidikan adalah Tri Hita Karana, sebuah filosofi dari Bali yang mengajarkan tentang keharmonisan hubungan antara manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan. Mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam pendidikan berbasis teknologi digital dapat memberikan landasan kuat bagi pembentukan karakter siswa yang seimbang antara aspek akademis, sosial, dan spiritual. [5]

Menuju visi Indonesia Emas 2045, di mana Indonesia diharapkan mencapai puncak kemajuan di berbagai bidang, pendidikan berperan krusial dalam mempersiapkan generasi muda yang kompeten, berkarakter, dan siap bersaing di tingkat global. Integrasi teknologi digital dengan nilai-nilai budaya Tri Hita Karana dalam sistem pendidikan merupakan langkah strategis untuk mewujudkan generasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman namun tetap berpegang teguh pada identitas budaya. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan tantangan dalam penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana. Dengan mengkaji berbagai aspek terkait, diharapkan dapat ditemukan strategi efektif yang dapat diterapkan untuk mewujudkan sistem pendidikan yang holistik dan inklusif, serta mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045.[6]

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang kompleks dan kontekstual. [7]

### **1. Lokasi dan Partisipan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui survey pada peserta didik di kampus Ganesha Indonesia yang telah mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran dan menerapkan nilai-nilai Tri Hita Karana. Partisipan penelitian meliputi instruktur, siswa, staf, dan stakeholder. Pemilihan partisipan stakeholder dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan keterlibatan individu yang memiliki pengalaman dan pengetahuan relevan dengan topik penelitian. Adapun penelitian dilakukan di akhir semester tepatnya akhir Mei 2024 dengan partisipan sejumlah 45 orang.



**Gambar 1** Kampus Ganesha Indonesia

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu:

- a. **Wawancara Mendalam:** Dilakukan dengan instruktur, staf, dan siswa untuk mendapatkan wawasan mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap integrasi teknologi digital dan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam pembelajaran.
- b. **Observasi Partisipatif:** Dilakukan di kelas untuk mengamati langsung bagaimana teknologi digital digunakan dalam proses pembelajaran dan bagaimana nilai-nilai Tri Hita Karana diintegrasikan dalam pembelajaran.
- c. **Studi Dokumen:** Analisis terhadap dokumen yang ada seperti kurikulum, rencana pembelajaran, dan materi ajar yang menunjukkan penerapan teknologi digital dan nilai-nilai Tri Hita Karana.
- d. **Focus Group Discussion (FGD):** Dilakukan dengan siswa untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai pengalaman belajar dengan teknologi digital yang mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana.

## 3. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, yang melibatkan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. **Transkripsi Data:** Semua wawancara dan diskusi kelompok fokus ditranskrip secara verbatim untuk memastikan akurasi data.
- b. **Koding:** Proses koding dilakukan untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari data. Koding ini mencakup identifikasi aspek-aspek penerapan teknologi digital, nilai-nilai Tri Hita Karana, dan tantangan serta peluang yang dihadapi.
- c. **Kategorisasi:** Tema-tema yang diidentifikasi kemudian dikategorikan untuk memudahkan analisis lebih lanjut.
- d. **Penarikan Kesimpulan:** Berdasarkan tema dan kategori yang muncul, peneliti menarik kesimpulan mengenai efektivitas penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana dan implikasinya untuk mencapai visi Indonesia Emas 2045.

## 4. Validitas dan Reliabilitas

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai partisipan, sementara triangulasi metode dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yang berbeda. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan meminta partisipan untuk mereview hasil transkripsi dan temuan awal. [8]

Dengan metode penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana dan kontribusinya dalam mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045.



Gambar 2. Tempat Peribadatan di kampus ganesha Indonesia

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Penerapan Teknologi Digital dalam Pembelajaran

Dari hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa penggunaan teknologi digital pada kampus Ganesha Indonesia yang diteliti sudah cukup meluas. Teknologi yang digunakan meliputi komputer, tablet, proyektor, dan aplikasi pembelajaran online. Instruktur dan staf menggunakan teknologi ini untuk memperkaya materi ajar, memberikan tugas, mengadakan diskusi interaktif, hingga proses pelayanan administratif kepada siswa. [9]

Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Staf menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pelayanan dalam proses pembelajaran. Demikian juga dengan instruktur menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di kampus Ganesha Indonesia. Hasil wawancara dan observasi ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Penggunaan Teknologi Digital di Kampus Ganesha Indonesia.

No	Jabatan	Jumlah	HP/tablet	LCD Proyektor	Komputer	Aplikasi
1	Instruktur	10	10	10	10	8
2	Staf	2	2	2	2	1
3	Siswa	30	30	25	30	25
	Jumlah		42	37	42	34

#### 2. Integrasi Nilai-Nilai Tri Hita Karana

Kampus Ganesha Indonesia yang diteliti secara aktif mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam pembelajaran. Terkait penelitian ini juga dilakukan wawancara dan observasi terhadap responden sejumlah 45 (10 instruktur, 2 staf, 30 siswa, dan 3 masyarakat random). Aspek parahyangan diwujudkan melalui kegiatan keagamaan dan spiritual yang diintegrasikan dalam kurikulum, seperti doa bersama sebelum dan setelah usai kegiatan di kelas ataupun di laboratorium serta kegiatan yang terkait upacara adat. Pawongan diterapkan melalui

pembelajaran kolaboratif dan kegiatan sosial yang melibatkan siswa, instruktur, staf dan masyarakat. Palemahan diwujudkan dengan program lingkungan hidup seperti penghijauan, bersih-bersih pantai dan pengelolaan sampah.

Teknologi digital mendukung integrasi ini dengan menyediakan platform untuk koordinasi dan dokumentasi kegiatan. Penerapan teknologi digital terintegrasi nilai tri hita karena ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Penerapan Teknologi Digital Terintegrasi Tri Hita Karana

No	Jabatan	Parahyangan	Pawongan	Palemahan
1	HP/tablet	45	40	45
2	Komputer	40	40	45
3	Aplikasi	35	30	30

### 3. Tantangan dan Hambatan

Beberapa tantangan yang diidentifikasi antara lain keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan digital di kalangan staf, dan keterbatasan akses internet. Selain itu, ada kekhawatiran bahwa teknologi digital dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengganggu keseimbangan nilai-nilai Tri Hita Karana. [10]

### 4. Peluang dan Potensi

Meskipun ada tantangan, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana menunjukkan banyak peluang. Teknologi memungkinkan pembelajaran lebih personalisasi, akses ke sumber belajar yang lebih luas, dan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Teknologi juga memfasilitasi dokumentasi dan penyebaran nilai-nilai budaya kepada generasi muda, memperkuat identitas budaya dalam konteks modern. [11]

## Pembahasan

### 1. Efektivitas Penerapan Teknologi Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan aplikasi dan perangkat digital membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Namun, efektivitas ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan kompetensi digital yang dimiliki instruktur dan staf. Oleh karena itu, perlu ada program pelatihan dan dukungan teknis yang kontinu untuk memastikan teknologi digunakan secara optimal.

### 2. Harmonisasi Teknologi dengan Nilai-Nilai Tri Hita Karana

Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam pembelajaran digital menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk memperkuat nilai-nilai budaya. Melalui teknologi, kegiatan yang mencerminkan parhyangan, pawongan, dan palemahan dapat diorganisir dan dipantau dengan lebih efektif. Namun, penting untuk menjaga keseimbangan agar teknologi tidak menggantikan interaksi langsung dan pengalaman nyata yang esensial dalam penerapan nilai-nilai ini.

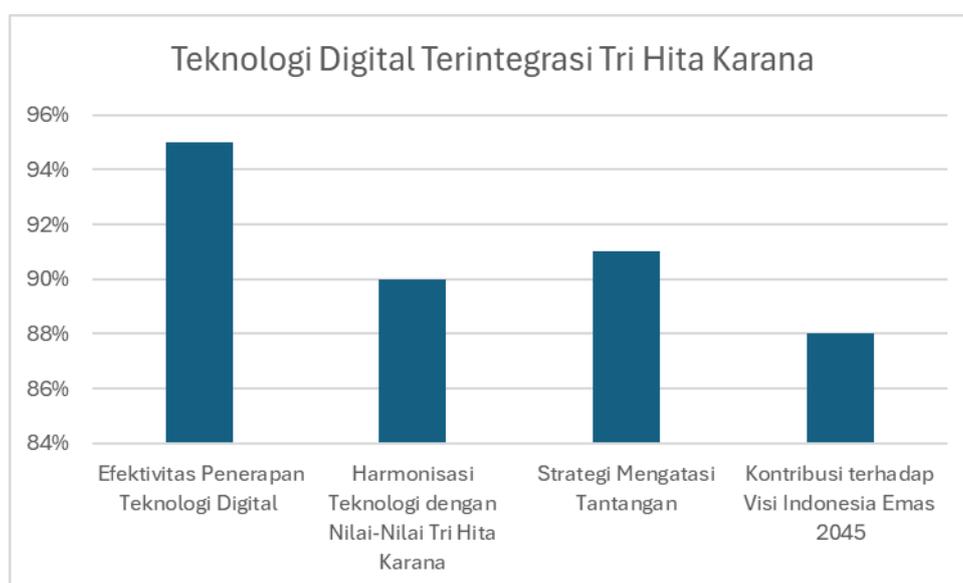
### 3. Strategi Mengatasi Tantangan

Untuk mengatasi tantangan keterbatasan infrastruktur dan keterampilan digital, perlu ada kolaborasi antara pemerintah, kampus, dan komunitas. Penyediaan akses internet yang merata, pelatihan berkelanjutan untuk staf dan instruktur, serta pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai budaya adalah langkah-langkah penting. Selain itu, pendidikan literasi digital harus diberikan kepada siswa untuk memastikan penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab.

### 4. Kontribusi terhadap Visi Indonesia Emas 2045

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana berkontribusi pada pembentukan generasi yang kompeten dan berkarakter, yang merupakan pilar utama menuju Indonesia Emas 2045. Generasi muda yang terpapar teknologi dan nilai-nilai budaya sejak dini akan memiliki daya saing global sekaligus kuat dalam identitas budaya mereka. Hal ini penting untuk menghadapi tantangan globalisasi tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana memiliki potensi besar untuk mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045. Meskipun ada tantangan yang harus diatasi, dengan strategi yang tepat, teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk memperkaya pendidikan dan memperkuat nilai-nilai budaya dalam generasi muda Indonesia.



**Gambar 3.** Pemanfaatan Teknologi Digital Terintegrasi Tri Hita Karana

## PENUTUP

Berdasarkan uraian pada artikel penelitian yang dibahas pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik simpulan dan saran mengenai teknologi digital dalam pembelajaran yang berbasis tri hita karana menuju Indonesia Emas 2045.

## Simpulan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan teknologi digital dalam pembelajaran yang berbudaya Tri Hita Karana memiliki potensi besar untuk mendukung tercapainya visi Indonesia Emas 2045. Penggunaan teknologi digital di sekolah-sekolah di Bali telah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memungkinkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan personalisasi. Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana—parhyangan, pawongan, dan palemahan—dalam pendidikan melalui teknologi digital memperkuat identitas budaya dan karakter siswa, yang esensial dalam membentuk generasi yang kompeten dan berkarakter.

Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya keterampilan digital di kalangan guru, dan keterbatasan akses internet. Tantangan ini perlu diatasi melalui kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dan komunitas, dengan fokus pada penyediaan akses internet yang merata, pelatihan berkelanjutan untuk guru, dan pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai budaya.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berbudaya Tri Hita Karana tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya lokal. Dengan strategi yang tepat, teknologi dapat digunakan sebagai alat untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia yang adaptif terhadap perubahan zaman, kompeten secara global, dan tetap berpegang teguh pada identitas budaya mereka. Hal ini menjadi landasan kuat bagi tercapainya Indonesia Emas 2045, di mana Indonesia mencapai puncak kemajuan dalam berbagai bidang dengan tetap mempertahankan kekayaan budaya dan nilai-nilai luhur bangsa.

## Saran

Saran disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah dibahas. Saran untuk mendapatkan simpulan yang lebih komprehensif mengenai teknologi digital dalam pembelajaran yang berbasis budaya tri hita karana menuju Indonesia Emas 2045 perlu diperluas lagi baik lingkup institusi dan jumlah respondennya untuk seputaran Karangasem.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam penelitian ini, khususnya pada Kampus Ganesha Indonesia di Tanah Ampo, Manggis, Karangasem. Terimakasih untuk Pak Prof Semadi, dewan pembina dan jajaran pengurus Ganesha Riset dan Pengembangan Indonesia. Terimakasih pada seluruh mahasiswa online dan offline yang ikut terlibat. Serta pada panitia Seminar nasional Fakultas Dharma Duta UHN IGB Sugriwa Denpasar Bali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, K. H. (2013). Pendidikan: Kebudayaan dan Pembangunan. Jakarta: Balai Pustaka.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Kusuma, I. K. (2015). Implementasi Nilai-nilai Tri Hita Karana dalam Pendidikan di Bali. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(3), 45-56.
- Nasution, S. (2016). *Metode Research: Pendekatan Kualitatif\**. Jakarta: Bumi Aksara.

- Widharma, IGS, Semadi, IK, Jati, IN, 2023. Pengembangan Potensi Wisata Bahari di Pantai Tanah Ampo Berbasis Tri Hita Karana, Research Gate.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning\**. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D\**. Bandung: Alfabeta.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other\**. New York: Basic Books.
- UNESCO. (2017). *ICT in Education: Policy, Infrastructure, and ODA Status Report\**. Paris: UNESCO Publishing.
- Yulianto, A., & Santoso, D. (2020). "Integrasi Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia\**, 9(2), 123-135.
- Zhao, Y., & Frank, K. A. (2003). "Factors Affecting Technology Uses in Schools: An Ecological Perspective." *American Educational Research Journal\**, 40(4), 807-840.

## **INTERNALISASI NILAI TRI HITA KARANA DALAM *REPORTING NARCOTICS TRAFFICKING* DENGAN MEMBANGUN SINERGISITAS PENTAHHELIX TERHADAP PEMBERANTASAN PENYALAHGUNAAN PEREDARAN GELAP NARKOTIKA (P4GN) DI KABUPATEN BULELENG**

**Ni Ketut Sari Adnyani**

Ilmu Hukum, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja 81116, Indonesia, email:  
sari.adnyani@undiksha.ac.id

### **Abstrak**

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji kondisi peredaran narkotika yang akurat untuk memperoleh penanganan pelaporan secara tepat dengan internalisasi nilai kearifan lokal *Tri Hita Karana*. Terdapat beberapa metode pengumpulan data lapangan untuk mengetahui kondisi peredaran narkotika. Namun, metode sebelumnya cenderung melakukan pengumpulan data secara manual dengan solusi rehabilitasi bagi pencandu narkotika. *Reporting Narcotics Trafficking* dapat secara cepat dan efektif dalam pengumpulan dan pengolahan data. Jenis penelitian lapangan. Informan ditentukan secara *purposive*, ditunjang dengan pelaksanaan *Focus Group Discussion*, Desa Adat Sangsit dan Desa Adat Bubunan menjadi sampel wilayah RNT di Kabupaten Buleleng dengan analisis SWOT. Pelaporan tentang pengelolaan dan pengendalian data peredaran narkotika secara *online* kemudian diintegrasikan menggunakan sistem pakar diagnosa untuk merekomendasikan P4GN. Hasil analisis berupa *Reporting Narcotics Trafficking* berbasis nilai *Tri Hita Karana* dapat memudahkan BNN Kabupaten Buleleng dalam melakukan perencanaan, pengecekan maupun pemrograman kondisi peredaran narkotika secara berkala dan berkelanjutan dengan dukungan partisipasi seluruh *stakeholders* pentahelix.

**Kata kunci:** P4GN, pentahelix, Reporting Narcotics Trafficking, Tri Hita Karana.

### **Abstract**

*This article aims to carefully examine the conditions of narcotics circulation in order to obtain appropriate reporting handling by internalizing the values of Tri Hita Karana local wisdom. There are several ways to collect field data to determine the condition of narcotics circulation. However, previous methods tended to collect data manually with solutions for rehabilitating narcotics addicts. Drug Trafficking Reporters can collect and process data quickly and effectively. Types of field research. Informants were determined purposively, supported by the implementation of Focus Group Discussions, Sangsit Traditional Village and Bubunan Traditional Village became samples of RNT areas in Buleleng Regency with SWOT analysis. Online narcotics distribution data management and control reporting is then integrated using a diagnostic expert system to recommend P4GN. The results of the analysis in the form of Narcotics Circulation Reporting based on Tri Hita Karana values can make it easier for the Buleleng Regency BNN to plan, examine and program the conditions of narcotics circulation on a regular and sustainable basis, supported by the participation of all Pentahelix stakeholders.*

**Keywords:** P4GN; pentahelix; Reporting Narcotics Trafficking; Tri Hita Karana.

## **PENDAHULUAN**

## 1. Rancangan Penelitian

*Reporting Narcotics Trafficking* (RNT) dirancang sebagai wujud *collaborative governance* cerminan sinergisitas *pentahelix* merupakan mekanisme kolaborasi penyusunan laporan, membantu masyarakat melaporkan dengan mudah penyalahgunaan narkotika di lingkungan sekitarnya (Hartanto, 2017). Hasil *monitoring* dapat dipantau melalui RNT, serta mempermudah masyarakat untuk dapat berinteraksi langsung dengan pihak BNN Kabupaten Buleleng (Dewi, Adnyani & Hartono, 2021). Peredaran narkotika terjadi karena selama ini masyarakat takut melapor langsung berkaitan dengan kerahasiaan identitas yang terancam dan faktor jarak yang jauh.

Tingginya kasus peredaran narkotika di Bali, berdasarkan data Survei BNN Tahun 2022, rentang waktu tiga tahun, 2020 terjadi  $\pm 200$  kasus; 2021 terjadi  $\pm 214$  kasus dan 2022 terjadi  $\pm 142$  kasus. Selanjutnya, penyalahgunaan narkotika di Kabupaten Buleleng dari 2018-2023 dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Jumlah Kasus Narkotika di Kabupaten Buleleng

No	Tahun	Kasus Pengedar Narkotika	Kasus Pemakai Narkotika		Total Jumlah Kasus
			Laki-laki	Perempuan	
1	2018	10	57	6	63
2	2019	6	27	2	29
3	2020	5	72	1	73
4	2021	1	54	-	54
5	2022	2	34	1	35
6	2023	3	34	3	37
Total					289

Sumber: Satres Narkoba Satresnarkoba Polres Buleleng Tahun 2024.

Respon tindak lanjut dari UU No 35 Tahun 2009 dan UU No 6 Tahun 2014, Pemerintah kemudian menerbitkan Instruksi Presiden (INPRES) No 2 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika Tahun 2020-2024. Isi kebijakan tersebut memuat berbagai macam rancangan kegiatan sebagai upaya pencegahan penyalahgunaan narkotika, salah satunya melalui program Desa Bersih Narkoba (Bersinar).

## 2. Wawasan dan Rencana Pemecahan Masalah

Peredaran narkotika menjadi ancaman serius bagi generasi muda, seperti misalnya berpengaruh buruk terhadap masa depan, seperti kualitas hidup menjadi terganggu (Aulya, 2022), dan yang paling buruk adalah menyebabkan kematian bahkan harus berurusan dengan pihak kepolisian jika terbukti melanggar hukum (Navisa et al, 2020). Peredaran narkotika merupakan kejahatan sistematis dan *massif* dapat dikategorikan *extra ordinary crime* (Setiawan, 2017), sehingga perlu segera ditangani oleh instansi yang berwenang (Karnadi, Suiartha & Widiati, 2021).

Indonesia diperhitungkan sebagai *market-state* peredaran narkotika paling prospektif bagi sindikat internasional yang beroperasi di negara berkembang (Pardede, Sahari & Erwinsyahbana, 2023). Terbukanya celah kejahatan transnasional narkotika (Ichwani, Rebala & Farida, 2022), tujuan komersial juga membidik Bali sebagai target. Rencana pemecahan masalah melalui riset ini adalah sebagai perwujudan *social development and community services*, berupa *public services* BNNK, IBM, Desa Adat, Masyarakat untuk mewujudkan SDGs *peace, justice and strong institutions* peningkatan mutu pelayanan penanggulangan P4GN.

### 3. Rumusan Tujuan Penelitian

Penelitian ini **urgen** dilakukan dengan **tujuan**: 1) Mendapatkan data yang cepat, tepat dan akurat tentang kondisi pelaporan peredaran narkotika; 2) Menganalisis data hasil survei untuk mendapatkan kondisi pelaporan peredaran narkotika dan menjadikan peta informasi untuk melakukan penanganan. **Tujuan khusus penelitian ini** adalah integrasi pelaporan P4GN berdasarkan *RNT Method* berbasis *Tri Hita Karana* sinergisitas *pentahelix*.

### 4. Rangkuman Kajian Teoritik yang Berkaitan dengan Masalah yang Diteliti

Permasalahan pelaporan peredaran narkotika belum terintegrasi selama ini disebabkan oleh sulitnya koordinasi dengan BNNK termasuk juga aksesibilitas lokasi yang relatif jauh dengan kantor BNNK sehingga kesulitan untuk menyampaikan pelaporan, termasuk terkait dengan kerahasiaan identitas pelapor yang perlu dijaga. Kajian riset yang ada relevansinya dengan usulan penelitian ini, yaitu penelitian oleh Putra, Darwiyanto & Suwawi (2018), hasil riset mengungkapkan bahwa Standard ISO 9126-4 ini dijadikan pedoman pelaporan dengan empat faktor penunjang, seperti efektivitas, keamanan, produktivitas, dan kepuasan yang digunakan untuk mengukur dari segi kualitas penggunaannya seperti seberapa efektif, aman, produktif dan puas user dalam menggunakan Sistem Informasi Pelaporan Pemberantasan Narkotika. Penelitian Pradana, Aji & Sanjaya (2020), mengungkap temuan bahwa adanya aplikasi laporan yang diterima BNN dapat membantu permasalahan yang sebelumnya terjadi, yaitu banyak laporan yang tidak valid dan tidak jelas siapa pengirim dari laporan tersebut dan masyarakat masih enggan melapor kejadian terkait penyalahgunaan narkotika bila mereka tidak ada mengenal orang-orang yang ada di BNN. Selanjutnya, riset dari Setiawan & Octaviani (2021), berhasil mengembangkan *prototipe* sistem informasi pelaporan prekursor dan obat-obatan tertentu sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Sazali, Mailin & Rangkuti (2023), (2023), hasil penelitian ini menunjukkan komunikasi kebijakan publik yang dilakukan pihak BNN Kabupaten Batu Bara yaitu dengan menerapkan berbagai pelaksanaan kegiatan sesuai dengan peraturan dan SOP yang telah ditetapkan. Peran Nilai Agama dan Kearifan Lokal dalam penanggulangan peredaran Narkotika di daerah pesisir sangatlah perlu ditingkatkan, karena dengan mendekatkan diri kepada Tuhan melalui ibadah keagamaan, dan juga melakukan aktifitas berkaitan dengan kearifan lokal. *Novelty* penelitian ini terletak pada rancangan dan pengembangan pelaporan peredaran narkotika dengan dengan kolaborasi lintas sektor yang diterapkan melalui tiga indikator, yaitu dinamika kolaborasi, tindakan-tindakan kolaborasi, serta dampak dan adaptasi kolaborasi lintas sektor dalam Pemberantasan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN). Letak persamaannya, yaitu sama-sama mengembangkan sistem pelaporan terintegrasi terkait peredaran narkotika. Oleh sebab itu, tim peneliti mencoba

mengembangkan dan juga memadukan bentuk pelaporan dengan memasukkan unsur kolaborasi lintas sektor sehingga signifikansi perbedaannya terletak pada mekanisme *Reporting Narcotics Trafficking* method berbasis *Tri Hita Karana* sinergisitas *pentahelix* dalam P4GN di Kabupaten Buleleng, kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) yaitu mengintegrasikan elemen peribadatan, manusia dan alam digunakan sebagai panduan program *Reporting Narcotics Trafficking* (RNT) method dan digunakan setiap tahap RNT method mulai dari perencanaan, strategi pelaksanaan hingga evaluasi RNT method. Rincian *State-of-the-Art* dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. *State-of-the-Art*

Peneliti	Hasil	Permasalahan Penelitian
Putra, Darwiyanto & Suwawi pada tahun 2018	Standard ISO 9126-4 ini dijadikan pedoman pelaporan dengan empat faktor penunjang, seperti efektivitas, keamanan, produktivitas, dan kepuasan yang digunakan untuk mengukur dari segi kualitas penggunaannya seperti seberapa efektif, aman, produktif dan puas user dalam menggunakan Sistem Informasi Pelaporan Pemberantasan Narkotika.	Pengelolaan laporan yang masuk pada BNNK Tanjab Timur, karena proses yang terjadi pada BNNK Tanjung Jabung Timur masih dilakukan secara manual. Sistem Informasi ini diterapkan agar mempermudah masyarakat untuk dapat berinteraksi langsung dengan pihak BNNK Tanjab Timur dengan aman serta data yang masuk dapat langsung dikelola secara komputerisasi.
Pradana, Aji & Sanjaya pada tahun 2020	Adanya aplikasi laporan yang diterima BNN dapat membantu permasalahan yang sebelumnya terjadi, yaitu banyak laporan yang tidak valid dan tidak jelas siapa pengirim dari laporan tersebut dan masyarakat masih enggan melapor kejadian terkait penyalahgunaan narkotika bila mereka tidak ada mengenal orang-orang yang ada di BNN.	Belum dapat dilakukan pelaporan yang terintegrasi berkenaan dengan laporan yang diterima oleh BNN mengenai pelaporan Penyalahgunaan narkotika merupakan laporan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan serta apakah masyarakat dapat melaporkan dengan mudah akan penyalahgunaan narkotika yang ada di lingkungan sekitarnya.
Setiawan & Octaviani pada tahun 2021	Berhasil mengembangkan <i>prototipe</i> sistem informasi pelaporan prekursor dan obat-obatan tertentu sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.	Prekursor dapat disalahgunakan oleh pelaku kejahatan dalam pembuatan psikotropika dan narkotika. Penyalahgunaan prekursor biasanya digunakan sebagai obat penenang. Penyalahgunaan terhadap obat-obat golongan narkotika, psikotropika dan obat lain yang mengandung prekursor menurun seiring bertambah ketatnya pengawasan, namun beberapa tahun terakhir penyalahgunaan terjadi pada beberapa obat lain yang memiliki efek serupa dengan narkotika dan psikotropika, yaitu obat dengan komposisi zat aktif Dekstrometorfan dan Karisoprodol. Setelah Badan POM menindaklanjuti penyalahgunaan dengan penarikan NIE Dekstrometorfan sediaan tunggal dan Karisoprodol, penyalahgunaan beralih kepada Tramadol, Haloperidol, Triheksifenidil, Amytriptilin, Klorpromazin yang selanjutnya disebut sebagai obat-obat tertentu (OOT).
Sazali, Mailin & Rangkuti Pada tahun 2023	Hasil penelitian ini menunjukkan Komunikasi Kebijakan Publik yang dilakukan pihak BNN Kabupaten Batu	Komunikasi kebijakan publik BNN belum terbangun di Kabupaten Batu Bara dalam

Peneliti	Hasil	Permasalahan Penelitian
	Bara yaitu dengan menerapkan berbagai pelaksanaan kegiatan sesuai dengan peraturan dan SOP yang telah ditetapkan. Peran Nilai Agama dan Kearifan Lokal dalam penanggulangan peredaran Narkoba di daerah pesisir sangatlah perlu ditingkatkan, karena dengan mendekati diri kepada Tuhan melalui ibadah keagamaan, dan juga melakukan aktifitas berkaitan dengan kearifan lokal.	penanggulangan peredaran narkotika di kawasan pesisir

Sumber: Referensi Penelitian Terdahulu yang Diakomodasi oleh Tim Peneliti Tahun 2024.

## 5. Harapan akan Hasil dan Manfaat Penelitian

Integrasi hasil riset terdahulu dengan *Reporting Narcotics Trafficking Method* Berbasis *Tri Hita Karana* Sinergisitas *Pentahelix* dalam Pemberantasan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) di Kabupaten Buleleng. Hasil riset usulan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam rangka meningkatkan optimisme penerapan temuan terkait pengembangan metode pelaporan peredaran narkotika.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian lapangan (*field research*) merupakan suatu penelitian yang dilakukan langsung di lapangan. Informan ditentukan secara *purposive* adalah salah satu teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian (Salamor & Ubwarin, 2018). Sasaran NRP adalah Desa Sangsit dan Desa Bubunan di Kabupaten Buleleng sebagai desa yang memiliki potensi penanganan narkotika. Urgen untuk ditangani jumlah kasus yang terjadi masih relatif tinggi dari peredaran narkotika yang tertangani berdasarkan data Satres Narkoba Satresnarkoba Polres Buleleng Tahun 2024, di Kabupaten Buleleng total jumlah kasus narkotika  $\pm 289$  kasus kategori pengedar dan pemakai. Bahkan sinergisitas *pentahelix* dalam P4GN hanya sebatas dilakukan oleh  $\pm 1/5$  dari jumlah masyarakat Desa Sangsit dan Desa Bubunan di Kabupaten Buleleng, sehingga melalui riset dengan rekomendasi *Reporting Narcotics Trafficking Method* Berbasis *Tri Hita Karana* Sinergisitas *Pentahelix* dalam Pemberantasan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) di Kabupaten Buleleng dipergunakan pendekatan sosial humaniora dengan kajian hukum dan kriminologi dalam pembangunan dan penguatan kebudayaan yang berorientasi pada kearifan lokal. Subyek yang dilibatkan dalam penelitian ini beberapa diantaranya adalah BNN Kabupaten Buleleng, IBM, Desa Adat dan Masyarakat di lingkungan Desa Adat Sangsit dan Bubunan di Kabupaten Buleleng. Pemetaan partisipatif berdasarkan pendekatan PAR (Chodijah & Khaerani, 2018) terkait RNT, yaitu suatu pendekatan yang mengkolaborasikan penelitian, pendidikan dan tindakan secara bersamaan, dimana peneliti atau dalam konteks ini memfokuskan perhatiannya pada proses, selain dari produk sosial dan budaya yang terintegrasi. Analisis SWOT (Setiawan & Wibowo, 2021). Berdasarkan hasil identifikasi strategi yang dimaksud adalah dengan membuat matrik strategi dimana implementasi strategi berdasarkan faktor yang ada pada analisis SWOT, antara lain: (1) Strategi S-O menggunakan kekuatan untuk

memanfaatkan peluang; (2) Strategi W-O meminimalkan kelemahan menggunakan peluang; dan (3) Strategi S-T menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman meminimalkan kelemahan untuk mengatasi ancaman. *Focus group discussion* penyusunan formulasi kebijakan (Novriansyah et al, 2023). Sumber data yang digunakan yakni bahan hukum primer, sekunder dan non hukum yang diperoleh dari studi dokumentasi atau penelusuran literatur dari inventarisasi bahan hukum dan dianalisis secara kualitatif (Pahlevi, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Eksistensi Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng

Keberadaan Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng diawali dari dukungan dari Pemerintah Daerah Kabupaten Buleleng melalui Nota Kesepahaman Nomor 075/16/KB/2018. Kesepakatan ini merupakan hasil kolaborasi antara Pemerintah Daerah Kabupaten Buleleng dan Badan Narkotika Nasional (BNN), yang bertujuan untuk mempercepat pengembangan dan pembangunan kapasitas Badan Narkotika Nasional (BNN) di Kabupaten Buleleng. Nota kesepahaman tersebut merinci bagaimana Pemerintah Kabupaten Buleleng memberikan dukungan terhadap pembentukan Badan Narkotika Nasional (BNN) di wilayah tersebut. Sebelum dibentuknya Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng, terlebih dahulu ada Badan Narkotika Kabupaten (BNK) Buleleng yang diprakarsai oleh Dr. I Nyoman Sutjindra, Sp. Og., yang kemudian ditetapkan menjadi ketua Badan Narkotika Kabupaten (BNK), selanjutnya pada tahun 2018, terbentuklah beberapa Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten di Provinsi Bali, dimana salah satunya adalah Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng.

#### b. Intervensi Berbasis Masyarakat Desa Bubunan Kecamatan Seririt

Pembentukan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) ini didasarkan pada urgensinya yakni fakta bahwa sebuah desa telah mengalami peningkatan baik pengguna maupun pengedar Narkotika sehingga kemudian oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) pada tingkat Kabupaten melakukan perangkungan guna menentukan status pada setiap desa di Kabupaten Buleleng, dalam hal ini, Desa Bubunan termasuk dalam Zona Merah Narkoba, artinya bahwa tingkat penyalahgunaannya sudah sangat memprihatinkan, sehingga tak hanya lembaga pemerintah yang berwenang saja yang perlu turut andil, namun Masyarakat perlu berperan serta dalam rangka menanggulangi penyalahgunaan Narkotika yang terjadi di Desanya.

Pada dasarnya, Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan, sebagaimana Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) lainnya, ialah sebuah upaya dalam bidang Rehabilitasi terhadap penyalahgunaan Narkotika yang dirancang oleh, dari, dan untuk masyarakat sesuai dengan kearifan nilai-nilai budaya sosial lokal. Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan diprakarsai pembentukannya oleh Perbekel Desa Bubunan, Drs. Gunarsana Beratha Putra dan Bendesa Adat, Putu Subawa, dimana berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama dengan Ketua Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan, diketahui bahwasanya, pembentukan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan dibentuk berdasarkan

Peraturan Desa dan Perarem Tentang Narkotika Desa Adat Bubunan Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Sukerta Tata Pawongan Ketertiban, Keamanan, dan Bebas dari Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika dan/atau Sejenisnya Nomor 32/DAB/IX/2021, hal ini merupakan dasar hukum yang wajib dimiliki sebagai langkah awal dibentuknya Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM), pembentukan Perarem ini bertujuan untuk membantu menekan dan mengurangi Penyalahgunaan Narkotika yang terjadi di desa, sebab sanksi adat akan berlaku bilamana penyalahguna Narkotika itu sudah mendapat hukuman lewat pengadilan yang inkrah, setelah menjalani pidananya, maka ketika yang bersangkutan kembali ke desanya, ia perlu membayar sanksi adat sebagaimana yang diatur dalam Perarem Desa Adat yang disesuaikan dengan tingkatan hukuman yang didakwarkannya pada putusan inkrah yang diputuskan, adapun sanksi adat di Desa Bubunan sebagai berikut:

- a. Dikenakan membayar denda uang kepeng asli sebanyak 100 kepeng (sanksi ringan, hukuman pidananya di bawah 5 tahun);
- b. Membayar denda uang kepeng asli sebanyak 200 kepeng (sanksi sedang, hukuman pidananya diatas 5 tahun); dan
- c. Membayar denda uang kepeng asli sebanyak 400 kepeng serta mengadakan upacara mecaru (sanksi berat, hukuman pidananya diatas 10 tahun).

Namun sampai saat ini belum pernah ada masyarakat Desa Bubunan yang terkena sanksi adat ini. Adapun khusus bagi pejabat desa yang jika terbukti menjadi penyalahguna Narkotika, maka yang bersangkutan akan diberhentikan secara tak terhormat dari jabatannya, kemudian apabila penyalahgunaan Narkotika dilakukan oleh orang-orang pendatang di Desa Bubunan, maka mereka akan dikenai sanksi dikeluarkan dari Desa Bubunan hanya jika memang terbukti melanggar sanksi desa adat pada tingkatan sanksi berat.

## 2. Pembahasan

### a. Penerapan Nilai *Tri Hita Karana* dalam *Reporting Narcotics Trafficking* (NRT) oleh Badan Narkotika Nasional Kabupaten Buleleng

Terkait tantangan permasalahan narkoba yang ada di Indonesia, Kepala Badan Narkotika Nasional menyampaikan bahwa upaya strategis yang dilakukan haruslah berimbang antara *soft power approach*, *hard power approach*, dan *smart power approach* serta *cooperation*. Tindakan preventif agar masyarakat memiliki ketahanan diri merupakan bentuk upaya *soft power approach* yang juga harus diimbangi dengan tindakan represif melalui aspek penegakan hukum yang tegas dan terukur sebagai bentuk *hard power approach*. Kedua pendekatan ini harus diikuti pula dengan adanya *smart power approach* dengan pemanfaatan penggunaan teknologi informasi di era digital dalam segala aspek penanganan permasalahan narkoba, serta pemanfaatan hasil penelitian *sebagai evidence based* dalam penentuan sebuah kebijakan. Sedangkan *cooperation* adalah bentuk upaya kerja sama dalam penanggulangan masalah narkoba.

Salah satu nilai organisasi yang ditanamkan bagi pegawai Badan Narkotika Nasional baik di tingkat pusat maupun di wilayah adalah inovatif. Perilaku inovatif pegawai yang dimaksud adalah kondisi di mana pegawai mampu memperkenalkan sesuatu yang baru dalam menyelesaikan pekerjaan yang diemban. Aparatur Sipil Negara (ASN) saat ini dituntut untuk

memiliki pemikiran yang inovatif guna menjawab perubahan lingkungan yang dinamis di segala aspek. Adapun indikator dari nilai Inovatif antara lain : pegawai mampu menangkap adanya peluang maupun kebutuhan terkait perubahan, tanggap terhadap hal-hal baru, dan dapat mengungkapkan ide yang mampu membawa perubahan kearah yang lebih positif bagi organisasi.

Sikap Inovatif pegawai BNNK Buleleng tertuang dalam kegiatan menyusun kebijakan yang berkaitan dengan P4GN sesuai dengan misi yang BNN miliki, serta inovasi dalam hal pelaksanaan program, kegiatan, atau operasional P4GN sesuai bidang tugas dan kewenangannya. Berkenaan dengan hal tersebut, implementasi inovasi sebagai bagian dari nilai-nilai organisasi, pimpinan Badan Narkotika Nasional selalu mendorong para pegawai untuk memunculkan ide-ide kreatif, menyampaikan gagasan terobosan, serta mengupayakan realisasi ide menjadi inovasi baru baik berupa program atau kegiatan baru, layanan baru, cara-cara atau metode baru dalam upaya pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba sesuai tugas pokok dan fungsinya.

Secara nasional, rutin dilaksanakan rapat koordinasi yang menyertakan pimpinan di tingkat pusat, provinsi, dan daerah sebagai media monitoring dan evaluasi serta sarana berbagi pengetahuan (*knowledge sharing*) yang di dalamnya membahas terobosan atau inovasi pada tiap satuan kerja. Dari kegiatan ini didapatkan inspirasi, motivasi, serta ide-ide baru untuk diimplementasikan menjadi inovasi.

Di tingkat Kabupaten, Kepala Badan Narkotika Nasional Kabupaten Buleleng juga selalu memotivasi serta memberikan ruang bagi setiap pegawai untuk mengkomunikasikan ide-ide inovatif, melakukan koordinasi dan pembahasan untuk mendapatkan dukungan manajemen untuk diimplementasikan bersama. Para pegawai didorong untuk dapat menciptakan ide-ide baru, menyelesaikan suatu masalah dengan cara yang kreatif, berfikir *out of the box*, menyesuaikan diri dengan perkembangan jaman, juga berani mengungkapkan hingga merealisasikan ide baru untuk kemajuan organisasi.

Inovasi yang dilakukan di Badan Narkotika Nasional Kabupaten Buleleng dikembangkan guna optimalisasi upaya pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba lebih efektif, pelaksanaan penyebarluasan informasi dan edukasi anti narkoba dapat menasar ke lebih banyak masyarakat, rehabilitasi dapat menjangkau klien lebih banyak, sehingga peran Badan Narkotika Nasional di tengah masyarakat akan lebih berdampak positif dan memberi manfaat dalam mewujudkan Indonesia bersih narkoba.

Pendidikan karakter khususnya karakter gotong royong. Pendidikan karakter sangat tepat diajarkan melalui implementasi konsep ajaran *Tri Hita Karana* karena ajaran *Tri Hita Karana* membangun sikap hidup yang seimbang dan harmonis dengan Tuhan, dengan sesama manusia, dan dengan alam lingkungan, maka akan terwujud kehidupan yang bahagia dan harmonis (Yasa, 2020; Miritno and Nadziroh, 2021). Konsep *Tri Hita Karana* dikelompokkan dalam tiga nilai yaitu: (1) Hubungan yang harmonis terhadap Tuhan Yang Maha Esa (*Parhyangan*), (2) Hubungan yang harmonis dengan sesama manusia (*Pawongan*), (3) Hubungan yang harmonis dengan alam lingkungan (*Palemahan*).

Meningkatkan karakter gotong royong dapat dilakukan dengan memberikan suatu pembiasaan melalui implementasi dari *Tri Hita Karana* yaitu dengan konsep pawongan yang

artinya hubungan harmonis dengan sesama manusia, yang artinya nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan sesama manusia dalam bentuk kerjasama dan bergotong royong dalam menyelesaikan suatu masalah atau pekerjaan (Wijayanti, 2019). Salah satu tujuan pendidikan karakter melalui implementasi konsep ajaran *Tri Hita Karana* adalah dapat menumbuhkan kembangkan kemampuan dasar dari peserta didik agar selalu berpikir cerdas, bersikap religius, berperilaku yang berakhlak mulia, mencintai sesama manusia, peduli terhadap lingkungan, saling membantu, bergotong royong, berbuat sesuatu yang baik yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat, membangun kehidupan bangsa yang multikultur, membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya yang luhur, membangun sikap warga negara yang cinta damai, kreatif dan mandiri (Narayani, Suwatra and Suarjana, 2019; Wibisana, Kusmaryatni and Yudiana, 2019; Diantari and Gede Agung, 2021).

Badan Narkotika Nasional menggunakan sistem pada aplikasi *Reporting Narcotics Trafficking* berbasis nilai kearifan lokal *Tri Hita Karana* terpusat atau sistem tersebut belum ada di tiap cabang di BNN dan pertanggungjawaban dari laporan tersebut masih belum jelas karena pelapor yang dapat dipalsukan identitasnya atau anonim. Bagi masyarakat sendiri mempunyai kendala yaitu mereka tidak melapor bila tidak memiliki kenalan dekat orang dalam BNN sehingga membuat penyebaran narkoba dapat meluas dan menyebar ke semua sudut masyarakat. Informasi tentang pelaporan narkoba, maka akan dibangun sebuah aplikasi rekomendasi pelaporan narkoba berbasis web dan harapannya setelah aplikasi ini dibangun dapat memberikan kemudahan akan pelaporan penyalahgunaan narkoba kepada lembaga yang memakai aplikasi ini. Pada sistem yang diusulkan, alur kegiatan berjalan terkomputerisasi. Terdapat 2 pengguna yang berhubungan langsung dengan system, yaitu masyarakat dan BNN. Setelah di buatnya aplikasi ini, akan lebih mempermudah pengguna untuk melakukan segala hal yang berkaitan dengan pelaporan penyalahgunaan narkoba.

#### **b. Sinergi Pentahelix yaitu Intervensi Berbasis Masyarakat dalam Berkoordinasi RNT terhadap BNN Kabupaten Buleleng**

Pada dasarnya, permasalahan mengenai Narkoba merupakan suatu usaha yang memerlukan kekhususan dalam penanggulangannya, tak lain karena Tindak Pidana Narkotika ini merupakan tindak pidana kejahatan luar biasa atau *extraordinary crime* (Adnyani, 2022:57). Saat ini, Indonesia mencatat kehadiran 250 variasi Narkoba baru, dengan mayoritas penggunaannya berada dalam rentang usia produktif (Ritonga, 2020:10) Dalam menghadapi permasalahan penyalahgunaan Narkoba yang terus meluas di Kabupaten Buleleng, penting untuk memahami bahwa akar penyebab utamanya adalah permintaan dan pemenuhan dalam "pasar" Narkoba itu sendiri, yang disebut sebagai *Supply and Demand*, maraknya penyebaran Narkoba saat ini sudah sangat massif dan hampir sulit untuk dicegah (Putra, 2022:225), khususnya generasi muda yang merupakan cikal bakal agen perubahan bagi negeri ini yang menjadi sasaran strategis bagi mereka para bandar barang haram Narkoba (Wiraguna, 2022:208). Terkadang, pada prosesnya seorang generasi penerus, melalui proses pencarian jati diri (Jaya, 2022:127), jika ia berani mencoba-coba terhadap Narkoba, hal ini dapat membahayakan generasi penerus bangsa. Sehingga, dengan demikian, untuk mengurangi permintaan, perlu dilakukan upaya Rehabilitasi agar individu dapat bebas dari kecanduan terhadap barang terlarang tersebut, dan masyarakat di lingkungan mereka yang menjadi

penyalahguna Narkotika sebaiknya tidak melulu mendiskriminasi mereka, karena pada dasarnya, orang-orang yang menjadi korban penyalahgunaan narkoba sebaiknya tidak terus-menerus mengalami penghinaan, penolakan, dan kritikan, karena tindakan tersebut tidak membantu dalam penyelesaian masalah (Majid, 2010:60). Dengan berkurangnya permintaan, diharapkan pemenuhan pasar juga akan berkurang. Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng telah melaksanakan beberapa upaya untuk mengatasi permasalahan ini, antara lain melalui strategi *Soft Power Approach*, dengan strategi ini, Badan Narkotika Nasional (BNN) memberikan sosialisasi kepada perangkat desa, pemuda, dan komunitas melalui berbagai acara di desa. Kedua, Rehabilitasi sebagaimana diatur dalam Perlu diingat bahwa undang-undang dapat bervariasi antar negara dan wilayah.

Di Indonesia, salah satu dasar hukum yang mengatur bantuan rehabilitasi bagi masyarakat terdampak Narkotika adalah Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika. Meskipun undang-undang ini memiliki fokus utama pada pemberantasan peredaran narkotika, namun juga menyentuh aspek rehabilitasi. Pasal yang berkaitan dengan rehabilitasi dalam Undang-Undang Narkotika di Indonesia adalah Pasal 54. Pasal ini mengatur tentang Rehabilitasi dan pengobatan bagi pecandu Narkotika. Dalam konteks ini, masyarakat yang terkena dampak atau individu yang terlibat dalam penyalahgunaan Narkotika bisa mendapatkan bantuan rehabilitasi dari pemerintah. Pasal 54 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika menyebutkan bahwa:

- (1) Orang yang terjerumus penyalahgunaan narkotika, baik yang ditangkap dan diadili atau yang melapor sendiri, dapat diberikan pengobatan dan/atau rehabilitasi.
- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai pengobatan dan/atau rehabilitasi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.
- (3) Pemberian pengobatan dan/atau rehabilitasi kepada orang sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dengan persetujuan orang tersebut.
- (4) Pemberian pengobatan dan/atau rehabilitasi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) tidak menghapuskan pidana yang dijatuhkan, dan dapat menjadi alasan pengurangan pidana.
- (5) Dalam hal orang sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) melakukan pelanggaran kembali, maka pidana yang dijatuhkan dapat diperberat.

Pasal ini memberikan landasan hukum bagi pemberian bantuan rehabilitasi kepada individu yang terjerumus dalam penyalahgunaan narkotika. Proses pelaksanaan dan mekanisme Rehabilitasi lebih lanjut diatur dalam peraturan pemerintah yang terkait dengan undang-undang ini. Upaya yang ketiga yakni bagi individu yang sudah terpengaruh narkotika, BNN akan memproses hukum, termasuk penangkapan dan tindak lanjut ke proses hukum terhadap para pengedar Narkotika. Kemudian, perlu diketahui strategi Badan Narkotika Nasional (BNN)

Kabupaten Buleleng dalam melibatkan masyarakat Desa Bubunan dalam upaya Pencegahan, Pemberantasan, dan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) mencakup, *Soft Power Approach*, yang berupa sosialisasi pada perangkat desa dan pemuda dalam berbagai acara di desa, karena pada dasarnya, metode paling efektif ialah metode promotif dan preventif (Marsita, 2022:332). Kedua, *Hard Power Approach*, yang berupa proses

hukum terhadap pengedar narkotika. Ketiga, *Smart Power Approach*, yakni dengan penggunaan media sosial untuk mensosialisasikan bahaya Narkoba dan peran Badan Narkotika Nasional (BNN) di era digital. Terakhir, *Coordination Cooperation*, yang berupa kerjasama antara Desa, Mahasiswa, Masyarakat, dan Dinas-Dinas pada Pemerintahan Kabupaten Buleleng.

Selanjutnya, jika berbicara mengenai efektivitas hukum, efektivitas hukum merujuk pada kemampuan sistem hukum untuk mengendalikan perilaku masyarakat agar patuh terhadap ketentuan hukum. Dalam konteks ini, efektivitas hukum merupakan analisis yang mempertimbangkan aspek hukum secara yuridis, sosiologis, dan filosofis. Jika membicarakan struktur hukum di Indonesia, kita dapat memahami organisasi hukum yang terlibat di dalamnya. Struktur institusi penegakan hukum Indonesia mencakup kepolisian, kejaksaan dan pengadilan. Lawrence M. Friedman mengemukakan konsep efektivitas hukum dengan menyatakan bahwa penilaian terhadap efektivitas suatu hukum hanya dapat dilakukan melalui tiga elemen: struktur, substansi, dan budaya hukum.

### **1. Substansi Hukum**

Substansi Hukum juga dikenal sebagai faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan hukum secara efektif, substansi hukum merujuk pada hasil karya atau produk para pembuat hukum, termasuk keputusan yang mereka buat dan penyusunan peraturan baru terkait sesuatu hal yang diatur dalam perundang-undangan. Substansi hukum merupakan hukum yang hidup dalam masyarakat (*living law*), sehingga dikatakan sebuah hukum apabila peraturan tersebut tertulis sedangkan peraturan yang tidak tertulis tidak dikatakan sebagai sebuah hukum namun disebut sebagai kebiasaan. Di Indonesia, sistem hukum masih memengaruhi pengaturan tersebut. Contohnya adalah dampak substansi hukum melalui Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika, tepatnya pada pasal 105 yang menyebutkan bahwa “Masyarakat mempunyai hak dan tanggung jawab dalam upaya pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika.” Artinya artinya masyarakat memiliki hak dan tanggung jawab untuk berpartisipasi dalam upaya pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan serta peredaran gelap narkotika dan prekursor narkotika. Sehingga, Masyarakat memiliki kewajiban moral dan sosial untuk membantu dalam memerangi masalah penyalahgunaan narkotika dan perdagangan gelap narkotika, serta berhak untuk terlibat dalam upaya-upaya tersebut, di mana salah satunya adalah untuk mengupayakan Pencegahan Pemberantasan dan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN), termasuk pula seluruh masyarakat di Kabupaten Buleleng yang seharusnya turut serta berupaya dalam pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika. Sehingga, salah satu upayanya yakni dengan menciptakan lebih banyak Desa Bersinar atau Desa Bersih Narkoba, salah satunya Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana di Desa Bubunan. Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) melibatkan peran serta masyarakat desa yang berkomitmen untuk membentuk "Desa Bersinar" (Bersih Narkoba). Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) juga diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menanggulangi penyalahgunaan Narkotika di desa masing-masing.

Desa Bersinar dibentuk dengan komitmen desa untuk membuat peraturan desa atau desa adat sebagai dasar pembentukan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM). Adanya Peraturan Daerah (Perda) Kabupaten Buleleng Nomor 6 tahun 2023 tentang Pencegahan Pemberantasan Dan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) memberikan dukungan bagi desa-desa untuk berkoordinasi dalam mensukseskan upaya Pencegahan Pemberantasan Dan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN). Hal ini dapat mencakup pembentukan Peraturan Desa untuk mengalokasikan Dana Desa guna mendukung Desa Bersinar. Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) dalam prosesnya tentu pula melibatkan partisipasi anak-anak dan remaja, seperti program Ketahanan Keluarga, Badan Narkotika Nasional Kabupaten Buleleng yang berupaya meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya narkoba. Program Teman Sebaya juga dilakukan untuk sosialisasi pencegahan kepada anak-anak sejak dini. Adapun menurut Bapak I Gede Astawa, S.H., M.H., Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana di Desa Bubunan telah efektif dalam menanggulangi kasus penyalahgunaan Narkotika dengan melibatkan masyarakat secara aktif. Evaluasi berkala dilakukan untuk memastikan keberlanjutan program Pencegahan Pemberantasan Dan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN), dan Desa Bubunan telah menganggarkan kebutuhan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana dalam Anggaran Belanja Desa (ABD) di bidang kesehatan. Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan diharapkan dapat terus menjalankan fungsi dan perannya dalam menanggulangi penyalahgunaan Narkotika di wilayah tersebut.

## 2. Struktur Hukum

Struktur hukum terdiri dari berbagai unsur diantaranya, jumlah dan ukuran pengadilan, yurisdiksinya (termasuk jenis kasus yang berwenang mereka periksa), dan tata cara naik banding dari pengadilan ke pengadilan lainnya. Struktur juga berarti bagaimana badan legislatif ditata, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh presiden, prosedur ada yang diikuti oleh kepolisian dan sebagainya. Struktur hukum terdiri dari berbagai lembaga yang berperan untuk menjalankan perangkat hukum yang ada. Struktur adalah Pola yang menunjukkan tentang bagaimana hukum dijalankan menurut ketentuan-ketentuan formalnya. Dengan struktur hukum maka akan ditunjukkan bagaimana semua badan hukum itu bisa berjalan. Ketika kita berbicara mengenai struktur hukum di Indonesia, kita akan mengetahui susunan aparat hukum di dalamnya. Struktur institusi-institusi penegakan hukum di Indonesia terdiri dari kepolisian, kejaksaan dan pengadilan. Adapun kemudian, dalam penelitian ini, jika berbicara mengenai Struktur Hukum yang berperan didalamnya adalah Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng sebagai lembaga yang menaungi dan bertanggungjawab atas segala upaya Penyalahgunaan Narkotika yang terjadi di Masyarakat, di mana kemudian, Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng mengupayakan upaya Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) di Kabupaten Buleleng salah satunya dengan pembentukan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan sebagai sebuah upaya *Soft Power Approach* yang mengutamakan peran aktif masyarakat dalam kegiatan berupa Rehabilitasi maupun Sosialisasi untuk menanggulangi Penyalahgunaan Narkotika yang terjadi khususnya di Desa Bubunan. Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng memiliki tupoksi untuk

membuat pemeringkatan daerah-daerah rawan narkoba yang kemudian hasilnya, akan diupayakan pembentukan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM)nya, maknanya bahwa, langkah awal penanggulangan Narkoba dilakukan oleh lembaga yang menaunginya tersebut, yang dalam hal ini adalah Badan Narkotika Nasional sebagaimana disebutkan dalam pasal 64 (ayat 1): *“Dalam rangka pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika, dengan Undang-Undang ini dibentuk Badan Narkotika Nasional, yang selanjutnya disingkat BNN.”*

Oleh karena itu, Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng merupakan salah satu struktur hukum yang ada selain kemudian Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana dalam rangka penanggulangan penyalahgunaan narkoba yang terjadi di Desa Bubunan.

### 3. Budaya Hukum

Budaya hukum merupakan suatu sikap manusia terhadap sistem hukum, kepercayaan, nilai, pemikiran dan harapan untuk mewujudkan hukum tersebut. Kultur hukum merupakan pemikiran sosial yang digunakan menentukan bagaimana hukum diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Budaya hukum sangat berkaitan dengan kesadaran hukum masyarakat. Dalam penelitian ini misalnya, pembentukan Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) Satya Wacana Desa Bubunan diawali dari komitmen Desa Bubunan untuk membentuk Desa yang Bersih Narkoba atau Desa Bersinar. Komitmen ini dibentuk melalui pembentukan Perarem Desa Adat Bubunan dengan *“Peraturan Desa dan Perarem Tentang Narkotika Desa Adat Bubunan Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng Sukerta Tata Pawongan Ketertiban, Keamanan, dan Bebas dari Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika dan/atau Sejenisnya Nomor 32/DAB/IX/2021”*, hal ini merupakan dasar hukum yang wajib dimiliki sebagai langkah awal dibentuknya Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM), pembentukan Perarem ini bertujuan untuk membantu menekan dan mengurangi Penyalahgunaan Narkotika yang terjadi di desa, sebab sanksi adat akan berlaku bilamana penyalahguna Narkotika itu sudah mendapat hukuman lewat pengadilan yang inkrah, setelah menjalani pidananya, maka ketika yang bersangkutan kembali ke desanya, ia perlu membayar sanksi adat sebagaimana yang diatur dalam Perarem Desa Adat yang disesuaikan dengan tingkatan hukuman yang didakwarkannya pada putusan inkrah yang diputuskan, adapun sanksi adat di Desa Bubunan sebagai berikut:

- (1) Dikenakan membayar denda uang kepeng asli sebanyak 100 kepeng (sanksi ringan, hukuman pidananya di bawah 5 tahun);
- (2) Membayar denda uang kepeng asli sebanyak 200 kepeng (sanksi sedang, hukuman pidananya diatas 5 tahun); dan
- (3) Membayar denda uang kepeng asli sebanyak 400 kepeng serta mengadakan upacara mecaru (sanksi berat, hukuman pidananya diatas 10 tahun).

Namun sampai saat ini belum pernah ada masyarakat Desa Bubunan yang terkena sanksi adat ini. Adapun khusus bagi pejabat desa yang jika terbukti menjadi penyalahguna Narkotika, maka yang bersangkutan akan diberhentikan secara tak terhormat dari jabatannya, kemudian apabila penyalahgunaan Narkotika dilakukan oleh orang-orang pendatang di Desa Bubunan, maka mereka akan dikenai sanksi dikeluarkan dari Desa Bubunan hanya jika memang terbukti melanggar sanksi desa adat pada tingkatan sanksi berat. Dengan dibentuknya Perarem Desa

Adat Bubunan tersebut, menunjukkan bahwa salah satu hal yang menjadi indikator berfungsinya hukum adalah tingkat kepatuhan masyarakat terhadap hukum itu sendiri. Ketiga unsur tersebut (Substansi Hukum, Struktur Hukum, Budaya Hukum) saling berkaitan satu dengan lainnya dan tidak dapat dipisahkan. Dalam pelaksanaannya ketiganya harus menciptakan hubungan yang saling mendukung agar tercipta pola hidup yang diharapkan. Berkaitan dengan hukum di Indonesia, bahwa teori tersebut digunakan sebagai rujukan untuk mengukur efektivitas penegakan hukum di Indonesia. Walaupun demikian, penegakan hukum tidak hanya ditentukan oleh kokohnya struktur, tapi juga adanya kaitan dengan kultur hukum di dalam masyarakat.

Untuk diketahui pula, terdapat beberapa Program Pencegahan Pemberantasan dan Penyalahgunaan Peredaran Gelap Narkotika (P4GN) di Badan Narkotika Nasional (BNN) Kabupaten Buleleng yang tidak hanya diupayakan oleh Seksi Pengabdian Kepada Masyarakat (P2M) saja yang dalam hal ini berperan sebagai Seksi yang melakukan upaya-upaya preventif atau pencegahan, namun juga ada peran serta dari Seksi Pemberantasan maupun Seksi Rehabilitasi.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Penelitian penerapan pembiasaan Tri Hita Karana untuk meningkatkan karakter oleh Badan Narkotika Nasional menggunakan sistem pada aplikasi *Reporting Narcotics Trafficking*. Sinergisitas Pentahelix dapat dilihat dari efektivitas koordinasi antara Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) di Desa Bubunan dengan BNN Kabupaten Buleleng dalam P4GN terbukti karena komitmen Satya Wacana pada program Pencegahan dan Penyalahgunaan Narkotika secara berkelanjutan.

### **Saran**

Adapun saran ditujukan kepada: (1) Masyarakat Desa Bubunan diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti program-program Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM) dengan melibatkan diri dalam kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan acara anti-narkotika. Dengan demikian, kesadaran akan bahaya narkotika dapat semakin meningkat di seluruh lapisan masyarakat. (2) Pemerintah Desa Bubunan dapat mempertimbangkan penguatan kebijakan desa terkait dengan upaya pencegahan dan penanggulangan penyalahgunaan narkotika. Langkah ini mencakup pembentukan regulasi yang lebih tegas, peningkatan anggaran, dan alokasi sumber daya yang memadai untuk mendukung program Intervensi Berbasis Masyarakat (IBM).

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa karena telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan hasil riset yang peneliti telah laksanakan di bawah naungan LPPM Undiksha. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Prosiding Nasional Fakultas Dharma Duta UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang telah memfasilitasi media publikasi hasil riset untuk para dosen internal dan eksternal institusi. Saya merasa bangga dan sangat memberikan apresiasi atas kesempatan yang sangat berharga telah ikut serta diberikan kesempatan untuk dapat mempublikasikan hasil riset.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyani, N. K. S., Sudiatmaka, K., & Landrawan, I. W. (2022). Governance Strategy Juridical Rural Creative Economy Respond To Competitive Global Competition. *Jurnal Sutasoma*, 1(1), 28-41.
- Aulya, A. (2022). *Analisis Pembuktian Dalam Tindak Pidana Narkotika Terhadap Anak (Studi Pada Putusan Nomor 1/PID. SUS-ANAK/2019/PN. BKN)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Chodijah, M., Khaerani, I. F. S. R., & Fadhilah, R. (2018). Penyuluhan bahaya narkoba berbasis partisipatory action research. *Syifa al-Qulub: Jurnal Studi Psikoterapi Sufistik*, 2(2), 58-67.
- Dewi, N. L. P. W. Y., Adnyani, N. K. S., & Hartono, M. S. (2021). Efektivitas Pasal 144 Undang-Undang No. 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika Terhadap Penjatuhan Pidana Bagi Residive Narkotika di Kabupaten Buleleng. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 4(2), 344-354.
- Didik Prawira Putra, I.P., Manu Okta Priantini, D.A.M. and Astra Winaya, I.M. (2021) ‘Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), pp. 325–338. Available at: <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>.
- Hartanto, W. (2017). Penegakan hukum terhadap kejahatan narkotika dan obat-obat terlarang dalam era perdagangan bebas internasional yang berdampak pada keamanan dan kedaulatan negara. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 14(1), 1-16.
- Ichwani, A. D. A., Rebala, L. T. S., & Farida, E. (2022). Peran Unodc Dalam Memberantas Perdagangan Narkotika Global Yang Melalui Akses Laut. *Diponegoro Law Journal*, 11(4).
- Instruksi Presiden (INPRES) No 2 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika Tahun 2020-2024.
- Karnadi, I. M., Sugiarta, I. N. G., & Widiati, I. A. P. (2021). Fungsi Badan Narkotika Nasional (BNN) dan Polisi dalam Tindak Pidana Narkotika. *Jurnal Preferensi Hukum*, 2(1), 114-118.
- Navisa, F. D., Rahmawati, M. L., Hendriawan, M. R., Istiqomah, S., Iftiati, I., Akbar, R., ... & Azizah, H. (2020). Penyuluhan Hukum Untuk Mewujudkan Masyarakat Anti Penyalahgunaan Narkotika Dan Psikotropika. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 251-258.
- Nitriani, N. K. S. E., Landrawan, I. W., & Adnyani, N. K. S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Recidive Pengguna Narkotika Di Lembaga Pemasyarakatan Kelas Iib Singaraja Ditinjau Dari Aspek Kriminologi. *Jurnal Gender dan Hak Asasi Manusia*, 1(1), 182-190.
- Novriansyah, Y., Herawati, H., Supriyati, S., Wahid, D., & Putra, B. (2023). Strategi Pemberantasan Peredaran Narkoba Menuju Kabupaten Bungo Bersih Narkoba (Bersinar). *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(2), 169-178.
- Pahlevi, D. (2020). Peran Badan Narkotika Nasional (Bnn) Dalam Penanggulangan Narkoba Di Kelurahan Pelita Kota Samarinda. *Ilmu Pemerintahan*, 8(2), 60-75.

- Pardede, J., Sahari, A., & Erwinsyahbana, T. (2023). Pendekatan Pemolisian Proaktif (Proactive Policing) Dalam Pencegahan Peredaran Gelap Narkotika (Studi di Polrestabes Medan). *Legalitas: Jurnal Hukum*, 14(2), 233-240.
- Pradana, D., Aji, P., & Sanjaya, M. B. (2020). Aplikasi Pelaporan Penyalahgunaan Narkoba di BNN Provinsi Jawa Barat. *eProceedings of Applied Science*, 6(2).
- Pratama, I. G. B. A. Y., & Hartono, M. S. (2021). Penanggulangan Tindak Pidana Narkotika Pada Anak Dibawah Umur Yang Dilakukan Kepolisian Resor Kota Denpasar. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 4(3), 792-804.
- Putra, M. D. R., Darwiyanto, E., & Suwawi, D. D. J. (2018). Implementasi Sistem Informasi Pelaporan Pemberantasan Narkoba dan Pengujiannya menggunakan Standard ISO 9126-4 (Studi Kasus BNNK Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi). *eProceedings of Engineering*, 5(3).
- Putriasih, N.N. (2020) 'Implementasi Supervisi Klinis Berbasis Konsep Tri Hita Karana (THK) Untuk Meningkatkan Kinerja Guru di SD Negeri 1 Banyuning Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018', *Journal of Education Action Research*, 4(2), pp. 185–191. Available at: <https://doi.org/10.23887/jear.v4i2.24874>.
- Putusan Nomor 1/Pid.Sus-Anak/2019/PN.Sgr Tentang Tindak Pidana Penyalahgunaan Narkotika bagi Diri Sendiri oleh Anak. 2019.
- Salamor, Y. B., & Ubwarin, E. (2017). Kebijakan penanggulangan tindak pidana narkotika di wilayah Maluku. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(1), 58-64.
- Sazali, H., Mailin, M., & Rangkuti, A. R. (2023). Program Komunikasi BNN Kabupaten Batu Bara dalam Pencegahan dan Peredaran Narkoba Berbasis Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Diversita*, 9(1), 18-27.
- Setiawan, M. A. (2017). Justifikasi Pemberian Kewenangan Kepada Penyidik Tindak Pidana Narkotika Dalam Menentukan Justice Collaborator.
- Setiawan, R. A., & Octaviani, P. (2021). Pengembangan sistem informasi pelaporan sediaan jadi prekursor dan obat-obatan tertentu menggunakan Rapid Application Development. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi*, 2(1), 5-10.
- Setiawan, S., & Wibowo, P. (2021). Analisis SWOT Strategi Penanganan Peredaran Dan Penyalahgunaan Narkotika (Studi Kasus Lapas Narkotika Kelas IIB Purwakarta). *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(6), 1472-1484.
- Tri, I. G. A. K. Y., Hartono, M. S., & Adnyani, N. K. S. (2023). Analisis Yuridis Tindak Pidana Penyalahgunaan Narkotika Bagi Diri Sendiri oleh Anak (Studi Putusan Nomor 1/Pid. Sus-Anak/2019/PN Sgr). *Jurnal Ilmu Hukum Sui Generis*, 3(2), 1001-116.
- Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang narkotika (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 143, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia 5062).
- Wijayanti, T.S. (2019) 'Pengembangan Buku Saku Biologi Berorientasi Keunggulan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik', *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5). Available at: <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i5.848>.
- Yasa, I.M., Sukadi, S. and Margi, I.K. (2022) 'Penerapan Nilai-Nilai Karakter Berlandaskan Falsafah Tri Hita Karana melalui Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas VI SD Lab Undiksha', *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 8(1), pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.23887/jiis.v8i1.36134>.

## INOVASI MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII E SMPN 4 SINGARAJA

**Dewa Ayu Eka Agustini**

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja 81116, Indonesia,  
email: [eka.agustini@undiksha.ac.id](mailto:eka.agustini@undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah “untuk mengetahui efektifitas penerapan model *Talking Stick* dapat menghidupkan suasana belajar dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII E Semester dua Tahun pelajaran 2024/2025 di SMP Negeri 4 Singaraja”. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, masing-masing siklus kegiatannya adalah; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data penelitian dilakukan melalui tiga cara yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas guru pada siklus 1 yaitu 76%, dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu 83%. (2) aktifitas siswa pada siklus 1 yaitu 68%, pada siklus 2 meningkat yaitu 78% (3) Ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 sebesar 67,7%, dan meningkat pada siklus 2 sebesar 87,1%. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII E SMPN 4 Singaraja.

**Kata kunci:** Bahasa Inggris; model pembelajaran inovatif; *public speaking*; *Talking Stick*.

### **Abstract**

*This Classroom Action Research (PTK) aims "to determine the effectiveness of implementing the Talking Stick model in enlivening the learning atmosphere in an effort to increase the activity and English learning outcomes of class VII E students in the even semester of the 2024/2025 academic year. years at SMP Negeri 4 Singaraja". This research was carried out in two cycles, each cycle of activities wereplanning, implementation, observation and reflection. Research data analysis was carried out in three ways, namely data reduction, data presentation, conclusion conclusion, and verification. The results of the research show that (1) Teacher activity in cycle 1 was 76%, and increased in cycle 2, namely 83% (2) Student activity in cycle 1 was 68%, in cycle 2 it increased to 78% (3) Student learning outcomes completion of cycle 1 was 67.7%, and increased in cycle 2 by 87.1%. Based on the results of data analysis it can be concluded that the application of the Talking Stick Learning Model is very suitable for use in English language learning and can improve the learning outcomes of class VII E students at SMPN 4 Singaraja.*

**Keywords:** English; innovative learning models; *public speaking*; *Talking Stick*.

## PENDAHULUAN

### 1. Rancangan Penelitian

Pelajaran bahasa Inggris di SMP berfungsi sebagai alat pengembangan diri siswa dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (Widyastri, 2019). Pengajaran bahasa Inggris di SMP meliputi keempat keterampilan berbahasa yaitu: membaca, menyimak, berbicara dan menulis (Muliana, 2020). Semua itu didukung oleh unsur-unsur bahasa lainnya, yaitu: Kosa Kata, Tata Bahasa dan Pronunciation sesuai dengan tema sebagai alat pencapaian tujuan.

Dari ke empat keterampilan berbahasa di atas, pembelajaran keterampilan berbicara ternyata kurang dapat berjalan sebagaimana mestinya. Siswa belum mampu berkomunikasi walaupun dalam bahasa Inggris yang sangat sederhana (Fauziah, Suryani & Syahrizal, 2019). Di lain pihak, kurikulum MBKM di jenjang SMP mengisyaratkan bahwa siswa yang telah menamatkan jenjang pendidikan setingkat SMP harus mampu menyampaikan ide, pendapat, ataupun tanggapan terhadap suatu masalah dalam bahasa Inggris yang sederhana (Mulyasa, 2023).

Siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Singaraja, setelah belajar bahasa Inggris belum mampu juga menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi sekalipun dalam bentuk yang sederhana. Bahkan yang lebih krusial lagi, belakangan ini timbul kecenderungan bagi siswa untuk membenci pelajaran bahasa Inggris (Indrawati, 2021), karena mereka menganggap bahwa pelajaran bahasa Inggris suatu yang membosankan dan menakutkan.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi awal di SMP Negeri 4 Singaraja, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kurang. Permasalahan yang peneliti hadapi ketika menerima informasi awal pada saat observasi dari guru mata pelajaran bahasa Inggris SMP Negeri 4 Singaraja adalah rendahnya hasil belajar siswa. Informasi awal dari informan menyebutkan bahwa hasil mengajar guru di kelas VII E, hasil ulangan formatif dari 25 siswa hanya berkisar 11 (45 %) siswa yang tuntas (pada tes formatif) dengan nilai rata-rata kelas 73 sedangkan ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Nilai siswa tidak seimbang, ada beberapa siswa yang nilainya tinggi akan tetapi juga banyak yang nilainya sangat kurang. Jadi, terjadi perbedaan yang sangat mencolok, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60.

Mengingat pentingnya pembelajaran bahasa Inggris materi pokok “berbicara bahasa Inggris” di kelas VII E SMPN 4 Singaraja, berdasarkan hasil diskusi dengan tim peneliti perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas guna meningkatkan hasil belajar, membangkitkan kreativitas dan ide-ide siswa, menyenangkan bagi siswa melalui keterampilan berbicara Bahasa Inggris (Hotimah, 2017) melalui model pembelajaran inovatif *Talking Stick*.

### 2. Wawasan dan Rencana Pemecahan Masalah

*Output* penelitian ini dapat menjadi acuan bagi segenap tenaga pengajar bahasa Asing dalam penerapan model pembelajaran inovatif *Talking Stick*. Peran bahasa dalam kehidupan manusia dipandang sangat penting sehingga pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan kecermatan dan kesempurnaan. Pembelajaran secara cermat dan komprehensif tersebut dapat menjadikan pembelajaran bahasa Inggris menjadi bermakna fungsional.

### 3. Rumusan Tujuan Penelitian

Melalui penerapan model pembelajaran inovatif *talking stick* dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja.

Pembelajaran bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai oleh setiap orang, untuk itu agar mencapai keberhasilan dalam belajar harus menggunakan berbagai model inovatif *Talking Stick* dalam pembelajaran. Riset ini menilai bahwa kemampuan berbicara dengan baik, efisien, dan memiliki artikulasi yang jelas memiliki peran penting dalam kehidupan individu maupun sosial.

#### 4. Rangkuman Kajian Teoritik yang Berkaitan dengan Masalah yang Diteliti

Beberapa penelitian terdahulu memberikan gambaran terhadap penelitian yang akan tim peneliti laksanakan (Adnyani, Mandriani & Asrini, 2019). Dilihat dari faktor-faktor di atas sebenarnya telah disadari oleh guru sejak lama dan berbagai usaha telah dilakukan untuk mengatasinya. Misalnya dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dianggap paling sesuai dalam pengajaran bahasa Inggris. Namun usaha tersebut masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Salah satu inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran adalah ditemukannya dan diterapkannya model-model pembelajaran inovatif, kreatif, dan konstruktif atau lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali siswa secara kongkrit dan mandiri dibidang akademik dan sosial, maka sangatlah penting bagi para pendidik terutama guru untuk memahami materi, siswa dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama terkait dalam pemilihan model-model pembelajaran kooperatif yang modern salah satunya adalah Model Pembelajaran *Talking Stick*.

Kebaruan dari penelitian ini yaitu salah satu model pembelajaran yang dicoba untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa adalah Model Pembelajaran *Talking Stick* merupakan suatu metode inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang didesain untuk membantu siswa dalam mengembangkan berbagai keterampilan berbicara secara optimal serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Model pembelajaran *Talking Stick*, kegiatan belajar sambil bermain adalah satu cara bagus untuk di aplikasikan ke dalam proses pembelajaran. Dengan adanya permainan, siswa akan senang dan terhindar dari rasa jenuh saat mempelajari suatu materi yang disajikan oleh gurunya. Selain itu, belajar sambil bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif ketimbang model belajar yang sekedar mendengarkan guru berbicara saja. Menyadari akan manfaat Model Pembelajaran *Talking Stick* serta melihat kenyataan bahwa model tersebut belum atau jarang dimanfaatkan dalam kelas secara optimal, maka perlu kiranya diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut mengenai seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris. State of the Art dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** *State of the Art* Penelitian

Peneliti	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian
Sari & Lestari (2019)	Kesulitan bicarabiasanya disebabkan oleh sulit mengungkapkan ide secara lisan, terbatasnya kosakata, terbatasnya kemampuan tata bahasa sehingga sulit berbicara dengan aturan yang benar, terbatasnya kemampuan melafalkan kata-kata ( <i>pronounciation</i> ), sehingga sulit mengucapkan kata yang diucapkannya dengan benar, kurangnya keberanian untuk berbicara karena takut salah.	Metode pengajaran <i>role play</i> dan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa. Metode ini dapat mempermudah kemampuan berbicara ( <i>speaking</i> ), ada beberapa cara yang cukup efektif untuk dicoba, diantaranya: perbanyak kosa kata ( <i>vocabulary</i> ), membaca dengan suara keras, mengenal tata bahasa Inggris sederhana, membaca tulisan bahasa Inggris, percakapan bahasa Inggris, mendengarkan lagu bahasa Inggris, menonton film berbahasa Inggris, menyukaimata pelajaran bahasa Inggris.

Peneliti	Permasalahan Penelitian	Hasil Penelitian
Suharti (2020)	Data hasil observasi menunjukkan bahwa <i>speaking skill</i> siswa berada dalam kategori rendah.	Muatan lokal bahasa Inggris dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> siswa, terdapat kekhasan yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan <i>speaking skill</i> siswa, hal ini untuk mengetahui sikap dan kemampuan berbicara siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya bisa berbicara bahasa Inggris tapi juga dapat mempelajari pengetahuan yang berbasis keagamaan, dan mempelajari sifat baik para pahlawan. Sementara di setiap akhir pembelajaran, ada kata-kata motivasi yang diberikan.
Kadoeng (2023)	Keterampilan berbicara ( <i>speaking</i> ) dalam Bahasa Inggris adalah keterampilan utama yang menunjukkan kemampuan berbahasa. Namun demikian, kebanyakan siswa mengalami hambatan atau kesulitan dalam berbicara.	Penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kesulitan atau kendala yang dialami oleh siswa dalam belajar Bahasa Inggris khususnya dalam peningkatan keterampilan berbicara ( <i>speaking</i> ). Subyek penelitian adalah siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Makassar. Kesulitan yang dialami oleh siswa dalam berbicara Bahasa Inggris ( <i>speaking</i> ) disebabkan oleh lima faktor, yaitu kurangnya kosa kata, pelafalan/pengucapan, tidak memiliki teman atau partner dalam berbicara, kurang percaya diri, dan suasana kelas pembelajaran Bahasa Inggris yang cenderung monoton dan membosankan
Melati et al, 2023	Teknologi memfasilitasi pengukuran dan pemantauan kemajuan siswa dengan lebih efisien. Namun, tantangan seperti ketersediaan akses teknologi yang tidak merata dan masalah keamanan data juga perlu diatasi	Potensi metode pengajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris di sekolah menengah bertujuan memberikan panduan praktis bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta untuk meningkatkan pemahaman tentang peran teknologi dalam pendidikan

**Sumber:** hasil akumulasi dari studi pendahuluan terhadap penelitian sebelumnya oleh tim peneliti.

## 5. Harapan akan Hasil dan Manfaat Penelitian

Beberapa riset yang dimaksudkan diantaranya, yaitu: Wedhanti et al, 2018 forum publikasi ilmiah Senari terkait kajian pengembangan konten e-learning mata kuliah *Complex English Grammar* berdasarkan *Teori Col Garrison*. Selanjutnya riset di tahun 2019 dari Warmadewi, Agustini & Wedhanti, meneliti perihal *analysis of learning higher order thinking skill (HOTS) toward english subject*. Padmadewi & Agustini (2021), publikasi buku ajar seputar pengembangan kurikulum juga dibedah melalui buku tentang *Pengantar Micro Teaching* diterbitkan oleh Rajawali Pers. Indra, Marjihani & Agustini (2013), mengkaji pemahaman membaca dengan menggunakan strategi CSR pada kelas XI-IA di SMA N 1 Sukasada pada tahun ajaran 2015/2016. Selanjutnya, Parmawati, Seken & Agustini (2013) terkait aplikasi dari metode *Quantum Learning* yang diintegrasikan dengan Mind Mapping teknik dalam meningkatkan kompetensi menulis siswa kelas X Sekolah Luar Biasa Bagian B Negeri Singaraja (SLB/B Negeri Singaraja). Dipertegas lagi dengan riset yang dilakukan oleh tim peneliti sebelumnya, yaitu oleh Dewi, Agustini & Sudirman (2013) pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Inggris siswa XI AP1 SMK Negeri 4 Bangli. Hasil riset sebelumnya memberikan pijakan tentang pengetahuan dan riset pengembangan PTK, sehingga melalui usulan riset ini tim pengusul kembali akan menelaah dan merespon permasalahan seputar hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Singaraja belum mencapai nilai kriteria kelulusan minimal pada

pebelajaran Bahasa Inggris disebabkan kurang tepatnya memilih model pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Untuk itu penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran *Talking Stick* di kelas VII E SMP Negeri 4 Singaraja.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom actionresearch*) (Purnawi, 2020). Penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus atau lebih (Susilowati, 2018). Waktu yang digunakan untuk setiap siklus adalah 2 kali pertemuan dengan 2 kali pertemuan penyajian materi dan pada akhir pertemuan kedua diadakan evaluasi siklus. Setiap siklus ada 4 tahap yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Nappu, Dewi & Daddi, 2019). Adapun tahapan tersebut adalah identifikasi masalah, merancang dan mengukur tingkat efesiensi model inovatif *Talking Stick*. Bagan alir identifikasi, perancangan dan pengukuran produk dilakukan dengan bagan alir 1. kegiatan berikut:

Bagan Alir 1. Penerapan Model Pembelajaran Inovatif *Talking Stick* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja

Studi Pendahuluan	Tahap Identifikasi	Tahap Merancang	Tahap Mengukur
<p><b>KEGIATAN YANG TELAH/SEDANG DILAKUKAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Penggalian fakta, data, konsep, teori dan generalisasi implikasi lemahnya kemampuan berbicara bahasa Inggris</li> <li>✚ Memformulasi konsep, teori dan generalisasi tentang model inovatif <i>Talking Stick</i> dalam pembelajaran <i>Public Speaking</i> di SMPN 4 Singaraja</li> </ul>	<p><b>ANALISIS KEBUTUHAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Menganalisis pokok-pokok materi <i>public speaking</i> dalam pembelajaran Bahasa Inggris</li> <li>✚ Studi dokumentasi dan studi empirik praktik pembelajaran <i>Public Speaking</i> di SMP N 4 Singaraja</li> <li>✚ Studi empirik dan studi dokumentasi model pembelajaran inovatif <i>Talking Stick</i>.</li> </ul>	<p><b>RANCANGAN MODEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Pengembangan model pembelajaran <i>Talking Stick</i>. (perangkat pembelajaran, siklus pembelajaran, model evaluasi dan model)</li> <li>✚ Penggunaan judgment ahli untuk dan FGD penyempurnaan model</li> <li>✚ Penyempurnaan perangkat pembelajaran, model evaluasi dan model inovatif <i>Talking Stic</i></li> </ul>	<p><b>UJI COBA DAN PENYEMPUR- NAAN MODEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Uji coba terbatas dengan model classroom research</li> <li>✚ Revisi dan penyempurnaan model</li> </ul>

Sumber: hasil rancangan penelitian tim peneliti tahun 2024.

Penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 4 Singaraja. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII E SMP Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2024/2025 berjumlah 28 orang siswa terdiri dari 16 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi (Suherdiyanto & Anggela, 2016). 1. Metode Observasi, adalah metode yang dilakukan untuk melihat, mengamati dan mencatat perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran. Dalam melaksanakan observasi kegiatan proses pembelajaran tetap berlangsung dengan dibantu seorang observer, yang bertugas mengamati aktivitas belajar siswa yang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah disediakan. 2. Metode Tes, adalah seperangkat rangsangan (stimuli) yang jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inovatif *Talking Stick* (Pour, Herayanti & Sukroyanti, 2018) pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pokok *It's a beautiful day!* di kelas VII E SMP Negeri 4 Singaraja.

Adapun teknik pengumpulan data yang berbentuk statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif, berupa data-data yang disajikan berdasarkan angka-angka maka menggunakan analisis deskriptif persentase dari aspek: a. Ketuntasan Individu dari nilai ketuntasan Individu dan b. Ketuntasan klasikal dilihat dari persentase ketuntasan belajar (Sholikhah, 2016).

KKM mata pelajaran Bahasa Inggris 75. Maka nilai C (cukup) dimulai dari 75. Predikat di atas Cukup adalah Baik dan Sangat Baik, maka panjang interval nilai untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dapat ditentukan dengan cara: (Nilai maksimum-Nilai KKM): 3 = (100 – 75): 3 = 8. Sehingga panjang interval untuk setiap predikat 8 atau 9. Karena panjang interval nilainya peneliti ambil 8, dan terdapat 4 macam predikat, yaitu A (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), dan D (Kurang), maka untuk mata pelajaran Bahasa Inggris interval nilai dan predikatnya dapat dilihat pada tabel 2. berikut.

**Tabel 2.** Pengkategorian nilai berdasarkan KKM Sekolah

No	Rentang Nilai	Predikat	Kategori
1	92-100	A	Sangat Tinggi
2	84-91	B	Tinggi
3	75-83	C	Cukup
4	Kurang dari 75	D	Kurang

Sumber: hasil koordinasi tim dengan Guru Pendidikan Bahasa Inggris di SMPN 4 Singaraja.

Selanjutnya pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal, jika 85% siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM) Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Inggris pada materi pokok *“It's a beautiful day!”* melalui Model Pembelajaran *Talking Stick*. Indikator keberhasilan Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan dilihat dari: a. Bila terjadi peningkatan skor rata-rata, dan terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar (Rosmaliwarnis, 2021). Berdasarkan ketuntasan minimal yaitu 75, secara klasikal jika 85% dari jumlah siswa yang yang mencapai ketuntasan belajar. b. Bila terjadi perubahan positif siswa dari siklus 1 ke siklus 2 ( penilaian aktivitas siswa) setelah dilaksanakannya proses belajar mengajar dengan penerapan Model Pembelajaran *Talking Stick*.

Tim peneliti dengan bidang kepakaran Pendidikan Bahasa Inggris, melibatkan staf pegawai dan mahasiswa dalam membantu dibidang administrasi dan proses riset PTK dengan mendukung pengembangan merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) dalam kaitannya dengan rekognisi kuliah kerja nyata dan penyelesaian tugas akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. SIKLUS I

#### Tahap Perencanaan

Peneliti telah berhasil menyusun RPP dengan skenario penerapan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja. Peneliti juga telah berhasil menyiapkan alat, sumber, bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, menyusun instrument observasi guru maupun instrument observasi peserta didik. Kendala yang dihadapi dalam penyusunan alat dan bahan yang diperlukan selama pendampingan adalah yaitu peneliti masih belum menguasai tata cara penyusunan instrument, yang berdampak keterlambatan dalam pelaksanaannya, solusinya peneliti minta petunjuk kepada pengawas pembimbing untuk memberikan pembinaan tata cara penyusunan instrument observasi guru maupun penyusunan instrument peserta didik. Setelah diadakan pembimbingan guru selaku peneliti berhasil menyusun lembar observasi guru maupun observasi peserta didik dalam upaya peningkatan aktifitas belajarnya.

#### Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini guru selaku peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja dengan skenario sebagai berikut: 1. Guru membagi peserta didik menjadi 8 (delapan) kelompok kecil, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang peserta didik. 2. Masing-masing kelompok diberikan tugas/soal untuk dipecahkan bersama dalam kelompok, 3. selanjutnya kelompok mendiskusikan tugas yang diberikan dan mengumpulkan secara individu 4. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dihadapan semua peserta didik secara bergiliran. 5. Tes tertulis.

#### Tahap Observasi

Observasi Guru pertemuan I dan II memperoleh skor rata-rata 3,00 dan 3,64. Hasil observasi peserta didik dalam upaya peningkatan aktivitas belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII E Semester satu Tahun pelajaran 2023/2024 di SMP Negeri 4 Singaraja pada pertemuan I dan II diperoleh skor rata-rata (2,94) dan (3,36). Perolehan nilai rata-rata tugas individu dan tes tertulis yang dilakukan pada akhir pertemuan adalah masing-masing sebesar (67,27) dan (67,52).

#### Tahap Refleksi

Hasil analisa data perolehan aktivitas belajar pada siklus I pertemuan II ini (3,36) sedangkan yang diminta dalam Indikator keberhasilan ( $> 4,0$ ), ini artinya belum berhasil. Karena Indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian tindakan kelas (PTK) dilanjutkan ke siklus II dengan harapan optimalisasi penerapan strategi pembelajaran dengan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja.

## **B. SIKLUS II**

### **Tahap Perencanaan**

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan kesalahan-kesalahan pada siklus I. peneliti lebih memfokuskan tentang Rencana strategi jitu sehingga proses pembelajaran dengan pendekatan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja dapat terelaisasi dengan baik, karenanya dalam penyusunan skenario benar-benar dirinci dari tiap aspek pada proses pembelajaran dengan inovasi model pembelajaran *Talking Stick*. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peneliti menyiapkan semua alat, bahan, dan segala sesuatunya sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan. Agar proses pembelajaran dapat teratasi maka peneliti juga menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik sebagai tolak ukur ketercapaian peningkatan aktivitas belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan di siklus II ini pada dasarnya masih mengacu pada pelaksanaan siklus I, yaitu penerapan pendekatan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja. Bedanya pada siklus ini lebih dioptimalkan.

### **Tahap Observasi**

Pada siklus II ini hasil observasi pada pertemuan I dan II memperoleh skor rata-rata (4,00) dan (4,36). Upaya meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Inggris peserta didik melalui inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja pada pertemuan I dan II diperoleh skor rata-rata (4,06) dan (4,61). Dampak nyata dari meningkatnya aktivitas belajar adalah hasil belajar juga meningkat, dari data hasil perolehan nilai rata-rata tugas dan tes tertulis adalah (77,88) dan (83,15) sementara pada siklus sebelumnya hanya (67,27) dan (67,52) berarti mengalami peningkatan yang signifikan.

### **Tahap Refleksi**

Hasil analisa data peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II pertemuan II adalah (4,61) sedangkan Indikator keberhasilan (> 4,0). Ini artinya pada siklus II hasilnya telah melampaui Indikator keberhasilan. Karena Indikator keberhasilan telah terbukti, maka tidak perlu ada upaya perbaikan dan penyempurnaan. Pendekatan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja telah mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang ditandai dengan tercapainya Indikator keberhasilan dan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dihentikan pada siklus II dengan hasil memuaskan."

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Penerapan inovasi model pembelajaran *Talking Stick* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris Siswa Kelas VII E SMPN 4 Singaraja sangat efektif upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar Bahasa Inggris. Fakta telah menunjukkan perolehan rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan II (3,36), sedangkan pada siklus II pertemuan II (4,61) sudah melampaui Indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh nilai rata-rata (67,27) dan (67,52) sementara pada siklus II meningkat menjadi (77,88) dan (83,15), ini sudah melampaui indikator yang direncanakan. Penelitian dinyatakan “BERHASIL” dan dihentikan pada siklus II.

### Saran

Adapun saran ditujukan kepada: (1) Disarankan kepada guru sejawat untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam upaya untuk meningkatkan aktivitas dan atau hasil belajar peserta didik sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. (2) Disarankan kepada para semua peserta didik kelas VII E4 SMP Negeri 4 Singaraja untuk membiasakan belajar dengan pendekatan yang kontekstual utamanya strategi yang mampu membangkitkan aktivitas belajar peserta didik yang dampaknya hasil belajar dapat ditingkatkan seperti yang diharapkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa karena telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan hasil riset yang peneliti telah laksanakan di bawah naungan LPPM Undiksha. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Prosiding Nasional Fakultas Dharma Duta UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang telah memfasilitasi media publikasi hasil riset untuk para dosen internal dan eksternal institusi. Saya merasa berbangga dan sangat memberikan apresiasi atas kesempatan yang sangat berharga telah ikut serta diberikan kesempatan untuk dapat mempublikasikan hasil riset.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K. S., Mandriani, N. N., & Asrini, N. K. P. (2019). Internalisasi pendidikan karakter dalam pengembangan sikap tanggung jawab sosial siswa. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 66-72.
- Dewi, L. P. A. N., Agustini, D. A. E., & Sudirman, M. L. S. (2013). Improving Speaking Competency of the Eleventh Grade AP1 (Hotel Accommodation Program 1) Students at SMK Negeri 4 Bangli by Using Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris undiksha*, 1(1).
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan google classroom dalam pembelajaran bahasa inggris kepada guru-guru bahasa inggris SMP di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183-191.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.

- Indra, I. M. M., Marjohan, A., & Agustini, D. A. E. (2013). Improving reading comprehension by using collaborative strategic reading (CSR) strategy to the XI-IA grade students of SMA N 1 Sukasada in academic year 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 1(1).
- Indrawati, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Materi Expression Of Congratulations Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Siswa Kelas IX MTSN 5 Pidie. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Vokasi (JP2V)*, 2(1), 21-30.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14-20.
- Muliana, I. N. (2020). Mengatasi kesulitan dalam berbahasa inggris. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 56-63.
- Firmansyah, A., Sutrisno, S., Huda, L. N., & Herlambang, M. (2024). Peran Guru Penggerak Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Era Digital. *PAKAR Pendidikan*, 22(1), 168-181.
- Nappu, S., Dewi, R., Daddi, H., & Pendidikan Bahasa Inggris, J. (2019). Peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. *Jurnal Dedikasi*, 21(1), 15-19.
- Padmadewi, N. N. (2021). *Pengantar Micro Teaching-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research)*. Deepublish.
- Parmawati, M. Y., Seken, I. K., & Agustini, D. A. E. (2013). *Improving Writing Competency Of The Tenth Grade Students In SLB/B Negeri Singaraja By Quantum Learning Integrated With Mind Mapping TechniquE*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris undiksha*, 1(1).
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2(1), 36-40.
- Ridwan, R. (2016). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Melalui Bimbingan Kelompok Berbasis MGMP. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 2(1).
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Suharti, S. (2020). Implementasi Muatan Lokal Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 1(02), 36-49.
- Suherdiyanto, P. M., & Anggela, R. (2016). Pembelajaran Luar Kelas (Out Door Study) Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Sungai Kakap. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 3(1), 139-148.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal ilmiah edunomika*, 2(01).

- Warmadewi, P. S., Agustini, D. A. E., & Wedhanti, N. K. (2019). Analysis of learning higher order thinking skill (HOTS) toward English subject. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 3(2), 134-140.
- Wedhanti, N. K., Myartawan, I. P. N. W., & Agustini, D. A. E. (2018, November). Pengembangan Konten E-learning Mata Kuliah Complex English Grammar Berdasarkan Teori CoI Garrison. In *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF KE-6*.
- Widyastri, P. L. (2019). Peran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Persebaran Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan di Indonesia.

## **EKSISTENSI BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) DALAM PEMBANGUNAN PEREKONOMIAN DI DESA MENANGA, KECAMATAN RENDANG KABUPATEN KARANGASEM**

**I Wayan Landrawan<sup>1</sup>, Ni Ketut Sari Adnyani<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja 81116, Indonesia, Email: [wayan.landrawan@undiksha.ac.id](mailto:wayan.landrawan@undiksha.ac.id)

<sup>2</sup>Ilmu Hukum, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja 81116, Indonesia, Email: [sari.adnyani@undiksha.ac.id](mailto:sari.adnyani@undiksha.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola pemanfaatan dana Bumdes "Arta Dharma Duta" dengan mengambil studi kasus di Desa Menanga Kecamatan Rendang Kabupaten Karangasem yang merupakan salah satu desa yang mengimplementasikan BUMDes. Adapun permasalahan yang ingin diteliti dalam kegiatan ini meliputi partisipasi masyarakat dalam kegiatan BUMDes, pola pemanfaatan dan BUMDes dan kontribusi BUMDes dalam pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa. Penelitian bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan sosiologis. Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat dalam kegiatan BUMDes masih kurang karena pengetahuan masyarakat terhadap program BUMDes masih sedikit. Terkait pola pemanfaatan lebih banyak pada pembangunan fisik desa sedangkan kontribusi bagi pemberdayaan masyarakat masih belum maksimal karena sejumlah kendala terutama yaitu anggaran BUMDes.

**Kata kunci:** BUMDes, Partisipasi, Pembangunan, Pemberdayaan.

### **Abstract**

*This research aims to determine the pattern of utilization of Bumdes "Arta Dharma Duta" funds by taking a case study in Menanga Village, Rendang District, Karangasem Regency, which is one of the villages implementing BUMDes. The problems to be researched in this activity include community participation in BUMDes activities, utilization patterns and BUMDes as well as the contribution of BUMDes in developing and empowering village communities. This research is descriptive in nature using a sociological approach. Data sources consist of primary and secondary data. Data collection techniques use observation, interviews, documentation and literature study. This research uses qualitative descriptive analysis techniques. The research results show that community participation in BUMDes activities is still lacking because public knowledge of the BUMDes program is still limited. Regarding the pattern of greater utilization in physical development of villages, the contribution to community empowerment is still not optimal due to a number of obstacles, especially the BUMDes budget.*

**Keywords:** BUMDes, Participation, Development, Empowerment.

## PENDAHULUAN

### 1. Rancangan Penelitian

Kebijakan otonomi daerah merupakan kebijakan yang memberikan wewenang kepada daerah untuk mengurus dan mengatur kebutuhan masyarakat sesuai dengan karakteristik daerahnya berbasis tingkatan terendah dalam suatu struktur pemerintahan, yaitu Desa (Goma, 2015). Menunjang penyelenggaraan pemerintahan desa dalam pembangunan, penting keberadaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Arta Dharma Duta" Desa Menanga dan pengelolaannya guna kepentingan masyarakat desa. Merujuk pada peraturan perundang-undangan yang mengatur tentang desa, khususnya UU Nomor 6 Tahun 2014, disimpulkan bahwa BUMDes merupakan suatu lembaga perekonomian desa yang memiliki peranan penting dalam mewujudkan kesejahteraan masyarakat, desa, dan pemerintah desa.

Implikasi dari terbentuknya desa dengan sifat yang demikian, diharap dapat menjadi landasan yang kuat dalam melaksanakan pemerintahan dan pembangunan menuju masyarakat yang adil, makmur, dan sejahtera. Kesan kuat yang dapat terlihat dari pertimbangan dalam pembentukan UU Desa adalah keinginan pemerintah untuk membentuk kelembagaan desa yang lebih maju, salah satunya dalam aspek ekonomi. UU Desa dalam rangka pembangunan aspek ekonomi desa tersebut mengatur adanya badan usaha yang dimiliki desa. Meski substansi mengenai badan usaha milik desa (BUMDes) bukanlah hal yang baru dalam peraturan tentang pemerintahan desa (Caya & Rahayu, 2019) pada aspek kemandirian.

Pengalaman pemerintahan desa memberi pelajaran bagi pengelolaan hubungan desa, satu pendekatan baru yang diharapkan mampu menstimuli dan menggerakkan roda perekonomian di pedesaan (Sihotang, 2023). Stimuli yang dimaksud adalah melalui pendirian kelembagaan ekonomi yang dikelola sepenuhnya oleh masyarakat desa. Lembaga ekonomi ini tidak lagi didirikan atas dasar instruksi pemerintah (Hasanah, 2019). Tetapi harus didasarkan pada keinginan masyarakat desa yang berangkat dari adanya potensi yang jika dikelola dengan tepat akan menimbulkan permintaan di pasar. Agar keberadaan lembaga ekonomi ini tidak dikuasai oleh kelompok tertentu yang memiliki modal besar di pedesaan. Maka kepemilikan lembaga itu oleh desa dan dikontrol bersama di mana tujuan utamanya untuk meningkatkan standar hidup ekonomi masyarakat.

### 2. Wawasan dan Rencana Pemecahan Masalah

Masyarakat Desa merasa terbantu dengan adanya BUMDes yaitu melalui penyewaan kios pasar dan peminjaman modal. Tetapi, secara keseluruhan belum bisa memenuhi kebutuhan masyarakat dan berkontribusi dalam meningkatkan pendapatan desa. Sehingga BUMDes sebagai lembaga penguatan ekonomi dinilai belum berhasil. Oleh karenanya, transparansi pengelolaan BUMDes penting dilaksanakan,. Pendirian lembaga ini antara lain dimaksudkan untuk mengurangi peran para tengkulak yang seringkali menyebabkan meningkatnya biaya transaksi (transaction cost) antara harga produk dari produsen kepada konsumen akhir. Melalui BUMDes Arta Dharma Duta" Desa Menanga ini diharapkan setiap produsen di pedesaan dapat menikmati selisih harga jual produk dengan biaya produksi yang layak dan konsumen tidak harus menanggung harga pembelian yang mahal. Membantu kebutuhan dana masyarakat yang

bersifat konsumtif dan produktif. Menjadi distributor utama untuk memenuhi kebutuhan sembilan bahan pokok (sembako).

### **3. Rumusan Tujuan Penelitian**

Melalui riset ini bertujuan untuk mengkaji BUMDes dalam Pembangunan ekonomi Desa Menanga, Karangasem. Hal ini selaras dengan Renstra Undiksha dalam rangka memberikan public service prima kepada masyarakat melalui hasil hilirisasi riset perguruan tinggi.

### **4. Rangkuman Kajian Teoritik yang Berkaitan dengan Masalah yang Diteliti**

Secara umum, kajian pustaka atau penelitian terdahulu merupakan momentum bagi calon peneliti untuk mendemonstrasikan hasil bacaannya yang ekstensif terhadap literatur-literatur yang berkaitan dengan pokok masalah yang akan diteliti. Hal ini dimaksudkan agar calon peneliti mampu mengidentifikasi kemungkinan signifikan dan kontribusi akademik dari penelitiannya pada konteks waktu dan tempat tertentu (Susanto & Jailani, 2023).

Adapun hasil penelusuran literatur terhadap hasil riset terdahulu yang mengilhami penelitian dari tim peneliti, antara lain sebagai berikut: Penelitian Zandri, Putri & Fahmi (2018), mendeskripsikan faktor penghambat perkembangan BUMDes Dharma Utama di Wonokerto dalam menjalankan usaha-usahanya dan memberikan solusi berupa strategi untuk mengembangkan BUMDes. Selanjutnya riset Nursetiawan (2018), mengulas seputar strategi pengembangan desa mandiri melalui inovasi BUMDes. Arista et al (2021), merespon permasalahan BUMDes dengan pendampingan Penyusunan laporan keuangan pada BUMDes Banyuanyar Berkarya Desa Banyuanyar Kecamatan Ampel Kabupaten Boyolali. Riset Inapty, Fikri & Waskito (2022), melakukan identifikasi permasalahan BUMDes di desa-desa di Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat.

Hasil penelusuran yang telah ditempuh, maka ditemukan beberapa referensi yakni berupa buku-buku, jurnal dan penelusuran internet. Adapun penelusuran tersebut menunjukkan letak persamaan riset dari obyek penelitian yaitu BUMDes. Sedangkan signifikasinya terletak pada BUMDes Menanga sebagai role model untuk percontohan BUMDes lainnya di Provinsi Bali yang belum melaksanakan swakelola secara transparan dan partisipatif. BUMDes Arta Dharma Duta" Desa Menanga berpedoman pada UU Desa yaitu badan usaha yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki oleh desa melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan desa yang dipisahkan guna mengelola aset, jasa pelayanan, dan usaha lainnya untuk sebesar-besarnya kesejahteraan masyarakat desa (Wahyuni, 2020). Kalimat “untuk sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat” adalah tujuan akhir didirikannya BUMDes. Tujuan ini tentu melekat pada semua pemerintah desa, karenanya pengetahuan yang baik akan BUMDes tentu menjadi hal yang dibutuhkan. Keinginan untuk membentuk BUMDes tanpa modal pemahaman yang baik akan pembentukan dan pengelolaannya, justru dapat menjadikan desa lebih jauh dari kata “sejahtera”. Sebab, kekayaan desa yang dijadikan modal BUMDes bisa saja tidak berkembang hingga mengalami kerugian.

### **5. Harapan akan Hasil dan Manfaat Penelitian**

Restini, Landrawan & Adnyani (2019), mengkaji dinamika pemerintahan desa dilihat dari pendidikan politik berbasis desa adat bagi kaum perempuan di Desa Tigawasa Kecamatan

Banjar Kabupaten Buleleng. Mengilhami riset selanjutnya pada tahun 2022 dari Landrawan & Juliawan, mengkaji mengenai eksistensi awig-awig terhadap harmonisasi Krama Desa Adat di Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Masih seputar kajian pemerintahan, Adnyani & Landrawan (2023) mengkaji tentang politik hukum pengakuan partisipasi desa adat dalam pemulihan kepariwisataan Bali dan selanjutnya Agustini, Landrawan & Hadi Saputra (2023), mengkaji perihal pengembangan desa wisata berbasis kearifan lokal sebagai strategi pengentasan kemiskinan di Kabupaten Klungkung. Berdasarkan pengalaman riset tim peneliti dari tahun 2019 s/d 2023 memberikan dorongan bagi tim peneliti untuk mengkaji pembangunan perekonomian desa melalui pengelolaan BUMDes di Desa Menanga, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan pada BUMDes Arta Dharma Duta" Desa Menanga, Kecamatan Rendang Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali termasuk field research (penelitian lapangan) (Thohira, 2024), untuk memperoleh data tentang pembangunan ekonomi melalui peran Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Desa Menanga, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem. Pendekatan penelitian adalah kualitatif. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi juga adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti (Samadi, Rahman & Afrizal, 2015). Populasi penelitian adalah masyarakat penerima manfaat BUMDes Arta Dharma Duta" Desa Menanga, populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengurus BUMDes berjumlah 5 orang dan masyarakat yang mempunyai potensi dalam mengembangkan usaha pemanfaatan sumber daya alam sebanyak 350 Kepala Keluarga (KK). Sekian banyak populasi ini, penulis membatasinya untuk dijadikan sampel, yang dilakukan pengambilannya secara kualitatif. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel (Widyawati et al, 2019). Sampel juga merupakan bagian kecil atau cuplikan yang ditarik dari populasi. Pada pengambilan sampel menggunakan metode Snowball Sampling, yang diperoleh sebanyak 6 Kepala Keluarga (KK).

Penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi non partisipasi (Faqih & Widya, 2023). Peneliti berlaku sebagai pengamat dan tidak mengambil bagian kehidupan yang diobservasi dengan tujuan agar penulis dapat memperoleh keterangan yang obyektif. Observasi yang penulis lakukan adalah dengan mengamati aktivitas yang ada di masyarakat, melihat proses step by step kegiatan pemberdayaan masyarakat, melihat tingkat partisipasi masyarakat dalam mengelola kegiatan produksi masyarakat dilokasi penelitian dan melihat perubahan yang dialami anggota Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) seperti perubahan ekonomi, penambahan lapangan pekerjaan, dan lain-lain.

Wawancara (interview) adalah pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung oleh pewawancara (pengumpul data) kepada responden (Arindhawati & Utami, 2020) dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam dengan alat perekam (tape recorder). Dalam penelitian ini melakukan wawancara dengan, kepala desa, pengurus BUMDes dan masyarakat. Metode ini ditujukan kepada sampel dan merupakan metode yang paling utama bagi penelitian ini untuk mendapatkan informasi dan data-data langsung. Adapun data yang

penulis butuhkan adalah, kegiatan pemberdayaan masyarakat, partisipasi masyarakat dan implementasi pelaksanaan BUMDes di Desa Menanga, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem.

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian (Susanti, Syairozi & Lukman, 2021). Dokumentasi yang diteliti dapat berupa berbagai macam, tidak hanya dokumen resmi. Dokumen dapat berupa Buku Harian, Surat Pribadi, Laporan, Notulen Rapat, Catatan kasus (Case Recorder) dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya. Dokumentasi yang penulis butuhkan adalah, sejarah Desa Menanga, data geografi, data demografi, struktur Desa Menanga, data organisasi BUMDes, kegiatan pemberdayaan masyarakat serta data-data tertulis lainnya.

Penelitian ini mempergunakan dua jenis sumber, yaitu pertama sumber data skunder dikumpul dari tulisan-tulisan penunjang yang sesuai dengan tema penelitian berupa buku, jurnal, dan dokumentasi. Kedua sumber data primer, yang dikumpul secara kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yang diisi oleh reponden. Data primer yang telah terkumpul, di analisis dengan mempergunakan metode analisis deskriptif. Analisis data kualitatif berarti menarik sebuah makna, dari serangkaian data mentah menjadi sebuah data interpretasi peneliti dimana interpretasi tersebut dapat dipertanggung jawabkan keilmiahannya (Dunggio, 2020).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program BUMDes sesungguhnya memiliki peran yang strategis dalam pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa. Dengan mengusung semangat gotong royong program BUMDes tidak hanya memberikan keuntungan berupa pembangunan dalam aspek fisik tetapi juga keuntungan dalam aspek sosial. Di dalam pembangunan desa terdapat dua aspek yaitu pembangunan desa dalam aspek fisik dan dalam aspek pemberdayaan masyarakat. Pembangunan desa dalam aspek fisik memiliki obyek utama sarana, prasarana dan manusia misalnya pembangunan jalan desa, permukiman, jembatan, bendungan, irigasi, sarana ibadah dan pendidikan (Muhi, 2011: 8 dalam Almasri dan Desmiwar). Sedangkan pemberdayaan masyarakat merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh masyarakat sehingga mewujudkan jati diri, harkat dan martabat masyarakat secara maksimal dan digunakan untuk mempertahankan dan mengembangkan diri secara mandiri baik secara ekonomi, sosial, agama, dan budaya (Widjaja, 2005: 169, dalam Almasri dan Desmiwar). Di dalam pelaksanaan pengelolaan dana BUMDes di berbagai daerah dalam prakteknya masih seringkali ditemui belum mengusung semangat gotongroyong yang terlihat dari minimnya partisipasi masyarakat sehingga program yang dijalankan tidak berkesesuaian dengan akar kebutuhan masyarakat desa. Hasilnya banyak BUMDes yang kemudian mengalami collaps. Di Desa Menanga, sebagai salah satu penyelenggara BUMDes terbaik di Desa Menanga Kecamatan Rendang, diakui telah menerapkan mekanisme gotongroyong yang dilakukan oleh aparat desa dengan masyarakat yang menjadikan BUMDes di Desa Menanga ini masih tetap survive hingga sekarang. Akan tetapi, eksistensi BUMDes selama ini pun masih bersifat fluktuatif atau kondisinya tidak stabil dikarenakan berbagai macam kendala. Sementara ditinjau dari segi pemanfaatan dan kontribusi dalam pembangunan desa hal ini sudah nampak dari berbagai jenis program bantuan ke masyarakat serta hasil pembangunan secara fisik.

**a. Partisipasi Masyarakat dalam Pemanfaatan Dana BUMDes**

Perkembangan BUMDes di Desa Menanga Kecamatan Rendang yang bisa bertahan hingga saat ini disaat beberapa desa mengalami collaps adalah adanya partisipasi masyarakat. Sufyan sebagai ketua BUMDes di Desa Menanga Kecamatan Rendang saat ini menuturkan bahwa yang membedakan BUMDes di Desa Menanga Kecamatan Rendang dengan desa lainnya adalah adanya keterlibatan antara pemerintah desa dengan masyarakat. Karena belum ada alokasi gaji bagi pengurus sehingga mereka disebut sebagai relawan BUMDes. Sementara itu, dari hasil survey menunjukkan bahwa 78% responden mengetahui tentang adanya program BUMDes, namun hanya 12% saja yang menyatakan tahu dengan pasti sedangkan 54% menyatakan tahu tetapi hanya sedikit saja. Di dalam penelitian ini juga menemukan bahwa 22% responden mengaku tidak tahu tentang adanya program BUMDes. Dalam hal ini mengindikasikan bahwa keberadaan program BUMDes belum sepenuhnya menyentuh atau mengakomodasi kepentingan seluruh lapisan masyarakat.

Jika program yang ada tidak diketahui atau diketahui tetapi hanya sedikit maka untuk menjaring partisipasi masyarakat dalam skala menyeluruh sulit untuk diwujudkan. Hal ini juga tercermin dari pengakuan 66% yang mengatakan tidak pernah memperoleh bantuan dari Program BUMDes dan hanya 34% saja yang mengaku pernah menerima. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa di dalam pelaksanaan BUMDes, pihak pemerintah desa masih kesulitan dalam melakukan pengembangan. Menurut pengakuan Sufyan selaku ketua BUMDes, selain tenaga yang mengurus adalah tenaga relawan, kegiatan BUMDes juga sering kali terhambat oleh persoalan politis di desa. Persoalan politis yang ada terkait dengan pergantian kepala desa yang seringkali membawa dampak pada perubahan arah program BUMDes yang telah dicanangkan oleh kepala desa sebelumnya.

**b. Pola Pemanfaatan Dana BUMDes di Desa Menanga Kecamatan Rendang**

Pola pemanfaatan dana BUMDes selama ini digerakkan untuk jasa persewaan peralatan. Dengan menggunakan dana BUMDes untuk kegiatan persewaan dinilai lebih produktif dalam mengakumulasi modal jika dibandingkan dengan penggunaan yang bersifat simpan pinjam, karena menurut pengalaman jasa simpan pinjam memiliki kecenderungan akan sulit ditagih kembali di beberapa masyarakat. Hasil dari jasa sewa peralatan inilah yang kemudian oleh pemerintah di Desa Menanga Kecamatan Rendang digunakan sebagai pembiayaan pembangunan dan memberikan beberapa program bantuan kepada masyarakat di di Desa Menanga Kecamatan Rendang. Dilihat dari jenis bantuan dari BUMDes yang diterima oleh reponden jenisnya bervariasi. Dalam bidang usaha ada berupa bantuan promosi/pemasaran produk yang diterima oleh 24% responden. Sebanyak 28% responden juga mengaku menerima bantuan modal usaha. Beberapa bantuan lain terkait pengembangan usaha misalnya peralatan, pelatihan dan pendampingan usaha.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa sebagai program strategis dalam pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa, keberadaan BUMDes di berbagai daerah justru mengalami situasi sulit dan banyak yang dalam perjalanannya tidak membuahkan hasil. Berbagai kendala telah diteliti dan menemukan banyak variabel penyebab yang menjadikan

BUMDes tidak bisa berjalan sebagaimana yang diharapkan. BUMDes Desa Menanga merupakan salah satu bukti BUMDes yang masih eksis ditengah-tengah pembangunan desa tersebut. Studi yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat tentang partisipasi, pola pemanfaatan dan juga kontribusi BUMDes di Desa Menanga serta berbagai kendala pengembangan yang dihadapi. Tujuannya tidak lain adalah mengembangkan keberhasilan BUMDes yang sudah ada dan memberi masukan atau solusi bagi permasalahan yang tengah dihadapi. Dari analisis data yang telah dilakukan, adapun beberapa kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: Partisipasi masyarakat dalam kegiatan BUMDes masih rendah, hal ini terlihat dari pengetahuan masyarakat tentang program BUMDes. Program kegiatan BUMDes di Desa Menanga, Kecamatan Rendang, Kabupaten Karangasem-Bali belum banyak diketahui oleh masyarakat.

### **Saran**

Adapun saran ditujukan melibatkan partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan program BUMDes. Dengan adanya partisipasi dari masyarakat maka program BUMDes akan mendapat banyak mendapat aspirasi sehingga program yang dibuat sesuai dengan kebutuhan masyarakat lokal. Dengan kata lain manfaat BUMDes akan dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat di desa tersebut. Kedua, meskipun secara sumber daya pengelola BUMDes secara formal belum memiliki kualifikasi untuk menjalankan suatu badan usaha, tetapi bisa disiasati dengan pemberian pelatihan keterampilan kepada para pengelola untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengelola badan usaha.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa karena telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan hasil riset yang peneliti telah laksanakan di bawah naungan LPPM Undiksha. Peneliti juga ucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Prosiding Nasional Fakultas Dharma Duta UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang telah memfasilitasi media publikasi hasil riset untuk para dosen internal dan eksternal institusi. Saya merasa bangga dan sangat memberikan apresiasi atas kesempatan yang sangat berharga telah ikut serta diberikan kesempatan untuk dapat mempublikasikan hasil riset.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adnyani KS, Landrawan IW. Politik Hukum Pengakuan Partisipasi Desa Adat dalam Pemulihan Kepariwisata Bali. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. 2023 Jun 30;9(1):35-44.
- Agustini DA, Landrawan IW, Hadisaputra IN. Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Strategi Pengentasan Kemiskinan di Kabupaten Klungkung. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*. 2023;9(1):493-505.
- Arindhawati AT, Utami ER. Dampak Keberadaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) terhadap Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat (Studi pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Desa Ponggok, Tlogo, Ceper Dan Manjungan Kabupaten Klaten). *Reviu Akuntansi dan Bisnis Indonesia*. 2020;4(1):43-55.
- Arista D, Satyanovi VA, Rahmawati LD, Hapsari AA. Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Pada BUMDes Banyuanyar Berkarya Desa Banyuanyar Kecamatan Ampel

- Kabupaten Boyolali. Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. 2021 Dec 4;4(3):550-6.
- Caya MF, Rahayu E. Dampak Bumdes Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Aik Batu Buding, Kabupaten Belitung, Provinsi Bangka Belitung. Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial. 2019 Apr;20(1):1-2.
- Dunggio S. Pengaruh Kemampuan Terhadap Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). Gorontalo Journal of Public Administration Studies. 2020 Apr 27;3(1):15-24.
- Faqih AR, Widya AA. Implementasi Aplikasi E-Ticket pada Bumdes Desa Sumbermulyo Kec. Jogoroto Kab. Jombang sebagai Solusi Digitalisasi Pengelolaan Tiket. Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan. 2023 Mar 30;2(2):49-54.
- Goma S. Peran Pemerintah Desa dalam Meningkatkan Pendapatan di Desa Bolangitang Satu Kecamatan Bolang Itang Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Politico: Jurnal Ilmu Politik. 2015;2(6):1114.
- Hasanah N. Upaya Peningkatan Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat Desa Melalui Strategi Pengembangan Badan Usaha Milik Desa (BUMDES) Desa Melirang Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. QIEMA: Qomaruddin Islamic Economy Magazine. 2019;5(1):14-45.
- Inapty BA, Fikri MA, Waskito I. Identifikasi Permasalahan BUMDes di Desa-Desa di Kecamatan Gunung Sari Kabupaten Lombok Barat. Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram. 2022 Apr 22;8(1):56-64.
- Landrawan IW, Juliawan IN. Eksistensi Awig-Awig Terhadap Harmonisasi Krama Desa di Desa Adat Tenganan Pegringsingan. Pariksa: Jurnal Hukum Agama Hindu. 2022 Jun 22;6(1):76-84.
- Nursetiawan I. Strategi Pengembangan Desa Mandiri melalui Inovasi BUMDes. Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan. 2018 Jul 30;4(2):72-81.
- Prasetyo RA. Peranan BUMDES dalam Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat di Desa Pejambon Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro. Jurnal Dialektika. 2016;11(1):86-100.
- Restini NK, Landrawan IW, Adnyani NK. Pendidikan Politik Berbasis Desa Adat Bagi Kaum Perempuan di Desa Tigawasa Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha. 2019 Nov 26;7(3):61-71.
- Samadi S, Rahman A, Afrizal A. Peranan Badan USAha Milik Desa (Bumdes) dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat (Studi pada Bumdes Desa Pekan Tebih Kecamatan Kepenuhan Hulu Kabupaten Rokan Hulu) (Doctoral dissertation, Universitas Pasir Pengaraian).
- Sauri S, Jamaludin A, Rosita D, Farha HM, Jaelani J. Peranan BUMDes Dalam Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat di Desa Taringgul Landeuh Kecamatan Kiarapedes Kabupaten Purwakarta. Jurnal Riset Multidisiplin Dan Inovasi Teknologi. 2023 Sep 10;1(02):50-8.
- Sihotang S. Urgensi BUMdes Syariah Kembang Setanjung dalam Pembangunan Perekonomian Desa Tanjung Medan. Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos. 2023 Aug 25;12(2):52-7.
- Susanti I, Syairozi MI, Lukman HY. Analisis Sistem Manajemen Dalam Pengelolaan Bumdes Di Desa Bluluk. Jurnal Sains Sosio Humaniora. 2021;5(2):701-10.

- Susanto D, Jailani MS. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data dalam Penelitian Ilmiah. QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora. 2023 Jul 1;1(1):53-61.
- Thohira M. Peran Pemerintah Desa dalam Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Desa Pulau Kerumputan, Kecamatan Pulau Laut Kepulauan, Kabupaten Kotabaru.
- Wahyuni D. Peran Badan Usaha Milik Desa Panggung Lestari Dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa Panggungharjo, Kabupaten Bantul. Kajian. 2020 Oct 16;24(3):191-203.
- Widyawati, A., Sujana, E. and Yuniarta, A., 2019. Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia, Whistleblowing System, dan Sistem Pengendalian Internal Terhadap Pencegahan Fraud Dalam Pengelolaan Dana BUMDES (Studi Empiris Pada Badan Usaha Milik Desa di Kabupaten Buleleng). JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Undiksha, 10(3), pp.368-379.
- Zandri LP, Putri ND, Fahmi RA. Strategi Pengembangan Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Dharma Utama. 2018.

## **EFEKTIVITAS MEDIA SOSIAL TIKTOK DALAM MEMBERIKAN PENYULUHAN AGAMA HINDU (Studi Kasus User @rbms442 Ida Rshi Bhagawan MS)**

**Made Ika Kusuma Dewi<sup>1</sup>, Anggara Putu Dharma Putra<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar kusumaika@uhnsugriwa.ac.id,

<sup>2</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar ankafdd@uhnsugriwa.ac.id

### **Abstrak**

Efektivitas media sosial tiktok dalam memberikan penyuluhan agama mengandung pengertian tercapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Efektivitas selalu berkaitan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang telah dicapai. Penyuluhan Agama Hindu kegiatan memberikan makna dan penjelasan dalam ajaran Agama Hindu dalam memberikan pengarahan umat agar dapat meresapi, menjiwai, dan mempraktekan ajaran Agama Hindu dengan kualitas serta kuantitas yang baik. User Tiktok @rbms442 Ida Rshi Bhagawan MS ialah seorang Ida Rshi, akun ini berbagi pengalaman berkegiatan keagamaan serta melakukan live streaming untuk memberikan penyuluhan agama Hindu. Konten yang diunggah mengikuti pola komunikasi saat ini terkesan santai tetapi dapat dipahami oleh para pengikut user Tiktok. Rumusan masalah sebagai berikut; 1. Bagaimana Efektivitas media sosial tiktok akun Ida Rshi Bhagawan MS dalam penyuluhan Agama Hindu?, 2. Bagaimana pola komunikasi antara Ida Rshi Bhagawan MS dengan Khalayak dalam media sosial Tiktok?, 3. Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam memberikan penyuluh Agama Hindu?. Tiktok terkait konten Penyuluhan Agama Hindu yang diunggah oleh akun @rbms442. Peneliti sebagai instrument memiliki validasi dalam penelitian kualitatif dan observasi lapangan. Penelitian kualitatif, segala sesuatu yang akan diobservasi dari fenomena, sumber data, dan hasil yang diharapkan. Media sosial telah menjadi alat yang sangat berpengaruh dalam menyebarkan informasi dan nilai-nilai budaya, termasuk agama. Seorang tokoh spiritual dan pengajar agama Hindu, telah aktif memanfaatkan akun media sosial TikTok untuk mencapai khalayak yang lebih luas. Melalui konten pendeknya serta *live streaming*, tidak hanya memberikan pemahaman tentang ajaran-ajaran Hindu, tetapi juga menjelaskan praktik-praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang mudah dipahami dan menarik.

**Kata Kunci:** Efektivitas, Tiktok, Penyuluhan Agama Hindu

### **ABSTRACT**

*The effectiveness of TikTok social media in providing religious counseling implies achieving success in achieving the set goals. Effectiveness is always related to the relationship between the expected results and the results that have been achieved. Hindu Religious Counseling is an activity that provides meaning and explanation in the teachings of the Hindu Religion in providing guidance to the people so that they can absorb, internalize and practice the teachings of the Hindu Religion with good quality and quantity. Tiktok user @rbms442 Ida Rshi Bhagawan MS is an Ida Rshi, this account shares experiences of religious activities and carries out live streaming to provide information about Hinduism. Content uploaded following current*

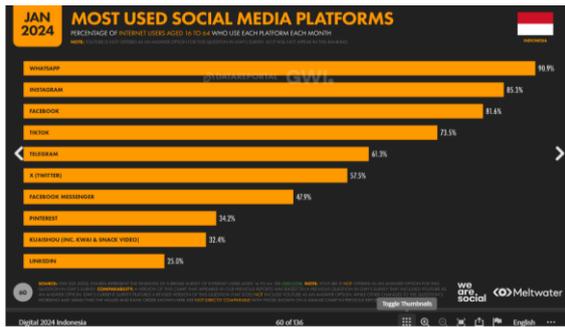
*communication patterns seems relaxed but can be understood by Tiktok user followers. The problem formulation is as follows; 1. What is the effectiveness of Ida Rshi Bhagawan MS's Tiktok social media account in providing Hindu religious counseling? 2. What is the communication pattern between Ida Rshi Bhagawan MS and the audience on Tiktok social media? Tiktok related to Hindu Religious Education content uploaded by the account @rbms442. Researchers as instruments have validation in qualitative research and field observations. Qualitative research, everything that will be observed from the phenomenon, data sources, and expected results. Social media has become a very influential tool in spreading information and cultural values, including religion. A spiritual figure and Hindu religious teacher, he has actively used his Tiktok social media account to reach a wider audience. Through its short content and live streaming, it not only provides an understanding of Hindu teachings, but also explains religious practices in everyday life in an easy to understand and interesting way.*

**Keywords:** *Effectiveness, Tiktok, Hindu Religious Education*

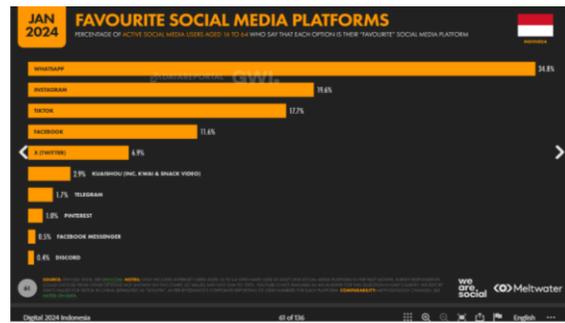
## **PENDAHULUAN**

Perkembangan media sosial dewasa ini sudah sangat masif dan dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat. Pemakaian media sosial sudah menjadi kebutuhan pokok bagi Sebagian masyarakat. Meningkatnya kegiatan masyarakat bermedia sosial di Indonesia disebabkan murahnya perangkat *smartphone* dan meratanya jangkauan akses internet. Teknologi internet semakin pesat, media sosialpun ikut tumbuh secara masif dimana media sosial dapat dijangkau, diakses, dimana saja, dan kapan saja hanya menggunakan *smartphone*. Media sosialpun tampak menggantikan peran media massa konvensional dalam memberikan dan menyebarkan informasi yang terjadi disekeliling masyarakat. Media sosial berpartisipasi memberikan timbal balik dalam berkomunikasi secara terbuka dalam memberi komentar, berbagi informasi dalam waktu yang kian cepat dan tak terbatas. Individu pengguna media sosial dapat diketahui oleh khalayak dikarenakan konten yang diunggah dalam media sosial tersebut. Media sosial memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan seseorang. Media sosial sudah menjadi candu yang membuat pengguna media sosial tiada hari tanpa membuka akun media sosial. Media sosial digunakan dalam memposting sebuah kegiatan pribadi pemilik akun, curhatan, foto dan video yang dapat dikomentari oleh siapapun yang melihat.

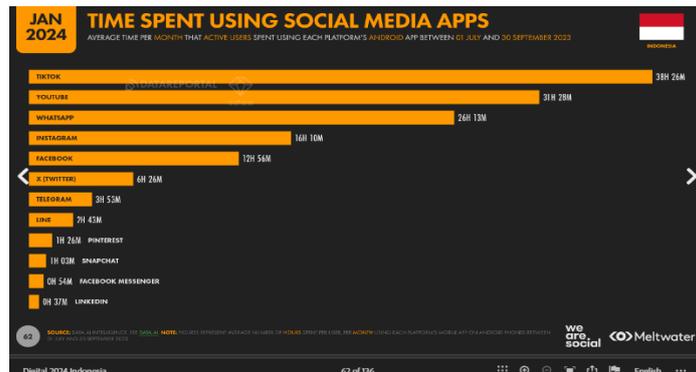
Di Indonesia data mengenai penggunaan media sosial dapat dilihat dari survey yang dilakukan We Are Social Digital yang bekerjasama dengan Hootsuite. Hootsuite yaitu sebuah situs layanan manajemen konten yang menyediakan berbagai macam media daring yang terhubung oleh berbagai situs jejaring media sosial seperti Instagram, Tiktok, Youtube, Facebook Messenger, Whatsapp, Telegram, Twitter, LinkedIn, Kuaihou (Inc. Kwai & Snack Video), Pinterest, dan line.



**Gambar 1** Presentase Internet User Di Indonesia  
 (Sumber: We Are Social, 2024)



**Gambar 2** Favorite Sosial Media Platform  
 (Sumber: We Are Social, 2024)



**Gambar 3** Waktu Penggunaan Aplikasi Media Sosial  
 (Sumber: We Are Social, 2024)

Gambar diatas menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia pada tahun 2024 sering menggunakan platform media sosial Whatsapp sebagai media komunikasi dalam keseharian dan waktu penggunaan aplikasi media sosial terbanyak adalah aplikasi Tiktok. We Are Social menganalisis platform media sosial yang banyak digunakan dalam rentang waktu satu bulan terakhir dimana pengguna internet berusia 16 tahun sampai rentang usia 64 tahun. Presentase tertinggi diperoleh Sebagian besar anak muda sebagai pengguna terbanyak internet dalam jagat maya Indonesia maupun global. Hal ini menyebabkan generasi muda dapat dengan gampang berekspresi dalam jagat maya seperti curhat tentang pengalaman pribadi, beropini, serta menyalurkan hobi dalam bentuk konten. Tiktok menjadi platform dengan waktu penggunaan paling banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia dimana presentase penggunaan mencapai 36 jam 28 menit. Aplikasi Tiktok adalah sebuah aplikasi yang berasal dari Republik Rakyat China. Platform media sosial ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan di China yang bernama Bytedance. Berawal pada bulan September tahun 2016, Bytedance mengeluarkan sebuah produk bernama Douyin. Douyin ialah sebuah platform yang diperuntukan menyebarkan berbagai macam video dalam durasi singkat. Pada tahun 2017 aplikasi Douyin berubah menjadi aplikasi Tiktok dan diperbaharui menjadi aplikasi yang dapat digunakan diluar wilayah negara China. Bulan November 2017, Perusahaan Bytedance membeli aplikasi yang dimaksud adalah Musical.ly, kedua aplikasi tersebut digabungkan dan dikembangkan tahun 2018 yang membuat aplikasi Tiktok semakin digandrungi oleh masyarakat. Media Sosial Tiktok memiliki misi yaitu memberikan inspirasi pada kreatifitas dan memberikan sukacita (Tiktok.com, 2022). Tiktok bukan hanya sebagai platform dalam memberikan informasi individual melainkan sebagai pemberi ruang dan informasi bagi pengguna.

Efektivitas selalu berkaitan dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang telah dicapai. Berbagai sudut pandang efektivitas dapat dilihat dan dinilai dengan cara serta kaitan yang erat terhadap efisiensi. Mahmudi (2015) menyebutkan efektivitas merupakan hubungan antara output dan tujuan, semakin besar kontribusi output terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan yang dilakukan. Beragam pendekatan dalam pengukuran efektivitas, mengutip dari Prihartono (2012) efektivitas dibagi menjadi tiga; pendekatan sumber (*system resource approach*) yaitu kelompok organisasi memperoleh berbagai macam sumber yang dibutuhkan dan memelihara sistem organisasi, pendekatan proses (*process approach*) hal ini merupakan efektivitas organisasi sebagai efisiensi dan kondisi internal organisasi, pendekatan sasaran (*goal approach*) pengukuran sasaran menjadi sulit bermacam sasaran operative goal dan sasaran resmi, dan pendekatan gabungan pendekatan kontigensi dalam mengadakan pengukuran efektivitas secara menyeluruh. Efektivitas memiliki indikator penggunaan media pada penelitian ini merujuk pada uraian Bruhn, Schoenmueller, dan Schafer (2012) menyebutkan empat bagian; aktraktivitas media yaitu media yang baik tentu memiliki daya tarik bagi individu untuk membaca dan tertarik untuk mengikuti perkembangan berita yang disampaikan pada media sosial tiktok, kejelasan media ialah memberikan sebuah informasi ataupun berita dengan jelas dan lugas sehingga tidak adanya kesalahpahaman bagi yang membaca atau melihat. Platform resmi harus memiliki integritas sehingga tidak adanya sebuah informasi yang tidak benar. Kelengkapan informasi adalah pesan yang telah disampaikan hendaknya terferivikasi pada sumber, informasi tidak setengah atau terpotong dan dapat dipertanggung jawabkan. Kemudahan akses, aktivitas masyarakat dalam bermedia sosial menjadi tidak terbatas dalam mendapatkan informasi sehingga menimbulkan informasi pesan yang sangat cepat dan masif.

Efektivitas media sosial tiktok dalam memberikan penyuluhan agama mengandung pengertian dapat tercapainya keberhasilan dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Berkembangnya teknologi informasi media sosial tiktok di era yang serba cepat mengakibatkan banyak informasi yang kian cepat pula penyebarannya, tanpa terkecuali aktifitas penyuluhan Agama Hindu. Penyuluhan Agama Hindu ialah kegiatan memberikan makna dan penjelasan dalam ajaran Agama Hindu dalam memberikan pengarahan umat agar dapat meresapi, menjiwai, dan mempraktekan ajaran Agama Hindu dengan kualitas serta kuantitas yang lebih baik. Aktivitas penyuluhpun berkembang pesat diruang publik, hal ini dibuktikan dengan munculnya aplikasi media sosial tiktok yang memberikan fitur video, *live streaming* serta *story*. Aplikasi Tiktok ini adalah platform video pendek yang dibuat dengan durasi maksimal hingga 10 menit yang dapat diberikan efek musik atau baksound verbal dalam video tersebut. Aplikasi dengan special effects yang menarik dan unik dimana pengguna dapat membuat, mengedit, dan berbagi klip video dengan variasi waktu 15 detik, 60 detik, sampai 3 menit dan didukung berbagai musik sebagai pendukung serta filter efek wajah (Palupi, 2021, hal. 91) Terdapat pula fitur *live streaming* dalam aplikasi Tiktok yang dapat dilihat oleh seluruh user Tiktok dimana fitur tersebut dapat berinteraksi dengan host dan user yang menonton. Aplikasi Tiktok digunakan sebagai merekam, mengedit, dan mengunggah konten.

User Tiktok @rbms442 Ida Rshi Bhagawan MS ialah seorang Ida Rshi, dimana akun ini berbagi pengalaman berkegiatan keagamaan serta melakukan live streaming untuk memberikan penyuluhan agama Hindu. Konten yang diunggah mengikuti pola komunikasi saat ini terkesan santai tetapi dapat dipahami oleh para pengikut user Tiktok Ida Rshi Bhagawan

MS. Berdasarkan *wiweka* seorang penyuluh Agama Hindu yang baik diharapkan mampu memilah segala hal yang baik agar dilakukan dan segala hal yang tidak baik agar dihindarkan. Peran penyuluhpun dapat lebih optimal didalam masyarakat hegemoni sebab penyuluh Agama Hindu bukan hanya sebagai pemberi informasi melainkan sebagai sifat tauladan bagi masyarakatnya. Media sosial Tiktok menjadi sebuah tren diharapkan mampu menjadi sebuah representasi media penyuluh agama Hindu. Terdapat suatu proses komunikasi dan komunikasi bersifat dinamis karena dalam memberikan penyuluhan agama Hindu tidak memiliki awal atau akhir bahkan akan terus berlangsung maka penyuluhan agama Hindu semakin inovatif dan menarik dalam memberikan penyuluhan.

Disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut;

1. Bagaimana Efektivitas media sosial tiktok akun Ida Rshi Bhagawan MS dalam penyuluhan Agama Hindu?
2. Bagaimana pola komunikasi antara Ida Rshi Bhagawan MS dengan Khalayak dalam media sosial Tiktok?
3. Bagaimana kelemahan dan kelebihan media sosial akun tiktok Ida Rshi Bhagawan MS dalam memberikan penyuluhan Agama Hindu?

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode Kualitatif ialah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, peneliti sebagai instrument kunci (Sugiyono, 2013). Pendekatan kualitatif mampu mengungkapkan secara mendalam fenomena yang akan diteliti. Penelitian ini menganalisis potensi yang dimiliki media sosial Tiktok sebagai media baru dalam penyampaian pesan penyuluhan Agama Hindu. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan random sampling. Dimana yang dimaksud setiap individu yang berkomentar pada akun Ida Rshi Bhagawan MS memiliki peluang yang sama. Pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur dan riset kepustakaan. Penelitian ini menganalisis respon netizen Tiktok terkait konten Penyuluhan Agama Hindu yang diunggah oleh akun @rbms442. Peneliti sebagai instrument memiliki validasi dalam penelitian kualitatif dan observasi lapangan. Dalam penelitian kualitatif, segala sesuatu yang akan diobservasi dari fenomena, sumber data, dan hasil yang diharapkan. Rancangan masih bersifat tentative, dalam memandang sebuah realita penelitian kualitatif berasumsi bahwa realitas bersifat menyeluruh, dinamis dan tidak dapat dipisahkan kedalam variabel penelitian.

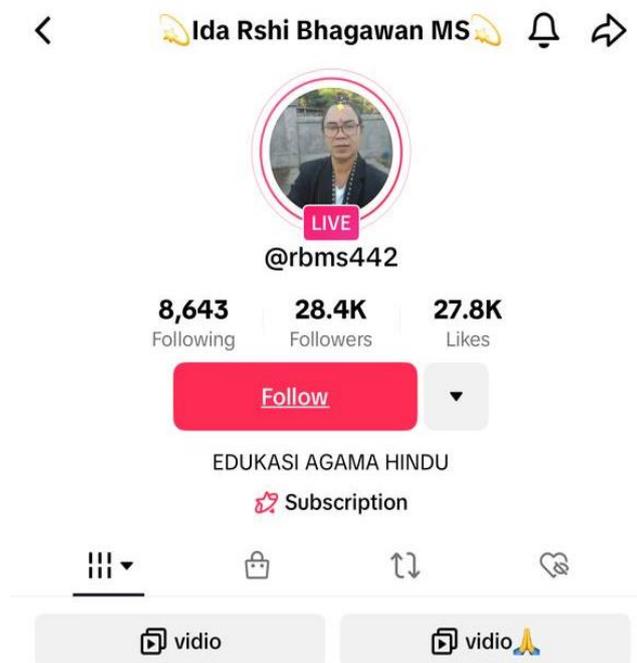
Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori efektivitas komunikasi. Teori yang menekankan pentingnya pengiriman dan penerimaan pesan yang efektif dalam mencapai tujuan komunikasi (Ramadani, 2020). Dalam konteks Penyuluhan Agama Hindu berbasis digital, pemanfaatan media sosial sebagai sarana untuk menyampaikan pesan penyuluhan agama Hindu dapat meningkatkan efektivitas komunikasi. Menggunakan media sosial Tiktok memungkinkan pesan penyuluhan Agama Hindu dapat disampaikan secara luas, interaktif, dan berbagi keindividu lain. Diharapkan pesan penyuluhan Agama Hindu dapat lebih mudah diakses dan dipahami oleh khalayak luas. Fitur dalam media sosial Tiktok seperti *live streaming*, komentar dan berbagi konten dapat mendorong interaksi dan partisipasi followers sehingga memperkuat efektivitas penyuluhan Agama Hindu. Teori Efektivitas komunikasi akan memberikan panduan dalam menganalisis sejauh apa pemanfaatan media sosial Tiktok dapat meningkatkan efektivitas penyuluhan Agama Hindu.

Pola komunikasi dalam penelitian ini terdiri dari beberapa komponen komunikasi yaitu komunikator dalam hal ini komunikator adalah akun Ida Rshi Bhagawan MS sebagai penyuluh Agama Hindu, *Encoding* ialah sebuah symbol verbal dan non verbal untuk menciptakan sebuah pesan, Pesan yang dimaksud isi atau konten yang diunggah oleh Ida Rshi Bhagawan MS, Saluran yang digunakan adalah Media Sosial Tiktok, Komunikan dalam hal ini adalah followers dari akun Ida Rshi Bhagawan MS, *Decoding* pengolahan simbol yang diperoleh oleh komunikan dari komunikator, Respon yaitu tanggapan terhadap pesan yang diberikan oleh komunikator, dan terakhir adalah gangguan terdapat gangguan dari aktifitas penyampaia pesan dari komunikator ke komunikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Efektivitas Akun Media Sosial Tiktok Ida Rshi Bhagawan MS dalam Penyuluhan Agama Hindu

Media sosial telah menjadi alat yang sangat berpengaruh dalam menyebarkan informasi dan nilai-nilai budaya, termasuk agama. Salah satu platform yang populer saat ini adalah TikTok, yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi konten singkat dalam format video. Salah satu tokoh yang memanfaatkan platform ini untuk menyebarkan penyuluhan agama Hindu adalah Ida Rshi Bhagawan MS.



**Gambar 4** Akun Media Sosial Tiktok Ida Rsi Bhagawan MS  
(Sumber: Tiktok)

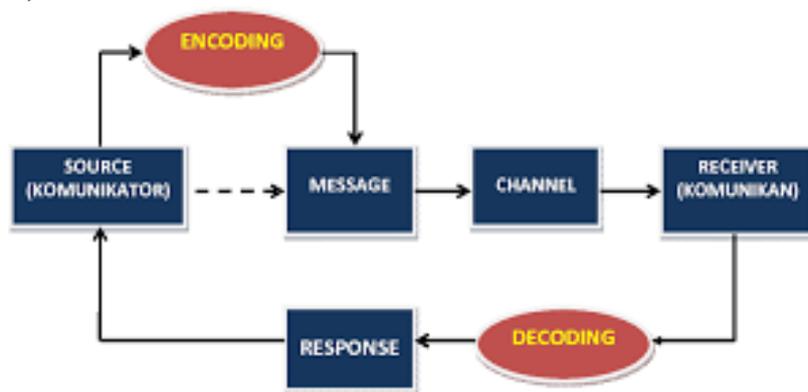
Ida Rshi Bhagawan MS, seorang tokoh spiritual dan pengajar agama Hindu, telah aktif memanfaatkan akun media sosial TikTok untuk mencapai khalayak yang lebih luas. Melalui konten-konten pendeknya, beliau tidak hanya memberikan pemahaman tentang ajaran-ajaran Hindu, tetapi juga menjelaskan praktik-praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Salah satu keunggulan utama dari penggunaan

TikTok adalah format video yang interaktif dan menarik perhatian, yang membuat pesan-pesan agama Hindu lebih mudah disampaikan kepada generasi muda yang cenderung lebih terhubung dengan teknologi. Dengan gaya bahasa yang santai namun informatif, Ida Rshi Bhagawan MS berhasil menciptakan konten yang edukatif sekaligus menghibur. Kehadiran Ida Rshi Bhagawan MS pada media sosial TikTok juga membuka ruang bagi dialog dan interaksi antara pengikutnya dengan pertanyaan-pertanyaan seputar agama Hindu, yang dijawab secara langsung melalui komentar atau konten video berikutnya. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman umum tentang Hinduisme, tetapi juga memperluas jangkauan penyuluhan Agama Hindu dikalangan pengguna media sosial yang beragam latar belakang. Efektivitas penggunaan TikTok oleh Ida Rshi Bhagawan MS dalam penyuluhan agama Hindu telah terbukti signifikan, memastikan bahwa informasi yang disampaikan tetap akurat dan sesuai dengan nilai-nilai agama Hindu. Penggunaan akun media sosial TikTok oleh Ida Rshi Bhagawan MS dapat dikatakan berhasil dalam menyebarkan pemahaman dan pengajaran agama Hindu kepada khalayak yang lebih luas, terutama generasi muda yang semakin terhubung dengan teknologi digital. Dengan tetap memperhatikan keakuratan informasi dan nilai-nilai agama, platform Tiktok dapat terus dimanfaatkan sebagai sarana positif dalam mendukung pendidikan keagamaan di era digital ini.

Teori efektifitas komunikasi dalam penelitian ini sangat sesuai dikarenakan akun Ida Rshi Bhagawan MS dalam memberikan penyuluhan Agama Hindu menekankan pentingnya pengiriman dan penerimaan pesan yang efektif. Pesan yang disampaikan sesuai dengan pemahaman pengikut yang mengikuti akun Tiktok Ida Rshi Bhagawan MS. Terbukti dari jumlah follower yang sudah mencapai angka 28,4k dan likes 27,8k yang dapat diartikan bahwa akun Ida Rshi Bhagawan MS sudah dijangkau khalayak luas.

## 2. Pola Komunikasi antara Ida Rshi Bhagawan MS dengan Khalayak dalam Media Sosial Tiktok

Pola komunikasi yang dilakukan berupa komponen komunikasi yang terdiri dari Komunikator, *encoding*, pesan saluran, komunikan, *decoding*, respon dan gangguan. Seperti bagan dibawah ini;



Bagan 1: PROSES KOMUNIKASI

**Gambar 5** Bagan Komponen Komunikasi  
(Sumber: Google.com)

Pada Penelitian ini disebutkan bahwa komunikator atau *source* adalah Ida Rshi Bhagawan MS, dimana terdapat alat yaitu media sosial Tiktok sebagai alat informasi khususnya *live streaming*. Diantara komunikator dan pesan terdapat *encoding* yang dimaksud sebuah simbol verbal dan non verbal dalam menciptakan sebuah pesan dalam penelitian ini *live streaming* yang selalu dilakukan oleh Ida Rsi Bhagawan MS dimulai dari bahasa tubuh yang riang sebelum menyapa followersnya serta selalu bertutur kata halus. Channel atau saluran pada penelitian ini adalah media sosial Tiktok dengan fitur konten, *story*, serta *live streaming*. Komunikasikan dalam penelitian ini adalah pengguna media sosial Tiktok lebih mengkhususkan adalah followers dari akun Ida Rshi Bhagawan MS. *Decoding* adalah pengolahan simbol yang diperoleh oleh komunikator dari komunikasikan dalam penelitian ini simbol ini adalah pemberian *gift* saat *live streaming*, *like* dalam konten, serta komen followers pada akun Ida Rshi Bhagawan MS. Respon yaitu stimulus yang diberikan oleh Ida Rshi Bhagawan MS dalam memberikan penyuluhan Agama serta timbal balik *followers* dalam memberikan sebuah tanggapan atau komentar.

Pola komunikasi akun media sosial Tiktok Ida Rshi Bhagawan MS dengan khalayak melalui media sosial TikTok dapat dikategorikan sebagai interaktif, edukatif, dan menginspirasi. aspek yang menonjol dalam pola komunikasi. Konten edukatif yang menyelaraskan tradisi dengan konteks modern, Ida Rshi Bhagawan MS menggunakan media sosial TikTok untuk menyampaikan ajaran-ajaran agama Hindu dengan cara yang relevan bagi *audiens* yang lebih muda dan terhubung dengan teknologi. Konten yang diunggah tidak hanya memaparkan nilai-nilai spiritual, tetapi juga mengaitkannya dengan situasi dan tantangan yang dihadapi oleh generasi muda yang modern. Gaya Bahasa yang Santai dan Akrab, setiap video, Ida Rshi Bhagawan MS mengadopsi gaya bahasa yang mudah dipahami dan dekat dengan pengikutnya. Hal ini membantu dalam menciptakan hubungan yang lebih akrab dan memperkuat koneksi emosional antara komunikator dan komunikasikan di platform Tiktok ini. Responsif terhadap Pertanyaan dan Komentar, Ida Rshi Bhagawan MS aktif dalam merespons komentar dan pertanyaan dari pengikutnya di media sosial TikTok. Respons ini tidak hanya memberikan klarifikasi tambahan atau penjelasan lebih lanjut terkait dengan konten yang telah dibagikan, tetapi juga memperluas interaksi personal antara komunikator dan komunikasikan. Menggunakan Format Video yang Menarik Perhatian, media sosial TikTok dikenal dengan format video pendek yang memungkinkan kreativitas dalam penyampaian pesan. Ida Rshi Bhagawan MS memanfaatkan fitur-fitur seperti musik, efek visual, dan teks untuk menambah daya tarik visual dalam setiap konten yang dibuat. Membangun Komunitas dan Keterlibatan yang Aktif, melalui konten-konten yang terus diperbarui dan beragam, Ida Rshi Bhagawan MS telah berhasil membangun komunitas yang aktif di platform TikTok. Hal ini tercermin dari jumlah pengikut yang bertumbuh dan tingkat interaksi yang tinggi dalam bentuk *like*, *share*, dan komentar. Pola komunikasi yang dipraktikkan oleh Ida Rshi Bhagawan MS di TikTok tidak hanya menyebarkan informasi tentang agama Hindu, tetapi juga menginspirasi khalayak untuk lebih mendalami dan menghargai nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, media sosial TikTok tidak hanya menjadi media penyuluhan, tetapi juga wadah untuk memperkuat dan memperluas pengaruh spiritual pada era digital.



**Gambar 6** Interaksi *Live Streaming*  
(Sumber: Tiktok.com)



**Gambar 7** Interaksi Pengikut Akun  
(Sumber: Tiktok.com)

### 3. Kelemahan dan Kelebihan Media Sosial Akun Tiktok Ida Rshi Bhagawan MS dalam Memberikan penyuluhan Agama Hindu

Terdapat kelebihan media sosial akunTiktok Ida Rshi Bhagawan MS dalam memberikan penyuluhan Agama Hindu seperti;

- 1) Jangkauan yang Luas  
TikTok memiliki basis pengguna yang besar dan universal, terutama dikalangan generasi muda. Hal ini memungkinkan Ida Rshi Bhagawan MS untuk mencapai *audiens* yang lebih luas dan beragam secara geografis. Dapat dikatakan akun Ida Rshi Bhagawan MS dengan gampang mendapatkan pengikut baru dengan cepat den
- 2) Interaktif dan *Engaging*  
Format video pendek TikTok memungkinkan Ida Rshi Bhagawan MS untuk menyajikan konten yang interaktif dan menarik perhatian. Ini membuat penyuluhan agama Hindu lebih menarik dan dapat mempertahankan minat pengguna.
- 3) Edukasi yang Mudah Dipahami  
Ida Rshi Bhagawan MS menggunakan gaya bahasa yang sederhana dan akrab, sehingga menjadikan konten agama Hindu lebih mudah dipahami oleh *audiens* yang mungkin belum familier dengan konsep-konsep spiritual.
- 4) Peningkatan Keterlibatan Komunitas  
Melalui TikTok, Ida Rshi Bhagawan MS dapat membangun komunitas yang aktif di sekitar konten-konten agama Hindu. Ini memungkinkan pertukaran ide, diskusi, dan dukungan antaranggota komunitas.

Terdapat kelemahan media sosial akunTiktok Ida Rshi Bhagawan MS dalam memberikan penyuluhan Agama Hindu seperti;

1. Konten yang Dapat Disalahartikan  
Penggunaan format video pendek dapat membatasi kedalaman penyampaian informasi agama Hindu. Beberapa konsep kompleks mungkin tidak dapat dijelaskan secara mendalam atau detail dalam durasi yang singkat.
2. Potensi Kesalahpahaman  
Media sosial TikTok sering kali dipergunakan untuk konten yang hiburan atau ringan, sehingga terdapat risiko bahwa pesan-pesan serius atau sakral dalam agama Hindu dapat diinterpretasikan secara tidak tepat oleh beberapa pengguna.
3. Keterbatasan Keakuratan Informasi  
Penggunaan media sosial sering kali memerlukan kecepatan dalam menyajikan konten, yang dapat mengorbankan keakuratan informasi atau konteks yang diperlukan untuk memahami sepenuhnya ajaran agama Hindu.
4. Tantangan dalam Pemeliharaan Kualitas  
Meskipun media sosial TikTok memungkinkan interaksi yang luas, mempertahankan kualitas konten dan menjaga diskusi yang bermakna bisa menjadi tantangan. Banyak interaksi mungkin bersifat permukaan atau sekadar reaksi tanpa kedalaman.

Dengan memanfaatkan kelebihan dan mengatasi kelemahan ini, Ida Rshi Bhagawan MS dapat terus memanfaatkan media sosial TikTok secara efektif sebagai sarana penyuluhan agama Hindu yang modern dan relevan dengan zaman ini. Pentingnya untuk tetap memperhatikan kualitas konten, akurasi informasi, dan pengelolaan interaksi dengan pengikut untuk menjaga nilai-nilai agama Hindu yang sejati dalam setiap pesan yang disampaikan. Sepatutnya seorang penyuluh Agama Hindu menerapkan disiplin hidup dengan berpedoman kepada kepatutan Susila dan etika Agama maupun sosial masyarakat, dibutuhkan pula disiplin dalam Latihan dan peningkatan kualitas diri sebagai seseorang pembicara yang handal.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Media sosial telah menjadi alat yang sangat berpengaruh dalam menyebarkan informasi dan nilai-nilai budaya, termasuk agama. Salah satu platform yang populer saat ini adalah TikTok, yang memungkinkan penggunaannya untuk berbagi konten singkat dalam format video. Salah satu tokoh yang memanfaatkan platform ini untuk menyebarkan penyuluhan agama Hindu adalah Ida Rshi Bhagawan MS. Ida Rshi Bhagawan MS, seorang tokoh spiritual dan pengajar agama Hindu, telah aktif memanfaatkan akun media sosial TikTok untuk mencapai khalayak yang lebih luas. Melalui konten-konten pendeknya serta *live streaming*, beliau tidak hanya memberikan pemahaman tentang ajaran-ajaran Hindu, tetapi juga menjelaskan praktik-praktik keagamaan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang mudah dipahami dan menarik. Salah satu keunggulan utama dari penggunaan TikTok adalah format video yang interaktif dan menarik perhatian, yang membuat pesan-pesan agama Hindu lebih mudah disampaikan kepada generasi muda yang cenderung lebih terhubung dengan teknologi. Dengan gaya bahasa yang santai namun informatif, Ida Rshi Bhagawan MS berhasil menciptakan konten yang edukatif sekaligus menghibur. Selain itu, kehadiran Ida Rshi Bhagawan MS di TikTok juga membuka ruang bagi dialog dan interaksi antara pengikutnya dengan pertanyaan-

pertanyaan seputar agama Hindu, yang dijawab secara langsung melalui komentar atau konten video berikutnya. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman umum tentang Hinduisme, tetapi juga memperluas jangkauan penyuluhan agama Hindu dikalangan pengguna media sosial dengan beragam latar belakang. Ida Rshi Bhagawan MS dapat dikatakan berhasil dalam menyebarkan pemahaman dan pengajaran agama Hindu kepada khalayak yang lebih luas, terutama generasi muda yang semakin terhubung dengan teknologi digital dengan tetap memperhatikan keakuratan informasi dan nilai-nilai agama, *platform* ini dapat terus dimanfaatkan sebagai sarana positif dalam mendukung pendidikan keagamaan di era digital. Melalui gaya bahasa yang santai namun informatif, Ida Rshi Bhagawan MS mampu menciptakan konten yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik perhatian generasi muda yang terbiasa dengan teknologi. Komunikasi yang interaktif dan responsif terhadap komentar dan pertanyaan pengikutnya juga memperkuat hubungan antara pengajar dan khalayaknya. Ini membuka ruang untuk diskusi yang lebih mendalam tentang nilai-nilai spiritual dan praktik keagamaan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

### Saran

Adapun saran sebagai berikut;

1. Pemeliharaan Keakuratan dan Kedalaman Informasi  
Meskipun TikTok adalah *platform* yang memungkinkan penyampaian informasi secara cepat dan menarik, penting untuk tetap memperhatikan keakuratan dan kedalaman informasi yang disampaikan. Ida Rshi Bhagawan MS perlu memastikan bahwa setiap konten yang dibagikan tidak hanya menarik perhatian tetapi juga akurat sesuai dengan nilai-nilai agama Hindu yang sebenarnya.
2. Menggunakan Kesempatan Dialog dan Interaksi  
Salah satu kekuatan TikTok adalah kemampuannya untuk memfasilitasi dialog langsung antara pengguna dan pembuat konten. Ida Rshi Bhagawan MS dapat lebih memanfaatkan interaksi *live streaming* untuk menjawab pertanyaan, memberikan klarifikasi, dan membangun komunitas yang lebih kuat di sekitar konten-konten agama Hindu.
3. Diversifikasi Konten untuk Menjangkau Audiens yang Lebih Luas  
Selain konten edukatif, Ida Rshi Bhagawan MS dapat mempertimbangkan untuk memperluas jenis konten yang disajikan, seperti cerita inspiratif, tutorial praktik keagamaan, atau diskusi tentang isu-isu spiritual kontemporer. Ini dapat membantu menarik minat dari berbagai lapisan audiens di TikTok.
4. Kolaborasi dan Jaringan dengan Pengguna Lain  
Untuk memperluas pengaruh dan jangkauan, Ida Rshi Bhagawan MS dapat mengambil inisiatif untuk berkolaborasi dengan pengguna lain di TikTok yang memiliki minat atau tujuan yang sejalan dalam menyebarkan nilai-nilai spiritual dan agama Hindu.
5. Evaluasi dan Koreksi Diri  
Secara teratur, lakukan evaluasi terhadap respons dari pengikut dan pengunjung terhadap konten yang dibagikan. Gunakan umpan balik ini untuk memperbaiki atau menyesuaikan pendekatan komunikasi agar lebih efektif dalam mencapai tujuan penyuluhan agama Hindu.

Dengan implementasi saran-saran ini, penggunaan akun media sosial TikTok oleh Ida Rshi Bhagawan MS dapat terus ditingkatkan efektivitasnya dalam menyebarkan penyuluhan agama Hindu secara positif dan relevan dalam era digital ini. Ini tidak hanya akan memperkuat

komunitas spiritual di platform ini, tetapi juga memberikan kontribusi yang berarti dalam mendukung pendidikan keagamaan yang inklusif dan berdaya guna. Memperkuat pola komunikasi dengan khalayaknya melalui media sosial TikTok, menjadikannya alat yang semakin efektif dalam menyebarkan pemahaman dan pengajaran tentang agama Hindu kepada generasi muda dan publik luas secara positif dan bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fadhil, Miftah, Nugroho, Lilik, Munib Abd, Charismanto. 2021. Ragam Konten Media. Yogyakarta: Trust Media Publishing
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, and Hetty Krisnani. 2021. "PERILAKU GENERASI Z TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIKTOK: TikTok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme." Share: Social Work Journal 10(2):199. doi: 10.24198/share.v10i2.31443
- Littlejohn, S.W & Karen A. Foss, *Theories of Human Communication*, Eight Edition, USA: Thomas Wadsworth, 2005.
- Manam, Al, Jurnal Pendidikan, Dan Studi Keislaman, Eqviesta Runtun Pamungkas, Yazida Ichsan, Vita Yuliana, and Tiara Indriarti. 2022. "Optimasi Tiktok Sebagai Media Dakwah Bagi Generasi Milenial." Al Manam : Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman 2(1):97–108.
- Rulli Nasrullah. 2014. Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta: Prenada Media Grup.
- Ruth, Debra, and Diah Ayu Candraningrum. 2020. "Pengaruh Motif Penggunaan Media Baru Tiktok Terhadap Personal Branding Generasi Milenial Di Instagram." Koneksi 4(2):207. doi: 10.24912/kn.v4i2.8093.
- Sobur, Alex, Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Wibowo, Adi, Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam Di Era Digital, Jurnal Islam Nusantara, Vol. 03 No. 02, Juli - Desember 2019.

## **PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENEGAKAN HUKUM ADAT BALI**

### *THE ROLE OF SOCIAL MEDIA IN ENFORCING BALINESE CUSTOMARY LAW*

**Ni Ketut Sri Ratmini<sup>1</sup>, I Gusti Ngurah Triyana<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Hukum Agama, Fakultas Dharma Duta, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Nusantara Kubu Bangli, Bali, Indonesia, email: [sriratmini@uhnsugriwa.ac.id](mailto:sriratmini@uhnsugriwa.ac.id)

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Agama, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Nusantara Kubu Bangli, Bali, Indonesia, email: [ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id](mailto:ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media sosial dalam penegakan hukum adat di Bali di era digital. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus pada beberapa desa adat di Bali. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial berperan signifikan dalam diseminasi informasi terkait aturan adat, sosialisasi sanksi, dan pelaporan pelanggaran. Namun, ditemukan juga tantangan berupa potensi mis-informasi dan konflik interpretasi hukum adat di ruang digital. Kesimpulannya, media sosial dapat menjadi alat efektif dalam penegakan hukum adat Bali bila dikelola dengan bijak dan tetap mempertahankan esensi komunikasi tatap muka dalam penyelesaian sengketa adat.

**Kata kunci:** media sosial, hukum adat, Bali, penegakan hukum, era digital

#### *Abstract*

*This study aims to analyze the role of social media in the enforcement of customary law in Bali in the digital era. The method used is qualitative with a case study approach in several traditional villages in Bali. The results show that social media plays a significant role in disseminating information related to customary rules, socializing sanctions, and reporting violations. However, challenges were also found in the form of potential misinformation and conflicts of interpretation of customary law in the digital space. In conclusion, social media can be an effective tool in enforcing Balinese customary law if managed wisely and while maintaining the essence of face-to-face communication in resolving customary disputes..*

**Keywords:** social media, customary law, Bali, law enforcement, digital era

## **PENDAHULUAN**

Era digital telah menghadirkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam konteks penegakan hukum adat di Bali. Media sosial, sebagai salah satu produk era digital, kini menjadi instrumen yang tidak dapat dipisahkan dari dinamika sosial masyarakat Bali. Fenomena ini memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana peran media sosial dalam penegakan hukum adat yang selama ini dikenal dengan karakteristik tradisionalnya. Era digital telah menghadirkan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam konteks penegakan hukum adat di Bali. Media sosial, sebagai salah satu produk era digital, kini menjadi instrumen yang tidak dapat dipisahkan dari dinamika sosial masyarakat Bali. Fenomena ini memunculkan pertanyaan mengenai

bagaimana peran media sosial dalam penegakan hukum adat yang selama ini dikenal dengan karakteristik tradisionalnya.

Transformasi digital ini membawa implikasi mendalam terhadap cara masyarakat Bali berinteraksi dengan sistem hukum adatnya. Menurut Putra (2022), penetrasi internet di Bali mencapai 78% pada tahun 2021, dengan 85% penggunaannya aktif di media sosial. Angka ini menunjukkan potensi besar media sosial sebagai sarana komunikasi dan penyebaran informasi dalam konteks adat. Namun, sebagaimana diungkapkan oleh Dewi (2021), "integrasi teknologi digital ke dalam sistem adat yang telah berabad-abad bertumpu pada interaksi langsung dan ritual fisik memunculkan tantangan unik dalam menjaga keseimbangan antara efisiensi modern dan nilai-nilai tradisional" (hal. 56). Fenomena ini menghadirkan urgensi untuk mengkaji secara mendalam bagaimana media sosial dapat dimanfaatkan secara optimal dalam penegakan hukum adat tanpa mengorbankan esensi dan integritas sistem adat itu sendiri.

Hukum adat Bali, yang dikenal dengan istilah awig-awig, telah lama menjadi panduan dalam mengatur kehidupan masyarakat adat Bali. Menurut Ardika (2021), awig-awig merupakan aturan yang disusun oleh krama desa (anggota masyarakat desa) yang berfungsi untuk mengatur tata kehidupan masyarakat desa adat baik dalam bidang sosial, agama, maupun budaya. Namun, dengan masuknya pengaruh digitalisasi, terjadi pergeseran dalam cara masyarakat berinteraksi dan memaknai hukum adat tersebut. Signifikansi awig-awig dalam struktur sosial Bali tidak dapat diremehkan. Windia (2020) menegaskan bahwa awig-awig bukan sekadar kumpulan aturan, melainkan cerminan nilai-nilai filosofis Tri Hita Karana yang menjadi pondasi keharmonisan masyarakat Bali. "Awig-awig merupakan manifestasi konkret dari konsep keseimbangan antara manusia dengan Tuhan (parahyangan), manusia dengan sesama (pawongan), dan manusia dengan lingkungan (palemahan)," jelasnya (Windia, 2020, hal. 78). Namun, era digital telah menghadirkan dimensi baru dalam interpretasi dan implementasi awig-awig. Sutama (2022) mengamati bahwa muncul fenomena "awig-awig digital" di beberapa desa adat, di mana aturan-aturan tradisional mulai diadaptasi untuk mengakomodasi realitas virtual. Misalnya, beberapa desa adat telah memasukkan klausul tentang etika bermedia sosial dan sanksi terhadap penyebaran informasi palsu terkait adat ke dalam awig-awig mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa hukum adat Bali sedang mengalami proses adaptasi yang dinamis terhadap tuntutan era digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang signifikan terhadap eksistensi dan implementasi hukum adat di Bali. Sebagaimana dikemukakan oleh Suryawan (2020), media sosial telah menjadi sarana baru dalam penyebaran informasi dan diskusi mengenai isu-isu adat di kalangan masyarakat Bali. Hal ini membuka peluang sekaligus tantangan baru dalam konteks penegakan hukum adat. Implikasi media sosial terhadap dinamika hukum adat di Bali bersifat multidimensi. Ariani (2021) mengidentifikasi fenomena "demokrasi digital adat", di mana platform media sosial menjadi ruang deliberasi publik yang memungkinkan partisipasi lebih luas dalam diskusi dan pengambilan keputusan terkait isu-isu adat. "Media sosial telah membuka katup diskusi yang selama ini terbatas pada pertemuan fisik di Bale Banjar, memungkinkan suara-suara yang selama ini terpinggirkan untuk turut berkontribusi," ungkapnya (Ariani, 2021, hal. 112). Namun, Sudantra (2023) memperingatkan tentang potensi fragmentasi interpretasi hukum adat akibat beragamnya opini yang beredar di media sosial. Ia mencatat adanya peningkatan 40% kasus sengketa adat yang dipicu oleh perbedaan interpretasi aturan adat yang didiskusikan di media sosial selama periode 2020-2022. Fenomena ini menunjukkan bahwa meski media sosial

memperluas aksesibilitas dan partisipasi dalam diskusi adat, ia juga berpotensi menciptakan kompleksitas baru dalam penegakan dan interpretasi hukum adat yang perlu diantisipasi. Widana (2020) menegaskan bahwa penggunaan media sosial dalam konteks adat Bali telah mengubah lanskap komunikasi dan interaksi sosial masyarakat. Ia mencatat bahwa "platform seperti WhatsApp dan Facebook kini menjadi saluran utama dalam penyebaran informasi terkait kegiatan adat, yang sebelumnya hanya mengandalkan pertemuan tatap muka" (Widana, 2020, hal. 42). Perubahan ini membawa implikasi penting terhadap cara hukum adat disosialisasikan dan ditegakkan. Transformasi komunikasi adat melalui media sosial tidak hanya mengubah kecepatan dan jangkauan penyebaran informasi, tetapi juga mempengaruhi struktur hierarki dan otoritas dalam masyarakat adat Bali. Platform digital telah menciptakan ruang demokrasi informasi yang lebih terbuka, di mana setiap anggota masyarakat memiliki kesempatan yang sama untuk menyuarakan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi adat. Fenomena ini telah menggeser dinamika kekuasaan tradisional, di mana informasi dan keputusan adat sebelumnya lebih banyak dikontrol oleh para pemuka adat. Meskipun pergeseran ini membawa potensi positif dalam hal transparansi dan partisipasi, ia juga menimbulkan tantangan baru dalam menjaga integritas dan konsistensi interpretasi hukum adat. Keberadaan berbagai grup WhatsApp dan halaman Facebook yang membahas isu-isu adat telah menciptakan 'komunitas virtual' yang terkadang beroperasi paralel dengan struktur adat fisik yang ada, memunculkan pertanyaan tentang legitimasi dan otoritas dalam konteks adat digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media sosial berperan dalam proses penegakan hukum adat di Bali, serta mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari interaksi antara tradisi dan modernitas digital ini. Dengan memahami dinamika ini, diharapkan dapat diformulasikan strategi yang tepat dalam mengintegrasikan media sosial ke dalam sistem penegakan hukum adat tanpa menghilangkan esensi dan nilai-nilai tradisional yang menjadi fondasi masyarakat Bali.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pemilihan metode ini didasarkan pada argumentasi Creswell (2014) yang menyatakan bahwa pendekatan kualitatif sangat sesuai untuk mengeksplorasi fenomena sosial yang kompleks dan memerlukan pemahaman mendalam. Lokasi penelitian difokuskan pada tiga desa adat di Bali yang telah aktif menggunakan media sosial dalam komunikasi adat mereka, yaitu Desa Adat Pecatu di Kabupaten Badung, Desa Adat Ubud di Kabupaten Gianyar, dan Desa Adat Tegalalang di Kabupaten Gianyar.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan 15 informan kunci, terdiri dari pemuka adat, perangkat desa, dan anggota masyarakat aktif pengguna media sosial. Proses wawancara mengadopsi teknik semi-terstruktur yang menurut Bryman (2016) memungkinkan fleksibilitas dalam menggali informasi sekaligus menjaga fokus penelitian. Observasi partisipatif pada kegiatan adat dan interaksi digital masyarakat. Metode ini dipilih berdasarkan argumentasi Spradley (2016) yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung peneliti dalam konteks sosial yang diteliti. Analisis konten media sosial yang digunakan oleh desa adat terpilih. Teknik ini mengacu pada panduan yang dikemukakan oleh Kozinets (2015) dalam melakukan etnografi virtual.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama terkait peran media sosial dalam penegakan hukum adat. Proses analisis mengikuti tahapan yang diajukan oleh Braun dan Clarke (2006), meliputi familiarisasi data, pengkodean, pencarian tema, peninjauan tema, pendefinisian dan penamaan tema, serta penulisan laporan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran multidimensi dalam konteks penegakan hukum adat di Bali, yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

### **Diseminasi Informasi Hukum Adat**

Media sosial, terutama WhatsApp dan Facebook, digunakan secara aktif oleh perangkat desa adat untuk menyebarkan informasi terkait aturan adat, perubahan awig-awig, dan jadwal kegiatan adat. Hal ini meningkatkan aksesibilitas informasi bagi seluruh anggota masyarakat adat. Menurut Widana (2020), penggunaan media sosial dalam penyebaran informasi adat di Bali telah meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kegiatan adat sebesar 30% dalam dua tahun terakhir. Lebih lanjut, Ardika (2021) menegaskan bahwa "digitalisasi informasi adat telah mempercepat proses sosialisasi aturan baru kepada generasi muda, yang sebelumnya sering kali terhambat oleh gap komunikasi antargenerasi" (hal. 15). Fenomena digitalisasi informasi adat melalui media sosial telah menghadirkan paradigma baru dalam preservasi dan transmisi pengetahuan adat lintas generasi di Bali. Platform digital tidak hanya berfungsi sebagai medium penyebaran informasi, tetapi juga sebagai arsip digital yang memungkinkan dokumentasi dan pelestarian aturan adat secara lebih sistematis dan mudah diakses. Hal ini memfasilitasi proses pembelajaran dan pemahaman hukum adat bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital. Selain itu, fitur interaktif media sosial, seperti kolom komentar dan fitur berbagi, telah menciptakan ruang dialog intergenerasi yang lebih dinamis, di mana anggota masyarakat dari berbagai kelompok usia dapat bertukar pikiran dan interpretasi mengenai praktik-praktik adat. Meskipun demikian, transformasi ini juga memunculkan tantangan dalam mempertahankan aspek sakral dan nilai-nilai intrinsik dari transmisi pengetahuan adat yang sebelumnya lebih banyak mengandalkan interaksi langsung dan ritual-ritual khusus.

### **Pelaporan Pelanggaran**

Platform media sosial menjadi saluran baru bagi masyarakat untuk melaporkan pelanggaran adat yang mereka saksikan. Fitur berbagi foto dan video memungkinkan dokumentasi pelanggaran secara real-time. Suryawan (2021) mencatat bahwa terjadi peningkatan 45% dalam pelaporan pelanggaran adat melalui media sosial di Desa Adat Ubud selama periode 2019-2020. Ia menambahkan, "kemudahan pelaporan melalui media sosial telah meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam penegakan hukum adat" (Suryawan, 2021, hal. 38). Transformasi pelaporan pelanggaran adat melalui media sosial telah menghadirkan dimensi baru dalam sistem pengawasan komunal di masyarakat Bali. Fenomena ini menciptakan semacam 'panoptikon digital' di mana setiap anggota masyarakat berpotensi menjadi pengawas sekaligus pelapor pelanggaran adat. Kemampuan untuk mendokumentasikan dan melaporkan pelanggaran secara instan tidak hanya meningkatkan efisiensi penegakan hukum adat, tetapi juga mengubah dinamika sosial dalam komunitas. Di satu sisi, hal ini memperkuat mekanisme kontrol sosial dan mendorong kepatuhan terhadap

norma-norma adat. Namun, di sisi lain, kemudahan pelaporan ini juga menimbulkan kekhawatiran tentang potensi penyalahgunaan, over-reporting, atau bahkan penggunaan media sosial sebagai alat untuk melancarkan konflik pribadi dalam bingkai pelanggaran adat. Fenomena ini menuntut adanya mekanisme verifikasi yang lebih ketat dan pemahaman yang lebih mendalam tentang etika pelaporan di era digital untuk menjaga keseimbangan antara penegakan hukum adat dan harmoni sosial.

### **Sosialisasi Sanksi Adat**

Penjatuhan sanksi adat kini tidak hanya diumumkan melalui pertemuan desa, tetapi juga disebarluaskan melalui grup WhatsApp desa dan halaman Facebook. Hal ini meningkatkan efek jera dan kesadaran masyarakat akan konsekuensi pelanggaran adat. Penelitian Gelgel (2019) menunjukkan bahwa sosialisasi sanksi adat melalui media sosial telah menurunkan tingkat pelanggaran adat sebesar 25% di Desa Adat Pecatu. Gelgel menyimpulkan bahwa "transparansi dalam penegakan sanksi adat melalui media sosial telah menciptakan tekanan sosial yang lebih besar terhadap potensi pelanggar" (2019, hal. 10). Digitalisasi penjatuhan dan sosialisasi sanksi adat melalui media sosial telah mengubah lanskap penegakan hukum adat di Bali, menciptakan fenomena yang dapat disebut sebagai "digital shaming" dalam konteks adat. Publikasi sanksi melalui platform digital tidak hanya memperluas jangkauan informasi, tetapi juga mengintensifkan dampak sosial dari hukuman adat. Visibilitas sanksi yang meningkat ini berpotensi memperkuat mekanisme kontrol sosial, namun juga menimbulkan dilema etis terkait privasi dan hak individu dalam masyarakat adat. Di satu sisi, transparansi ini dapat dilihat sebagai bentuk demokratisasi penegakan hukum adat, memastikan akuntabilitas dan keadilan dalam penerapan sanksi. Namun, di sisi lain, eksposur digital terhadap sanksi adat dapat memiliki dampak jangka panjang yang tidak terduga terhadap kehidupan sosial dan ekonomi individu yang dijatuhi sanksi, bahkan setelah mereka menjalani hukuman. Fenomena ini menuntut adanya pertimbangan yang lebih mendalam tentang keseimbangan antara efektivitas deterrence, keadilan restoratif, dan perlindungan hak-hak individu dalam konteks hukum adat di era digital.

### **Forum Diskusi Digital**

Media sosial menyediakan ruang bagi masyarakat untuk mendiskusikan interpretasi hukum adat dan penerapannya dalam konteks modern. Ini memunculkan dinamika baru dalam proses pengambilan keputusan adat. Dwipayana (2020) menyatakan bahwa forum diskusi digital telah meningkatkan partisipasi generasi muda dalam proses pengambilan keputusan adat sebesar 40%. Ia berargumen bahwa "ruang digital telah membuka peluang bagi suara-suara yang selama ini terpinggirkan dalam forum adat konvensional untuk turut berkontribusi dalam pembentukan kebijakan adat" (Dwipayana, 2020, hal. 53).

Demokratisasi diskusi adat melalui media sosial telah menciptakan apa yang Putra (2022) sebut sebagai "agora digital adat", sebuah ruang publik virtual di mana berbagai interpretasi dan perspektif tentang hukum adat dapat dipertukarkan secara bebas. "Platform media sosial telah mentransformasi dinamika kekuasaan dalam masyarakat adat Bali, memungkinkan suara-suara yang sebelumnya terpinggirkan untuk ikut membentuk narasi dan kebijakan adat," ungkap Putra (2022, hal. 67). Fenomena ini tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga memperkaya diskursus adat dengan perspektif yang lebih beragam, terutama dari generasi muda dan kelompok-kelompok yang secara tradisional kurang terwakili dalam forum adat

konvensional. Demokratisasi juga membawa tantangan baru dalam menjaga kohesi dan konsensus dalam masyarakat adat. Dewi (2023) mengidentifikasi munculnya "polarisasi digital" dalam diskusi adat online, di mana perbedaan interpretasi hukum adat sering kali mengarah pada perdebatan yang tajam dan berpotensi memecah belah komunitas. "Media sosial, sementara memperluas partisipasi, juga dapat memperkuat echo chambers dan mempertajam perbedaan pendapat dalam isu-isu adat yang sensitif," catat Dewi (2023, hal. 89). Fenomena ini menunjukkan perlunya pengembangan etika diskusi digital dan mekanisme resolusi konflik yang adaptif terhadap realitas komunikasi online dalam konteks adat Bali.

Dalam perspektif lain penelitian juga mengungkapkan adanya beberapa tantangan yang dihadapi sebagai berikut.

### **Mis-informasi dan Hoax**

Cepatnya penyebaran informasi di media sosial terkadang menimbulkan mis-informasi tentang aturan adat, yang berpotensi menciptakan kebingungan dan konflik. Ardika (2021) melaporkan bahwa terjadi setidaknya 5 kasus konflik adat di Bali pada tahun 2020 yang dipicu oleh penyebaran informasi yang tidak akurat melalui media sosial. Ia menekankan pentingnya "literasi digital dalam konteks adat untuk mencegah eskalasi konflik akibat mis-interpretasi informasi di media sosial" (Ardika, 2021, hal. 18).

Fenomena misinformasi adat di media sosial telah menciptakan apa yang Utama (2022) sebut sebagai "krisis epistemik dalam tradisi". Dalam studinya tentang penyebaran informasi adat di platform digital, Utama menemukan bahwa "70% pengguna media sosial di Bali cenderung mempercayai dan membagikan informasi terkait adat tanpa melakukan verifikasi lebih lanjut, terutama jika informasi tersebut dibagikan oleh figur yang dianggap berpengaruh" (Utama, 2022, hal. 112). Kecenderungan ini tidak hanya meningkatkan risiko penyebaran misinformasi, tetapi juga berpotensi mengikis otoritas sumber-sumber pengetahuan adat tradisional.

Selanjutnya, Widiana (2023) mengidentifikasi munculnya fenomena "hiper-lokalisme digital" dalam konteks adat Bali, di mana interpretasi dan praktik adat yang spesifik untuk satu desa atau komunitas tertentu dapat dengan mudah menyebar dan diadopsi secara luas melalui media sosial, tanpa mempertimbangkan konteks lokal yang berbeda. "Media sosial telah menciptakan ilusi homogenitas dalam praktik adat Bali, padahal sebenarnya terdapat variasi yang signifikan antar desa adat. Hal ini berpotensi menimbulkan konflik ketika praktik dari satu daerah dianggap sebagai standar universal," ungkap Widiana (2023, hal. 75). Fenomena ini menegaskan pentingnya pendekatan yang lebih nuansir dalam memahami dan menyebarkan informasi adat di era digital.

### **Erosi Otoritas Tradisional**

Kemudahan akses informasi dan opini di media sosial terkadang menimbulkan pertanyaan terhadap otoritas pemuka adat tradisional dalam menafsirkan hukum adat. Suryawan (2020) mengamati bahwa 30% responden penelitiannya cenderung lebih mempercayai informasi dari media sosial daripada penyampaian langsung dari pemuka adat. Fenomena ini, menurut Suryawan, "mencerminkan pergeseran paradigma otoritas dalam masyarakat adat Bali yang perlu diantisipasi untuk menjaga keseimbangan antara modernitas dan tradisi" (2020, hal. 425).

Fenomena pergeseran otoritas ini dipertegas oleh temuan Astawa (2022) dalam studinya tentang dinamika kekuasaan di era digital pada masyarakat adat Bali. Astawa mengidentifikasi munculnya apa yang ia sebut sebagai "otoritas algoritmik" dalam konteks adat, di mana legitimasi informasi dan interpretasi adat semakin ditentukan oleh popularitas dan visibilitas di platform digital. "Algoritma media sosial telah menciptakan hierarki baru dalam diseminasi pengetahuan adat, di mana konten yang viral atau banyak dibagikan seringkali dianggap lebih otoritatif, terlepas dari kredibilitas sumbernya," ungkap Astawa (2022, hal. 89). Fenomena ini menantang struktur otoritas tradisional dan menghadirkan dilema baru dalam preservasi dan transmisi pengetahuan adat.

Demikian juga, Dewi (2023) dalam penelitiannya tentang adaptasi peran pemuka adat di era digital, menemukan adanya kesenjangan literasi digital yang signifikan antara pemuka adat senior dengan generasi yang lebih muda. "Hanya 25% pemuka adat di atas usia 50 tahun yang aktif menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan masyarakat adat, sementara 85% pemuka adat di bawah usia 40 tahun memanfaatkan platform digital secara reguler," tulis Dewi (2023, hal. 132). Kesenjangan ini tidak hanya mempengaruhi efektivitas komunikasi, tetapi juga berpotensi menciptakan dualisme otoritas dalam masyarakat adat, di mana legitimasi tradisional berhadapan dengan pengaruh digital. Situasi ini menegaskan urgensi untuk mengembangkan strategi yang dapat menjembatani gap generasi dalam konteks otoritas adat, serta meningkatkan literasi digital di kalangan pemuka adat tradisional.

### **Polarisasi Pendapat**

Diskusi di media sosial tentang isu-isu adat sensitif terkadang menimbulkan polarisasi yang mengancam harmoni sosial. Widana (2020) mencatat bahwa terjadi peningkatan 35% dalam perdebatan online mengenai interpretasi hukum adat di kalangan masyarakat Bali selama periode 2018-2020. Ia memperingatkan bahwa "tanpa moderasi yang tepat, forum diskusi online berpotensi menjadi arena pertentangan yang dapat mengancam kohesi sosial masyarakat adat" (Widana, 2020, hal. 48).

Fenomena polarisasi dalam diskusi adat online ini dipertegas oleh penelitian Suardana (2022) yang menganalisis pola interaksi dalam grup-grup Facebook terkait adat Bali. Suardana menemukan bahwa "63% diskusi online mengenai isu-isu adat yang kontroversial berakhir dengan deadlock atau eskalasi konflik, tanpa mencapai konsensus atau pemahaman bersama" (Suardana, 2022, hal. 76). Lebih lanjut, ia mengidentifikasi munculnya apa yang disebut sebagai "echo chambers adat", di mana pengguna media sosial cenderung berinteraksi hanya dengan mereka yang memiliki pandangan serupa, sehingga memperkuat polarisasi yang ada. Fenomena ini menunjukkan bahwa ruang digital, alih-alih menjadi forum deliberatif untuk mencapai mufakat, justru dapat mempertajam perbedaan dan mempersulit proses konsensus yang merupakan inti dari pengambilan keputusan adat tradisional.

Dewi (2023), dalam studinya tentang dinamika konflik adat di era digital, menggarisbawahi peran algoritma media sosial dalam memperkuat polarisasi. "Algoritma yang dirancang untuk meningkatkan engagement justru cenderung memprioritaskan konten yang kontroversial dan memicu emosi, sehingga perdebatan adat online seringkali tereduksi menjadi pertukaran argumen yang sengit dan tidak produktif," tulis Dewi (2023, hal. 112). Ia mencatat bahwa topik-topik adat yang sebelumnya dapat didiskusikan secara damai dalam pertemuan tatap muka, kini menjadi sumber perselisihan yang intens di ruang digital. Fenomena ini

menunjukkan adanya disonansi antara etika musyawarah tradisional Bali dengan dinamika interaksi di media sosial.

Menanggapi tantangan ini, Putra (2021) menekankan pentingnya pengembangan "kearifan digital" dalam konteks adat Bali. Dalam penelitiannya tentang resolusi konflik adat di era digital, ia mengusulkan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai tradisional musyawarah Bali dengan literasi digital. "Diperlukan pembentukan 'peradilan adat digital' yang dapat memediasi konflik online dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip harmoni dan keseimbangan yang menjadi inti filosofi adat Bali," argumen Putra (2021, hal. 95). Ia menyarankan pelatihan khusus bagi pemuka adat dalam moderasi diskusi online dan pengembangan panduan etika digital yang berakar pada nilai-nilai adat. Inisiatif semacam ini diharapkan dapat memitigasi risiko polarisasi sekaligus mempertahankan relevansi hukum adat dalam lanskap digital yang terus berevolusi.

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media sosial dalam penegakan hukum adat Bali adalah proses yang kompleks dan memerlukan pendekatan yang hati-hati. Di satu sisi, media sosial menawarkan efisiensi dan jangkauan yang luas dalam diseminasi informasi dan penegakan aturan adat. Namun di sisi lain, terdapat risiko-risiko yang perlu diantisipasi untuk menjaga integritas dan keharmonisan sistem adat yang telah lama terbentuk.

Gelgel (2019) menyarankan pendekatan "hibridisasi" dalam mengintegrasikan media sosial ke dalam sistem adat, di mana "elemen-elemen tradisional dan modern dipadukan secara harmonis untuk menciptakan model penegakan hukum adat yang adaptif terhadap tuntutan zaman namun tetap menjaga nilai-nilai inti budaya Bali" (hal. 14). Senada dengan itu, Dwipayana (2020) mengusulkan pembentukan "dewan media adat" yang bertugas mengelola dan memoderasi konten-konten terkait adat di media sosial, sebagai jembatan antara otoritas tradisional dan dinamika komunikasi digital.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Media sosial telah menghadirkan paradigma baru dalam ekosistem hukum adat di Bali, mentransformasi cara informasi disebarkan, pelanggaran dilaporkan, dan diskusi adat dilakukan. Efisiensi dan jangkauan luas yang ditawarkan oleh platform digital telah meningkatkan partisipasi masyarakat dalam urusan adat, terutama di kalangan generasi muda yang sebelumnya mungkin merasa terpinggirkan dari proses-proses tradisional. Namun, di balik potensi positif ini, muncul serangkaian tantangan yang memerlukan perhatian serius. Fenomena misinformasi, polarisasi pendapat, dan erosi otoritas tradisional yang teridentifikasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media sosial ke dalam sistem adat bukan sekadar masalah teknis, melainkan transformasi kultural yang mendalam. Keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan pelestarian nilai-nilai tradisional menjadi krusial, mengingat esensi hukum adat Bali yang berlandaskan pada harmoni dan musyawarah mufakat. Diperlukan pendekatan yang holistik dan adaptif dalam mengoptimalkan peran media sosial, yang tidak hanya mempertimbangkan aspek efisiensi, tetapi juga menjaga integritas dan keberlanjutan sistem adat. Ini mungkin melibatkan pengembangan literasi digital yang berwawasan kultural, reformulasi mekanisme validasi informasi adat, serta penciptaan ruang-ruang digital yang mendukung dialog konstruktif alih-alih konfrontasi. Dengan demikian, media sosial dapat menjadi alat yang memperkuat, bukan menggerus, fondasi hukum adat Bali di era digital, memungkinkan tradisi untuk beradaptasi dan tetap relevan tanpa kehilangan esensinya.

### Saran

1. Diperlukan pelatihan literasi digital bagi perangkat desa adat untuk memaksimalkan manfaat media sosial sambil meminimalkan risikonya.
2. Pengembangan pedoman penggunaan media sosial dalam konteks adat untuk menjaga keseimbangan antara keterbukaan informasi dan penghormatan terhadap nilai-nilai tradisional.
3. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi model integrasi yang optimal antara sistem komunikasi adat tradisional dengan platform digital modern.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardika, I. W. (2021). Dinamika Awig-awig dalam Era Digital: Studi Kasus di Desa Adat Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 11(1), 1-20.
- Ariani, I. G. A. A. (2021). Media Sosial dan Transformasi Partisipasi dalam Hukum Adat Bali. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Perubahan Sosial*, 5(2), 98-120.
- Astawa, I. P. (2022). Otoritas Algoritmik: Transformasi Kekuasaan dalam Masyarakat Adat Bali di Era Digital. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 16(2), 78-95.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (5th ed.). Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Dewi, N. K. A. (2023). Konflik Adat di Era Digital: Tantangan dan Strategi Resolusi. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 17(1), 98-115.
- Dewi, N. K. S. (2023). Polarisasi dan Konsensus dalam Diskusi Adat Online: Studi Kasus Media Sosial di Bali. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 44(1), 78-95.
- Dewi, N. M. (2023). Adaptasi Peran Pemuka Adat dalam Lanskap Digital: Studi Kasus di Provinsi Bali. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 27(1), 120-138.
- Dewi, N. M. A. (2021). Dilema Modernitas dalam Praktek Adat Bali: Kajian Antropologi Hukum. *Jurnal Hukum dan Budaya*, 9(2), 45-62.
- Dwipayana, A. A. G. N. A. (2020). Digital Transformation of Balinese Culture: Opportunities and Challenges. *Journal of Bali Studies*, 10(2), 45-60.
- Gelgel, I. P. (2019). Adat Law and Legal Pluralism in the Modern Balinese Society. *Indonesia Law Review*, 9(1), 1-16.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined* (2nd ed.). Sage Publications.
- Putra, I. G. N. (2021). Kearifan Digital dalam Konteks Adat Bali: Menuju Harmonisasi Tradisi dan Modernitas. *Jurnal Kajian Bali*, 11(2), 87-104.
- Putra, I. G. N. (2022). *Statistik Digital dan Media Sosial Bali 2021*. Denpasar: Bali Digital Research Center.
- Putra, I. N. D. (2022). Agora Digital Adat: Transformasi Ruang Publik dalam Masyarakat Adat Bali. *Jurnal Kajian Budaya Digital*, 7(2), 55-72.
- Spradley, J. P. (2016). *Participant observation*. Waveland Press.
- Suardana, I. B. P. (2022). Pola Interaksi dan Polarisasi dalam Diskusi Adat Online: Analisis Jaringan Sosial Grup Facebook Adat Bali. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(2), 65-82.

- Sudantra, I. K. (2023). Tantangan Penegakan Hukum Adat di Era Media Sosial: Studi Kasus di Provinsi Bali. *Jurnal Magister Hukum Udayana*, 12(1), 78-95.
- Suryawan, I. N. (2020). Media Sosial dan Transformasi Budaya Bali: Sebuah Kajian Antropologi Digital. *Jurnal Kajian Bali*, 10(2), 411-434.
- Suryawan, I. N. (2021). Pelaporan Pelanggaran Adat melalui Media Sosial: Studi Kasus di Desa Adat Ubud. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(1), 31-45.
- Sutama, I. K. (2022). Awig-awig di Era Digital: Transformasi dan Adaptasi Hukum Adat Bali. *Jurnal Kajian Hukum Adat*, 7(1), 23-40.
- Sutama, I. K. (2022). Krisis Epistemik dalam Era Digital: Tantangan Preservasi Pengetahuan Adat Bali. *Jurnal Kajian Budaya*, 12(2), 98-120.
- Widana, I. K. (2020). Peran Media Sosial dalam Penyebaran Informasi Adat di Bali. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 39-52.
- Widiana, I. G. R. (2023). Hiper-lokalisme Digital dan Transformasi Praktik Adat Bali. *Jurnal Antropologi Indonesia*, 44(2), 65-82.
- Windia, W. P. (2020). *Hukum Adat Bali: Aneka Kasus dan Penyelesaiannya*. Udayana University Press.

## **Pengaruh Kreativitas Iklan dan Pemasaran Digital Terhadap Keputusan Pembelian Produk (Nasi Lemak MAK LONG) UMKM Di Kota Batam**

**Frankie Tio<sup>1</sup>, M Khoiri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Manajemen, Universitas Putera Batam, Jl. R Soeprapto, Muka Kuning Batam, Indonesia, email: [pb210910151@upbatam.ac.id](mailto:pb210910151@upbatam.ac.id)

<sup>2</sup>Dosen Prodi Manajemen, Universitas Putera Batam, Jl. R Soeprapto, Muka Kuning Batam, Indonesia, email: [M.Khoiri@puterabbatam.ac.id](mailto:M.Khoiri@puterabbatam.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh mengenai kreativitas iklan dan pemasaran digital terhadap keputusan pembelian pada produk nasi lemak UMKM di Kota Batam secara parsial dan secara simultan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian sebanyak 204 konsumen pada produk nasi lemak UMKM di Kota Batam. Ada teknik yang diambil pada sampel yang akan digunakan menggunakan teknik Non probability sampling yaitu teknik purposive sampling. Pada penelitian ini data yang akan digunakan pada penelitian ini didapatkan pada pengumpulan data pada kuesioaner kemudian dilakukan analisis dengan program yang digunakan untuk menguji yaitu program SPSS versi 25. Uji yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan pengujian yang digunakan yaitu Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Multikolinieritas, Uji Heterokedastisitas, Regresi Linier Berganda, Koefisien Deteminasi ( $R^2$ ), Uji  $t$  dan Uji  $f$ . Hasil penelitian uji  $t$  menjelaskan bahwa kreativitas iklan dan pemasaran digital memberikan pengaruh terhadap keputusan pembelian produk secara parsial, Hasil penelitian uji  $f$  menjelaskan tentang kreativitas iklan dan pemasaran digital terhadap keputusan pembelian produk memberikan pengaruh secara simultan signifikan dan positif pada produk nasi lemak UMKM di Kota Batam.

**Kata kunci:** Kreativitas iklan, pemasaran digital, keputusan pembelian

### **Abstract**

*The purpose of this study is to ascertain, partially and concurrently, how creative advertising and digital marketing affect consumers' decisions to buy MSMEs nasi lemak goods in Batam City. This study employed a quantitative technique as its method of investigation. 204 consumers of MSMEs nasi lemak products in Batam City made up the research population. One method drawn from the sample—the purposive sampling method—will be applied in conjunction with a non-probability sampling method. The data utilized in this study was gathered by the administration of a questionnaire, and it was subsequently analyzed using the SPSS version 25 program, which was utilized for testing. A battery of tests, including the validity, reliability, test normality, multicollinearity, heteroscedasticity, multiple linear regression, determination coefficient ( $R^2$ ),  $t$ , and  $f$  tests, were employed in this study. The  $t$  test research results clarify that consumers' decisions to buy products are somewhat influenced by the inventiveness of digital marketing and advertising. According to the  $f$  test research results, MSMEs nasi lemak products in Batam City are positively and significantly impacted by the inventiveness of digital marketing and advertising when it comes to product purchasing decisions.*

**Keywords:** Creative advertising, digital marketing, consumers' decisions

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, jelas bahwa persaingan di dunia bisnis semakin meningkat. Dalam dunia usaha, keahlian akan membuka banyak peluang baru dalam proses bisnis. Contoh persaingan dalam dunia bisnis adalah dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang ditunjukkan oleh iklan produk di media cetak dan elektronik serta di media sosial. Untuk bersaing dengan seluruh dunia bisnis, setiap perusahaan harus menetapkan prioritas yang konsisten. Semakin banyak usaha yang muncul dan berkembang merupakan konsekuensi dari berbagai tingkat keinginan manusia. Kreativitas iklan adalah penjelasan tentang bentuk dan berbagai informasi yang terkait dengan produk yang dipasarkan dan pelanggan yang menjadi sasaran di suatu area. Dalam industri periklanan, tujuan komunikasi dapat digunakan untuk menentukan target iklan. Iklan yang inovatif harus berbeda dari iklan konvensional karena perbedaan tersebut dapat menarik pelanggan untuk membeli barang tersebut.

Proses memilih dan memahami informasi penting untuk mendapatkan gambaran tentang sebuah produk yang disebut "Pemasaran Digital". Pemasaran Digital sangat penting bagi manajer pemasaran karena dapat menentukan apakah konsumen akan terus membeli produk tersebut atau tidak. Pemasaran Digital tentang keunggulan produk adalah salah satu komponen yang sangat penting bagi perusahaan karena dapat digunakan untuk menentukan kualitas. Keputusan pembelian adalah sebuah proses untuk memilih satu dari banyak pilihan untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Ketika pengetahuan tentang sifat konsumen berubah, hal itu dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk membeli barang tersebut. Ketika dorongan tersebut disesuaikan dengan sifat konsumen, konsumen dapat mengambil keputusan apakah mereka ingin membeli barang tersebut atau tidak. Konsumen memiliki kebebasan penuh untuk memilih produk apa pun yang mereka ingin beli sesuai dengan kebutuhan mereka.

Menurut Murad & Rafsanjani (2020) kreativitas iklan merupakan sesuatu hal yang unik (biasanya dikenal sebagai suatu hal berbeda atau baru) dan relevan. Aturan pertama kreativitas periklanan adalah bahwa sesuatu tidak dibuat dari ketiadaan. Contoh akan kreativitas terdiri dari mengatur ulang, menggabungkan, memilih, membuka, dan penggabungan pada informasi pada keterampilan dan ide yang baru. Menurut Rizki et al (2019) menjelaskan bahwa ada pengukuran yang akan digunakan sebagai indikator pada kreativitas iklan.

Menurut (Khumaira & Nugraha, 2024) pemasaran digital adalah suatu pendekatan pemasaran yang menjual barang dan jasa perusahaan dengan menggunakan media digital dan platform online. Metode ini mencapai audiens target dengan efektif dan efisien menggunakan teknologi digital dan internet. Kemampuannya untuk mencapai khalayak yang lebih besar dengan biaya yang lebih terjangkau daripada metode pemasaran konvensional adalah keunggulan utama dari pemasaran digital. Menurut (Amanatus Solikhah et al., 2023) ada beberapa indikator yang ada pada pemasaran digital sebagai berikut: Kepercayaan, Kemudahan, Kualitas Informasi.

Menurut Dewi, et al. dalam jurnal (Rissa Febrianti & Mochammad Mukti Ali, 2024) keputusan pembelian merupakan suatu anggapan pada pilihan pembelian individu adalah pola kompromi yang menggabungkan data untuk mengalirkan pilihan di sekitar dua pendekatan potensial dan memilih salah satu dari mereka. Sebelum memutuskan untuk membeli barang atau jasa tertentu, pembeli melakukan tindakan atau mencari tahu apa yang akan ditawarkan oleh barang atau jasa tersebut. Oleh karena itu, sebagai pembeli, memilih produk untuk dibeli

berarti mencari tahu banyak solusi. Setelah mengambil keputusan, konsumen dapat mempertimbangkan pilihan mereka sebelum memilih sikap selanjutnya. Menurut Mari Ci & Raynond (2021) ada beberapa indikator pada keputusan pembelian sebagai berikut: Mengetahui akan keinginan, Mendapatkan informasi, Pilihan yang dievaluasi, Dilakukan pembelian, Perilaku setelah pembelian.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bermula pada penggunaan penelitian desain deskriptif. Populasi yang berada pada penelitian ini menggunakan keseluruhan konsumen pada produk nasi lemak di Kota Batam yang tidak tau jumlah pasti respondennya. Dalam penelitian ini menggunakan teknik penelitian non probability sampling dengan teknik penggunaan berupa teknik purposive sampling. Pada penelitian ini menggunakan sampel yang melibatkan keseluruhan konsumen pada produk nasi lemak di Kota Batam yang memiliki jumlah sebanyak 204.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### Uji Reliabilitas

Pada pelaksanaan uji reliabilitas memiliki suatu kriteria dengan nilai cronbach dengan  $\alpha > 0,6$  memiliki arti reliabilitas yang baik, dengan hasil ujia reliabilitas data sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Reliablitas**

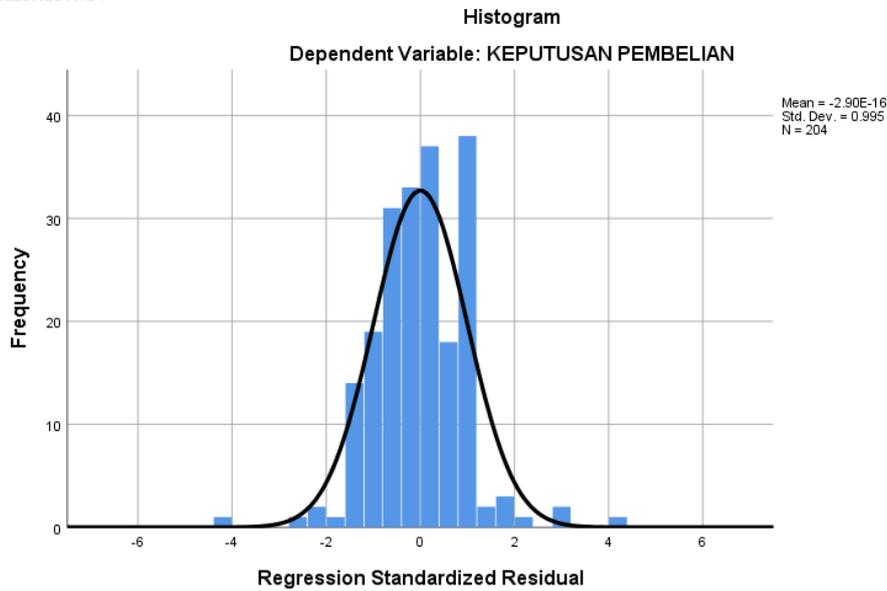
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
Kreativitas Iklan	,907	6
Pemasaran Digital	,930	8
Keputusan Pembelian	,941	10

**Sumber:** Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada hasil olah data yang telah dilakukan dengan ini didapatkan yang ada pada tabel diperoleh dengan hasil nilai cronbach alpha variabel kreativitas iklan (X1) yaitu sebesar  $0,907 > 0,6$ . Selanjutnya untuk nilai cronbach alpha pada variabel pemasaran digital (X2) yaitu sebesar  $0,930 > 0,6$ . Selanjutnya untuk nilai cronbach alpha pada variabel keputusan pembelian (Y) yaitu sebesar  $0,941 > 0,6$ . Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel memiliki hasil reliabilitas yang baik.

### Uji Normalitas

Hasil uji normalitas:



**Gambar 1.** Hasil Uji Normalitas

**Sumber:** Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada gambar sudah didapatkan hasil pada olah data yang diperoleh mengenai bentuk sebuah kurva lonceng (bell-shaped-curve) dengan ini bisa disimpulkan bahwa data tersebut sudah terdistribusi normal.

### Uji Multikolonieritas

Pada uji kriteria multikolonieritas berdasarkan pada nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) dan nilai dari tolerance. Apabila nilai dari VIF > 10 dan nilai *tolerance* < 0,1 dapat dijelaskan adanya terjadi gejala pada uji multikolonieritas. Lalu apabila nilai VIF < 10 dan nilai *tolerance* > 0,1 dapat dijelaskan tidak ada terjadinya gejala pada multikolonieritas. Berikut adalah hasil mengenai uji multikolonieritas sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Multikolonieritas**

*Coefficients<sup>a</sup>*

Model		<i>Collinearity Statistic</i>	
		<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>
1	Kreativitas Iklan	,850	1,003
	Pemasaran Digital	,997	1,200

*Dependent variabel:* Keputusan Pembelian

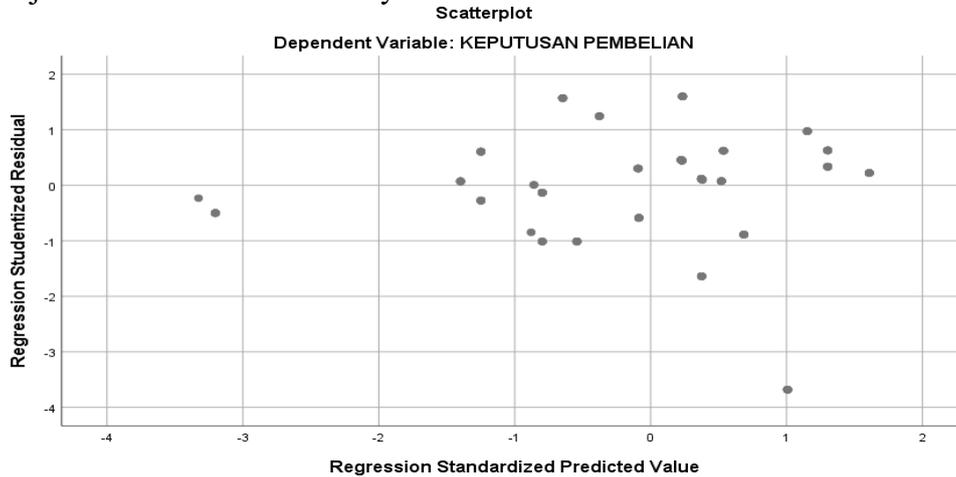
**Sumber:** Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada hasil olah data yang telah dilakukan dengan ini didapatkan yang ada pada tabel diperoleh dengan hasil bahwa nilai yang ada VIF variabel kreativitas iklan sebesar 1,003 < 10 dan besarnya nilai tolerance sebesar 0,850 > 0,1. Selanjutnya untuk nilai VIF pada

variabel pemasaran digital sebesar  $1,200 < 10$  dan besarnya nilai tolerance sebesar  $0,997 > 0,1$ . Dengan ini dapat memberikan kesimpulan bahwa tidak adanya gejala pada multikolonieritas dalam variabel bebas pada penelitian ini.

### Uji Heterokedastisitas

Ada hasil uji dalam heterokedastisitas yaitu:



**Gambar 2.** Hasil Uji Heterokedastisitas  
**Sumber:** Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada hasil olah data yang telah dilakukan dengan ini didapatkan yang ada pada gambar diperoleh dengan hasil bahwa pola yang berada dalam gambar diatas dibawah titik nol pada sumbu Y dan gambar pada pola yang menyebar dengan secara acak lalu serta tidak membentuk suatu pola yang spesifik. Dengan ini dapat memberikan kesimpulan dalam uji Scatter Plot tidak adanya gejala heterokedastisitas.

### Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi yang dilakukan ingin mengetahui sebesar apa pengaruh independen variabel terhadap dependen variabel dengan ini dilakukan uji koefisien determinasi untuk mengetahui hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Summary

Model	R	R. Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.916 <sup>a</sup>	.839	.837	3.437

Predictors: (Constant), PEMASARAN DIGITAL, KREATIVITAS IKLAN

Sumber: Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada hasil olah data yang telah dilakukan dengan ini didapatkan yang ada pada gambar diperoleh dengan hasil bahwa nilai pada Adjusted R Square sebesar 0,837 atau sebesar 83,7%. Variable kreativitas iklan (X1) dan variabel pemasaran digital (X2) > variabel keputusan pembelian (Y) memberikan pengaruh sebesar 83,7%. Dengan ini, adapun sisanya

sebesar 16,3% dipengaruhi oleh variabel diluar dari variabel ini yang tidak dideskripsikan dalam penelitian ini.

### Uji t

Kriteria dalam uji t perlu dihitung, sebelum dilakukannya uji t ini perlu dicari dulu nilai t tabel dengan rumus  $df = n - k$  ( $204 - 3 = 201$ ) dengan tingkat signifikannya sebesar 0,05. Dengan ini, nilai t tabel didapatkan dengan sebesar 1,97183. Dalam uji t kriteria t hitung  $>$  t tabel, maka dapat diketahui bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan arti bahwa secara parsial memberikan pengaruh dan selanjutnya t hitung  $<$  t tabel, maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak dengan arti tidak ada pengaruh secara parsial. Hasil dari uji t sebagai berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji t

<i>Coefficients<sup>a</sup></i>					
<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>			
<b>Model</b>	<b>B</b>	<b>Std. Error</b>	<b>Beta</b>	<b>t</b>	<b>Sig</b>
(Constant)	1,069	2.117		.505	.614
Kreativitas Iklan	.340	.067	.017	2.601	.000
Pemasaran Digital	.174	.036	.917	2.353	.000

Dependent Variabel: Keputusan Pembelian

**Sumber:** Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada hasil olah data yang telah dilakukan dengan ini didapatkan yang ada pada tabel diperoleh dengan hasil uji hipotesis pada setiap variabel independen bisa dijelaskan sebagai berikut:

#### **A. Pengaruh kreativitas iklan terhadap keputusan pembelian**

Besaran nilai t hitung pada variabel kreativitas iklan ( $X_1$ )  $2,601 >$  t tabel sebesar 1,97183 dengan nilai signifikan  $0,0000 <$  0,05. Dengan hal ini, dapat diketahui bahwa variabel kreativitas iklan ( $X_1$ ) memberikan pengaruh secara positif dengan besaran 2,601 dan parsial memiliki suatu pengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian. Hasilnya  $H_{a1}$  akan diterima dan  $H_{o1}$  akan ditolak.

#### **B. Pengaruh pemasaran digital terhadap keputusan pembelian**

Besaran nilai t hitung pada variabel pemasaran digital ( $X_2$ )  $2,353 >$  t tabel sebesar 1,97183 dengan nilai signifikan  $0,000 <$  0,05. Dengan hal ini, dapat diketahui bahwa variabel pemasaran digital ( $X_2$ ) memberikan pengaruh secara positif dengan besaran 2,353 dan parsial memiliki suatu pengaruh secara signifikan terhadap keputusan pembelian. Hasilnya  $H_{a1}$  akan diterima dan  $H_{o1}$  akan ditolak.

### Uji f

Perlu dicari dulu mengenai f hitung sebelum dilakukan uji f pada pencarian hasil, dengan mendapatkan hasil nilai dari  $df_1$  sebesar 3 dan nilai  $df_2$  sebesar 201 dan signifikan nilainya 0,05, sehingga adanya nilai pada f tabel memperoleh sebesar 2,25. Pada uji f ada kriteria dengan f hitung  $>$  f tabel, maka  $H_o$  ditolak dan  $H_1$  akan diterima memberikan arti bahwa secara simultan adanya pengaruh, lalu jika f hitung  $<$  f tabel, maka  $H_o$  akan diterima dan  $H_1$  akan ditolak memberikan arti simultan tidak ada pengaruh. Hasil uji f sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji f

ANOVA <sup>a</sup>						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	12383.177	2	6191.588	524.060	,000b
	Residual	2374.745	201	11.815		
	Total	14757.922	203			

Dependent Variabel: KEPUTUSAN PEMBELIAN

Predictors: (Constant), PEMASARAN DIGITAL, KREATIVITAS IKLAN

**Sumber:** Hasil olah data SPSS Versi 25, 2024

Berdasarkan pada hasil olah data yang telah dilakukan dengan ini didapatkan yang ada pada tabel diperoleh dengan hasil bahwa nilai f hitung  $524,060 > f$  tabel  $2,25$  dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Dengan hal ini, dapat memberikan kesimpulan bahwa variabel kreativitas iklan dan pemasaran digital memberikan pengaruh secara simultan terhadap variabel keputusan pembelian. Akhirnya  $H_{a3}$  diterima dan  $H_{o3}$  ditolak.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Kreativitas Iklan Terhadap Keputusan Pembelian

Berdasarkan hasil uji t yang sudah dihasilkan, diperoleh hasil jika variabel kreativitas iklan (X1) berpengaruh positif dan secara parsial berpengaruh terhadap keputusan pembelian (Y) dengan nilai t hitung sebesar  $2,601$  serta nilai signifikan sebesar  $0,000$ . Sehingga hipotesis pertama ( $H_1$ ) diterima. Hasil penelitian sama dengan penelitian terdahulu (Reka Ardian Purnama and Puput Puteri Ariyati 2019) menyatakan jika kreativitas iklan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Kreativitas iklan yang baik sangat diperlukan untuk menambah nilai jual sebuah produk serta untuk memasarkan produk. Inovasi iklan yang diciptakan oleh penjual dalam memasarkan produk nya dapat berpengaruh pada keputusan pembelian yang akan dilakukan oleh konsumen.

### Pengaruh Pemasaran Digital Terhadap Keputusan Pembelian

Berdasarkan hasil uji t yang sudah dihasilkan, diperoleh hasil jika variabel Pemasaran Digital (X2) berpengaruh positif dan secara parsial berpengaruh terhadap keputusan pembelian (Y) dengan nilai t hitung sebesar  $2,353$  serta nilai signifikan sebesar  $0,000$ . Sehingga hipotesis pertama ( $H_1$ ) diterima. Hasil penelitian sama dengan penelitian terdahulu (Naufal and Artadita 2023) menyatakan jika Pemasaran Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Pemasaran Digital mempunyai fungsi yang penting dalam keputusan pembelian konsumen. Persepsi yang sudah tertanam pada diri konsumen mengenai sebuah produk menjadi salah satu faktor dalam menentukan keputusan pembelian.

### Pengaruh Kreativitas Iklan dan Pemasaran Digital Terhadap Keputusan Pembelian

Berdasarkan hasil uji f yang sudah dilakukan, diperoleh hasil variabel kreativitas iklan (X1) dan Pemasaran Digital (X2) mempunyai pengaruh positif dan secara simultan berpengaruh terhadap keputusan pembelian (Y) dengan nilai f hitung sebesar  $524,050$  serta nilai signifikan sebesar  $0,000$ . Sehingga hipotesis ketiga ( $H_3$ ) diterima. Hasil penelitian sama dengan

penelitian terdahulu (Santoso, Erstiawan, and Kusworo 2020) menyatakan jika kreativitas iklan dan Pemasaran Digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Kreativitas iklan dan Pemasaran Digital sangat berhubungan dengan keputusan pembelian yang akan dilakukan oleh konsumen.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, adapun kesimpulan yang bisa diambil sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil bahwa kreativitas iklan (X1) berpengaruh positif dan mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap keputusan pembelian Every Sunday Coffeeshop di Kota Batam.
2. Berdasarkan hasil uji t diperoleh hasil bahwa Pemasaran Digital (X2) berpengaruh positif dan mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap keputusan pembelian Every Sunday Coffeeshop di Kota Batam.
3. Berdasarkan hasil uji f diperoleh hasil bahwa kreativitas iklan (X1) dan Pemasaran Digital (X2) berpengaruh positif dan mempunyai pengaruh signifikan secara simultan terhadap keputusan pembelian Every Sunday Coffeeshop di Kota Batam.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Erika Gulo, M.Khoiri Pengaruh Kreativitas Iklan Dan Pemasaran Digital Terhadap Keputusan Pembelian (Hal 3245-3252).
- Anhar, Rival Ali, and Intisari Haryati. 2020. "Analisis Pemasaran Digital Pada Pemasaran Di Media Online." *Jurnal Dimensi* 9(3):412–21. doi: 10.33373/dms.v9i3.2717.
- Alzikri, Muhammad Ricard, Febsri Susanti, Sekolah Tinggi, Ilmu Ekonomi, Keuangan Pembangunan, Dan Perbankan, and Stie Kbp. 2023. "Pengaruh Pemasaran Digital , Gaya Hidup , Terhadap Perilaku Konsumen Dalam Pembelian Produk Second Pada Toko Pakaian Bekas Cowboy Collection Di Air Tawar Padang Di Era Pandemic." 1(2).
- Budiman, Ricky, and Rezi Erdiansyah. 2021. "Pengaruh Celebrity Endorser, Kualitas Pesan Iklan, Kreativitas Iklan Terhadap Efektivitas Iklan Gojek Cerdikiawan." *Prologia* 5(1):88. doi: 10.24912/pr.v5i1.8140.
- Diven, Diven, and M. Khoiri. 2023. "Pengaruh Kualitas Produk, Iklan, Dan Pemasaran Digital Terhadap Keputusan Pembelian Di Shopee." *Jesya* 6(2):1509–16. doi: 10.36778/jesya.v6i2.1063.
- Hikmah. 2020. "Pengaruh Harga, Promosi Dan Kualitas Produk Terhadap Pembelian Impulsif Di Kota Batam." *Journal of Business and Economics Reaserch (JBE)* 1(2):173–79.
- Kamaruddin, Muhammad Junaid, Lukiyana, and Vina Pebianti. 2023. "Pengaruh Kreativitas Produk Dan Pemanfaatan Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Kebijakan Psbb Sebagai Variabel Moderating Pada Umkm Di Jakarta." *JAMBURA: Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis* 6(1):1–13.
- Lestiani, Ermin. 2020. "Pengaruh Persepsi Dan Pengetahuan Konsumen Terhadap Ecolabelling Pada Keputusan Pembelian Green Product." *Bongaya Journal for Research in Management (BJRM)* 3(2):07–13. doi: 10.37888/bjrm.v3i2.243.
- Manajemen, Jurnal. 2023. "J-MAS." 8(1):71–80. doi: 10.33087/jmas.v8i1.916.

- Mari Ci, Angela, and Raynond. 2021. "Pengaruh Kualitas Produk Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Rumah Di Golden City Residence Kota Batam." *JURNAL ILMU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3(3):3.
- Maulana, Rizkha, Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah, and Mahakarya Aceh. 2023. "Pengaruh Pemasaran Digital Dan Pelayanan Terhadap Retensi 3251Pelanggan Toko Jaya Elektronik." 1(4):340–49.
- Naufal, Alvin, and Sherly Artadita. 2023. "Pengaruh Kualitas Produk Dan Pemasaran Digital Terhadap Keputusan Pembelian Holland Bakery Cabang Buah Batu , Jawa Barat The Effect Of Product Quality And Consumer Perceptions On Purchase Decisions Of Holland Bakery Branch Buah Batu , West Java." 10(1):248–55.
- Ningsih, Ida Budi, and Dewi Kurniawati. 2021. "Pengaruh Kreativitas Periklanan Di Televisi Terhadap Keputusan Pembelian Online Pada Aplikasi Shopee." *Network Media* 4(1):11–16. doi: 10.46576/jnm.v4i1.1141.
- Nurmali, Marisa, Elizabeth Haloho, Jl Ngumban, Surbakti No, Kec Medan Selayang, and Kota Medan. 2020. "Pengaruh Inovasi Produk Dan Media Sosial Terhadap Keunggulan Bersaing Pada Café Rilek ' S Meda N." 5:62–72.
- Puspika, Yona, and David Humala Sitorus. 2023. "SEIKO : Journal of Management & Business Pengaruh Kelengkapan Produk , Kualitas Produk Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Di PT Tanindo Plastik Batam." 6(1):905–14. doi: 10.37531/sejaman.v6i1.3934.
- Rahmahyanti, Retna Nur, and Ana Noor Andriana. 2023. "Pengaruh Pengaruh Kualitas Produk, Brand Ambassador Dan Iklan Terhadap Keputusan Pembelian Produk MS Glow." *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)* 4(4):1143–51. doi: 10.47065/ekuitas.v4i4.3309.
- Riset, Jurnal, Manajemen Prodi, Manajemen Fakultas, and Bisnis Unisma. 2018. "Vol. 12. No. 01 ISSN : 2302-7061." 12(01):510–18.
- Santoso, Rudi, Martinus Sony Erstiawan, and Angen Yudho Kusworo. 2020. "Inovasi Produk, Kreatifitas Iklan Dan Brand Trust Mendorong Keputusan Pembelian." *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis* 5(2):133– 45. doi: 10.29407/nusamba.v5i2.14369.
- Sanusi, Anwar. 2017. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Satriawan, Lussy Putri, and Asron Saputra. 2023. "Brand Image, Kreativitas Iklan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Beli Kaum Milenial Pengguna Shopee Di Kota Batam." *Dynamic Management Journal* 7(1):144.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Irma, and Syarifah Evi Zuhra. 2023. "The Customer Perceived Orientation Effect on Perceived Value and Customer Satisfaction and Its Influence on Customer Trust." 14(1). doi: 10.18196/mb.v14i1.14615.

## **PENGEMBANGAN POTENSI INDUSTRIALISASI BUDIDAYA UDANG VANAME AIR LAUT DI KECAMATAN DURAI, KABUPATEN KARIMUN, PROVINSI KEPULAUAN RIAU**

**Nomen Triwulan Putra Waruwu<sup>1</sup>, Muhammad Haldy<sup>2</sup>, Frankie Tio<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Mahasiswa Prodi Manajemen, Universitas Putera Batam, Jl. R Soeprapto, Muka Kuning Batam, Indonesia, email: [pb200910218@upbatam.ac.id](mailto:pb200910218@upbatam.ac.id)<sup>1</sup>, [pb210910151@upbatam.ac.id](mailto:pb210910151@upbatam.ac.id)<sup>3</sup>

<sup>2</sup>Dosen Prodi Manajemen, Universitas Putera Batam, Jl. R Soeprapto, Muka Kuning Batam, Indonesia  
email: [muhammad.haldy@puterabatam.ac.id](mailto:muhammad.haldy@puterabatam.ac.id)

### **Abstrak**

Pembenihan dan Pembesaran Komoditas Ikan Kakap Putih, Udang, Kerapu tikus dan Rumput Laut. Kecamatan Durai memiliki potensi budidaya laut. Ini ditandai dengan telah dibukanya UPTD Perikanan di Kecamatan Durai dibawah Dinas Perikanan Kabupaten Karimun. Dengan memiliki sekitar 5 pulau besar dan garis pantai yang cukup luas serta didukung kondisi iklim cocok dikembangkan budidaya Ikan Kakap Putih, Kerapu, Udang dan rumput laut. Pemilihan komoditas tersebut bukan tanpa alasan. Secara kondisi alam laut di kecamatan Durai sangat mendukung untuk dilakukan budidaya tersebut. Kedua, nilai ekonomis komoditas sangat dibutuhkan pasar ikan di Batam, Singapura dan Johor Bahru, Malaysia. Kondisi saat ini pasar yang baru dipenuhi sebesar 40% dikarenakan keterbatasan pasokan dari provinsi Kepulauan Riau. Dalam penulisan ini nantinya akan dijelaskan bagaimana melakukan budidaya serta konsep model bisnis dalam rangka melakukan industrialisasi desa-desa di kecamatan Durai Kabupaten Karimun. Dengan tujuan masyarakat di kecamatan tersebut mengalami peningkatan penghasilan dan penghidupan. Konsep kompetitif advantage dari masing-masing desa dikembangkan dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing komoditas dan desanya.

**Kata Kunci :** Budidaya Udang, Pengembangan Desa, Potensi Industrialisasi.

### **Abstract**

*Cultivation and Development of White Snapper, Shrimp, Grouper, and Seaweed Commodities. Durai Subdistrict has potential for marine aquaculture, evidenced by the establishment of the Fisheries Service Unit (UPTD) under the Karimun District Fisheries Office. With approximately 5 large islands and a sizable coastline, and supported by favorable climatic conditions, the cultivation of White Snapper, Grouper, Shrimp, and seaweed can be developed. The selection of these commodities is based on several reasons. Firstly, the natural marine conditions in Durai Subdistrict strongly support their cultivation. Secondly, the economic value of these commodities meets the demand in fish markets in Batam, Singapore, and Johor Bahru, Malaysia. Currently, these markets are only 40% supplied due to limited provision from the Riau Islands province. This writing will explain how to conduct cultivation and the concept of a business model to industrialize villages in Durai Subdistrict, Karimun District. The goal is to enhance the income and livelihoods of the local community. Competitive advantage concepts will be developed for each village, considering the strengths and weaknesses of each commodity and village.*

**Keywords:** *Shrimp Farming, Village Development, Industrialization Potential.*

## PENDAHULUAN

Kecamatan Durai pada awal-awal pertumbuhannya sebagai kecamatan yang dimulai pembentukannya dengan PERDA Nomor 10 Tahun 2004 yang merupakan pemekaran dari kecamatan Moro dengan Durai sebagai ibukota kecamatan. Kecamatan Durai merupakan kecamatan ke sembilan di Kabupaten Karimun dan saat ini seluruh Kecamatan di Kabupaten Karimun terdapat 12 Kecamatan, Kecamatan Durai memiliki posisi paling Selatan di wilayah Kabupaten Karimun dengan perbatasan-perbatasan sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Ungar
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Kateman
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Inhil
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Moro



**Gambar 1.** Peta Kecamatan Durai

Wilayah Kecamatan Durai memiliki luas  $\pm 1.472.54 \text{ Km}^2$  yang terdiri dari 4 Desa yaitu;

- a. Desa Telaga Tujuh
- b. Desa Sanglar
- c. Desa Tanjung Kilang
- d. Desa Semembang

Kecamatan Durai yang merupakan wilayah yang terdiri dari pulau-pulau dengan beberapa pulau-pulau besar diantaranya Pulau Durai, Pulau sanglar, Pulau Akat, Pulau Kas dan Pulau Sigal Besar. Sebelah Utara diduduki oleh pulau Timun, Sebelah Selatan diduduki oleh Pulau Sandam Kecil, Sebelah Timur Pulau Rukau Kecil dan disebelah Barat diduduki oleh Pulau Wakbu.

Di Kecamatan Durai tidak memiliki gunung berapi. Pulau-pulau yang memiliki daerah perbukitan antara lain Pulau Sanglar dan Pulau Kas, selebihnya terdiri dari dataran rendah, daerah berpasir dan hutan bakau. Kecamatan Durai memiliki iklim tropis basah, dengan

perubahan arah angin yang teratur setiap tahunnya. Puncak musim kering umumnya berada pada bulan Februari-April. Keadaan tanah di Kecamatan Durai didominasi oleh tanah pasir dan tanah kuning. Untuk pemanfaatan tanah di Kecamatan Durai belumlah maksimal. Tanah pertanian untuk dipulau Durai didominasi oleh perkebunan kelapa dan karet. Masih terdapat beberapa pulau yang belum diusahakan atau hanya terdapat kebun-kebun kecil milik rakyat.

Masyarakat di Kecamatan Durai mayoritas terdiri dari suku melayu dengan masih kecilnya terjadi migrasi. Pulau-pulau yang ditinggali dimulai dari urutan terbanyak yaitu pulau Durai, Pulau Sanglar, Pulau Semembang, Pulau Sandam, Pulau Kas, Pulau Akat dan Pulau Perasi. Tempat tinggal didominasi masyarakat di daerah pesisir pantai. Masyarakat melayu di Kecamatan Durai masih mewarisi adat istiadat melayu dengan baik, hal ini tampak pada setiap acara yang diselenggarakan oleh masyarakat.

Pentingnya pengendalian pertumbuhan dan jumlah penduduk jelas memiliki implikasi terhadap peningkatan kualitas sumberdaya manusia dan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi tidak akan berjalan jika tidak didukung sumberdaya manusia yang memadai. Sebaiknya pembangunan kualitas sumberdaya manusia juga tidak akan tercapai tanpa dukungan pertumbuhan ekonomi. Demikian pula pertumbuhan ekonomi dan pembangunan kualitas sumberdaya manusia akan sulit terlaksana jika jumlah penduduk tidak terkendali. Jumlah penduduk di Kecamatan Durai pada bulan Juni 2017 tercatat sebesar 6.964 jiwa. Adapun tabel jumlah penduduk pada bulan Desember tahun 2017 menurut Desa adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Jumlah Penduduk Kecamatan Durai**

<b>NO</b>	<b>DESA</b>	<b>JUMLAH (JIWA)</b>	<b>JUMLAH KK</b>
1.	TelagaTujuh	2046	587
2.	Sanglar	1820	546
3.	TanjungKilang	1503	424
4.	Semembang	1595	379
<b>JUMLAH</b>		<b>6964</b>	<b>1936</b>

Unit Pelaksana Tekhnis Dinas (UPTD) Perikanan Kecamatan Durai merupakan salah satu dari 5 Unit Pelaksana Tekhnis Dinas (UPTD) Perikanan yang secara administrasi dan struktural berada dibawah naungan Dinas Perikanan Kabupaten Karimun. Sebagai perpanjangan tangan Dinas Perikanan di Kecamatan Durai untuk membantu pekerjaan Dinas di Kecamatan.

Unit Pembenihan Rakyat (UPR) ikan air tawar di Durai belum mengalami perkembangan yang sangat pesat hal ini di tunjukkan dengan hasil produksi tahun 2017 sebanyak 170.000 ekor/tahun dengan ukuran benih bervariasi dari 2,3,4,5 cm. dan pada saat ini UPR ini tidak menjual hasil pembenihannya ke pembudidaya lain disebabkan masih kekurangan benih untuk mengisi kolam sendiri sebanyak 12 kolam dengan ukuran 4x4 m. Adapun jumlah bak pembenihan sebanyak 14 dengan ukuran 1x2 m. dan jumlah bak induk sebanyak 2 buah dengan ukuran 1x3x1.5 m.



Gambar 2. Bak Pembenuhan

UPTD Perikanan Durai mempunyai Pokdakan Binaan sebanyak 2 Pokdakan yaitu Sandam Jaya dan Melati Jaya dengan komoditas unggulan adalah ikan Kakap Putih dengan jumlah KJA HDPE sebanyak 53 kantong.. Pada tahun 2017 pokdakan Melati Jaya mendapat bantuan benih ikan Kakap Putih dari Balai Budidaya Ikan Laut Moro sebanyak 2000 ekor dan saat ini ikan tersebut siap panen dengan ukuran 4,5,6,7 ekor/kg. dengan target panen sebanyak 500-600 kg.

Selain kedua kelompok tersebut ada juga pembudidaya ikan air tawar mandiri dengan jumlah kolam 5 dengan ukuran 2x5 m. komoditas yang dipelihara ikan lele dengan ukuran 3,4,5 ekor/kg yang siap panen, ada juga pembudidaya tambak ikan bandeng sebanyak 2 tambak dengan ukuran 5x10 m. komoditas yang dipelihara adalah ikan bandeng sebanyak 3000 ekor yang telah panen diakhir tahun 2017 sebanyak 320 kg dengan ukuran 4,5 ekor/kg dengan harga jual 20-25 ribu rupiah/kg. Adapun jumlah produksi perikanan budidaya di UPTD Perikanan Kecamatan Durai selama setahun terakhir tersaji pada Tabel berikut ini:

Tabel 2. Jumlah Produksi UPTD Perikanan Durai 2017

No	Komoditas	Produksi (Kg)	Keterangan
1.	Lele	710	Jan S/D Des
2.	Kakap	500	Agustus S/D Des
<b>Jumlah</b>		<b>1210</b>	

Potensi keramba jaring apung juga sangat berpotensi di Kecamatan Durai yaitu di Desa Tanjung Kilang tepatnya di Pulau Wakbu yang terletak di sebelah barat Kecamatan Durai, pulau ini terlindung dari musim berbagai musim dan juga berpotensi di Pulau Akat Desa Semembang. Kedepan UPTD Perikanan Kecamatan Durai ingin mengembangkan potensi yang ada di Kecamatan Durai untuk dapat meningkatkan Ekonomi Kerakyatan sesuai dengan salah satu azam Kabupaten Karimun yang merupakan visi dari Dinas Perikanan Kabupaten Karimun. Dengan semakin berkembangnya produksi budidaya di UPTD Kecamatan Durai diharapkan bisa diimbangi dengan penyerapan pasar terhadap produksi lokal ikan tersebut dikhawatirkan produksi tidak bisa terserap oleh pasar dengan baik. Diharapkan juga Dinas Perikanan Kabupaten Karimun untuk mengatur keseimbangan pasar dan menstabilkan harga pasaran sehingga pembudidaya tidak merasa dirugikan. Selain dijual dalam bentuk mentah masyarakat juga bisa mengolah produk tersebut.

Perikanan tangkap di UPTD Perikanan Durai sudah berkembang dengan baik hal ini ditunjukkan dengan sekitar 80% masyarakat Kecamatan Durai adalah Nelayan dan Buruh Nelayan.

Tabel 3. Data Jumlah nelayan dan buruh nelayan di Kecamatan Durai

<b>NO</b>	<b>Jenis Pekerjaan</b>	<b>Jumlah (Jiwa)</b>
1.	Nelayan	388
2.	Buruh Nelayan	81
<b>Jumlah</b>		<b>469</b>

Sebagian besar penduduk Kecamatan Durai berprofesi sebagai nelayan dan Buruh nelayan, dan potensi laut di Kecamatan Durai masih menyimpan kekayaan alam yang tidak ternilai hal ini bisa ditunjukkan dengan produksi Tangkap Kecamatan Durai tahun 2017 sebanyak 97.305 kg/tahun dibandingkan tahun 2016 sebanyak 76.065 kg/tahun, produksi tahun 2017 meningkat sebanyak 30% dan data produksi perjenis ikan Terlampir. Adapun KUB (Kelompok Usaha Bersama) di UPTD Perikanan Kecamatan Durai sebanyak 13 KUB dan yang berbadan hukum sebanyak 6 KUB yaitu KUB Gumbang Jaya Abadi Durai, KUB Pesisir Kecamatan Durai, KUB Bukit Selembak Pasir Panjang, KUB Tanjung Perai Sanglar, KUB Tunas Baru Semembang Durai Karimun dan KUB Parit Raja. Sedangkan KUB yang belum berbadan hukum adalah KUB Merindui, Kampung Baru Laut, KUB Ungar, KUB Nelayan Pesisir, KUB Pulau Akat Jaya, KUB Tunas Baru I dan KUB Semembang Bahari. Ketujuh KUB ini ditahun depan bisa didorong untuk berbadan hukum sesuai dengan target dari UPTD Perikanan Durai.

Disamping kegiatan Budidaya dan Tangkap di Kecamatan Durai juga terkenal dengan pengolahan yaitu pengolahan Udang Kering lebih dikenal dengan Ebi, Kerupuk Ikan dan Udang. Produk ikan asin kering, udang kering, kerupuk ikan dan udang Kecamatan Durai telah terkenal di Kabupaten Karimun. Adapun produksi Pengolahan Kecamatan Durai tahun 2017 sebanyak 34.410 kg dibanding produksi pengolahan tahun 2016 sebanyak 25.350 kg/tahun ini mengalami peningkatan sekitar 35%. itu terbagi barbagai macam produk yaitu Udang Kering sebanyak 9.850 kg/th, ikan Gonjeng kering sebanyak 9.400 kg/th, ikan Langgai kering sebanyak 4.000 kg/th, ikan Lome kering sebanyak 4.050 kg/th, ikan Biang kering sebanyak 1.900 kg/th, kerupuk ikan , sebanyak 1.450 kg/th dan kerupuk Udang sebanyak 3.760 kg/th, sedangkan pengolahan non konsumsi yaitu abuk udang sebanyak 17.500 kg/th produk perjenis terlampir.

Unit Pelaksana Tekhnis (UPT) Dinas Perikanan di Kecamatan Durai mempunyai peran sebagai penunjang dan perpanjang-tanganan Dinas Perikanan Kabupaten Karimun dalam hal mendukung serta membantu tugas pokok dan fungsi dari Dinas Perikanan Kabupaten Karimun untuk melaksanakan segala program, kebijakan dan penyuluhan pembangunan di bidang Perikanan khususnya ditingkat Kecamatan. Hal ini merupakan beban dan tanggungjawab yang memang tidak mudah untuk dilaksanakan, namun segala beban tersebut merupakan sebuah tantangan yang harus dilakukan dan dilaksanakan oleh UPTD Perikanan di Kecamatan Durai sebagai jawaban dari tugas pokok dan fungsi yang diberikan. Beberapa Program Pembinaan, Penyuluhan dari Dinas Perikanan Kabupaten Karimun yang telah dilaksanakan.

Pengelompokan dalam rangka menumbuh kembangkan dinamika kelompok. Dari kegiatan ini telah terbentuk kelompok-kelompok usaha perikanan yang tersebar di wilayah Kecamatan Durai dan dicluster berdasarkan kegiatan usaha yaitu :

1. Kelompok Usaha Bersama
  - a. Desa Telaga Tujuh telah terbentuk 2 Kelompok Usaha Bersama Perikanan Tangkap;
  - b. Desa Tanjung Kilang telah terbentuk 4 Kelompok Usaha Bersama Perikanan Tangkap;
  - c. Desa Semembang telah terbentuk 4 Kelompok Usaha Bersama Perikanan Tangkap;
  - d. Desa Sanglar telah terbentuk 4 Kelompok Usaha Bersama Perikanan Tangkap;
2. Kelompok Pembudidaya Ikan  
Kecamatan Durai telah terbentuk Kelompok Pembudidaya sebanyak 2 Pokdakan; yaitu Pokdakan Sandam Jaya Desa Semembang KJA HDPE sebanyak 32 kantong dan Pokdakan Melati Jaya Durai Desa Telaga Tujuh KJA HDPE sebanyak 21 kantong dan telah terdaftar di Kemenkumham RI.

Dari kegiatan pembentukan dan pembinaan kelompok yang telah dilaksanakan oleh UPT Dinas Perikanan dan Penyuluh Perikanan Kecamatan Durai, ada beberapa kelompok dijadikan sebagai binaan dan percontohan yang secara khusus dibina dan dilatih secara intensif oleh UPTD Perikanan Durai.



**Gambar 3.** Pembinaan Nelayan Budidaya

Pengembangan potensi industri budidaya udang vanamei air laut di Kecamatan Durai, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau merupakan langkah strategis dengan alasan-alasan yang kuat. Pertama, Kecamatan Durai memiliki sumber daya alam yang melimpah dan kondisi laut yang mendukung yang sangat cocok untuk budidaya udang. Wilayah ini memiliki garis pantai yang luas dan iklim yang sesuai, yang ideal untuk mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan budidaya udang vanamei. Selain itu, pendirian Unit Pelaksana Teknis Dinas Perikanan (UPTD) di Kecamatan Durai di bawah Dinas Perikanan Kabupaten Karimun menunjukkan komitmen pemerintah lokal untuk mendukung ekspansi kegiatan akuakultur, memastikan kerangka regulasi dan bantuan teknis tersedia untuk memfasilitasi pertumbuhan industri ini.

Kedua, prospek ekonomi dari budidaya udang vanamei sangat menjanjikan dan sesuai dengan permintaan pasar regional dan internasional. Kecamatan Durai yang berdekatan dengan

pasar utama seperti Batam, Singapura, dan Johor Bahru, Malaysia, memberikan keuntungan logistik yang signifikan untuk mengekspor produk udang. Saat ini, pasar-pasar ini mengalami defisit pasokan, yang menjadi peluang menguntungkan bagi petani lokal untuk memenuhi permintaan yang terus meningkat dan memanfaatkan kondisi pasar yang menguntungkan. Dengan melakukan penelitian dan mengembangkan potensi industrialisasi dalam budidaya udang vanamei, Kecamatan Durai bertujuan untuk meningkatkan ketahanan ekonomi lokal, menciptakan peluang kerja, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat, yang pada akhirnya berkontribusi pada tujuan pembangunan berkelanjutan baik di tingkat lokal maupun regional.

### **METODE PENELITIAN**

Wilayah Perairan yang terdiri dari pulau-pulau di Kecamatan Durai merupakan masalah dan tantangan yang sangat berarti bagi UPT Dinas Perikanan Kecamatan Durai, karena sektor pembinaan dan pengembangan perikanan ke masyarakat khususnya nelayan harus menyentuh langsung, sedangkan daerah pembinaan dan pengembangan ini berada di setiap pulau-pulau yang tersebar di Kecamatan Durai (Hinterland Area).

Hampir 90% masyarakat di wilayah Kecamatan Durai bermata pencaharian sebagai nelayan sehingga tingkat pendapatan dan kesejahteraannya tergantung dari hasil tangkapan. Akibat dari hal ini berpengaruh terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan pendidikannya.

Beberapa hal yang menjadi masalah melalui penyuluhan, pembinaan dan pengamatan secara langsung tentang pengembangan kegiatan usaha-usaha perikanan oleh Petugas Tekhnis Lapangan. UPT Dinas Perikanan di Kecamatan Durai adalah sebagai berikut:

#### **Kegiatan Usaha Penangkapan Ikan**

- a. Sebagian besar masyarakat nelayan berpendidikan rendah sehingga dalam pengelolaan keuangannya bersifat konsumtif.
- b. Kekurangan BBM (bahan Bakar Minyak) untuk kebutuhan nelayan untuk menangkap ikan.
- c. Tidak tersedianya pabrik es sehingga nelayan masih menggunakan es dari Kecamatan Moro.
- d. Keterbatasan wawasan, kemampuan dan keterampilan sehingga masyarakat setempat kurang mampu mengikuti perkembangan teknologi penangkapan ikan;
- e. Penurunan potensi perikanan dan kualitas lingkungan perairan akibat kegiatan pertambangan dan lain sebagainya;
- f. Keterbatasan modal sehingga masih menggunakan teknologi penangkapan secara tradisional ( $\pm$  60% nelayan masih menggunakan sampan dan alat tangkap tradisional seperti bubu, kelong, kail, jala dan rawai);
- g. Kurangnya motivasi masyarakat nelayan untuk mencari alternative penambahan penghasilan dan tingginya tingkat kemalasan.
- h. Perlu adanya pengawasan terhadap pelanggaran Jalur Penangkapan Ikan.

#### **Kegiatan Usaha Budidaya Ikan**

- a. Kurangnya teknologi dan pengetahuan pembudidaya ikan dan masih menggunakan system tradisional;
- b. Kurang tersedianya fasilitas penunjang usaha budidaya;

- c. Keterbatasan modal karena pengembangan kegiatan ini membutuhkan modal yang sangat besar;
- d. Kurangnya motivasi pembudidaya untuk mencari alternative penambahan penghasilan dan tingginya tingkat kemalasan;
- e. Kurang tersedianya pasar untuk menampung hasil budidaya sehingga membuat pembudidaya malas untuk meningkatkan produksinya serta kurangnya ketersediaan benih ikan air laut

#### **Kegiatan Usaha Pengolahan dan Pemasaran**

- a. Rendahnya pengetahuan dan teknologi masyarakat nelayan tentang diversifikasi usaha pengolahan hasil perikanan (teknologi pasca panen);
- b. Pola mitra antara Tauke sudah berjalan, namun hasil yang diterima masih belum layak karena harga sudah dipatok oleh Tauke dan pemotongan utang nelayan dalam pembelian fasilitas alat tangkap;
- c. Keterbatasan modal karena pengembangan kegiatan ini membutuhkan modal yang sangat besar;
- d. Kurangnya motivasi masyarakat nelayan untuk mencari alternative penambahan penghasilan dan tingginya tingkat kemalasan.

#### **Kegiatan Pengembangan Sarana dan Prasarana**

- a. Prasarana dan fasilitas untuk mempertahankan mutu dan produksi hasil perikanan belum memadai sehingga mutu dan kualitas produksi hasil perikanan masih belum begitu layak;
- b. Kondisi wilayah perairan yang sangat luas dan sebaran pulau yang relative berjauhan.

#### **Kegiatan Manajemen dan Kelembagaan**

- a. Kelompok nelayan belum berfungsi secara optimal dan tepat sasaran serta rendahnya motivasi masyarakat nelayan untuk melakukan koordinasi dengan instansi terkait dalam hal ini Petugas Tekhnis Lapangan;
- b. Keterbatasan modal yang dimiliki oleh masyarakat nelayan;
- c. Keterbatasan biaya operasional dalam rangka pengembangan, pembinaan dan penyuluhan langsung kemasyarakat, serta masih minimnya fasilitasi kantor.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Keunggulan Komparatif**

Teori keunggulan komparatif (theory of comparative advantage) merupakan teori yang dikemukakan oleh David Ricardo. Menurutnya, perdagangan multi lateral terjadi bila ada perbedaan keunggulan komparatif antar wilayah daerah. Ia berpendapat bahwa keunggulan komparatif akan tercapai jika suatu daerah mampu memproduksi barang dan jasa lebih banyak dengan biaya yang lebih murah daripada daerah lainnya. Sebagai contoh, Indonesia dan Malaysia sama-sama memproduksi kopi dan timah. Indonesia mampu memproduksi kopi secara efisien dan dengan biaya yang murah, tetapi tidak mampu memproduksi timah secara efisien dan murah. Sebaliknya, Malaysia mampu dalam memproduksi timah secara efisien dan dengan biaya yang murah, tetapi tidak mampu memproduksi kopi secara efisien dan murah.

Dengan demikian, Indonesia memiliki keunggulan komparatif dalam memproduksi kopi dan Malaysia memiliki keunggulan komparatif dalam memproduksi timah. Perdagangan akan saling menguntungkan jika kedua negara bersedia bertukar kopi dan timah. Dalam teori keunggulan komparatif, suatu bangsa dapat meningkatkan standar kehidupan dan pendapatannya jika negarai tersebut melakukan spesialisasi produksi barang atau jasa yang memiliki produktivitas dan efisiensi tinggi. Keuntungan mutlak dalam memproduksi suatu barang terhadap negara lain, misalnya negarayang sedang berkembang terhadap negara yang sudah maju.

## 2. Budidaya Udang vaname air laut ( udang air laut/ payau )

Bisa dilihat kecamatan durai semua desa dan pulaunya di kelilingi laut, sehingga bisa dapat kecamatan ini sangat cocok sebagai kecamatan industri prikanan dan kelautan, dan juga kecamatan durai, karimun sangat dekat dengan batas Negara singapura sehingga memungkinkan untuk mengekspor hasil perikanan dari kecamatan tersebut.



**Gambar 4.** Peta Kecamatan Durai, Karimun, Kepulauan Riau

Disini peneliti melihat ada potensi dari salah satu desa yang berada dikecamatan durai, yakni desa sanglar, Desa sanglar desa yang di pisahkan antar pulau- pulaunya, desa yang hanya di gunakan sebagian untuk pemukiman dan pulau lainnya tidak berpenghuni. Dapat dilihat desa sanglar memiliki dua pulau yang berdekatan dan membentuk selat dengan arus selat yang tinggi dan tempat tersebut sangat strategis untuk dibuatkan industry tambak udang air laut.

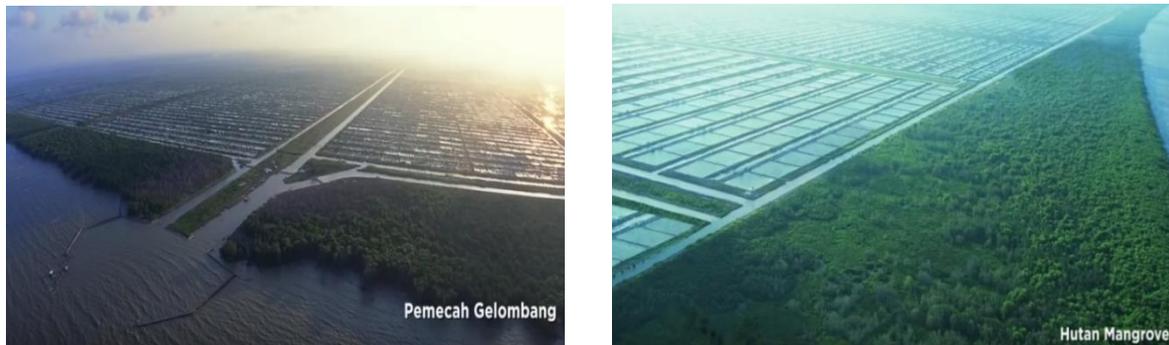


**Gambar 5.** Kontribusi Espor, Indonesia

Peneliti juga sudah menentukan udang apa yang cocok di budidayan didesa tersebut, yaitu adalah udang jenis vaname air lau atau udang laut. Alasan peneliti memilih udang tersebut adalah Udang Vaname (*Litopenaeus vannamei*) mempunyai sifat yang suka berenang. Hal ini berbeda dengan udang lainnya yang lebih banyak diam di dasar air, Jadi udang vaname itu cocok dibudidayakan dimana saja. Terlebih dengan permintaan udang sangat tinggi. dengan

Ukuran kolam udang adalah 200 Ft x 200 Ft (66 M x 66 M) atau seluas 4.356 M<sup>2</sup>/kolam. Untuk tahap awal ini, akan membuat 40 kolam udang terlebih dahulu. Dan selanjutnya kita memerlukan luas 44 Ha atau sebanyak 100 kolam. Dengan terdapatnya selat yang arusnya kuat kami berencana ingin membuat tambak udang yang didesain penuh didalam pulau desa sanglar yang tidak berpenghuni.

Masalah gelombang pantai yang sangat kuat kami memperkirakan untuk membuat drainase dari selat tersebut sebagai input dan output air bersih dan juga menanam pohon mangrove disekeliling pulau dan selat. Penanam pohon tersebut juga dapat berfungsi sebagai pembersih air secara alami, jenis mangrove yang mengandung anti vibrio dan anti WSS sebagai alternatif pencegahan penyakit udang yang lebih ramah lingkungan dari pada penggunaan antibiotik. tanaman mangrove sebagai penghasil antibakteri. Adapun jenis mangrove yang paling potensial mengandung anti *Vibrio harveyi* adalah *Sonneratia alba*, *S. caseolaris*, *S. lanceolata*, *Bruguiera gymnorhiza*, dan *Rhizophora mucronat*. dapat menghindari dari adanya pencemaran air laut dari luar desa.



**Gambar 6.** Ilustrasi Tambak Budidaya Udang

Untuk menghindari udang dari bahayanya pencemaran air laut, dari luar tambak pencemaran di lakukan dengan membuat pengaturan air di selat dan dapat berupaya membuat air laut menjadi lebih bersih dan memperlambat arus air laut menuju tambak tambak yang disediakan, sedangkan dari dalam sendiri air yang tercemar dari Pengembangan budidaya udang sering mengalami permasalahan akibat pencemaran sedimen tambak dari sisa pakan. Kami melihat Inovasi yang dikembangkan oleh Bambang Riyanto, Akhiruddin Maddu, dan Yayan Firmansyah dari IPB dengan mengembangkan sistem pengolahan limbah perikanan yang menghasilkan energi listrik melalui mekanisme Microbial Fuel Cell(MFC).

MFC adalah sistem bioelektrokimia yang mampu menghasilkan arus listrik dengan memanfaatkan interaksi bakteri yang ditemukan di alam, dalam hal ini di sedimen sisa pangan tambak udang. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kandungan bahan organik sedimen akan menurun setelah 40 hari dan arus listrik dari proses MFC akan mencapai puncak produksi pada hari ke-24, yaitu sebesar ~161,99 mA/m<sup>2</sup> dan tegangan sebesar ~0,39V. Inovasi ini mampu memberi nilai tambah untuk mengatasi limbah sedimen tambak udang sehingga menghemat biaya operasional petambak udang. Dan cara ini juga dapat mengatasi kurangnya pasokan tenaga listrik didesa tersebut, dan kami juga pemerintah juga berupaya semua desa dikecamatan Durai dapat pasokan listrik secara menyeluruh.



**Gambar 7.** Ilustrasi Pembangkit Tenaga Listrik Budidaya Udang

Untuk pakan udang vaname masih tergolong murah dan kami juga berusaha supaya bisa mengelola pakan sendiri untuk menghemat biaya, Pakan juga memiliki pengaruh terhadap besar kecilnya modal usaha atau ongkos produksi yang harus dikeluarkan pada budidaya udang vaname. Untungnya, hal itu bisa diakali dengan membuat pakan udang vaname sendiri.

a. **Pemilihan bahan pakan**

Bahan pakan terbagi menjadi dua, yaitu bahan yang mengandung protein hewani dan yang mengandung protein nabati. Contoh bahan pangan yang mengandung protein hewani adalah tepung ikan. Sedangkan yang mengandung protein nabati adalah dedek halus, bungkil kedelai, dan jagung giling.

b. **Penimbangan dan penghalusan bahan**

Setelah semua bahan telah disiapkan, hal selanjutnya yang harus anda lakukan adalah menghaluskan semua bahan baku yang kemudian dilanjutkan dengan menimbang bahan baku sesuai dengan porsi dan komposisi yang diinginkan.

c. **Pencampuran bahan baku**

Bahan baku yang sudah halus dan ditimbang selanjutnya dapat dicampur secara merata, baik secara manual maupun menggunakan mesin mixer. Agar kedua bahan tercampur dengan sempurna, maka diperlukan suatu bahan perekat. Anda bisa menggunakan tepung kanji ataupun tepung tapioka.

d. **Pembentukan pelet**

Pembentukan pelet ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat ekstruder, yang diciptakan khusus untuk membuat pelet, hingga pengeringan dengan mudah dan cepat. Jika anda tidak memiliki alat tersebut, anda dapat mengkalinya dengan cara membuat pelet menggunakan tangan kosong. Pastikan gumpalan pelet memiliki tekstur yang merata, dan tidak memiliki gumpalan-gumpalan lagi.

e. **Pengeringan pelet**

Langkah terakhir yang harus anda lakukan adalah mengeringkan pelet. Anda dapat memanfaatkan sinar matahari sebagai sarana untuk mengeringkan pelet. Pengeringan ini bertujuan agar pakan udang vaname dapat bertahan lama. Setelah pelet mengering, sebaiknya anda lakukan penyimpanan ke dalam kantong plastik yang kedap udara. Hal ini dilakukan guna pelet tidak lembab dan kembali basah.

Untuk menghemat biaya pakan harus lah makanan yang kita berikan harus benar-benar dimakan sehingga tidak terjadinya pencemaran air diakibatkan bahan pakan, dari itu kami

membuat model bisnis tambak udang yang menggunakan sejenis apartemen udang yaitu satu tambak udang memiliki tiga tingkat yang memungkinkan banyaknya udang di dalam 1 tambak, dan juga dikarenakan penduduk desa sanglar yang hanya sedikit jadi kita meminimalisir SDM yang ada dan juga untuk mengecek pakan yang diberikan kami memantau dengan Alat Pemantau.

### **Alat Pemantau Kesegaran Udang**

Tingkat kesegaran udang menentukan mutu atau kualitas produk, yang pada gilirannya berperan penting dalam menentukan tingkat daya saing (competitiveness) hasil industri pascapanen produk tersebut. Untuk menjamin mutu (quality assurance) ikan agar tetap konsisten maka diperlukan suatu alat ukur atau instrumen yang dapat menunjukkan tingkat kesegaran udang atau ikan. Sehingga udang yang akan diekspor terjaga mutu dan kualitasnya sehingga bisa mendapatkan sertifikat dan nama baik dimata dunia, di mula dengan mengespor kenegara asia yang permintaan akan udang lebih tinggi dari barat dan juga berusaha mengeksport sampai keeropa dan amerika melalui kaca mata asia terutama pintu pasar dunia singapura.

### **Model Bisnis Budidaya Udang**

#### **a. Rencana Kegiatan Usaha:**

1. Memulai kegiatan pembersihan lahan dan pembuatan kolam udang
2. Ukuran kolam udang adalah 200 ft x 200 ft (66 m x 66 m) atau seluas 4.356 m<sup>2</sup>/kolam
3. Untuk tahap awal ini, akan membuat 40 kolam udang terlebih dahulu.
4. Dan selanjutnya kita mengajukan izin luasan 44 ha atau sebanyak 100 kolam

#### **b. Rencana Tahapan Kegiatan:**

1. Pembuatan kolam udang di lokasi pulau di desa sanglar yang tidak berpenghuni
2. Pembudidayaan udang akan terus dilakukan seiring dengan ketersediaan kolam yang siap pakai.
3. Pada saat kolam udang siap pakai, maka akan langsung dilakukan tebar benih.
4. Air yang digunakan adalah air laut yang terlebih dahulu dilakukan treatment /perlakuan di kolam treatment untuk membunuh berbagai biota yang ada dan menjamin ph: 7-8
5. Akan dibangun mess karyawan dan ruang office dan rumah genset
6. Akan ada 3 buah genset untuk mensupport kegiatan pembudidayaan udang

#### **c. Sarana Usaha Yang Akan Dimiliki:**

1. Lahan usaha berlokasi di kecamatan durai
2. Bentuk kolam udang adalah berbentuk bujur sangkar.
3. Ukuran kolam udang adalah (200ft x 200ft) atau sekitar 66m x 66m.
4. Sumber air berasal dari air laut
5. Jumlah benih udang / benur yang ditebar adalah sekitar 375.000 ekor benur per kolam.
6. Udang yang dibudidaya adalah udang air laut jenis vannamei.
7. Udang jenis vannamei ini berasal dari hawaii dan merupakan jenis udang yang banyak diminati pasar dunia termasuk jepang dan amerika.

8. Bibit udang / benur diambil dari pt. Surya hidup pertiwi di medan
9. Apabila kebutuhan bibit udang / benur meningkat seiring dengan berkembangnya, maka selanjutnya bisa dimungkinkan untuk mengembangkan pembibitan benih udang / benur sendiri.
10. Benih udang harus melalui pemeriksaan karantina untuk menjamin terbebas dari kuman / penyakit yang berbahaya
11. Masing-masing kolam dipasang kincir (areator) untuk menjamin supplay oksigen di dalam air kolam
12. Pada saat ini pakan udang di ambil dari charoen pokphand medan dan jakarta
13. Apabila berkembang menjadi besar dan kebutuhan pakan meningkat, maka bisa dimungkinkan untuk membuat pakan udang sendiri.
14. Bentuk pakan udang adalah bentuk crumble dan pellet disesuaikan dengan umur udang



Gambar 7. Ilustrasi Budidaya Udang Siap Panen  
Sumber : Penulis, 2024

#### **Rencana Pengadaan Sarana Usaha:**

Rencana pengadaan sarana usaha akan dilakukan seiring dengan perkembangan usaha budidaya udang di pulau bulan. (pembangkit tenaga listrik dan peningkatan mutu pendidikan perikanan tentang budidaya udang)

#### **Rencana Teknologi Yang Digunakan:**

- a. Penggunaan kincir (aerator) untuk menjamin ketersediaan oksigen didalam air
- b. Pemberian pakan dengan menggunakan feeder “automatic feeding system ”
- c. Penangkapan udang dilakukan dengan menggunakan jala. Udang akan dipanen dengan ukuran sekitar 40-50 ekor per kilogramnya dan disesuaikan dengan kebutuhan pasar singapura
- d. Dengan ukuran tersebut, berat udang adalah sekitar 20-25 gram per ekor
- e. Diperlukan waktu sekitar 3 -4 bulan untuk menghasilkan udang dengan ukuran tersebut diatas.
- f. Udang dijual dalam keadaan fresh chill (segar dingin).
- g. Terbuka untuk dijual dalam keadaan hidup
- h. Udang yang baru dipanen (udang masih dalam keadaan hidup), langsung dikemas dalam kotak styrofoam yang diberi es untuk menjamin agar udang tetap dalam keadaan segar.

- i. Perimbangan pengepakan udang: es didalam kotak kemasan styrofoam adalah sekitar 1:1
- j. Ukuran kotak sterofom dipilih yang tidak terlalu besar untuk menjamin kualitas udang, sekitar 14"x14"x20inchi.
- k. Pengepakan untuk export dimungkinkan menggunakan ice box
- l. Terbuka kemungkinan untuk menjual udang dalam keadaan hidup ke singapore, dengan dilengkapi fasilitas yang pendukung.
- m. Udang dalam kemasan styrofoam akan dikirim menggunakan tansportasi laut ke singapura pada malam hari dimana udara lebih sejuk.
- n. Tujuan utama pasar udang yang dihasilkan adalah export ke singapura sebanyak kurang lebih 80% dan lokal 20%

### Rencana Volume Produksi Setiap Tahapan Kegiatan

Perkiraan volume produksi dapat dihitung dengan formula sebagai berikut:

Untuk tahap pertama sebanyak total 40 kolam udang

Indikator:

1. Target panen per kolam = 5 ton
2. Jumlah panen per tahun = 2,5 kali panen / tahun
3. Jumlah kolam = 40 kolam

### Perkiraan volume produksi

5 ton x 2,5 kali panen per tahun x 40 kolam = 500 ton per tahun. Untuk total 300 kolam udang, perkiraan volume produksi = 5 ton x 2,5 kali panen per tahun x 300 kolam = 3.750 ton per tahun

### Rencana Pembiayaan

#### Penanaman Modal Asing (PMA)

Tabel 4. Business Model Canvas

Business Model Canvas – Budidaya Udang Venammei Air Laut				
<p><b>Key Partners</b></p> <p>supplier bibit Bibit udang / benur diambil dari PT. Surya Hidup Pertiwi di Medan.</p> <p>supplier pakan udang pakan udang di ambil dari Charoen Pokphand Medan dan Jakarta</p>	<p><b>Key Activities</b></p> <p>kegiatan pembersihan lahan dan pembuatan kolam udang menggunakan 40 kolam udang terlebih dahulu</p> <p>pembangunan kolam treatment untuk menumbuh berbagai biota yang ada dan menjamin pH: 7-8 Akan diadakan 3 buah genset untuk mensupport kegiatan pembudidayaan udang</p> <p><b>Key Resources</b></p> <p>- Sumber daya manusia berkompeten di bidang perikanan dan diutamakan jenis udang sendiri.</p> <p>-kolam tambak, transportasi laut dan darat, pasokan listrik, ice box.</p> <p>- Teknologi : system pemberian pakan otomatis memastikan pakan didistribusikan secara merata dan tiap udang dan air laut di tretment menggunakan kolam tretment menggunakan membangun system imunisasi secara alami</p>	<p><b>Value Propositions</b></p> <p>Penemuan kebutuhan udang di batam dan singapura.</p> <p>export 80 % (LN) 20% (DN) udang berkualitas tinggi dengan menggunakan perawatan bahan alami, dan menggunakan sistem kewan udang yang berstandar tinggi</p>	<p><b>Customer Relationships</b></p> <p>- Ekspor ke singapura sebagai penyalur.</p> <p>- Restoran seafood domestic Peminat udang yang semakin meningkat baik konsumen domestic maupun turis internasional</p> <p>- Hotel berbintang Restoran hotel berbintang yang kian menawarkan udang kualitas tinggi</p> <p><b>Channels</b></p> <p>-Mengekspor langsung kepada segmen konsumen melalui pintu distributor dari singapura dan dari singapura di ekspor ke berbagai negara</p> <p>-Mengekspor udang rebus merah ke jepang yang permintaanya selalu meningkat untuk dijadikan sushi</p> <p>-Marketplace, Pemasaran dengan agen setempat.</p> <p>Penjualan melalui reseller atau pedagang pasar</p>	<p><b>Customer Segments</b></p> <p>Pengepakan untuk export terbuka kemungkinan untuk menjual udang dalam keadaan hidup ke Singapore, dengan dilengkapi fasilitas yang pendukung dan Udang dalam kemasan styrofoam akan dikirim menggunakan transportasi laut ke Singapura. Tujuan utama pasar udang yang dihasilkan adalah export ke Singapura sebanyak kurang lebih 80% dan lokal 20%</p>
<p><b>Cost Structure</b></p> <p>- Biaya investas awal: biaya membangun kolam tambak, instalasi listrik, biaya investasi system teknologi, penanaman magrove pemecah gelombang dan pengaturan air</p> <p>- Biaya tetap : gaji, biaya listrik, biaya pendistribusian</p> <p>- Biaya vanbel: biaya pembelian benur, biaya kolam tretment, biaya pembelian pakan, biaya pemasaran, biaya distribusi, biaya maintenance</p>		<p><b>Revenue Streams</b></p> <p>Penanaman Modal Asing (PMA), yang dikelola dengan baik dan mengikutsertakan penduduk setempat dalam partisipasi. Keuntungan yang didapat setelah mengurangi biaya-biaya. Pemanfaatan keuntungan ini untuk menyejahterakan penduduk desa dan sekitarnya, dan juga menginvestasi kembali untuk memperbesar skala bisnis.</p>		

### **Customer Segments**

Pengepakan untuk export terbuka kemungkinan untuk menjual udang dalam keadaan hidup ke Singapore, dengan dilengkapi fasilitas yang pendukung dan Udang dalam kemasan styrofoam akan dikirim menggunakan transportasi laut ke Singapura. Tujuan utama pasar udang yang dihasilkan adalah export ke Singapura sebanyak kurang lebih 80% dan lokal 20%.

### **Value Propositions**

Pemenuhan kebutuhan udang di Batam dan Singapura. export 80 % (LN) 20% (DN) udang berkualitas tinggi dengan menggunakan perawatan bahan alami, dan menggunakan sistem keamanan udang yang berstandar tinggi.

### **Channels**

- a. Mengekspor langsung kepada segmen konsumen melalui pintu distributor dari Singapura dan dari Singapura di ekspor ke berbagai negara
- b. Mengekspor udang rebus merah ke Jepang yang permintaannya selalu meningkat untuk dijadikan sushi
- c. Marketplace, Pemasaran dengan agen setempat. Penjualan melalui reseller atau pedagang pasar

### **Customer Relationships**

- a. Ekspor ke Singapura sebagai penyalur.
- b. Restoran seafood domestik, Peminat udang yang semakin meningkat baik konsumen domestik maupun turis internasional.
- c. Hotel berbintang, Restoran hotel berbintang yang kian menawarkan udang kualitas tinggi

### **Revenue Streams**

- a. Penanaman Modal Asing (PMA), yang dikelola dengan baik dan mengikutsertakan penduduk setempat dalam partisipasi.
- b. Keuntungan yang didapat setelah mengurangi biaya-biaya. Pemanfaatan keuntungan ini untuk menyejahterakan penduduk desa dan sekitarnya, dan juga menginvestasi kembali untuk memperbesar skala bisnis.

### **Key Activities**

- a. kegiatan pembersihan lahan dan pembuatan kolam udang
- b. pembangunan 40 kolam udang terlebih dahulu
- c. pembangunan kolam treatment untuk membunuh berbagai biota yang ada dan menjamin pH: 7-8
- d. Akan diadakan 3 buah genset untuk mensupport kegiatan pembudidayaan udang

### **Key Resources**

- a. Sumber daya manusia berkompeten di bidang perikanan dan diutamakan jenis udang sendiri, kolam tambak, transportasi laut dan darat, pasokan listrik, ice box.

- b. Teknologi : system pemberian pakan otomatis memastikan pakan didistribusikan secara merata dan tiap udang dan air laut di treatment menggunakan kolam treatment untuk membangun system imunisasi secara alami

### **Key Partners**

- a. supplier bibit, Bibit udang / benur diambil dari PT. Surya Hidup Pertiwi di Medan.
- b. supplier pakan udang, pakan udang di ambil dari Charoen Pokphand Medan dan Jakarta

### **Cost Structure**

- a. Biaya investasi awal : biaya membangun kolam tambak , instalasi listrik , biaya investasi system teknologi, penanaman magrove pemecah gelombang dan pengaturan air
- b. Biaya tetap : gaji, biaya listrik, biaya pendistribusian
- c. Biaya variabel : biaya pembelian benih, biaya kolam treatment , biaya pembelian pakan, biaya pemasaran , biaya distribusi , biaya maintainance

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Simpulan dari potensi pengembangan industri budidaya udang vanamei di Kecamatan Durai, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau menunjukkan bahwa langkah ini memiliki manfaat yang besar secara ekonomi dan sosial. Kondisi alam yang mendukung, seperti garis pantai yang luas dan iklim yang sesuai, memberikan peluang yang baik untuk pertumbuhan industri ini. Dengan dukungan penuh dari pemerintah lokal melalui pendirian UPTD Perikanan, regulasi yang jelas, dan bantuan teknis, industri budidaya udang vanamei dapat berkembang secara berkelanjutan.

### **Saran**

Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah meningkatkan kapasitas petani lokal dalam manajemen budidaya yang baik dan ramah lingkungan, serta memanfaatkan teknologi terbaru untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas udang. Penguatan kemitraan antara petani, pemerintah, dan sektor swasta juga sangat penting untuk memastikan pemasaran yang efektif dan peningkatan nilai tambah produk udang vanamei dari Durai. Selain itu, perlu dipertimbangkan pula untuk melakukan inovasi dalam pengelolaan limbah dan keberlanjutan sumber daya alam untuk memastikan bahwa pertumbuhan industri ini tidak hanya memberikan manfaat ekonomi tetapi juga menjaga kelestarian lingkungan lokal. Dengan implementasi strategi ini, potensi industrialisasi budidaya udang vanamei di Durai dapat menjadi model bagi daerah lain dalam memanfaatkan potensi laut secara berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Budidaya rumput laut dalam upaya peningkatan industrialisasi perikanan, Bambang Priono Analisis Ekonomi Usaha Budidaya Tambak Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi, Heru Susilo, 2007
- Aquaculture operations in floating HDPE cage A field, Francesco Cardia, Alessandro Lovatelli Kualitas Perairan Natuna Pada Musim Transisi, Mariska Kusumaningtyas, August Daulat, Widodo S. Pranowo, 2014

The Furture of Aqua culture in California, 2014

## STRATEGI INOVASI DALAM PENGEMBANGAN PRODUK

**Ni Made Rai Kristina<sup>1</sup>, Putu Riska Wulandari<sup>2</sup>, I Dewa Ayu Adilia Pradnyani<sup>3</sup>, I Gede Panji Satria Permana<sup>4</sup>, Ida Iswara Purwani<sup>5</sup>**

<sup>12345</sup>UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

Email: <sup>1</sup>[nimaderaikristina@uhnsugriwa.ac.id](mailto:nimaderaikristina@uhnsugriwa.ac.id) <sup>2</sup>[riskawulandari@uhnsugriwa.ac.id](mailto:riskawulandari@uhnsugriwa.ac.id)  
<sup>3</sup>[dewayuadilia@gmail.com](mailto:dewayuadilia@gmail.com), <sup>4</sup>[satriapanji499@gmail.com](mailto:satriapanji499@gmail.com), <sup>5</sup>[Idaiswarapurwani@gmail.com](mailto:Idaiswarapurwani@gmail.com)

### Abstrak

Inovasi dalam pengembangan produk merupakan salah satu aspek krusial dalam keberhasilan bisnis. Artikel ini bertujuan untuk meninjau literatur terkait strategi inovasi dalam pengembangan produk, termasuk konsep dasar, metodologi, dan implikasi praktis. Melalui studi literatur, penelitian ini memberikan pemahaman yang komprehensif tentang strategi yang efektif dalam inovasi pengembangan produk. Penelitian ini mengkaji berbagai model dan pendekatan yang digunakan dalam proses inovasi, seperti model Stage-Gate, Agile, dan Lean, serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi inovasi yang berhasil tidak hanya bergantung pada penerapan metodologi yang tepat, tetapi juga pada manajemen yang efektif, koordinasi tim, dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pasar. Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi praktisi bisnis untuk meningkatkan efektivitas inovasi dalam pengembangan produk mereka dan menawarkan solusi untuk mengatasi hambatan umum yang dihadapi.

**Kata Kunci:** Inovasi, Pengembangan Produk, Strategi, Model *Stage-Gate*, *Agile*, *Lean*, Manajemen Inovasi

### *Abstract*

*Innovation in product development is a crucial aspect of business success. This article aims to review the literature related to innovation strategies in product development, including fundamental concepts, methodologies, and practical implications. Through a literature review, this study provides a comprehensive understanding of effective strategies in product development innovation. The study examines various models and approaches used in the innovation process, such as the Stage-Gate, Agile, and Lean models, as well as the challenges encountered in their implementation. The findings of this study indicate that successful innovation strategies not only depend on the application of appropriate methodologies but also on effective management, team coordination, and a deep understanding of market needs. The results of this research can provide guidance for business practitioners to enhance the effectiveness of innovation in their product development and offer solutions to overcome common obstacles faced.*

**Keywords:** *Innovation, Product Development, Strategy, Stage-Gate Model, Agile, Lean, Innovation Management*

## **PENDAHULUAN**

Dalam lingkungan bisnis yang semakin kompetitif dan dinamis, perusahaan dituntut untuk terus berinovasi agar dapat bertahan dan berkembang. Salah satu aspek terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah inovasi dalam pengembangan produk baru. Produk yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta keinginan pasar tidak hanya mampu menarik minat konsumen tetapi juga dapat memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan bagi perusahaan. Inovasi produk menjadi kunci utama dalam diferensiasi pasar, di mana perusahaan dapat menonjol dibandingkan para pesaingnya. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan preferensi konsumen, siklus hidup produk menjadi semakin singkat. Hal ini menuntut perusahaan untuk lebih cepat dan efisien dalam mengembangkan produk baru. Pengembangan produk yang inovatif memerlukan pemahaman yang mendalam tentang pasar, kreativitas dalam desain, serta kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi terbaru. Menurut Cooper (2019), perusahaan yang mampu mengadopsi strategi inovasi yang efektif dalam pengembangan produk dapat meningkatkan peluang sukses di pasar dan mencapai pertumbuhan yang berkelanjutan.

Selain itu, globalisasi telah membuka peluang sekaligus tantangan baru dalam pengembangan produk. Perusahaan tidak hanya bersaing di pasar lokal tetapi juga di pasar internasional. Hal ini mengharuskan perusahaan untuk memahami berbagai kebutuhan dan preferensi konsumen dari berbagai budaya dan wilayah geografis yang berbeda. Dengan demikian, inovasi dalam pengembangan produk harus mempertimbangkan aspek-aspek global tersebut agar produk yang dihasilkan dapat diterima secara luas di berbagai pasar. Pengembangan produk yang inovatif juga memainkan peran penting dalam menciptakan nilai tambah bagi perusahaan. Produk yang inovatif dapat meningkatkan loyalitas konsumen, memperluas pangsa pasar, dan membuka peluang bisnis baru. Menurut Kurniawan (2019), perusahaan yang mampu berinovasi secara konsisten dalam pengembangan produk tidak hanya akan bertahan dalam persaingan tetapi juga akan memimpin pasar.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur terkait strategi inovasi dalam pengembangan produk. Melalui studi literatur, penelitian ini akan mengidentifikasi konsep dasar, metodologi, dan tantangan dalam inovasi pengembangan produk. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan yang berguna bagi praktisi bisnis untuk mengembangkan produk yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

### **Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep dasar inovasi pengembangan produk diterapkan dalam praktik bisnis?
2. Metode apa yang paling efektif dalam proses inovasi pengembangan produk?
3. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam inovasi pengembangan produk?

### **Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi konsep dasar inovasi pengembangan produk.
2. Menganalisis metodologi yang digunakan dalam inovasi pengembangan produk.
3. Mengkaji tantangan dan solusi dalam inovasi pengembangan produk.

### **Manfaat Penelitian**

1. Memberikan wawasan teoritis mengenai inovasi pengembangan produk.
2. Memberikan panduan praktis bagi pelaku bisnis dalam mengembangkan produk baru secara inovatif.
3. Mengidentifikasi tantangan dan strategi untuk mengatasi hambatan dalam inovasi pengembangan produk.

### **Kajian Pustaka**

Inovasi pengembangan produk merupakan proses kompleks yang melibatkan serangkaian aktivitas mulai dari ideasi, penelitian, desain, pengujian, hingga peluncuran produk. Menurut Kurniawan (2019), inovasi dalam pengembangan produk harus berfokus pada kebutuhan konsumen dan inovasi yang berkelanjutan untuk mencapai keberhasilan yang berkelanjutan di pasar yang kompetitif. Metodologi yang sering digunakan dalam proses ini meliputi model Stage-Gate, Agile, dan Lean. Model Stage-Gate, seperti yang diuraikan oleh Cooper (2019), membantu mengelola risiko dengan memecah proses pengembangan menjadi beberapa tahap yang harus dilalui dengan sukses sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Sementara itu, Agile menekankan pada iterasi cepat dan respons terhadap perubahan, memungkinkan tim pengembangan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap umpan balik dan perubahan pasar (Hidayat, 2020). Metodologi Lean, yang dipopulerkan oleh Ries (2017), berfokus pada pengurangan pemborosan dan peningkatan efisiensi melalui pembelajaran yang divalidasi dan pengembangan produk minimum viable product (MVP).

Namun, inovasi pengembangan produk tidak lepas dari berbagai tantangan, termasuk ketidakpastian pasar, keterbatasan sumber daya, dan integrasi tim lintas fungsi. Ketidakpastian pasar mencakup perubahan preferensi konsumen, persaingan yang ketat, dan risiko teknologi baru, yang semuanya memerlukan penelitian pasar yang mendalam dan analisis risiko yang komprehensif (Santoso dan Widodo, 2021). Keterbatasan sumber daya, baik finansial maupun manusia, dapat membatasi kemampuan perusahaan untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang diperlukan, namun kolaborasi dengan institusi penelitian atau perusahaan lain dapat menjadi solusi efektif. Integrasi tim lintas fungsi juga menjadi faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan inovasi, di mana koordinasi dan komunikasi yang efektif antara berbagai departemen seperti pemasaran, teknik, dan manufaktur sangat penting untuk memastikan semua aspek produk diperhitungkan dan dikelola dengan baik (Ulrich dan Eppinger, 2020).

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber akademik yang relevan dengan langkah-langkah meliputi:

4. Identifikasi sumber literatur.
5. Pengumpulan data dari jurnal, buku, dan artikel.
6. Analisis dan sintesis informasi yang diperoleh

## **PEMBAHASAN**

### **1. Konsep Dasar Inovasi Pengembangan Produk Diterapkan Dalam Praktik Bisnis**

Pengembangan produk merupakan penciptaan produk baru atau dengan mengembangkan produk yang sudah ada. Proses pengembangan produk baru biasanya sangat penting bagi keberhasilan bisnis dalam jangka Panjang. Diversifikasi produk merupakan suatu strategi yang

dilakukan untuk menambah jenis produk yang dimiliki. Keragaman produk dapat dilakukan dengan cara menambah dan membuat berbagai macam produk yang bervariasi sesuai dengan permintaan pelanggan. Inovasi pengembangan produk harus dimulai dengan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan keinginan konsumen. Ini mencakup tidak hanya pengetahuan tentang preferensi saat ini tetapi juga kemampuan untuk memprediksi perubahan di masa depan. Penelitian pasar yang komprehensif memainkan peran penting dalam hal ini, memberikan wawasan tentang tren konsumen, preferensi, dan perilaku. Menurut Kurniawan (2019), penerapan inovasi yang berkelanjutan sangat penting untuk memastikan produk tetap relevan dan kompetitif di pasar yang selalu berubah. Selain itu, inovasi harus didorong oleh umpan balik konsumen yang diperoleh melalui berbagai saluran, termasuk survei, kelompok fokus, dan analisis data konsumen.

## **2. Metode Yang Efektif Dalam Proses Inovasi Pengembangan Produk**

Model Stage-Gate, yang diperkenalkan oleh Cooper (2019), menawarkan kerangka kerja yang terstruktur untuk mengelola proses inovasi pengembangan produk. Model ini membagi proses pengembangan menjadi beberapa tahap yang harus dilalui dengan evaluasi ketat sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Setiap "gate" berfungsi sebagai titik keputusan di mana tim manajemen dapat mengevaluasi kemajuan proyek dan mengidentifikasi potensi risiko. Pendekatan ini membantu mengurangi risiko kegagalan produk di pasar dengan memastikan bahwa setiap tahap telah memenuhi kriteria yang ditetapkan sebelum melanjutkan. Selain model Stage-Gate, metodologi Agile dan Lean juga menunjukkan efektivitas dalam mengelola proses inovasi. Agile menekankan pada iterasi cepat dan respons terhadap perubahan, memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan cepat terhadap umpan balik dan kondisi pasar yang dinamis. Lean, dengan fokusnya pada pengurangan pemborosan dan peningkatan efisiensi, membantu perusahaan untuk mengembangkan produk yang lebih baik dengan lebih cepat dan biaya lebih rendah.

## **3. Tantangan Yang Dihadapi Dalam Inovasi Pengembangan Produk**

Tantangan utama dalam inovasi pengembangan produk meliputi mengelola ketidakpastian pasar, keterbatasan sumber daya, dan integrasi tim lintas fungsi. Ketidakpastian pasar mencakup perubahan preferensi konsumen, persaingan yang ketat, dan perkembangan teknologi yang cepat. Menurut Santoso dan Widodo (2021), solusi yang efektif untuk mengelola ketidakpastian ini adalah melalui penelitian pasar yang mendalam dan analisis risiko yang komprehensif. Keterbatasan sumber daya, baik finansial maupun manusia, dapat menghambat kemampuan perusahaan untuk melakukan inovasi. Dalam hal ini, penggunaan teknologi informasi untuk mengoptimalkan proses pengembangan produk dan pendekatan manajemen proyek yang adaptif dapat membantu mengatasi keterbatasan ini. Teknologi informasi memungkinkan tim untuk berkolaborasi lebih efisien, mengakses data secara real-time, dan membuat keputusan yang lebih tepat berdasarkan data. Koordinasi tim yang baik juga menjadi kunci keberhasilan inovasi. Ini melibatkan komunikasi yang efektif antar departemen, pembagian tugas yang jelas, dan pemantauan kinerja yang berkelanjutan. Pendekatan manajemen proyek yang adaptif, seperti Agile, memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan mengatasi hambatan yang muncul selama proses pengembangan. Penelitian ini menyoroti pentingnya penerapan metodologi yang tepat dan pengelolaan tantangan dalam inovasi pengembangan produk. Perusahaan yang berhasil mengelola inovasi

dengan baik dapat memperoleh keunggulan kompetitif yang signifikan di pasar. Implementasi model Stage-Gate, Agile, dan Lean dalam proses pengembangan produk dapat membantu perusahaan untuk mengelola risiko dengan lebih baik, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan konsumen. Selain itu, pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi konsumen, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan pasar, adalah faktor kunci keberhasilan dalam inovasi pengembangan produk.

## **SIMPULAN**

Pengembangan produk merupakan penciptaan produk baru atau dengan mengembangkan produk yang sudah ada. Proses pengembangan produk baru biasanya sangat penting bagi keberhasilan bisnis dalam jangka Panjang. Diversifikasi produk merupakan suatu strategi yang dilakukan untuk menambah jenis produk yang dimiliki. Inovasi dalam pengembangan produk adalah kunci keberhasilan jangka panjang perusahaan di pasar yang kompetitif. Pemahaman mendalam tentang kebutuhan konsumen dan penerapan metodologi yang tepat, seperti model Stage-Gate, Agile, dan Lean, sangat penting dalam mengelola proses inovasi. Tantangan seperti ketidakpastian pasar dan keterbatasan sumber daya dapat diatasi dengan penelitian pasar yang komprehensif, teknologi informasi, dan koordinasi tim yang efektif. Dengan mengelola inovasi secara efisien, perusahaan dapat meningkatkan efisiensi, mengurangi risiko kegagalan produk, dan mempertahankan keunggulan kompetitif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Cooper, R. G. (2019). The Drivers of Success in New Product Development. *Industrial Marketing Management*, 77, 1-10.
- Hidayat, T. (2020). Model Stage-Gate dalam Pengembangan Produk. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 22(1), 45-56.
- Kurniawan, A. (2019). Inovasi dalam Pengembangan Produk: Studi Kasus pada Industri Kreatif. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 12(2), 123-135.
- Santoso, D., & Widodo, S. (2021). Tantangan dan Solusi dalam Pengembangan Produk di Era Digital. *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, 10(3), 89-99.
- Smith, P. G., & Reinertsen, D. G. (2017). *Developing Products in Half the Time: New Rules, New Tools*. John Wiley & Sons.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2020). *Product Design and Development*. McGraw-Hill Education.
- Blank, S., & Dorf, B. (2020). *The Startup Owner's Manual: The Step-by-Step Guide for Building a Great Company*. K & S Ranch.

## **STRATEGI PENGEMBANGAN PRODUK BARU SEBAGAI UPAYA DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING PERUSAHAAN**

**Astrid Krisdayanthi<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Uttari Premananda<sup>2</sup>, I Putu Agus Suprima Cahyana<sup>3</sup>, Ni Kadek Santika Pradnyanita<sup>4</sup>, Ni Kadek Emie Ariesta Dewi<sup>5</sup>**

<sup>12345</sup>UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

E-mail : <sup>1</sup> [astrid@uhnsugriwa.ac.id](mailto:astrid@uhnsugriwa.ac.id) <sup>2</sup> [nanda@uhnsugriwa.ac.id](mailto:nanda@uhnsugriwa.ac.id),

<sup>3</sup> [Putuagusprimacahyana@gmail.com](mailto:Putuagusprimacahyana@gmail.com), <sup>4</sup> [nsantika95@gmail.com](mailto:nsantika95@gmail.com), <sup>5</sup> [emiariesta11@gmail.com](mailto:emiariesta11@gmail.com),

### **Abstrak**

Pengembangan produk merupakan salah satu strategi pemasaran yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing perusahaan. Untuk mewujudkan pengembangan produk, perusahaan dituntut untuk memberikan berbagai macam pilihan produk kepada para konsumen dengan memperhatikan dimensi pengembangan produk itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah strategi pengembangan produk baru sebagai upaya dalam meningkatkan daya saing perusahaan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dari beberapa model yang diadopsi dan dituangkan dalam bentuk deskriptif. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa strategi pengembangan produk melalui proses pengembangan produk dengan memunculkan ide, pengembangan dan pengujian konsep produk. Strategi untuk meningkatkan daya saing diantaranya produk baru bagi dunia, lini produk baru, penyempurnaan produk yang sudah ada, repositioning, pengurangan biaya.

**Kata kunci:** Strategi, Pengembangan Produk, Daya Saing, Perusahaan

### **Abstract**

*Product development is one of the marketing strategies that aims to increase the company's competitiveness. To realize product development, companies are required to provide a wide range of product choices to consumers by taking into account the dimensions of product development itself. The purpose of this research is to find out how the new product development strategy is an effort to increase the company's competitiveness. The research method used is a literature study of several models adopted and outlined in a descriptive form. The results of this study state that the product development strategy is through a product development process by generating ideas, developing and testing product concepts. Strategies to increase competitiveness include new products for the world, new product lines, improvement of existing products, repositioning, cost reduction.*

**Keywords:** Strategy, Product Development, Competitiveness, Company.

### **LATAR BELAKANG**

Industri pada saat ini sedang menghadapi situasi yang sedemikian rumit atau sulit di tengah perubahan lingkungan bisnis yang semakin rumit. Persainganpun sudah menjadi kian erat dan melekat dengan berjalannya arus pergerakan perdagangan bebas yang secara otomatis membuat kompetisi datang dari segala penjuru baik domestik, regional maupun global. Dan

dalam hal ini membuat tantangan tersendiri bagi para pelaku di seluruh penjuru Indonesia. Namun ada peluang di balik tantangan untuk berhasil dalam usaha yang digeluti dan harus memiliki paradigma sebagai wirausaha sepenuhnya dan memiliki orientasi pemasaran yang mencukupi, namun juga harus sebagai pemegang pasar sesungguhnya (Subhan, 2018).

Dinamika lingkungan bisnis berdampak pada perubahan selera dan preferensi pelanggan. Perubahan ini pada gilirannya menuntut inovasi dan kreatifitas setiap organisasi agar dapat menyempurnakan produk yang sudah ada dan mengembangkan produk baru dengan menerapkan kreatifitas perusahaan untuk meningkatkan daya saing dalam mempertahankan kelangsungan hidup dan profitabilitas perusahaan.

Konsumen akan membuat keputusan untuk membeli suatu produk apabila produk tersebut memiliki nilai lebih dibandingkan produk lainnya. Untuk membuat produk yang memiliki nilai jual dan daya saing yang tinggi, dalam proses inovasinya perusahaan harus dapat menemukan strategi bisnis yang tepat. Oleh karena itu, perusahaan perlu memanfaatkan sumber dayanya dengan optimal dan melakukan kegiatan pengembangan produk untuk menjaga keberlangsungan hidup perusahaan. Pengembangan dan desain (rancangan) produk yang baik mutunya merupakan kunci kesuksesan di dunia bisnis.

Dengan demikian perusahaan harus berusaha membuat produk yang unggul, adapun produk unggulan perusahaan berupa produk yang lebih berkualitas, harga yang lebih murah, pembuatan produk yang lebih cepat, dan pelayanan yang baik dan memuaskan, sehingga konsumen lebih puas terhadap produk atau pelayanan yang diterima. Hal yang dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan daya saing. Hal ini perlu dilakukan mengingat di era sekarang, persaingan dalam pemasaran produk semakin kompetitif dan mencakup wilayah luas hingga ke mancanegara (Juhairi, 2021).

Strategi pemasaran pada dasarnya adalah suatu rencana yang menyeluruh serta terpadu dan menyatu dibidang pemasaran barang dan jasa. Dengan perkataan lainnya strategi pemasaran itu adalah serangkaian tujuan dan sasaran kebijakan, serta aturan yang memberi arah kepada usaha-usaha pemasaran barang dan jasa. Strategi pemasaran adalah wujud rencana yang terarah dibidang pemasaran untuk memproleh suatu hasil yang optimal (Untari & Fajariana, 2018).

Daya saing adalah suatu keunggulan pembeda dari yang lain yang terdiri dari comparative advantage (keunggulan komperatif) dan competitive advantage (keunggulan kompetitif). Kedua konsep ini antara keunggulan kompetitif dan komperatif adalah berdasarkan keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh setiap perusahaan atau industri. Daya saing juga diperlukan agar suatu usaha atau industri mampu bertahan. Daya saing juga merupakan kemampuan industri untuk menunjukkan suatu keunggulan-keunggulan yang dimiliki dan lebih unggul dari industri yang lain (Silvia, 2015). Media sosial adalah media yang terdiri atas tiga bagian, yaitu: infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, isi media dapat berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk-produk budaya yang berbentuk digital, Kemudian yang memproduksi dan mengkonsumsi isi media dalam bentuk digital adalah individu, organisasi, dan industri (La Moriansyah, 2015). Bagi organisasi atau perusahaan, media sosial banyak digunakan sebagai media atau alat untuk melakukan komunikasi pemasaran. Tidak seperti media tradisional yang hanya mampu menerapkan komunikasi satu arah, media sosial mampu menerapkan komunikasi dua arah atau lebih (La Moriansyah, 2015).

## **Rumusan Masalah**

“Bagaimana Strategi Pengembangan Produk Baru Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Daya Saing Perusahaan”

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanana strategi pengembangan produk baru sebagai upaya dalam meningkatkan daya saing perusahaan.

## **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam strategi pengembangan produk tersebut.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Kajian Teoritis**

Strategi dirancang untuk memastikan tujuan utama perusahaan bisa diperoleh melalui pelaksanaan yang tepat dan juga merupakan rencana yang disatukan secara menyeluruh dan terpadu guna mengaitkan keunggulan strategi perusahaan. Pengembangan produk merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dijalankan dalam menghadapi yang berkemungkinan akan merubah sebuah produk ke arah yang lebih baik agar bisa memberikan manfaat maupun kepuasan yang lebih tinggi. Karna produksi merupakan suatu hal yang primer dalam kehidupan (Moh Idril Gufron, 2015).mengembangkan produk baru dengan menyesuaikan model- model yang sesuai. Ada beberapa cara yang dapat perusahaan lakukan dalam pengembangan produk yaitu:

1. Penciptaan ide Pengembangan produk baru diawali dengan penciptakan ide yang merupakan pencarian sistematis untuk ide produk yang baru. pengusaha kadang kalanya mempunyai beberapa ide baru untuk dapat mendapatkan sedikit ide yang baik. Tujuan dari penciptaan ide ini adalah menghasilkan ide yang cukup banyak. Ide baru ini harus dipertimbangkan apakah ide ini flexible atau layak untuk diproses, jika ide ini layak maka diteruskan tapi jika tidak maka dihentikan (drop).
2. Penyaringan ide Tujuan penyaringan ide adalah menemukan ide dalam jumlah yang tidak sedikit. maksud dari tahapan ini yaitu menurunkan jumlah tersebut. Tahap pertama dalam proses pengurangan ide adalah penyaringan ide (idea screening), yaitu menemukan ide untuk menciptakan ide yang baik dan menyingkrkan ide yang kurang baik. Dalam hal ini produsen bisa menghasilak ide-ide baik yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.
3. Pengembangan dan pengujian konsep Setelah ide disaring dilakukan Langkah selanjutnya adalah memperkenalkan model produk baru kemudian diperlihatkan kepada konsumen, dan mengadakan suvei terhadap pendapat konsumen pada produk baru tersebut.
4. Pengembangan strategi pemasaran Dalam ini perusahaan merencanakan strategi pemasaran produk baru dengan menggunakan segmentasi pasar tertentu, serta cara informasi yang digunakan.
5. Analisis usaha Analisis usaha dilakukan dengan cara memperbaiki jumlah penjualan dibandingkan dengan pembelian bahan baku, biaya produksi dan perkiraan laba.
6. Pengembangan produk Dalam pengembangan produk ini gagasan produk yang masih dalam rancangan dikirim pada bagian produksi untuk dibuat, menaruh merk, dan membuat

kemasan yang dengan semenarik mungkin. Dan inti merk yang berhasil adalah produk atau jasa yang unggul yang didukung oleh perencanaan yang sama, sejumlah besar komitmen dalam jangka panjang, dan pemasaran yang diatur dan dijalankan secara kreatif dan baik.

7. Market testing Langkah selanjutnya produk baru dipasarkan di segmen yang sudah dirancang sejak awal, maka dari itu akan diperoleh informasi yang sangat penting tentang keadaan barang, agen, permintaan potensial, dan sebagainya.
8. Komersialisasi Setelah perencanaan matang, dilaksanakan, dan diuji, maka memproduksi dengan skala besar yang memerlukan modal investasi yang cukup besar. Mulailah menciptakan produk baru di pasar, yang akan menjalani proses kehidupan sebagai suatu produk baru, sampai kepada tahap proses adopsi oleh pihak konsumen, maka mampu menyebabkan kepuasan bagi pelanggan, dan mengaut keuntungan bagi perusahaan.

Pesaing adalah perusahaan yang meluncurkan atau menjual barang atau jasa yang sama atau mirip dengan produk yang kita tawarkan. Pesaing suatu perusahaan dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu pesaing yang kuat dan pesaing yang lemah. Memahami konsumen saja tidak cukup bagi manajer pemasaran untuk masa sekarang. Bisnis-bisnis harus bekerja lebih keras untuk merebut pasar. Akibatnya bisnis-bisnis tersebut juga mulai memperhatikan para pesaingnya di samping tetap berusaha memahami konsumen.. Maka Analisis pesaing sangat diperlukan bagi efektifitas pemasaran. Karena dari perkembangan dunia industri semakin pesat, beraneka ragam usaha dibuka dengan leluasa (Ghufron & Fahmiyah, 2018).

Pengembangan produk harus dibuat agar dapat mempertahankan dan meningkatkan Daya saing. Pengembangan produk merupakan salah satu langkah perusahaan agar dapat tetap bertahan dan mengembangkan produk untuk dapat meningkatkan daya saing perusahaan. Halhal yang termasuk di dalam pengembangan produk adalah penentuan kualitas, ukuran, bentuk, daya tarik, labeling, cap tanda (branding), pembungkus (packaging), dan sebagainya untuk menyesuaikan selera yang sedang tumbuh. Aktifitas pengembangan produk baru bisa menciptakan daya saing ada 6 macam tipe produk yaitu:

1. Produk barubagi dunia Menurut Teori Michel Porther salah satu hal yang mengacu dari daya saing adalah factor conditions. Kunci utama faktor produksi “diciptakan” inovasi produk baru sebagai hasil inovasi yang menghasilkan segmentasi atau pangsa pasar yang baru yang bisa membuat perusahaan berdaya saing dengan produk lain.
2. Lini produk baru Menurut Teori Michel Porther dalam pembedaan produk (differentiation). Salah satu hal yang dapat mengacu dari daya saing yaitu menemukan keunikan tersendiri misalnya menemukan produk baru atau mengembangkan produk dalam pasar yang menjadi sasaran, yang bisa memungkinkan perusahaan untuk memasuki pasar yang sebelumnya telah ada untuk pertama kali dan untuk berlomba juga bersaing dengan produk lain. Bagi perusahaan merupakan produk baru namun bagi konsumen bukan termasuk baru lagi karena sebelumnya sudah ada produk yang sama yang masuk terlebih dahulu dipasar itu disebut dengan lini produk baru.
3. Penyempurnaan produk yang sudah ada Menurut teori Michel Porther dalam strategi focus untuk meningkatkan daya saing perusahaan yang berkonsentrasi dalam produk perusahaan sendiri atau dengan memperbaiki produk perusahaan dengan inovasi yang baru yang telah disempurnakan untuk mengganti produk lama upaya meningkatkan penjualan dan bersaing di pasaran.

4. Repositioning Menurut teori Muhardi daya saing operasi merupakan fungsi operasi yang tidak hanya memproduksi ke dalam (internal) tetapi juga keluar (eksternal).Maka pengembangan teknis yang memungkinkan suatu produk menawarkan produk baru atau produk yang sudah ada yang baru dipasarkan sehingga dapat memperluas pesaing pemasarannya. Sasaran pesaing antara lain:
  - a. Memaksimalkan laba
  - b. Memperbesar market share
  - c. Meningkatkan mutu produk
  - d. Mematikan atau menghambat pesaing lainnya.
5. Pengurangan biaya Menurut Michel Porter jika perusahaan ingin meningkatkan daya saing usahanya dalam persaingan yang ketat perusahaan harus memiliki prinsip bisnis dengan harga yang tinggi dengan biaya produk yang rendah yang diharapkan mendapatkan laba yang tinggi dan membuat konsumen tetap menjadi pelanggan.

Hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam proses pengurangan biaya adalah harga ditetapkan berdasarkan perhitungan besarnya biaya yang dibutuhkan (biaya bahan baku, harga pokok produksi, dan biaya promosi)

- a. Harga yang ditetapkan berdasarkan perhitungan besarnya biaya yang dibutuhkan ditambahkan dengan persentase keuntungan yang diinginkan
- b. Harga adalah nilai suatu barang atau jasa yang diukur dengan sejumlah uang demi mendapatkan sebuah barang atau jasa yang diinginkan. Bagi pelanggan yang sensitive biasanya harga yang murah adalah sumber kepuasan yang sangat penting karena akan mendapatkan value for money yang tinggi.

Dalam lingkungan persaingan yang semakin ketat dan juga didukung oleh letak pasar yang dinamis, maka setiap perusahaan tidak bisa menghindari adanya persaingan. Hal yang harus diperhatikan penuh adalah menghadapi tingkat persaingan tersebut dengan cara sebaikbaiknya.

Jadi pengembangan produk yang ditawarkan untuk meningkatkan daya saing di masyarakat yaitu memproduksi sebuah produk baru agar perkembangan Perusahaan tersebut semakin meningkat dan dapat bertahan dalam menyambut persaingan dengan perusahaan lain. Ada 5 cara yang digunakan dalam mengembangkan produk untuk meningkatkan daya saing diantaranya: produk baru bagi dunia, lini produk baru, perluasan lini, penyempurnaan produk yang sudah ada, repositioning, dan pengurangan biaya.

## **METODE PENELITIAN**

Paper ini menggunakan metode studi literatur dari beberapa model yang diadopsi dan dituangkan dalam bentuk deskriptif. Paper ini dimaksudkan untuk memberikan pendekatan faktor-faktor pemasaran dengan memberikan arah pada strategi produk yang seharusnya dikembangkan dimasa mendatang. Pada objek penelitian lanjutan yang menjadi variabel bebas atau independent variable adalah inovasi produk, dimana berdasar teori (Rogers, 2003) terdiri dari keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, divisibilitas, dan komunikabilitas.

Penelitian juga menggunakan variablevariable Five Competitive Forces (Porter, 2008) dan kosep 4P oleh (Kotler, 2007). Teori-teori tersebut selanjutnya dideskripsikan dalam sebuah desain penelitian dan juga roadmap sebagai dasar penelitian oleh peneliti sendiri. Penelitian

deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran lebih utuh dan jelas. Menurut Kotler (2007) penelitian pada tahapan-tahapan pemasaran melalui:

- a. Pengenalan masalah /kebutuhan
- b. Pencarian informasi
- c. Evaluasi alternatif
- d. Keputusan dan adopsi
- e. Perilaku pasar.

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian interpretif dan naturalistik yaitu penelitian terhadap pokok persoalannya, berusaha memahami atau menginterpretasi fenomena dalam hal makna makna yang orang orang berikan pada fenomena tersebut. Sedangkan jenis penelitiannya adalah studi kasus. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk memahami bagaimana cara mengembangkan produk. Selain itu peneliti juga mencoba untuk menggali tentang bagaimana untuk meningkatkan daya saingnya. Serta apa saja yang dilakukan perusahaan untuk mempertahankan produk dan loyalitas konsumen.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Strategi Pengembangan Marketing Online dalam Meningkatkan Daya Saing**

Strategi pemasaran sangatlah penting untuk membuat produk kita dikenal oleh pasar. Karena sebaik apapun produk yang kita produksi, tetapi jika pemasarannya kurang maka tentunya konsumen tidak akan mengetahui tentang produk yang kita jual. Strategi yang efektif dilakukan adalah memasarkan produknya melalui e-commerce, yaitu seperti shopee, tokopedia dan lazada. Selanjutnya Bragga juga memperkenalkan produk kaosnya kepada konsumen sasaran. Dalam pengembangan strategi pemasaran ini harus mempunyai target market, target market adalah orang-orang kalangan menengah atau mereka yang mengetahui tentang kualitas produk (Iriyani, 2015).

Dari paparan diatas, peneliti mendapatkan langkah dalam upaya meningkatkan daya saing salah satunya melalui penggunaan internet atau melalui alat-alat elektronik yang paling populer adalah elektronik commerce (e-commerce) yaitu menargetkan konsumen dengan mengumpulkan dan menganalisa informasi bisnis, melakukan transaksi konsumen, dan mempertahankan hubungan online dengan konsumen melalui jaringan telekomunikasi. Pemasaran online atau e-marketing merupakan komponen dari e-commerce yang berfokus kepada pelaku pasar (Wulandari N, 2020).

Pemasaran online adalah proses strategi dalam membuat, mendistribusikan, mempromosikan dan memberikan harga serta pelayanan yang baik. Strategi yang efektif dilakukan adalah memasarkan produknya melalui e-commerce, yaitu seperti shopee, tokopedia dan lazada. Untuk meningkatkan daya saing dan potensi usaha mikro maka para pelaku usaha diperlukan langkah untuk mengangkat kemampuan teknologi informasi. Membuat suatu inovasi yang baru bagi produk serta memberikan desain atau suatu ide yang baru serta berkualitas dan pelayanan yang sangat baik (Prasetyo, 2018).

Jika dianalisis strategi pengembangan marketing online sangat sukses dan efektif untuk meningkatkan daya saing usaha terbukti dengan banyaknya produk yang terjual di marketplace atau e-commerce . Dalam teori strategi marketing online yaitu pemasaran melalui media internet yang memungkinkan suatu usaha untuk menjalankan praktek selfservice. Hal ini

berarti suatu usaha dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan tanpa membutuhkan tenaga SDM, mengurangi fasilitas dan layanan melalui telepon. (Kotler dan Keller 2011).

### **Strategi Bauran (Produk, Harga, Tempat/Distribusi, dan Promosi) Dalam Meningkatkan Daya Saing**

Secara umum dalam hal ini strategi pemasaran yang diterapkan meliputi strategi produk, strategi harga, strategi mempromosikan produk melalui online, dan strategi distribusi atau tempat yang disebut dengan strategi bauran pemasaran, sehingga muncul pertanyaan apakah strategi bauran pemasaran yang diterapkan sudah baik atau masih perlu dikembangkan dan dievaluasi (Kurdi, Firmansyah, 2020).

Strategi positioning produk (memberikan ciri khas atau keunggulan yang berbeda pada produk), strategi pengembangan produk (menciptakan produk dengan kreativitas dan inovasi baru sesuai keinginan dan kebutuhan konsumen) dan strategi diversifikasi produk (membuat produk lebih beragam mulai dari ukuran, desain, warna dan varian) Strategi harga dengan penyesuaian harga yaitu dengan menyesuaikan kualitas bahan baku yang premium, memberikan diskon dan harga promosi kepada konsumen (Aminah, S. &Prayogo, 2022).

Berbicara strategi tempat/distribusi dapat bekerjasama dengan perantara seperti agen, dropshipper dan reseller. Selanjutnya dapat juga menggunakan toko yang terletak depan jalan raya dan dapat dikatakan letaknya strategis.

Untuk strategi promosi online dapat mengunggah postingan di instagram,facebook dan menjual produknya di e-commerce atau di marketplace seperti shopee, tokopedia selain itu menggunakan periklanan, promosi penjualan, dan untuk promosi offline yaitu hubungan masyarakat, personal selling dan pemasaran langsung. Berikut tadi adalah unsur- unsur yang dijadikan sebagai bauran pemasaran (marketing mix), menurut Sofjan Assauri, (2013:199) strategi bauran yang meliputi strategi produk, harga, tempat/distribusi, dan promosi yang dilakukan agar bisa bersaing dalam persaingan dunia usaha yang semakin tajam (Pratama, A, Sulistiyani & Setiyanto, 2020).

### **Strategi Pengembangan produk yang tepat dalam meningkatkan volume penjualan**

Salah satu cara agar perusahaan dapat mengembangkan produknya adalah dengan melakukan strategi pengembangan produk itu sendiri. Strategi yang sesuai untuk diterapkan adalah dengan menggunakan 2 pendekatan Strategi, yaitu :

1. Strategi Proaktif adalah Strategi pengembangan produk yang dilakukan untuk mengantisipasi kondisi di masa depan.
  - a. Penelitian dan Pengembangan
  - b. Pemasaran
2. Strategi reaktif adalah Strategi pengembangan produk yang dilakukan sebagai respon dari kondisi pasar atau pesaingnya.
  - a. Strategi defensive Strategi ini dilakukan dengan menciptakan suatu aksi untuk melindungi perusahaan terhadap produk baru yang dikeluarkan pesaing yang meraih sukses di pasar.
  - b. Strategi imitative Strategi ini dilakukan dengan meniru produk baru dengan cepat sebelum produk tersebut mendapat pasaran yang kuat. Contohnya pada perusahaan, dalam meniru produk baru perlu mendaparkan pasaran yang kuat.

- c. Strategi second-but-better Strategi ini dilakukan dengan sebelumnya menunggu hasil pemasaran produk baru dari pesaingnya, lalu tidak hanya meniru produk pesaing, tetapi juga memperbaikinya dan memperkuat posisinya di pasaran.

## **KESIMPULAN**

Strategi Pengembangan Produk Baru Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Daya Saing Perusahaan dapat dilakukan dengan cara strategi penjualan marketing online yang dalam upaya peningkatan daya saing yaitu strategi pemasaran melalui e-commerce atau marketplace, bekerjasama dengan shopee, tokopedia dan bukalapak dan juga dapat menggunakan google bisnisku.

Strategi produk yaitu, strategi positioning produk (memberikan keunggulan yang berbeda pada produk ), strategi pengembangan produk (menciptakan produk dengan kreativitas dan inovasi baru sesuai keinginan dan kebutuhan konsumen) dan strategi diversifikasi produk (membuat produk lebih beragam mulai dari ukuran, desain, warna dan varian). Strategi harga dengan penyesuaian harga yaitu dengan menyesuaikan kualitas bahan baku yang premium. Strategi tempat / distribusi yaitu dengan bekerjasama dengan perantara seperti agen, dropshipper dan reseller. Strategi promosi online dengan mengunggah produk melalui marketplace.

Upaya yang dapat dilakukan pada pengembangan perusahaan untuk meningkatkan daya saing bisnis adalah sebagai berikut :

1. Mengaplikasikan (proactive strategy) dengan pengembangan produk baru.
2. Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) perlu di upayakan untuk meningkatkan daya saing bisnis untuk memenuhi target penjualan perusahaan.
3. Perusahaan perlu lebih reaktif dan responsif terhadap pemenuhan kebutuhan pasar.
4. Perlu dilakukan inovasi strategi dalam mencapai target penjualan ekspor untuk meningkatkan omset pendapatan perusahaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun @Subur\_Batik. *Jurnal Seketari Dan Manajemen Widya Cipta*, 2(2), 272.
- Ulfah, F., Nur, K., Salsabila, S., Safitri, Y., Evanita, S., & Friyatmi, F. (2021). Analisis Strategi Pemasaran Online Untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM (Studi Keju Lasi). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2795–2805.
- Ghufron, M. I., & Fahmiyah, I. (2018). KONSEP WARALABA PERSPEKTIF EKONOMI ISLAM. *Amwaluna: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah*, 3(1).
- Iriyani, D. (2015). Penguatan dan peningkatan daya saing pada UMKM Sebagai strategimenghadapi MEA. In: *Seminar Temu Ilmiah Guru (TING) VII Tahun 2015*, 27–29.
- Juhairi. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Dalam Meningkatkan Daya Saing Produk UKM Selama Pandemi Covid-19 Pada Saat New Normal. *Jurnal Pengabdian*, 4(1), 21–22.
- Prasetyo, Agum .Et.Al. (2018). Strategi Pemberdayaan UMKM Berbasis Peningkatan Peran PLUT (Pusat Layanan Usaha Terpadu). *Jurnal Ilmiah: Universitas Riau*.
- Pratama, A, Sulistiyani, S., & Setiyanto, S. (2020). Analisis Strategi Pemasaran Dalam Upaya Peningkatan Daya Saing Ukm. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 3(2), 31.

- Ralahallo, B. A. B. (2021). Pengaruh Strategi Pengembangan Produk Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Plywood Pada PT. Waenibe Wood Industri Kabupaten Buru. *HIPOTESA-Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(2), 72–83.
- Silvia, E. (2015). Analisis Peningkatan Daya Saing Usaha Pengolahan Ikan Kering di Kota Bengkulu. *Jurnal Agroindustri*, 15(1ISSN 2088-5369), 11.
- Wulandari N, P. (2020). Analisis Pengembangan Produk Dalam Meningkatkan Daya Saing Pada Usaha Jakoz Oleh-Oleh Khas Jambi. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Aminah, S., & Prayogo, M. S. (2022). STRATEGI POSITIONING DALAM PENINGKATAN DAYA SAING LEMBAGA (Studi Kasus di Raudlatul Athfal Ulul Albab Kaliwates Jember). *LEADERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 46–59

## **USABILITY TESTING PEMBELAJARAN DARING DENGAN GOOGLE CLASSROOM MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (STUDI KASUS: UHN I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR)**

### **USABILITY TESTING ONLINE LEARNING WITH GOOGLE CLASSROOM USING THE USABILITY SCALE SYSTEM METHOD (CASE STUDY: UHN I GUSTI BAGUS SUGRIWA DENPASAR)**

**IG Wahyu Sanjaya<sup>1</sup>, ADR Anggreni<sup>2</sup>, PMA Murdika<sup>3</sup>, IK Yudatama<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Dharma Duta, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar  
Email: <sup>1</sup>[wahyu\\_sanjaya@uhnsugriwa.ac.id](mailto:wahyu_sanjaya@uhnsugriwa.ac.id), <sup>2</sup>[reliaanggreni@gmail.com](mailto:reliaanggreni@gmail.com), <sup>3</sup>[anggamurdika1005@gmail.com](mailto:anggamurdika1005@gmail.com),  
<sup>4</sup>[ketutyuda1322@gmail.com](mailto:ketutyuda1322@gmail.com)

#### **Abstrak**

Dengan perkembangan teknologi yang merambah sampai ke dunia pendidikan, mengakibatkan tidak ada lagi keterbatasan melakukan pembelajaran yang sempat terhalang dengan adanya wabah Covid-19. Pembelajaran daring menjadi salah satu metode yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Namun di UHN I Gusti Bagus Sugriwa khususnya pembelajaran secara daring harus coba dievaluasi, tujuannya adalah untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar masih sesuai dengan Kaidah. Salah satu metode evaluasi sistem dapat menggunakan metode *System Usability Scale*, metode ini menggambarkan bagaimana peserta didik dalam menggunakan platform *Google Classroom* dalam mengikuti pembelajaran daring secara keseluruhan. Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan terhadap 40 orang mahasiswa aktif menggunakan *Google Classroom* sebagai platform dalam pembelajaran daring menggunakan metode *System Usability Scale*, didapatkan nilai pengujian sebesar 83.625. Berdasarkan terhadap hasil yang diperoleh, penggunaan *Google Classroom* khususnya di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dalam melakukan proses pembelajaran daring termasuk ke dalam *Grade Letter A* dan *Adjective Rating Excellent*. Kategori penilaian yang dihasilkan menunjukkan proses pembelajaran menggunakan metode Pembelajaran Daring dengan Platform *Google Classroom* sudah berjalan dengan sangat baik.

**Kata kunci:** Usability Testing, SUS, Google Classroom, Pembelajaran daring

#### **Abstract**

*With technological developments that have penetrated the world of education, there are no longer any limitations to learning that were hampered by the Covid-19 outbreak. Online learning is one method that can be used to carry out the learning process. However, at UHN I Gusti Bagus Sugriwa, especially online learning, we must try to evaluate it, the aim is to ensure that the teaching and learning process is still in accordance with the rules. One system evaluation method can use the System Usability Scale method, this method describes how students use the Google Classroom platform in participating in online learning as a whole. Based on the results of measurements carried out on 40 students actively using Google Classroom as a platform for online learning using the System Usability Scale method, a test score of 83,625 was obtained. Based on the results obtained, the use of Google Classroom, especially at UHN I Gusti Bagus*

*Sugriwa Denpasar in carrying out the online learning process, is included in Grade Letter A and Adjective Rating Excellent. The resulting assessment categories show that the teaching and learning process using the Online Learning method with the Google Classroom Platform has gone very well.*

**Keywords:** *Usability Testing, SUS, Google Classroom, Online Learning*

## PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran daring, diawali pada tahun 2020 di Indonesia penyebabnya adalah wabah covid-19. Beberapa sektor strategis mengalami kelumpuhan, tidak terkecuali dengan bidang Pendidikan (Gianina Tileng, 2021). Pembelajaran daring menjadi metode yang dapat digunakan untuk tetap dapat melaksanakan proses belajar mengajar. Ditambah dengan kebijakan pemerintah tentang *Work from Home* mengakibatkan seluruh kegiatan di ruang publik digantikan dengan model daring (Setiawan & Rafianto, 2020). Walaupun awalnya banyak mendapatkan pro dan kontra, karena sifat pembelajaran daring dapat dilakukan darimana saja sehingga sudut pandang *negative* dialami ketika pembelajaran daring mulai diberlakukan. Seiring dengan berjalannya waktu, metode pembelajaran daring kini menjadi salah satu opsi yang wajib ada di dunia Pendidikan. Fitur-fitur yang disediakan dari platform yang digunakan untuk melakukan pembelajaran daring secara tidak langsung mempermudah pekerjaan tenaga kependidikan. Pembelajaran daring juga mampu meningkatkan efisiensi proses belajar, selain itu pembelajaran daring menghemat penggunaan waktu dan biaya jika dibandingkan dengan model pembelajaran luring (Anugrah et al., 2020).

UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar contohnya, satu-satunya Kampus Keagamaan Negeri yang ada di Bali, penerapan pembelajaran daring menggunakan *platform Google Classroom*. Pemilihan *Google Classroom* digunakan karena institusi telah berlangganan *Google Community* untuk fasilitas email. Penggunaan *Google Classroom* setidaknya memberikan kemudahan kepada Dosen untuk melaksanakan proses pembelajaran daring yang tentunya untuk menyelesaikan tuntutan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Karena sebagai Dosen, selain tugas utama untuk melaksanakan proses belajar/mengajar, tentu banyak tugas lainnya yang diemban. Keberadaan pelaksanaan pembelajaran secara daring, mampu memberikan opsi bagi Dosen untuk tidak menelantarkan mahasiswa Ketika berbagai tugas tambahannya harus diselesaikan di tengah-tengah berjalannya pembelajaran semester.

Namun dengan berbagai kemudahan yang diberikan oleh metode pembelajaran daring, tentu saja masih banyak yang perlu diperbaiki dengan cara melakukan evaluasi. Evaluasi ditujukan untuk mengetahui seberapa sukses pembelajaran daring menggunakan platform *Google Classroom*. Melalui tulisan ini, peneliti mencoba melakukan evaluasi sistem pembelajaran daring dengan tajuk "*Usability Testing pada Pembelajaran daring Dengan Google Classroom Menggunakan Metode System Usability Scale*". Proses evaluasi menggunakan sebaran kuisioner untuk mengetahui respon peserta didik di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yang telah beberapa tahun belakangan menggunakan *Google Classroom*. Jumlah responden adalah 40 orang, meliputi mahasiswa semester 2, 4 dan semester 6 dari program studi informatika dan industri perjalanan. Penggunaan Metode *System Usability Scale* dipilih, karena menurut peneliti metode ini merangkum semua kelebihan dan kekurangan sistem yang dirasakan oleh pengalaman pengguna, sehingga dirasa cocok untuk digunakan sebagai metode evaluasi.

Dengan adanya evaluasi sistem ini, peneliti berharap mendapatkan masukan, untuk memperbaiki segala aspek dari adanya sistem pembelajaran daring, sehingga peserta didik mampu memperoleh ilmu yang sama dengan halnya dengan pembelajaran luring.

## METODE PENELITIAN

### Alur Penelitian

Langkah-langkah dalam menyelesaikan penelitian ini diselesaikan dengan beberapa tahapan yaitu Studi Literature, Penentuan Populasi dan Sampel, Persiapan Instrumen dan Pengumpulan Data, Analisis Data dan Dokumentasi serta Publikasi. Secara Terperinci dapat dilihat pada Gambar 1. Langkah penyelesaian masalah dimulai dengan melakukan Studi Literature, pada tahapan ini peneliti mencari referensi tentang penelitian dengan topik serupa yang akan digunakan sebagai acuan dalam memecahkan permasalahan dari penelitian ini (Mashuri et al., 2022). Dilanjutkan dengan penentuan Populasi dan Sampel penelitian, pada tahapan ini peneliti mencoba mencari target populasi yang akan dijadikan responden pada penelitian ini. Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan instrumen untuk disebarakan kepada responden sampai dengan proses pengumpulan data. Setelah data penelitian didapatkan, tahapan selanjutnya menganalisa data penelitian. Tahapan akhir dari penelitian ini adalah melakukan Dokumentasi dan Publikasi Karya.

### Populasi dan Sampel

Populasi dan Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 Program Studi Informatika, Semester 4 dan Semester 6 Program Studi Industri Perjalanan. Jumlah responden berjumlah 40 Orang, secara keseluruhan responden berasal dari Fakultas Dharma Duta, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.



**Gambar 1** Alur Penelitian

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah serangkaian prosedur sistematis dengan tujuan memperoleh data penelitian. Beberapa teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data diantaranya wawancara, observasi, dan *study literature* (IG Wahyu Sanjaya, 2023). Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan sebaran kuesioner sebagai media wawancara kepada mahasiswa aktif yang menggunakan *Google Classroom* sebagai *platform* pembelajaran daring. Pengukuran nilai respon diinterpretasikan terhadap *skala likert* yang memiliki nilai antara 1 sampai 5 dengan klasifikasi Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS),

Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing-masing skala sesuai pada Tabel 1 (Wisudawati & Sulistyowati, 2020).

**Tabel 1** Interpretasi Nilai Respon

Respon	STS	TS	KS	S	SS
Nilai	1	2	3	4	5

### Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan perhitungan *System Usability Scale* (SUS). SUS adalah metode yang digunakan untuk mengukur kinerja aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna. SUS dikembangkan sebagai ukuran keberhasilan penggunaan sistem yang sederhana (Damopolii et al., 2023). Dalam perhitungan SUS terdapat beberapa ketentuan, diantaranya:

- a. Setiap pertanyaan ganjil yang merupakan pertanyaan Negatif., Skor responden di tiap-tiap pertanyaan yang didapatkan dikurangi dengan nilai 1 (Contoh: R1 = 3. Maka 3-1 = 2)
- b. Setiap pertanyaan genap yang merupakan pertanyaan Positif, Skor responden di tiap-tiap pertanyaan didapatkan dari hasil pengurangan nilai 5 dengan nilai responden tersebut (Contoh: R2 = 3. Maka 5-3 = 2)
- c. Hasil respon dari seluruh responden dari pertanyaan 1-10, selanjutnya dijumlahkan dan dikalikan terhadap nilai 2,5.
- d. Skor akhir dari hasil evaluasi ini atau disebut dengan Skor SUS, merupakan seluruh hasil nilai yang telah didapatkan dari perhitungan poin a sampai poin d dan selanjutnya dicari nilai rata-ratanya, secara lebih rinci skor akhir menggunakan persamaan (1).

$$X = \frac{\sum xi}{n} \quad (1)$$

Keterangan:

- X = skor SUS yang diperoleh
- $\sum xi$  = jumlah nilai semua responden
- n = banyaknya responden

Selanjutnya adalah melakukan perbandingan skor SUS yang dihasilkan dengan Pembobotan sesuai pada Tabel 2 (Setiawan & Wicaksono, 2020).

**Tabel 2** Interpretasi SUS

SUS Score	Letter Grade	Adjective Rating
80.3-100	A	Excellent
68-80.3	B	Good
68	C	Ok
51-68	D	Poor
0-51	E	Worst Imaginable

## HASIL DAN PEMBAHASAN

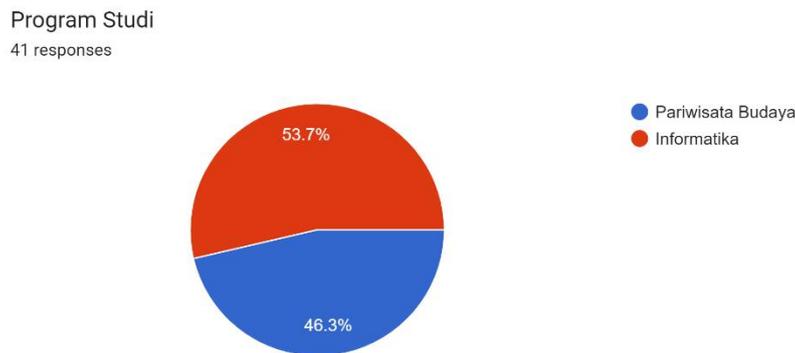
### Hasil

Hasil respon yang dihasilkan dari sebaran kuisioner menggunakan Google Form terbagi menjadi 2 kelompok pertanyaan, pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui responden secara umum disebut dengan kelompok pertama, dengan pertanyaan seperti pada tabel 3.

**Tabel 3** Pertanyaan untuk mengetahui responden secara umum

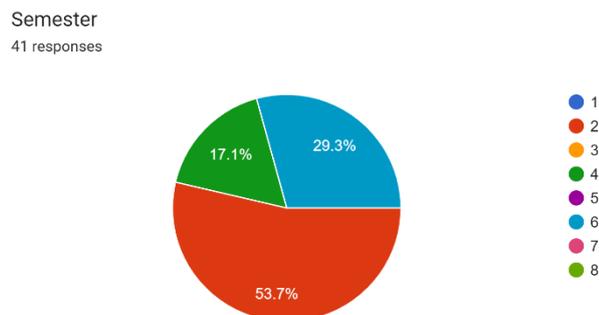
No	Pertanyaan
1	Jenis Kelamin
2	Program Studi
3	Semester
4	Lama Menggunakan Google Classroom
5	Fitur apa yang anda rasa perlu ada pada Google Classroom
6	Kesan dan Pesan selama menggunakan Google Classroom

Berikut beberapa respon yang didapatkan berdasarkan kepada pertanyaan yang ada pada tabel 3. Respon yang dihasilkan berdasarkan program studi seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2** Data Responden Berdasarkan Program Studi

Respon yang dihasilkan berdasarkan semester responden saat ini, didapatkan hasil sesuai Gambar 3.



**Gambar 3** Data Responden Berdasarkan Semester

Pertanyaan kelompok kedua, yaitu pertanyaan inti yang digunakan untuk mengukur proses pembelajaran daring menggunakan platform *Google Classroom* sesuai pada Tabel 4.

**Tabel 4** Pertanyaan SUS

No	Daftar Pertanyaan
1	Saya berpikir akan selalu menggunakan <i>Google Classroom</i> dalam pembelajaran daring
2	Saya merasa <i>Google Classroom</i> ini rumit untuk digunakan

No	Daftar Pertanyaan
	Dalam hal apa kerumitan yang pernah ditemui?
3	Saya merasa <i>Google Classroom</i> ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan <i>Google Classroom</i> <i>Dalam hal apa membutuhkan bantuan orang lain?</i>
5	Saya merasa fitur-fitur <i>Google Classroom</i> ini mudah untuk digunakan
6	Saya merasa ada banyak hal yang kurang saya mengerti dalam penggunaan <i>Google Classroom</i> Dalam situasi bagaimana sehingga menjadi kurang mengerti dalam penggunaannya?
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>Google Classroom</i> ini dengan cepat
8	Saya merasa <i>Google Classroom</i> ini membingungkan Dalam situasi bagaimana menemukan kebingungan dalam menggunakan google?
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>Google Classroom</i>
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>Google Classroom</i>

Berdasarkan pertanyaan dari Tabel 4, respon yang diperoleh dari 40 responden tentang penggunaan *Google Classroom* sesuai Tabel 5.

**Tabel 5** Data nilai Responden terhadap pertanyaan

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	2	4	1	4	2	4	1	4	4
R2	3	1	5	1	5	1	3	1	5	4
R3	1	2	5	1	4	1	3	2	3	2
R4	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R5	4	1	5	1	5	1	4	1	4	2
R6	4	3	4	2	4	4	3	2	4	2
R7	3	2	4	2	4	2	4	2	4	3
R8	4	1	5	1	5	1	4	1	4	2
R9	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4
R10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
R11	3	3	4	3	4	2	3	3	4	2
R12	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4
R13	4	1	5	2	4	3	4	1	3	4
R14	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R15	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R16	5	1	5	1	5	1	4	1	5	2
R17	4	2	5	2	4	2	4	2	5	1
R18	5	1	5	1	5	1	4	1	5	4
R19	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R20	3	2	4	2	4	2	4	2	4	3
R21	4	1	4	1	4	1	5	1	4	3
R22	5	1	5	1	5	1	5	1	5	3
R23	5	2	3	1	4	2	5	1	4	3
R24	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2
R25	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R26	5	1	5	2	5	3	5	1	5	3
R27	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R28	4	1	5	1	4	2	4	2	4	4
R29	5	2	4	2	5	2	5	2	3	2
R30	3	2	4	2	4	2	4	2	4	2
R31	2	4	4	1	4	1	4	2	4	1
R32	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R33	4	2	5	2	4	2	4	2	4	1
R34	3	2	5	2	5	2	5	2	5	1
R35	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R36	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2
R37	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1
R38	4	2	3	1	3	2	4	2	3	2
R39	5	1	5	1	5	1	5	1	5	5
R40	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3

### Pembahasan

Berdasarkan kepada hasil respon yang telah tertuang pada Tabel 5, selanjutnya dilakukan pengolahan data menggunakan metode SUS sesuai dengan Persamaan (1), sehingga hasil yang diperoleh sesuai Tabel 6.

**Tabel 6 Hasil Nilai SUS**

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai SUS
R1	4	3	3	4	3	3	3	4	3	1	77,5
R2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	1	82,5
R3	0	3	4	4	3	4	2	3	2	3	70
R4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	90
R6	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	65
R7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	70
R8	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	90
R9	4	1	3	0	4	1	4	1	4	1	57,5
R10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	90
R11	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	62,5
R12	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	67,5
R13	3	4	4	3	3	2	3	4	2	1	72,5
R14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R16	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	95
R17	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	82,5
R18	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	90
R19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R20	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	70
R21	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	85

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Nilai SUS
R22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	95
R23	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	80
R24	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	92,5
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	90
R26	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	87,5
R27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
R28	3	4	4	4	3	3	3	3	3	1	77,5
R29	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	80
R30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72,5
R31	1	1	3	4	3	4	3	3	3	4	72,5
R32	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
R33	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	80
R34	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	85
R35	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
R36	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
R37	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	97,5
R38	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	70
R39	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	90
R40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	72,5
<b>Jumlah</b>											<b>3345</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>											<b>83,625</b>

Berdasarkan kepada persamaan perhitungan (1), dari data responden yang telah dihitung pada Tabel 4, hasil penjumlahan Nilai SUS dari seluruh Responden adalah 3345 dan nilai rata-rata adalah 83.625. Dari hasil yang diperoleh jika dibandingkan dengan Tabel 2 maka penggunaan *Google Classroom* khususnya di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar termasuk *Grade Letter A* dan *Adjective Rating Excellent*. Kategori penilaian yang dihasilkan menunjukkan proses Pembelajaran secara Daring menggunakan Platform *Google Classroom* sudah dilakukan dan berjalan dengan kualitas sangat baik. Walaupun beberapa respon yang dihasilkan dari pertanyaan Kesan dan Pesan selama menggunakan *Google Classroom* terdapat beberapa respon negatif seperti pada Tabel 7. Namun hal ini adalah beberapa hal yang sering terjadi juga ketika dilakukan saat pembelajaran luring yaitu kendala saat melakukan pengumpulan tugas.

**Tabel 7** Beberapa Respon *Negatif* terhadap penggunaan *Google Classroom*

No	Respon
1	Walaupun dalam upload file itu terkadang memakan waktu agak lama, namun aplikasinya sangat mudah digunakan.
2	Kesannya google classroom bagus dalam mengumpulkan tugas dalam batas waktu tertentu tetapi dalam mengajar secara meet agak sedikit kurang saja berbeda secara offline. Pesannya semoga google classroom menambahkan fitur seperti papan tulis atau board agar bisa sedikit di mengerti saat menjelaskan rumus apapun dalam mata pelajaran
3	Sering lupa menyerahkan tugas setelah upload file

No	Respon
4	Saat awal penggunaan mungkin akan sedikit perlu beradaptasi
5	Fitur reminder kalau tugas belum terkirim karena sering kali ketika classroom macet atau lag saat submit tugas ternyata belum terkirim

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil *Usability Testing* pada pembelajaran daring menggunakan platform *Google Classroom* yang dilakukan terhadap 40 orang mahasiswa dari program studi Informatika dan Pariwisata Budaya, didapatkan hasil nilai pengukuran sebesar 83.625 dimana hasil tersebut jika dibandingkan dengan Tabel Representasi SUS Score termasuk ke dalam *Grade Letter A* dan *Adjective Rating Excellent*. Kategori yang diperoleh berdasarkan penilaian tersebut menunjukkan proses pembelajaran secara daring yang dilakukan di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar khususnya di Fakultas Dharma Duta menggunakan *Google Classroom* sudah dilakukan dan berjalan dengan kualitas yang sangat baik.

### Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan diantaranya, mungkin proses evaluasi sistem bisa dikembangkan untuk melakukan pengukuran secara keseluruhan terhadap Fakultas dan Program Studi yang ada di UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, S. P., Rokhmawati, R. I., & Wijoyo, S. H. (2020). *Perbandingan Usability Learning Management System Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: SMKN 3 Malang)* (Vol. 4, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Damopolii, M., Mustofa, Y. A., & Lasulika, M. E. (2023). *ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING SPADA UNISAN DENGAN MNGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*. 2(2).
- Gianina Tileng, K. (2021). Usability Testing Pada Aplikasi Zoom Dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(2). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- IG Wahyu Sanjaya. (2023). Electronic Procurement Website Service Quality and Customer Loyalty Using The Pieces Method, A Case Study of The Denpasar City Government. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(2), 294–303. <https://doi.org/10.23887/janapati.v12i2.61325>
- Mashuri, C., Yudistira, R. A., Unzilla, P., & Putri, S. (2022). *MONOGRAF APLIKASI PEMBELAJARAN DARING DENGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (STUDI KASUS: EVALUASI USABILITY TESTING DAN WEBQUAL 4.0)*.
- Setiawan, D., & Rafianto, N. (2020). Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(1), 23–31.

- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
- Wisudawati, T., & Sulistyowati, E. (2020). Pengukuran Usability Media Pembelajaran Online Google Classroom (Studi Kasus : Prodi Teknik Industri UDB) Surakarta. *INNOVATION IN RESEARCH OF INFORMATICS*, 2(1), 28–32.